



# REVUE DE PRESSE MAGIC 2017



les inROCKs

Le Point

Forbes

IGN

LE FIGARO.fr

The Asahi Shimbun  
Asia & Japan Watch

ファミ通

MONACO  
Toute l'actualité de la Principauté  
HEBDO

NOLIFE

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

Télé  
MONACO

nice-matin

monaco-matin

RADIO MONACO  
MUSIC & NEWS

Games-geeks.fr  
L'ACTU GEEK DES GAMERS

Animeland  
TOUTES LES ANIMATIONS

ROM & GAME

MANGA-NEWS  
www.manga-news.com

PASSIONAGEEK

GEMATSU  
agence vidéo game news

FINALAND  
Your best story in Final Fantasy

GAMERGEN.COM

afjv  
Agence Française  
pour le Jeu Vidéo

WebTimeMedias

GAME EXPERIENCE

SCIFI-UNIVERSE

CitizenKid.com

jeuxvideo.com

GAMEKULT

+ gameblog

PASSIONAGEEK

BM

GAMEKYC

**AVANT MAGIC**

**PRESSE  
INTERNATIONALE**

<http://www.khinsider.com/news/Tetsuya-Nomura-to-attend-MAGIC-2017-in-Monaco-7329>

## TETSUYA NOMURA TO ATTEND MAGIC 2017 IN MONACO!

PUBLISHED ON OCTOBER 20, 2016 @ 03:39 PM | WRITTEN BY ARIELLE



Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) announced today that *Final Fantasy VII Remake* and *Kingdom Hearts* series director Tetsuya Nomura will be attending MAGIC 2017. More information about his appearance will be revealed at a later date.



MAGIC is an open event dedicated to manga, comics, animation, video games, and pop culture organized by Shibuya Productions in Monte Carlo, Monaco. The event offers various panels and round-table debates with famous international game designers, producers, scriptwriters, and illustrators along with cosplay shows, a video game contest for up-and-coming independent developers, and manga contest in partnership with Shueisha.

MAGIC 2017 will be at the Grimaldi Forum in Monte Carlo, Monaco on February 18th 2017.

Follow Kingdom Hearts Insider on **Facebook**, **Twitter**, and **Tumblr** for the latest updates on *Kingdom Hearts Unchained X*, *Kingdom Hearts 3*, *Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue* and all things *Kingdom Hearts*!

Source: [MagicMonaco](#) via Twitter

<http://kh13.com/news/tetsuya-nomura-in-attendance-at-magic-2017-in-monaco-france>

Kingdom Hearts News → Article: Tetsuya Nomura to be in attendance at MAGIC 2017 in Monaco



## Tetsuya Nomura to be in attendance at MAGIC 2017 in Monaco

Oct 20 2016 05:30 AM by Aquaberry · KH

The Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) 2017, organized by Shibuya Productions, will be welcoming *Kingdom Hearts* series director Tetsuya Nomura as a guest next year.

MAGIC is a series of lectures and activities based on geek culture, film, fashion, cosplay and video games. The convention will take place on February 18th next year at the Grimaldi Forum Monaco in Monaco, a month after the [release](#) of *Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue*. The event is free to attend while places last. For more information and to register, please visit their [website](#).

Will you be attending MAGIC 2017? What are you expecting from any interviews or panels with Nomura? Let us know in the comments below!

<http://www.novacrySTALLis.com/2016/10/tetsuya-nomura-attend-monaco-anime-game-international-conferences-2017/>



*Final Fantasy VII Remake* and *Kingdom Hearts* series director Tetsuya Nomura will attend Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) – set to take place at the Grimaldi Forum in Monte Carlo, Monaco on February 18, 2017. An announcement on the [official event site](#) promises more information at a later date.

For those unaware, MAGIC is a public event featuring all things Japan and other comics including manga, animation video games and pop culture. Along with panels and special guests, fans can participate in activities such as cosplay as well as video game and manga creation contests.

The event is being organized by [Shibuya Productions](#), who are currently working on *Shenmue III*.

<https://www.gamefaqs.com/boards/718920-kingdom-hearts-iii/74444341>

PlayStation 4 » Role-Playing » Action RPG

## Kingdom Hearts III

Home Images Videos Board

### Tetsuya Nomura to be in attendance at MAGIC 2017 in Monaco

Topic Archived

You're browsing the GameFAQs Message Boards as a guest. [Sign Up](#) for free (or [Log In](#) if you already have an account) to be able to post messages, change how messages are displayed, and view media in posts.

Boards » Kingdom Hearts III » Tetsuya Nomura to be in attendance at MAGIC 2017 in Monaco

**7th\_heaven** 4 months ago #1

The Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) 2017, organized by Shibuya Productions, will be welcoming Kingdom Hearts series director Tetsuya Nomura as a guest next year.

MAGIC is a series of lectures and activities based on geek culture, film, fashion, cosplay and video games. The convention will take place on February 18th next year at the Grimaldi Forum Monaco in France, a month after the release of Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue. The event is free to attend while places last. For more information and to register, please visit their website.

<http://kh13.com/news/tetsuya-nomura-in-attendance-at-magic-2017-in-monaco-france#ixzz4NdfycVuV>

Kh3 & FF7R news is coming ^^



<http://www.hellomonaco.com/ru/event/mezhdunarodnaya-konventsiya-igr-anime-magic-v-forume-grimaldi/?lang=nb%2F%2F%3Flang%3Dnb%2F%2F>

## Международная конвенция игр аниме — MAGIC — в Форуме Гримальди

**18 февраля 2017**

Бесплатные

« Благотворительный гала-вечер в Hôtel de Paris

Электрические радиоуправляемые машинки на катке Монако »



18 февраля с 9:00 до 19:00 в Форуме Гримальди пройдет день, посвященный манге, комиксам, анимации, видео-играм и поп-культуре. Международная конвенция игр аниме MAGIC /Monaco Anime Game International Conferences вот уже в третий раз возвращается в Княжество со своей уникальной программой.

Гости мероприятия смогут встретиться с такими известными личностями, как Фрэнк Миллер, автор «Сорвиголовы» (Daredevil), с создателем «Хеллбоя» (Hellboy) Майком Миньолла, с Тетсуя Номура, придумавшим «Последнюю фантазию» (Final Fantasy). Любителей аниме также ждет конкурс Cosplay и выставка, посвященная истории японского жанра анимации.

В заключении жюри конвенции назовет победителей конкурса видеоигр и манги.

Вход бесплатный по предварительному бронированию, зарезервировать право посещения можно [здесь](#).

+ КАЛЕНДАРЬ GOOGLE

+ ДОБАВИТЬ В СВОЙ КАЛЕНДАРЬ

[http://www.spaziogames.it/notizie\\_videogiochi/console\\_multi\\_piattaforma/243803/hideo-kojima-sara-al-magic-2017-a-monaco.aspx](http://www.spaziogames.it/notizie_videogiochi/console_multi_piattaforma/243803/hideo-kojima-sara-al-magic-2017-a-monaco.aspx)

**SCHEDA** | **NEWS [135]** | **ARTICOLI [2]** | **VIDEO [1]** | **IMG [18]** | **TRUCCHI [0]** | **FORUM [0]**

24/11/2016 - A cura di Stefania "Tahva" Sperandio

In caso doveste capitare a Monaco, il prossimo 18 febbraio, vi segnaliamo che **Hideo Kojima**, leader di **Kojima Productions**, presenzierà all'evento **MAGIC 2017**, dedicato ai videogiochi e agli anime. Il celebre game designer si concederà ai fan presenti per parlare nel corso di una conferenza e firmare autografi.



Vi ricordiamo che il Principato ospiterà anche **Tetsuya Nomura**, altra personalità dell'industry che ha bisogno di poche presentazioni, visti i suoi lavori sulle serie **Final Fantasy** e **Kingdom Hearts**.

Potete trovare tutti gli ulteriori dettagli al link in calce.

Data di uscita: *Fondata nel 2005 - Studio indipendente dal 16 dicembre 2015*

Links consigliati: [Sito ufficiale dell'evento](#)

 **Condividi**  **Like** 7 people like this.

Tags: | [Kojima Productions](#) | [Kojima Productions](#)



<http://www.lepetitjournal.com/tokyo/accueil/breves/270217-magic-2017-monaco-anime-game-international-conferences>

 **LEPETITJOURNAL.COM**  
Le media des Français et francophones à l'étranger

ACCUEIL TOKYO COMMUNAUTÉ ECONOMIE SOCIÉTÉ A VOIR, À FAIRE PRATIQUE CONTACT ARCHIVES

**TOKYO**

## MAGIC 2017 - 3ème édition du Monaco Anime Game International Conferences

De passage en France, futurs expatriés ou bien amoureux de la culture japonaise, retrouvez la nouvelle édition du MAGIC le 18 février prochain au *Grimaldi Forum* à Monaco.  

Organisé par la Société Shibuya Productions, cet événement unique ouvert à tous propose un programme de qualité sur le thème de la pop culture : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Art Contemporain. L'édition 2016 a été un franc succès avec plus de 2 000 personnes sur une journée, 35 invités prestigieux et plus de 80 journalistes. L'édition 2017 réserve une nouvelle fois de très nombreuses surprises.

Pour plus d'informations : [www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com), [www.shibuya-productions.com](http://www.shibuya-productions.com) et [www.facebook.com/magic.monaco](https://www.facebook.com/magic.monaco)



Julien Look ([www.lepetitjournal.com/tokyo](http://www.lepetitjournal.com/tokyo)) le mercredi 08 février 2017

 Envoyer  Tweeter  0  Share

 Partager  Like Be the first of your friends to like this.

MONACO | 17 febbraio 2017

# Fumetti, giochi e cosplay, torna Magic

Antonella Viale

COMMENTI (0)

f 11

Tweet

G+ 0

ISCRIVITI @

A<sup>-</sup> A<sup>=</sup> A<sup>+</sup>

LinkedIn 0

Pinterest 0

Email

Newsletter Il Secolo XIX



La locandina dell'evento



## Loi Pinel - Impôts > 3000€?

0€ d'impôts pendant 6, 9  
ou 12 ans. Demandez  
votre simulation gratuite!

Monaco - Nintendo playstation, l'unico esemplare dei duecento prodotti, sabato 18 febbraio a Monte Carlo a disposizione del pubblico in esclusiva europea. Cioè si potrà vedere, toccare e persino provare al Magic (**Monaco Anime Game International Conference**), una manifestazione dedicata a fumetti, giochi e cosplay, una micro Lucca con ospiti straordinari. Le star in fatto di fumetti e giochi avrebbero dovuto essere Frank Miller, Hideo Koshjima e e Mike Mignola, ma i primi due hanno disdetto, uno per eccesso di impegni (manco fosse Bob Dylan...), l'atro per un lutto recente. Ma Mignola ci sarà, pronto forse a dare qualche anteprima sulla fine di Hellboy e sul futuro.



**Della sua creatura indimenticabile ha detto:** «Il suo aspetto fisico è ispirato a mio padre: un reduce della Corea, volevo un uomo duro, con le mani callose e un corpo che sembrasse a prova di proiettile. Quanto

all'ispirazione sul testo, proviene soprattutto dai personaggi di Michael Moorcock, uno scrittore inglese di fantascienza che leggevo da ragazzo. Non sono ancora sicuro che non sarò più coinvolto nella questione Hellboy, ma per adesso la mia carriera in questo senso è finita». Il MAGIC si svolge anno al Grimaldi forum ed è stato inventato da Cédric Biscay, cofondatore della Shibuya production, un'azienda monegasca che produce videogiochi e contenuti orientati alla comunicazione transmediali per editoria, cinema e tv. Si sviluppa in una sola giornata e il programma è densissimo.

Gli ospiti, anche in mancanza dei monumenti che hanno dato forfait, sono estremamente interessanti, per esempio **le stelle del cosplay**, che si sfideranno in un concorso spettacolare. Parteciperanno anche musicisti e compositori. Ma, come suggerisce il nome dell'azienda che da tra anni organizza il MAGIC, saranno i giapponesi a farla da padrone nell'edizione 2017: Tetsuya Nomura, che ha lavorato alla creazione di Final Fantasy; Yoshihisa Heishi, editor di Yu-Gi-Oh, tra il resto; Shuhei Hosono e Shuntaro Kosuge, redattori capo di Shûkan Shônen Jump che è il più famoso magazine di manga. Un aspetto interessante del MAGIC sono i concorsi di cosplay, di creazione di manga o di videogiochi, con premi favolosi o molto consistenti. Insomma è una manifestazione che meriterebbe di essere pubblicizzata di più e meglio in Italia, perché realizza i sogni degli appassionati. Come la Nintendo Playstation -frutto di una collaborazione morta sul nascere tra Nintendo e Sony- che il proprietario, **Terry Diebold**, metterà a disposizione del pubblico per un giorno. Chi ami il retrogaming sa di che cosa si sta parlando: praticamente dell'unicorno.

Tutte informazioni sul MAGIC [sono su questo sito](#).

**PRESSE NATIONALE**

<http://www.9emearth.fr/post/news/general/le-prochain-magic-de-monaco-se-tiendra-en-fevrier-2017-5552>

NEWS › Le prochain MAGIC de Monaco se tiendra en février 2017

## Le prochain MAGIC de Monaco se tiendra en février 2017

Général LE 04 MAI 0



par REPUBL33K



J'aime

9

Tweet



Après deux éditions à succès qui ont été très riches en invités de marque, avec notamment, en 2016, la présence de Mark Millar, de John Romita Jr ou encore de Yu Suzuki, le festival MAGIC de Monaco reviendra en février 2017.

Le rendez-vous est donc pris pour le 18 février prochain dans la cité monégasque, en attendant l'annonce des premiers invités, qu'il faudra rencontrer dans l'unique jour du salon.

*Prochain MAGIC le 18 février 2017 ! Next MAGIC on february 18th 2017  
cc @CedricBiscay @SAbdelhamid <https://t.co/Hw37ICrCq2>*

— MAGIC Monaco (@MagicMonaco) 3 mai 2016

<http://www.9emearth.fr/post/news/manga/nobuhiro-watsuki-sera-membre-du-jury-du-magic-international-manga-contest-5876>

# Nobuhiro Watsuki sera membre du jury du Magic International Manga Contest

Manga LE 12 JUL 0



par STRAFEUR



J'aime 9 Tweet



Nous vous l'annonçons **il y a quelques mois**, le **MAGIC**, salon de japanimation prenant place du côté de Monaco, proposera pour son édition 2017 un tremplin manga grâce à l'association entre **Shibuya Productions** (société organisatrice de l'évènement monégasque) et l'éditeur japonais **Shueisha**.

Aujourd'hui on apprend que **Nobuhiro Watsuki** (Kenshin) sera membre du jury et que ce dernier rencontrera le lauréat lors de son voyage au Japon, puisque le grand gagnant repartira avec une publication assurée sur le site **Shōnen Jump +**, ainsi qu'un séjour en terres nippones où il pourra rencontrer des éditeurs locaux et tenter de poursuivre l'aventure à l'autre bout du monde.

Le créateur du samouraï à la lame inversé ne sera cependant pas présent lors de la finale du tremplin qui aura lieu le samedi 18 février 2017 durant la nouvelle édition du **MAGIC** et sera représenté par un autre mangaka dont on ne connaît pas encore l'identité.



<http://culturellementvotre.fr/2016/07/12/news-manga-magic-international-manga-contest-nobuhiro-watsuki-dans-le-jury/>

## *[News – Manga] Magic International Manga Contest : Nobuhiro Watsuki dans le jury*

Par Rédaction, le 12 juillet 2016



Monaco, ce n'est pas qu'un rocher à casinos, c'est aussi le lieu du **MAGIC**, un événement manga important pour tous les amateurs de BD japonaises, organisé par **Shibuya Productions**. Alors que 10 candidatures participeront à la grande finale du 18 février 2017, on apprend la participation, au sein du jury, d'une grande figure de cet art : **Nobuhiro Watsuki**, l'immense mangaka du culte *Kenshin, le vagabond*. L'artiste ne sera cependant pas sur place, à Monaco, lors de la finale mais sera remplacé par un représentant de sa voix. Le gagnant pourra se reconforter : Watsuki le rencontrera lors du voyage au Japon qu'il aura gagné !

Car on en apprend aussi plus sur les gains qui seront ceux du lauréat du **MAGIC 2017**. Un voyage au Japon donc, d'une durée d'un mois tout de même, et une publication assurée dans la plus que réputée revue en ligne *Shonen Jump +*. Un possible coup de pouce à une carrière naissante donc, que l'heureux gagnant pourra compléter avec une visite chez un éditeur de manga de chez **Shueisha**.

Pour plus d'informations, notamment pour les candidatures, c'est sur le site du **MAGIC**.



13 SEPTEMBRE - 11:11

## LE MAGIC INVITE FRANK MILLER ET MIKE MIGNOLA EN 2017

NEWS INDÉ PAR STRAFEUR

J'aime 80 Twitter

### LES BRÈVES TOUT VOIR

- 09:55 Suicide Squad remporte l'Oscar des meilleurs maquillages et coiffures
- 24 FEV Logan sera interdit aux moins de 12 ans en France
- 23 FEV Mondo offre trois jolis posters à Captain America : Civil War

Il semblerait que l'édition 2017 du **Monaco Anime Game International Conference (MAGIC)** n'ait pas fini de nous surprendre avec une affiche qui s'annonce tout simplement exceptionnelle.

En effet, après avoir annoncé **son partenariat avec l'éditeur japonais Shueisha**, l'organisation vient d'officialiser les venue conjuguées de **Frank Miller** (Dark Knight) et de **Mike Mignola** (Hellboy) pour cette troisième édition.

Les deux auteurs y tiendront des conférences et se prêteront au jeu des dédicaces le 18 février prochain du côté du **Grimaldy Forum Monaco**.

Pour rappel, l'entrée du festival est gratuite pour les visiteurs et se tiendra de 9h à 19h.

<http://www.dcplanet.fr/188874-frank-miller-invite-magic-2017>



## FRANK MILLER SERA L'INVITÉ DU SALON MAGIC 2017

ECRIT PAR SLEDGY7 LE 13 SEPTEMBRE 2016 1



Le 18 février 2017 aura lieu la troisième édition du **Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC)**, qui se dévoile un peu plus aujourd'hui en nous livrant son affiche, ses concours et surtout l'un de ses invités vedettes, la légende *Frank Miller*.

Vous pourrez donc rencontrer au Grimaldi Forum l'auteur et dessinateur de **The Dark Knight Returns** et ses deux suites (dont **DKIII** en cours de publication) entre autres chefs d'œuvres chez **DC**, et obtenir une dédicace, mais aussi assister aux conférences et tables rondes auxquelles il participera. Quelqu'un d'entre vous sera-t-il présent ?

---

**INFORMER SANS PLUS ATTENDRE LE MULTIVERSE :**

## [MAGIC 2017] Le programme du salon monégasque pour 2017

par William | publié le 13 septembre 2016 à 17:00:00 | publié dans la catégorie actus



Pour sa troisième édition, qui se tiendra **le samedi 18 février 2017**, le *MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences)* va accueillir de nombreux artistes venus des quatre coins du monde.

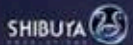
Lors de l'édition 2016, un concours de création manga avait été annoncé avec peu de détails (on l'avait évoqué [par ici](#)). Nous en savons désormais plus : le jury sera composé de *Shuhei Hosono* (rédacteur en chef de *Shonen Jump +*), *Yoshihisa Heishi* (rédacteur en chef de *Shonen Jump*) et *Nobuhiro Watsuki* (mangaka derrière **Kenshin, le Vagabond**, il se fera représenter lors de la finale). Les

principaux partenaires seront [Shibuya Productions](#), [Shibuya International](#) et [Shueisha](#). Le vainqueur recevra un certificat de participation, verra son oeuvre être publiée en ligne sur *Shonen Jump +* et partira pendant un mois au Japon pour, pourquoi pas, y trouver des opportunités (et rencontrer *Watsuki-san*, en personne, cette fois). Les inscriptions seront clôturées le 15 septembre et vous pouvez envoyer vos planches jusqu'au 30 septembre. **Plus de détails [ici](#).**

D'autres invités, dont la renommée n'est plus à faire dans le domaine des comics, ont également été annoncés : *Mike Mignola* et *Frank Miller*. Le premier est connu pour avoir créé **Hellboy** et travaillé sur **Batman (Black and White)**, entre autres). *Frank Miller* est, de son côté, célèbre pour être l'auteur de **Sin City**, **300** et **The Dark Knight Returns**.

Le *MAGIC International Cosplay Masters* sera à nouveau au programme. Cette fois, les vainqueurs gagneront un voyage pour *Tokyo*. Les organisateurs dévoileront tout au long des prochains mois les participants. Enfin, le concours de création de jeux vidéo sera également reconduit et les personnes ou studios intéressés ont jusqu'au 1er octobre pour s'inscrire en remplissant le formulaire, [par ici](#). Le projet sélectionné remportera 100.000€ d'investissement. A noter, le jeu qui avait remporté le concours l'an dernier, **Léon**, sortira le 20 octobre 2016 sur tablettes *Android* et *iOS*.

Nous devrions être présents sur place pour vous faire vivre l'événement et vous proposer des articles autour des conférences qui seront au programme. Dans tous les cas, nous vous tiendrons au courant des annonces à venir autour de cet événement. Signalons, enfin, que l'affiche de cette édition a été dévoilée aujourd'hui, la voici.



SHIBUYA PRODUCTIONS PRÉSENTE

LA 3ÈME ÉDITION DE

# MAGIC

MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

18 FÉVRIER 2017  
GRIMALDI FORUM MONACO



[www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com)



RADIO MONACO  
MUSIC & NEWS 105.4



AIRFRANCE

Fairmont  
MONTE CARLO

CARIBARA  
COMMUNICATION



<http://www.manga-news.com/index.php/actus/2016/09/06/Les-redacteurs-en-chef-du-Shonen-Jump-et-du-Shonen-Jump-au-MAGIC-de-Monaco>

## Les rédacteurs en chef du Shônen Jump et du Shônen Jump + au MAGIC de Monaco



Mardi, 06 Septembre 2016 - Source :MAGIC



Le *Monaco Anime Game International Conference*, plus communément appelé **MAGIC**, a dévoilé les noms de ces premiers invités japonais pour sa **troisième édition** qui se déroulera le 18 février 2017 à Monaco.

Ces deux invités sont **Yoshihisa Heishi** et **Shuhei Hosono**, respectivement rédacteurs en chef des magazines **Shônen Jump** et **Shônen Jump +** au sein des éditions **Shûeisha**.



### A propos de Yoshihisa Heishi

Yoshihisa Heishi intègre Shueisha en 1991, après avoir terminé ses études. Il rejoint l'équipe éditoriale du magazine hebdomadaire *Shûkan Shônen Jump*, et travaille sur divers manga en tant qu'éditeur : *Yu-Gi-Oh* de Kazuki Takahashi, *Black Cat* de Kentarô Yabuki, et bien d'autres. En 2006, il devient rédacteur en chef adjoint de *Shûkan Shônen Jump*, puis de *Jump Square* en 2010, avant de devenir cette fois rédacteur en chef de *Shûkan Shônen Jump*.

### A propos de Shuhei Hosono

Rédacteur en chef adjoint du magazine hebdomadaire *Shûkan Shônen Jump* et responsable du site « *Shônen Jump +* ». En 2000, il entre chez Shueisha, où il entame une carrière d'éditeur au sein de l'équipe du magazine de prépublication mensuelle *Gekkan Shônen Jump*. Par la suite, il passe par le magazine *Jump Square*, puis en 2012, il intègre la rédaction de l'hebdomadaire *Shûkan Shonen Jump* en tant que rédacteur en chef adjoint. Il participe également au développement de « *Shônen Jump +* », application de *Shônen Jump* pour les smartphones. En tant qu'éditeur, il a notamment travaillé sur *Letter Bee* (de Hiroyuki Asada) et *Seraph of the end* (de Takaya Kagami et Yamato Yamamoto).



## Michel Ancel sera l'invité du festival MAGIC

Le 18 février 2017 au Grimaldi Forum à Monaco

Le festival MAGIC a le plaisir d'annoncer son prochain invité qui sera aussi membre du Jury du concours de création de jeux vidéo.

Le créateur de Rayman, Beyond Good and Evil et du très attendu Wild, sera disponible pour des conférences, dédicaces et interviews pendant la prochaine édition de MAGIC, qui aura lieu le 18 février prochain au Grimaldi Forum à Monaco.



### Biographie

Michel Ancel, né le 29 mars 1972 à Monaco, est un concepteur français de jeux vidéo. Il est à l'origine de la célèbre série Rayman.

En 1989, il intègre Ubisoft comme graphiste indépendant. En 1992, il devient salarié et dirige le développement d'un jeu de plates-formes original, Rayman, dont le premier volet sort en 1995 sur Jaguar, PlayStation et Saturn. Le titre rencontre un succès international.

Michel Ancel désire ensuite œuvrer sur de nouveaux projets. Dans ses nouveaux studios de Montpellier, il se focalise sur un jeu d'aventure ambitieux censé se dérouler en trois parties et pour lequel il entreprend un énorme travail d'écriture. Beyond Good and Evil (souvent appelé BGE) sort en 2003 sur PC, PlayStation 2, GameCube et Xbox.

Le jeu a été remarqué par le cinéaste néo-zélandais Peter Jackson qui décide de faire appel au français pour transposer sur consoles son nouveau long métrage King Kong.

Il est fait Chevalier des Arts et des Lettres en mars 2006, par le ministre de la Culture, R. Donnedieu de Vabres.

En mai 2008, Ubisoft a dévoilé Beyond Good and Evil 2, Michel Ancel aux commandes.

Par la suite, Michel Ancel annonce en 2014 son nouveau projet, Wild, un jeu qui sortira en exclusivité sur PlayStation 4.

Michel Ancel nous fera l'honneur d'être présent au MAGIC 2017 en tant que membre du jury de concours de création de jeux vidéo. Retrouvez-le également en conférence et dédicaces.

<http://www.gameblog.fr/news/63108-tetsuya-nomura-final-fantasy-kingdom-hearts-invite-du-magic->

Jeux Vidéo Gameblog > Actualités > Tetsuya Nomura (Final Fantasy, Kingdom Hearts) invité du MAGIC 2017

## Tetsuya Nomura (Final Fantasy, Kingdom Hearts) invité du MAGIC 2017

Par **Romain Mahut** - publié le 20 Octobre 2016 à 12h10



J'aime Partager 21

Twitter G+1 2

Follow



Michel Ancel ne sera pas le seul invité jeux vidéo de l'édition 2017 du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC). Un grand nom du jeu vidéo japonais sera également présent lors de l'événement.

---

À lire aussi : **Shenmue 3 : Nos impressions rassurées après la conférence MAGIC**

---

L'équipe organisatrice du MAGIC vient d'annoncer que Tetsuya Nomura, le réalisateur de **Final Fantasy VII Remake** et **Kingdom Hearts III**, fera partie des invités de l'édition 2017 de l'événement.

À l'heure où sont écrites ces lignes, les organisateurs ont simplement indiqué que Tetsuya Nomura participera à une conférence et à une séance de dédicaces. De plus amples informations au sujet de la participation du célèbre game designer seront très certainement dévoilées à l'approche de la tenue du MAGIC 2017.

Comme déjà indiqué précédemment, le MAGIC 2017 aura lieu le samedi 18 février 2017 de 9h à 19h au Forum Grimaldi de Monaco.



<https://gamersflag.com/article/michel-ancel-et-tetsuya-nomura-au-magic-2017>

## Michel Ancel et Tetsuya Nomura au MAGIC 2017 !

par William | publié le 23 octobre 2016 à 11:30:00 | publié dans la catégorie actus



En bons amateurs de jeux vidéo, nous n'avons jamais été déçus par la programmation du *Monaco Anime Games International Conferences* (ou MAGIC, c'est plus court). Pour la prochaine édition, qui aura lieu **le samedi 18 février 2017**, il semblerait que nous en ayons pour notre argent (ah ben non, l'évènement est gratuit, [inscription ici](#)), puisque ce ne sont ni plus, ni moins que *Michel Ancel* et *Tetsuya Nomura* qui ont été annoncé pour des conférences et dédicaces, en plus des invités **dont nous avons déjà parlé par ici**.

*Michel Ancel*, c'est **Rayman**, c'est **Les Lapins Crétins**, c'est **Beyond Good and Evil** (dont un nouvel épisode a été confirmé récemment) et, très bientôt, **Wild**. Je crois qu'il n'est pas nécessaire d'en dire beaucoup plus.

*Tetsuya Nomura* est un grand créateur japonais, impliqué au plus haut degré dans la série **Kingdom Hearts**, actuellement réalisateur de **Final Fantasy VII Remake**, premier réalisateur de **Final Fantasy Versus XIII/XV**. Il a, de manière globale, travaillé sur presque tous les épisodes et spin-offs de **Final Fantasy** depuis le quatrième épisode ou encore sur **Chrono Trigger**.

En bref, deux monstres du jeu vidéo que nous aurons le plaisir de rencontrer et, pourquoi pas, interviewer. On vous tient au courant !



*Michel Ancel*



*Tetsuya Nomura*

<http://www.manga-news.com/index.php/actus/2016/10/21/Tetsuya-Nomura-present-au-MAGIC-de-Monaco>

## Tetsuya Nomura présent au MAGIC de Monaco

Vendredi, 21 Octobre 2016 - Source :MAGIC



Malgré son emploi du temps surchargé, le développeur japonais **Tetsuya Nomura**, qui travaille actuellement sur **Final Fantasy VII Remake**, sera présent à Monaco le 18 février prochain pour participer au **MAGIC** en tant qu'invité Jeux-Vidéo.

Des informations concernant son planning seront communiquées prochainement sur [le site du festival](#).



### A propos du festival

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

C'est une journée dédiée à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture.

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

J'Y ÉTAIS

<http://www.roleplayinggame.fr/2016/10/21/tetsuya-nomura-sera-au-magic-2017-de-monaco/>

Blocs Slider Home Fan Service 21 octobre 2016

👍 0 🗨️ 0 👁️ 200



Tetsuya Nomura sera présent à l'événement MAGIC (Monaco Anime Game International Conference) de Monaco le 18 février 2017; le site officiel promet "plus d'informations prochainement!"

Le célèbre réalisateur et character designer a promis des surprises pour 2017, qui marquera les quinze ans de sa série fétiche Kingdom Hearts. En outre, la star de Square Enix a récemment **précisé** qu'il n'y aurait pas d'infos sur le très attendu KH III avant la parution de Kingdom Hearts HD II.8; or, lorsqu'il sera au MAGIC, la compilation sera sortie depuis presque un mois... On se prend donc à espérer que Nomura fera quelques révélations -concernant KH III voire FF VII Remake- durant sa présence à Monaco!

Site officiel

<http://www.magic-ip.com/tetsuya-nomura-au-magic-2017/>



**Isabelle**

RPG du moment: Kingdom Hearts HD II.8, Kingdom Hearts Unchained χ

OST du moment: Final Fantasy XV

RPG le plus attendu: NieR: Automata

Manga RPG du moment: The Legend of Zelda: Twilight Princess vol. 1 (VF)

<http://www.manga-news.com/index.php/actus/2016/11/24/Le-createur-de-Metal-Gear-Solid-au-MAGIC2>

« Première bande annonce pour Fûka

Anime - Sound ! Euphonium - Saison 2 - Episode

## Le créateur de Metal Gear Solid au MAGIC de Monaco



Jeudi, 24 Novembre 2016 - Source :MAGIC



La liste des invités de la prochaine édition du **MAGIC** continue de s'étoffer au fil du temps avec cette semaine l'annonce de la venue d'**Hideo Kojima**.

Le créateur des jeux-vidéo **Metal Gear Solid** et **Death Stranding** sera présent sur le salon le 18 février 2017 pour une conférence et une séance de dédicace.



### A propos du festival

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

C'est une journée dédiée à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture.

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

## [ÉVÉNEMENT] Ancel , Nomura et Kojima à Monaco pour le MAGIC 2017



La liste des invités jeux vidéo du MAGIC 2017 continue de grossir. En effet, les organisateurs de l'événement monégasque ne comptaient pas s'arrêter à Michel Ancel et Tetsuya Nomura. Le créateur de Metal Gear Solid sera lui aussi de la partie.

Pour rappel, le MAGIC 2017 aura lieu le samedi 18 février 2017 de 9h à 19h au Forum Grimaldi de Monaco. À noter pour les personnes qui souhaitent s'y rendre qu'il semblerait que tous les invités de cette manifestation n'ont pas encore été révélés.










<http://www.gameblog.fr/news/63846-hideo-kojima-invite-du-magic-2017>

tags :

**5** J'aime

publié le 22/11/2016 à 16:12 par **Gantzeur**

commentaires (10)

-  **Kira93** publié le 22/11/2016 à 16:14  
Kojima 🤔🤔🤔  
Nomura 🤔🤔
-  **Alfb** publié le 22/11/2016 à 16:14  
Il y a l'ami des gamers en invité spécial aussi!
-  **Gantzeur** publié le 22/11/2016 à 16:15  
Alfb c'est le clou du spectacle 👍
-  **Ninjadow** publié le 22/11/2016 à 16:18  
3 pontes!
-  **Milo42** publié le 22/11/2016 à 16:18  
Alfb Youpi 😊
-  **Wadewilson** publié le 22/11/2016 à 16:34  
Du beau monde 👍
-  **60teraflops** publié le 22/11/2016 à 16:48  
J'y serai 😊
-  **Sora78** publié le 22/11/2016 à 17:29  
La Dream Team 😊  
😊
-  **Chronokami** publié le 22/11/2016 à 17:43  
toujours aussi sayks ce nomura 😊
-  **Kingcharlemagne** publié le 23/11/2016 à 00:15  
putain 3 grands noms du JV 😊



## Le chara-Designer de Final Fantasy Tetsuya Nomura, invité de la 3e édition de MAGIC à Monaco

Le 18 février 2017 au Grimaldi Forum à Monaco

Le festival MAGIC a le plaisir d'annoncer son prochain invité : Tetsuya Nomura.

Chara-designer de Final Fantasy et Kingdom Hearts, il répondra aux questions des visiteurs le 18 février prochain lors de la 3e édition du festival MAGIC à Monaco. Il sera aussi disponible pour des interviews.

### Tetsuya Nomura

Réalisateur de jeux vidéo et créateur de personnages chez Square Enix Co., Ltd

Après avoir rejoint Square Enix en 1991, Tetsuya Nomura a travaillé sur la création des personnages de plusieurs jeux vidéo dont la série mondialement connue Final Fantasy. Il a aussi montré son talent en tant que réalisateur sur la série Kingdom Hearts en collaboration avec Disney. Plusieurs personnages de la série ont été dessinés et créés par Nomura lui-même et ont rejoint les personnages célèbres de Disney.



En 2005, il réalise son premier film en images de synthèse Final Fantasy VII : Advent Children, acclamé par la critique et présenté au Festival International du Film de Venise sur invitation spéciale.

Il travaille actuellement sur la réalisation de Kingdom Hearts III et le remake de Final Fantasy VII.

### Œuvres Jeux vidéo

- Final Fantasy V
- Final Fantasy VI
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Final Fantasy X
- Final Fantasy X-2
- The Bouncer
- Kingdom Hearts

### Filmographie

- Final Fantasy VII : Advent Children
- Final Fantasy VII : Advent Children Complete

Et plus encore...

<http://actualitesjeuxvideo.fr/retour-sur-la-conference-de-presse-du-festival-magic-de-monaco/>

# Retour sur la Conférence de presse du festival MAGIC de Monaco !



NicodLouis



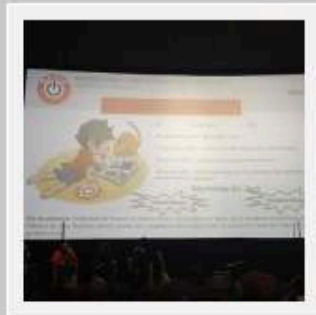
13 janvier 2017



## MAGIC

Hier, au Majestic Passy, nous avons assisté à la conférence de presse du MAGIC 2017 (Monaco Anime Game International Conferences) qui aura lieu le 18 février au Grimaldi Forum à Monaco. Pour cette troisième édition, Shibuya Productions a fait fort avec plusieurs invités de prestige comme Mike Mignola le dessinateur d'Hellboy, Frank Miller l'auteur de Daredevil et Batman: The Dark Knight ou encore le réalisateur de Final Fantasy, Tetsuya Nomura ! [Nous vous invitons d'ailleurs à découvrir le programme de l'événement sur le site officiel.](#)





De plus, vous pourrez y retrouver un concours international de cosplay, dont le jury sera composé du chanteur Orelsan, un concours de création de jeux vidéo et, grande nouveauté de cette édition, un concours de manga ! D'ailleurs, un prix exceptionnel attend le gagnant qui séjournera pendant un mois au Japon en plus de la publication de son manga !

Entre les différents stands, les conférences et expositions, les jeux vidéo et les séances de dédicaces, la journée au MAGIC 2017 sera exceptionnelle et nous vous invitons à très vite [réserver vos entrées, gratuites dans la limite des places disponibles, sur www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com) !





## Les 5 finalistes du concours de création jeux vidéo MAGIC#2017 dévoilés

Les 5 finalistes qui viendront pitcher leur projet devant notre jury d'exception, Michel Ancel, Giancarlo A. Mori et David Hart, le 18 février prochain au Grimaldi Forum, ont enfin été dévoilés.

Le but de ce concours ? Permettre à chacun de créer son propre jeu vidéo !

Venez découvrir ces projets aux gameplays originaux et innovants sur un plan technologique, technique, graphique, et scénaristique comme l'ont fait SwapTales : Léon ! en 2015 et Epic Loon en 2016.

**À la clé : 100 000 euros d'investissement pour finaliser le financement de votre projet !**

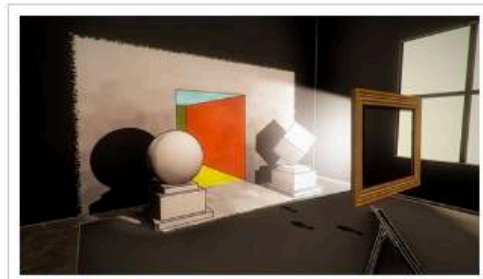
### Les 5 finalistes

**Enterre-moi mon Amour** raconte l'histoire d'un couple syrien : Nour, qui décide de tenter le voyage jusqu'en Europe, et Majd, son mari, qui ne peut pas l'accompagner.

Ce jeu, qui parle d'amour, d'espoir, et de l'angoisse d'attendre des nouvelles de quelqu'un, est adapté d'une histoire vraie et inspiré par la série de fictions interactives Lifeline et l'application WhatsApp.



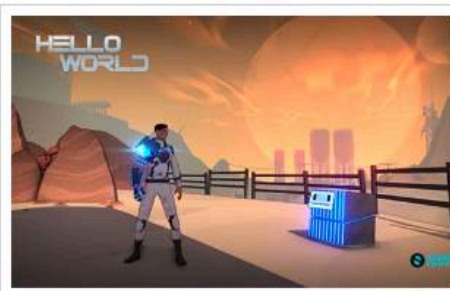
**Fresco** est un jeu d'exploration et de réflexion à la première personne, proposant une mécanique de gameplay unique. Utilisez à votre avantage des tableaux en les positionnant à des endroits stratégiques, afin de vous frayer un chemin dans un monde étrange.



**Oniri Islands** est un jeu d'aventure et d'exploration avec des jouets connectés pour tablette ! Oniri rassemble petits et grands, amis, parents, enfants, autour d'une expérience unique et conviviale à partager ensemble.

Entre jeu de plateforme et jeu de rythme, **Skybolt Zack** est une expérience purement arcade et frénétique. Propulsez-vous d'ennemi en ennemi à coup de Rocket Punch et faites exploser la sono ! Skybolt Zack a reçu le [Ping Award du meilleur jeu étudiant](#) (ex-aequo) en 2016.

**"Hello World"** est un puzzle-aventure poétique, à la 3ème personne, pour PC et consoles. Après le crash de son vaisseau sur une planète inconnue, Sam est secouru par un mystérieux personnage, Roby, dernier représentant de sa race robotique. Petit à petit, ils apprennent à communiquer et à coopérer afin de comprendre ce qui a ravagé cette planète, laissant naître une improbable amitié.



Publié le 27 janvier 2017 par Emmanuel Forsans

25

27

28

<http://www.clique.tv/monaco-nouveau-haut-lieu-prestigieuse/>



12 janvier 2017

**Les stars du manga, des comics et  
des jeux vidéo seront à Monaco en  
février**



De Monaco, on connaissait la famille princière, le Grand Prix de Formule 1 et le son creux du stade Louis II à chaque match de l'ASM. Il faut à présent compter sur le MAGIC (Monaco Anime Game International Conference), qui fêtera sa troisième édition le 18 février prochain.

En quelques années, l'événement a su se créer une place à part parmi les conventions et rencontres annuelles autour des jeux vidéo, de l'animation, des comics et du manga. Les forces du MAGIC ? Un concept unique et une programmation délirante assurée par Shibuya Productions.

**Premier point notable du MAGIC : tout est fait pour que les passionnés apprécient l'expérience. Pas de foule oppressante ou de ticket d'entrée au prix prohibitif ; l'événement est entièrement gratuit et limité à 3 000 personnes. Pour vous inscrire, cliquez ici.**

Au programme ce 18 février : des dédicaces, expositions, conférences et tables rondes autour d'illustrateurs, de scénaristes et de designers de jeux vidéo. Sur l'impressionnante liste des invités, citons la présence de monstres sacrés dans leur catégorie respective :

**Hideo Kojima (créateur des jeux Metal Gear Solid),  
Mike Mignola (auteur du comic  
book Hellboy), Tetsuya Nomura (Final Fantasy,  
Kingdom Hearts), ou encore le légendaire et  
controversé Frank Miller (Batman : The Dark  
Knight Returns, 300, Daredevil : Man Without Fear).**



**Outre ces auteurs légendaires – dont plusieurs ne se déplacent que très rarement hors de leur pays -, la troisième édition du MAGIC donnera leur chance aux jeunes créateurs en proposant deux concours dont les récompenses donnent le tournis :**

– Pour les créateurs de jeux vidéo, un concours offrira au gagnant la somme de... 100 000 euros pour développer son projet. Le jury sera présidé par Michel Ancel, le créateur de *Rayman* et des *Lapins Crétins*.

**– Pour les jeunes auteurs de manga, un concours proposera un prix incroyable. Le jury, présidé par le rédacteur en chef du prestigieux magazine *Shônen Jump + (!)*, offrira au gagnant un séjour d'un mois au Japon accompagné d'un rendez-vous avec un éditeur et, surtout, la chance de voir ses planches publiées dans les pages du mythique bestseller japonais.**

Pour rappel : *Shônen Jump* est le plus gros magazine de manga au monde. Chaque semaine, il se vend à plus de deux millions d'exemplaires et c'est dans ses pages qu'ont été (ou sont encore) publiées des séries telles que *Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto*, *Slam Dunk*, *Bleach*, *Yu-Gi-Oh!*, *Naruto*, *Hunter x Hunter*.

**Pour clôturer le festival, un concours de cosplay verra s'affronter certains des meilleurs cosplayers du monde. Le président de ce jury ? Orelsan. On vous avait dit que cet événement était magique.**



MAGIC – Forum Grimaldi  
 18 Février 2017 – Ouverture des portes : 9h-19h.  
 10, Avenue Princesse Grace – MC 98000 Monaco  
 Toutes les infos sur le site officiel du MAGIC



<https://braindegeek.com/retour-conference-presse-magic-2017/>

# [Event] Retour sur la conférence de presse du Magic 2017

Par **shoga** - 14 janvier 2017

1

Hello les brains, on se retrouve aujourd'hui pour faire un récapitulatif de la conférence de la 3ème édition du MAGIC. (Monaco Anime Game International Conferences).

En effet l'équipe de brain de geek, a eu le plaisir d'assister à la conférence de presse qui s'est tenue le 12 janvier au Majestic à Paris.



Avant de parler du **Magic 2017**, intéressons-nous à la société qui organise cet event. Il s'agit de la **Shibuya Productions**.

Cette société monégasque, a été créée par **Cédric Biscay** et **Kostadin Yanev**. Le secteur d'activité de **Shibuya Productions** est justement la production d'animation. (**Cobra return of Joe Gillian, Astro Boy Reboot**) et de jeux vidéo (**Shenmue 3, Swap Tales Léon!**).

**Shibuya Productions** organisera la troisième édition du **MAGIC**, qui aura lieu le **18 Février 2017**, au **Grimaldi Forum de Monaco**.

L'entrée est gratuite, mais il y a une étape d'inscription préalable à fournir : [ici](#) .

L'événement MAGIC est un rendez-vous idéal de Pop culture, il réunit des grands noms du Jeux vidéo, Manga, Comics et de l'animation. Il y aura également des tables rondes, des conférences et des séances de dédicaces autour des invités.

Parlons maintenant des invités :



**Mike Mignola**, le célèbre dessinateur américain de comics de *Hellboy* et ses spin-off nous fera l'honneur de sa présence au MAGIC 2017.



**Frank Miller**, Auteur de *Sin City*, *Batman the Dark Knight Returns* ou encore *300*. C'est aussi le créateur du personnage d'Elektra officiant dans l'univers de *Daredevil*.



Nous avons le plaisir de vous annoncer qu'**Hideo Kojima**. Le célèbre créateur de la série Metal Gear sera l'invité du MAGIC 2017.



**Michel Ancel**, le papa de Rayman, Beyond Good & Evil et du futur Wild sera présent au MAGIC en conférence et dédicaces.



Le très rare **Tetsuya Nomura** actuellement très occupé avec Final Fantasy VII Remake et Kingdom Hearts 3 participera au MAGIC.



Le rédacteur en chef de Shônen Jump, **Yoshihisa Heishi** et le rédacteur en chef de Shônen Jump +, **Shuhei Hosono**, nous ferons l'honneur de leur présence au MAGIC en tant que membres du Jury du concours manga.

Je vous invite à regarder la liste complètes des invités : [ici](#) .

Passons maintenant, à composante importante du MAGIC : Les concours.

Concours Jeux Vidéo :



Grand concours de création de jeux vidéo organisé pour MAGIC.

Pour la troisième fois consécutive, MAGIC revient avec l'unique concours de création de Jeux vidéo.

Avec une énorme récompense de 100 000 € sous forme d'investissement pour le vainqueur.

Concours Cosplay :



Pour cette troisième édition de MAGIC, Shibuya Productions vous réserve de nouveau un concours d'exception.

Vous assisterez à une compétition qui rassemblera certains des **meilleurs cosplayers internationaux** : le Magic International Cosplay Masters. Un show à ne pas manquer. Le meilleur performeur gagnera un billet aller / retour vers le Japon.

Concours Manga :

**Shibuya Productions et SHUEISHA lancent, en collaboration avec Shibuya International, un grand concours de manga en vue de La prochaine édition du Monaco Anime Game International Conferences !**

Le Jury de la finale sélectionnera un Gagnant et son Dauphin :

– le Dauphin recevra un certificat de participation en tant que finaliste et son œuvre sera publiée sur le site Shōnen Jump +.

– le Gagnant recevra un certificat de premier prix et son œuvre sera publiée sur Shōnen Jump +.

Shibuya Productions lui offrira également un séjour d'un mois au Japon (incluant un billet d'avion aller-retour en classe économie pour une personne ; le transport entre l'aéroport et le lieu d'hébergement ; un hébergement à Tokyo pour une personne). Pendant ce séjour, le Gagnant rencontrera un *tantō* (éditeur) de chez Shueisha, côtoyer des mangaka et tenter sa chance pour continuer l'aventure avec cet éditeur pendant un an.

<http://www.gameblog.fr/news/65684-magic-monaco-2017-la-legendaire-nintendo-playstation-y-sera>

Jeux Vidéo Gameblog > Actualités > MAGIC MONACO 2017 : La légendaire "Nintendo PlayStation" y sera !

## MAGIC Monaco 2017 : La légendaire "Nintendo PlayStation" y sera !

Par **Gianni Molinaro** - publié le 30 Janvier 2017 à 16h23



Like Partager 442 Twitter G+ 2 Follow

PUBLICITÉ

La troisième édition du salon monégasque n'accueillera pas que des célébrités du milieu du jeu vidéo, du comics ou du manga. Un prototype de console légendaire s'y trouvera également...

---

À voir aussi : [Nintendo Switch : Les intentions d'achat des Japonais révélées](#)

---

Vous connaissez sûrement l'histoire de la collaboration avortée entre Nintendo et Sony. Vous savez aussi qu'[un exemplaire du lecteur CD-Rom pour Super Nintendo, baptisé PlayStation, a été retrouvé en 2015.](#)

Ce survivant (il s'agit du dernier existant sur les 200 qui ont été construits) qui a appartenu à l'ancien Président de Sony, Olaf Olafsson, sera à découvrir lors du MAGIC 2017, son actuel propriétaire, Terry Diebold, faisant le voyage avec !

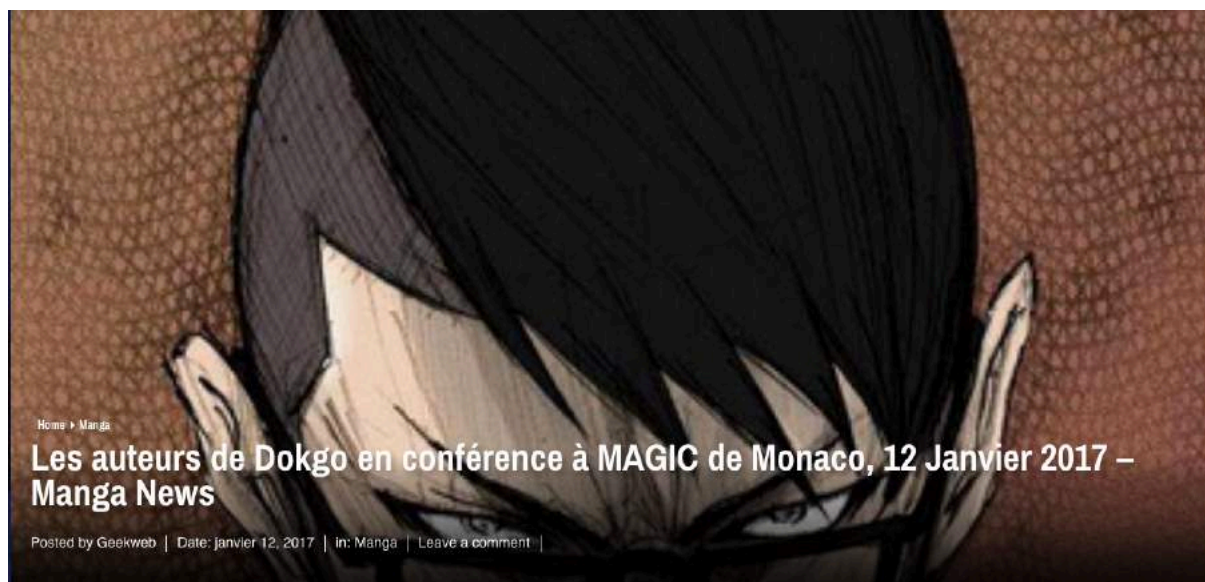
Une occasion de découvrir un véritable mythe de l'Histoire du Jeu Vidéo qui donne une raison supplémentaire de se rendre à l'événement organisé par Shibuya Productions qui, rappelons-le, verra s'exprimer les créateurs [Hideo Kojima](#), [Tetsuya Nomura](#), [Michel Ancel](#) ou encore les célèbres dessinateurs [Frank Miller](#) (*Sin City*, *Batman : Dark Knight*) et [Mike Mignola](#) (*Hellboy*).

A noter que [les listes des finalistes du concours de Jeu Vidéo](#) (100.000 euros à la clé pour le vainqueur) sont désormais connus :

- *Enterre-moi mon Amour* raconte l'histoire d'un couple syrien : Nour, qui décide de tenter le voyage jusqu'en Europe, et Majd, son mari, qui ne peut pas l'accompagner. Ce jeu, qui parle d'amour, d'espoir, et de l'angoisse d'attendre des nouvelles de quelqu'un, est adapté d'une histoire vraie et inspiré par la série de fictions interactives *Lifeline* et l'application *WhatsApp*.
- *Fresco* est un jeu d'exploration et de réflexion à la première personne, proposant une mécanique de gameplay unique. Utilisez à votre avantage des tableaux en les positionnant à des endroits stratégiques, afin de vous frayer un chemin dans un monde étrange.
- *Oniri Islands* est un jeu d'aventure et d'exploration avec des jouets connectés pour tablette ! Oniri rassemble petits et grands, amis, parents, enfants, autour d'une expérience unique et conviviale à partager ensemble.
- Entre jeu de plateforme et jeu de rythme, *Skybolt Zack* est une expérience purement arcade et frénétique. Propulsez-vous d'ennemi en ennemi à coup de Rocket Punch et faites exploser la sono !
- *Hello World* est un puzzle-aventure poétique, à la 3ème personne, pour PC et consoles. Après le crash de son vaisseau sur une planète inconnue, Sam est secouru par un mystérieux personnage, Roby, dernier représentant de sa race robotique. Petit à petit, ils apprennent à communiquer et à coopérer afin de comprendre ce qui a ravagé cette planète, laissant naître une improbable amitié.

Le MAGIC se tiendra le 18 février 2017 au Forum Grimaldi de Monaco. Et vous savez quoi ? On y sera. Infos pratiques sur [le site officiel](#).

<https://geekweb.fr/les-auteurs-de-dokgo-en-conference-a-magic-de-monaco-12-janvier-2017-manga-news/>



Les organisateurs du **MAGIC de Monaco** ont le plaisir d'annoncer la présence de Meen et Seung Hoon Baek pour la troisième édition du festival qui se déroulera le **18 février 2017**.

Ces deux auteurs coréens, qui participeront à une conférence, ont réalisé ensemble **Dokgo**, un manhwa en 90 chapitres disponible uniquement en numérique chez nous via la plateforme **Delitoon**. Dokgo compte 6 millions de lecteurs dans le monde.



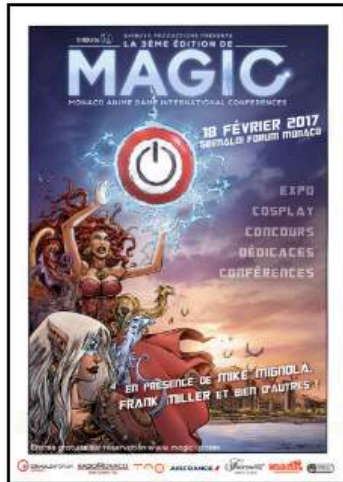


Un jeune malfrat surnommé Dokgo, combattant surdoué, se fait passer pour son frère jumeau Hu au lycée Taesan. Souffre-douleur des petits caïds du lycée, Hu est mort des sévices qu'il a subis, mais son décès est resté caché. Hyuk, aka Dokgo, a pris sa place pour le venger. Il est seul contre tous...

Après un an d'absence pour convalescence, Gang Hu réintègre le lycée Taesan, un établissement hyper violent où règnent brimades et sévices entre élèves. Mais tout le monde ignore que le véritable Hu est décédé des mauvais traitements qu'on lui a fait subir. C'est son frère jumeau Dokgo, formé au combat par sa fréquentation de la pègre, qui a clandestinement pris sa place, bien décidé à venger la mort de son frère. Et à détruire l'organisation de caïds lycéens qui, enrichis grâce au racket des élèves, fait régner la terreur au quotidien.

**MANGA-NEWS** NEWS

Source : <http://www.manga-news.com/index.php/actus/2017/01/12/Les-auteurs-de-Dokgo-en-conference-a-MAGIC-de-Monaco>



 **partager**

du 18/02/2017 au 18/02/2017

## 3ème édition MAGIC - Monaco Anime Game International Conferences -

Organisé par Shibuya Productions  
ÉVÉNEMENT À MONACO

MAGIC est un événement gratuit organisé par Shibuya Productions société à qui l'on doit la venue à Monaco de :

Buichi Terasawa, Yoichi Takahashi, Go Nagai, Yu Suzuki, Yoshitaka Amano, Shinji Hashimoto, Yuji Naka, Paul Haggis, Mark Millar, John Romita Jr, David Lloyd, Karen Green, Philippe Buchet, Didier Tarquin, Kavinsky, Ben Cross, Akino Arai, Franck Pitiot, Michel Ocelot, Viktor Kalvachev, Patrick Moya,

MAGIC propose des conférences, des dédicaces, des animations, un grand concours de cosplay (Le MICM) un concours de création de jeux-vidéo unique au monde doté de 100 000 euros d'investissement et un concours de Manga en partenariat avec Shibuya Productions, Shueisha et Shibuya International.

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

Les conférences et défilés se déroulent dans l'Auditorium Prince Pierre, une salle de 800 places.

Les présentations au jury des candidats sélectionnés dans le cadre du concours de jeux vidéo prend place dans une salle adjacente de 200 places, la salle Van Dongen, ouverte à tous les visiteurs.

Pour nous contacter dès maintenant, une seule adresse :  
[info@magic-ip.com](mailto:info@magic-ip.com).

Attention, MAGIC est un événement qui ne propose pas d'espace pour les boutiques.

le 21/01/2017

<http://www.huffingtonpost.fr/jean-samuel-kriegk/un-festival-de-stars-du-manga-et-du-jeu-video-en-fevrier-a-monaco/>

LES BLOGS

## Un Festival de stars du manga et du jeu vidéo en février à Monaco

Le MAGIC Festival à Monaco: voilà un événement qui depuis trois ans commence à faire parler de lui dans les milieux geeks.

© 12/01/2017 15:05 CET | Actualisé 12/01/2017 16:33 CET



Jean-Samuel Kriegk

Auteur du livre Art Ludique (Sonatine Éditions)

Le MAGIC Festival à Monaco: voilà un événement qui depuis trois ans commence à faire parler de lui dans les milieux geeks. Les quatre grandes foires concurrentes que sont Japan Expo, le Comic Con, la Paris Games Week et Paris Manga ne valorisent pas franchement la création culturelle et sont assez pénibles à fréquenter passée l'adolescence: beaucoup de bruit, de grandes foules, et des heures passées à faire la queue pour participer à ce qui ressemble souvent à un festival de la consommation tourné vers des boutiques de produits dérivés. Les organisateurs du MAGIC Festival prennent tout cela à contre-pied pour organiser un événement complètement gratuit, limité à trois mille visiteurs et recentré sur les artistes invités. Ceux-ci y donnent des conférences, participent à des tables rondes, rencontrent leurs fans en petit comité et dédicacent leurs œuvres.



VIDÉOS À NE PAS RATER

Épisode Festival enfants et adultes



MAGIC, SHIBUYA PRODUCTIONS

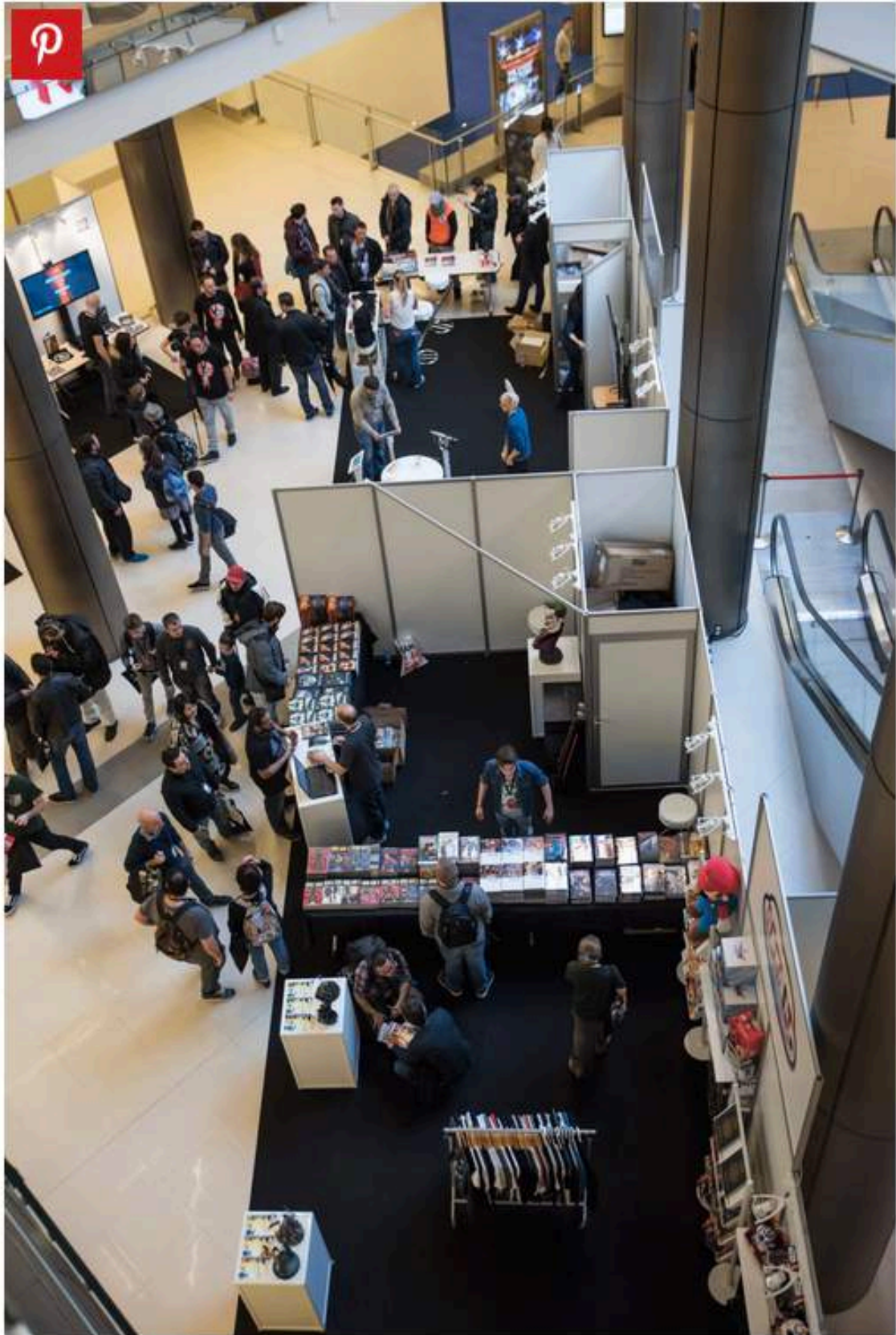
En deux petites éditions, quelques uns des plus grands noms du manga, du jeu vidéo et de la bande dessinée française et américaine ont fait le déplacement. Buichi Terasawa (le créateur de *Cobra*), Mark Millar (le plus célèbre des scénaristes de comics contemporain), John Romita Jr. (dessinateur emblématique de *Spider-Man*), Yuji Naka (co-créateur de *Sonic*), David Lloyd (dessinateur de *V pour Vendetta*) ou encore Yoshitaka Amano (artiste connu pour son travail sur la saga des jeux *Final Fantasy*) sont quelques uns de ces artistes de toute première catégorie. Particularité rare et notable de ces rencontres: elle ne se font pas dans un contexte de promotion. Les artistes se déplaçant à Monaco n'ont rien à vendre et ne viennent y chercher qu'un moment d'échange avec leurs fans dans un contexte privilégié. Rappelons que sur des événements similaires en France ou aux États-Unis, beaucoup de talents ont pour habitude de monnayer leur simple signature ou leur photo lors de séances expédiées en quelques secondes...



© FABBIO GALATIOTO, AVEC AUTORISATION

La qualité des intervenants en seulement deux éditions s'explique sans doute par la personnalité et le parcours du fondateur de MAGIC: Cédric Biscay, un passionné sincère qui a consacré des années à créer des passerelles entre la France et le Japon à travers sa société Shibuya Productions, d'abord pour promouvoir des oeuvres et des artistes méconnus (comme le pionnier du manga Osamu Tezuka), puis pour produire ses propres contenus TV et jeux vidéo, souvent en partenariat avec des ayants-droits japonais. Shibuya produit aujourd'hui notamment le troisième épisode du jeu vidéo *Shenmue* (une arlésienne dans l'histoire du jeu vidéo, qui a cassé quelques records de financement participatif pour un jeu lors de son annonce aux Etats-Unis), et de nouvelles versions des séries animées *Astro Boy* et *Cobra*. Shibuya produit aussi des jeux vidéo en France, notamment grâce à un appel à projet hébergé par le Festival MAGIC qui dote le lauréat d'un investissement de 100.000 euros.

Lors d'une conférence de presse donnée à Paris le 12 janvier, Cédric Biscay a fait le point sur la programmation 2017 qui s'avère exceptionnelle. Les trois premiers noms annoncés sont des autant de piliers incontestables de la culture geek, à la présence rare et exceptionnelle en Europe: Hideo Kojima (créateur des jeux vidéo *Metal Gear*), Mike Mignola (auteur des BD *Hellboy*) et Frank Miller (scénariste et dessinateur de *300*, *Sin City*, et auteur historique de *Batman* qui réinventa le personnage dans les années 1980). Ils ne viennent pas seuls: le célèbre créateur français de jeux vidéo Michel Ancel sera de la partie (*Rayman*, *Lapins Crétins*, *Beyond Good and Evil*), ainsi que le japonais Tetsuya Nomura (réalisateur du film *Final Fantasy VII: Advent Children* et du remake attendu du jeu *Final Fantasy VII*). Pour la première fois, des auteurs coréens seront présents à l'événement, en la personne du dessinateur et du scénariste de *Dokgo*. Cette série-événement aux 6 millions de lecteurs en Asie exclusivement au format webtoon (terme qui désigne une BD publiée par épisodes à lire sur écran uniquement) est traduite depuis peu en France sur le site Delitoon, qui avait lancé *Lastman* dans le même format.



© FABBIO GALATIOTO, AVEC AUTORISATION

Le concours de création de jeu vidéo est reconduit (sous la direction de Michel Ancel), auquel s'ajoute un nouveau concours de création de manga, en partenariat avec l'éditeur de la revue Shonen Jump +: la Shueisha. Non seulement le lauréat sera publié au Japon, mais il y sera invité un mois chez le plus célèbre des éditeurs japonais de manga pour être encadré là-bas par un *tantô* (éditeur) et tenter de le convaincre d'y continuer l'aventure pendant un an! Une exposition *The Art of Anime* sera aussi proposée par le Festival, qui retracera l'histoire du dessin animé japonais de 1960 à nos jours. Enfin, un concours de cosplay sera organisé comme chaque année, avec un jury présidé par le rappeur Orelsan.

Pour participer à cette édition qui se déroulera au Grimaldi Forum de Monaco le 18 février prochain, les places (gratuites, le festival étant intégralement financé par ses sponsors) sont à demander sur le site [www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com).



FESTIVAL MAGIC

<http://www.mediaclub.fr/actualites/decouvrez-la-3eme-edition-du-monaco-anime-game-international-conference-magic-le-18-fevrier-2017>

# Découvrez la 3ème Édition du Monaco Anime Game International Conférence (MAGIC) le 18 février 2017

Organisé par la Société Shibuya Productions au Grimaldi Forum Monaco, MAGIC est une journée dédiée à différents univers : comics, jeux vidéo, mangas, animation, cinéma et pop culture. Cette année, l'événement reçoit notamment l'une des légendes de la bande dessinée américaine, Frank Miller.



Une journée pour découvrir, apprendre et s'amuser autour des différents univers à l'honneur lors du **Monaco Anime Game International Conférence (MAGIC)**. Le 18 février 2017 au Grimaldi Forum Monaco, les participants pourront retrouver plusieurs cycles de conférences et de tables rondes avec de célèbres game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux en totale interaction avec le public.

Cette journée dédiée au **comics, jeux vidéo, mangas, animation, cinéma et à la pop culture** est également l'occasion d'assister à un défilé et concours cosplay exceptionnel organisé, en présence des plus grands performeurs internationaux du secteur : le Magic International Cosplay Masters.

Pour cette 3ème édition, le **Monaco Anime Game International Conférence (MAGIC)** s'enrichit et met en place en plus de son concours de création de jeux vidéos doté de 100 000 euros d'investissement, un concours de mangas en partenariat avec la maison d'édition japonaise SHUEISHA (Dragon Ball, One Piece notamment) et en collaboration avec la société Shibuya International.

Enfin, c'est l'occasion de rencontrer certaines des plus grandes stars de ces univers. Cette année, les participants pourront voir notamment, **Frank Miller**, le créateur de la série de comics *Batman : Dark Knight*, et **Mike Mignola**, le créateur de *Hellboy*.

Les fans de jeux vidéos ne seront pas en reste puisque **Hideo Kojima**, créateur de la saga *Metal Gear*, **Tetsuya Nomura**, à l'origine de la saga *KingdomHearts* avec Disney et réalisateur de *Final Fantasy*, et **Michel Ancel**, le père de *Rayman*, seront également présents.

Le Monaco Anime Game International Conférence est organisé par **Shibuya Production**, société fondée par **Cédric Biscay**, membre du médiaCLub.

Pour plus d'informations et pour vous inscrire à cette journée événement : <http://www.magic-ip.com/>



SHIBUYA 

SHIBUYA PRODUCTIONS PRÉSENTE  
LA 3ÈME ÉDITION DE

# MAGIC

MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

18 FÉVRIER 2017  
GRIMALDI FORUM MONACO

EXPO  
COSPLAY  
CONCOURS  
DÉDICACES  
CONFÉRENCES

EN PRÉSENCE DE  
MIKE MIGNOLA, FRANK MILLER,  
TETSUYA NOMURA, HIDEO KOJIMA,  
MICHEL ANCEL ET BIEN D'AUTRES !

Entrée gratuite sur réservation [www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com)

 GRIMALDIFORUM  
MONACO

 RADIO MONACO  
MONACO 103.5

 activbody

AIRFRANCE

 Fairmont  
MONACO CASINO

 CARIBARA  
COMMUNICATIONS

 SHIBUYA  
INTERNATIONAL





(Crédit affiche : Didier Tarquin)

<http://mostagame.com/magic-monaco-2017la-legendaire-nintendo-playstation-y-seragameblogfr-1735>



PLAYSTATION

## MAGIC Monaco 2017 : La légendaire "Nintendo PlayStation" y sera ! - Gameblog.fr

 GAMEBLOG.FR  30-01-2017  187  5

Gameblog.frMAGIC Monaco 2017 : La légendaire "Nintendo PlayStation" y sera !Gameblog.frLa troisième édition du salon monégasque n'accueillera pas que des célébrités du milieu du jeu vidéo, du comics ou du manga. Un prototype de console légendaire s'y trouvera également... À voir aussi : Nintendo Switch : Les intentions d'achat des ...

<http://www.animint.com/actualites/1746-magic.html>

## 3e Magic

Le 18 février 2017

La manifestation **Monaco Anime Game International Conference** (Magic) aborde les thèmes du manga, de l'animation, du jeu vidéo et du comics, avec de nombreuses activités

- conférences et tables rondes
- défilés de cosplay
- exposition
- concours de création de jeux vidéo
- concours manga en partenariat avec Shueisha

Parmi les invités, citons :

- **Tetsuya Nomura**, réalisateur de jeux vidéo et créateur de personnages chez Square Enix Co., Ltd
- **Yoshihisa Heishi**, rédacteur en chef du *Weekly Shōnen Jump*
- **Shuhei Hosono**, rédacteur en chef adjoint du *Weekly Shōnen Jump*
- **Shuntaro Kosuge**, rédacteur en chef adjoint du *Jump Square*

Entrée gratuit sur inscription préalable


De 9 à 18h

Forum Grimaldi à Monaco

10, avenue Princesse Grace

MC 98000 Monaco

Monaco

<http://www.magic-ip.com> 



[Imprimer cette page](#)



[Recommander cette page à un ami](#)



[Discuter de ce rendez-vous sur le forum](#)

## MAGIC 18 Février 2017 - Grimaldi Forum - Monaco



**MAGIC**  
**18 Février 2017 - Grimaldi**  
**Forum - Monaco**

**MAGIC - - MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES**  
**C'est une journée dédiée à plusieurs univers : manga, comics, animation, jeux vidéo**  
**et pop culture**

Le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) revient en Principauté avec sa 3ème édition le 18 février prochain. Toujours sur les thématiques manga, jeux vidéo, comics, animation et cinéma, venez nombreux à cette manifestation réalisée sur mesure avec une programmation exceptionnelle :

Des conférences et des séances de dédicaces de célèbres personnalités telles Mike Mignola (Hellboy), Frank Miller (Batman the Dark Knight Returns) et Tetsuya Nomura (Final Fantasy)  
Un grand concours Cosplay, le Magic International Cosplay Masters, réunissant les meilleurs performeurs internationaux. À la clé : un voyage vers le Japon !  
Une exposition dédiée à l'histoire du dessin animé japonais  
Un concours unique de création de jeux vidéo, apprécié par un jury de professionnels dont Michel Ancel (Rayman) attribuant au grand vainqueur un prix de 100 000 € d'investissement.  
Un concours manga exceptionnel ! En récompense : publier son œuvre sur Shōnen Jump +, rencontrer un éditeur au Japon et tenter sa chance de travailler à ses côtés pendant un an.

**Entrée gratuite sur réservation : <http://www.magic-ip.com/>**

**+ d'infos <http://www.magic-ip.com/>**

<http://www.inforumatik.com/events/monaco-anime-game-international-conferences-2017/>



PRÉSENTATION

SHIBUYA PRODUCTIONS PRÉSENTE  
LA 3ÈME ÉDITION DE  
**MAGIC**  
MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

18 FÉVRIER 2017  
GRIMALDI FORUM MONACO

EXPO  
COSPLAY  
CONCOURS  
DÉDICACES  
CONFÉRENCES

EN PRÉSENCE DE MIKE MIGNOLA,  
FRANK MILLER ET BIEN D'AUTRES !

Entrée gratuite sur réservation [www.magic-lp.com](http://www.magic-lp.com)

GRIMALDI FORUM RADIO MONACO AIRFRANCE Fairmont MARBARA

The poster features a central illustration of a woman with long, flowing red hair and a red cape, holding a glowing power button symbol. Below her is a character with long white hair and a blue mask. The background is a sunset over a cityscape. The text is arranged in a clean, modern layout with various fonts and colors.

## PRÉSENTATION

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

C'est une journée dédiée à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture.

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

MAGIC est également l'occasion d'assister à un défilé et concours cosplay exceptionnel organisé en collaboration avec Bulle Japon 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 !

Lors de cette journée exceptionnelle, MAGIC, regroupe les plus grandes personnalités du monde des jeux vidéo, de l'animation, des mangas.

## LE LIEU

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

Les conférences et défilés se déroulent dans l'Auditorium Prince Pierre, une salle de 800 places.

Les présentations au jury des candidats sélectionnés dans le cadre du concours de jeux vidéo prend place dans une salle adjacente de 200 places, la salle Van Dongen, ouverte à tous les visiteurs.

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

Situé au bord de la Méditerranée, en connexion directe avec les grandes capitales européennes via l'aéroport de Nice Côte d'Azur à 22 Kms, le Grimaldi Forum offre 35 000 m<sup>2</sup> d'espace, de fluidité et de créativité.

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

Le Monaco Anime Game International Conferences est fier de vous dévoiler l'affiche de sa prochaine édition, certains de ses invités prestigieux ainsi que la programmation en partie composée de trois concours exceptionnels La troisième édition de MAGIC s'affiche sous les traits de l'auteur de bande dessinée Didier Tarquin (Lanfeust de Troy) !

Et annonce, sans plus attendre, la venue de deux grandes légendes du comics : Frank Miller, dessinateur et scénariste de Daredevil, de Batman et créateur des séries Sin City, Ronin et 300 ainsi que Mike Mignola connu pour sa série Hellboy et ses spin-off. Venez nombreux assister à leurs conférences, leurs tables rondes et leurs séances de dédicaces ! Une journée inoubliable dans une atmosphère festive dédiée aux univers du manga, des comics, de l'animation, des jeux vidéo et du cinéma.

Retrouvez également notre concours de création de jeux vidéo, unique au monde, attribuant au gagnant un investissement de 100 000 euros pour le développement de son projet ainsi que le Magic International Cosplay Masters (MICM) avec des cosplayers internationaux de renom. À la clé : un séjour offert en vol Air France vers le Japon !

Toujours à la recherche de nouveauté, MAGIC organise cette année un concours manga exceptionnel en présence du rédacteur en chef de Shōnen Jump Yoshihisa HEISHI, en partenariat avec la maison d'édition japonaise SHUEISHA, Shibuya Productions et Shibuya International. Tentez votre chance de voir votre œuvre publiée en ligne sur Shōnen Jump +, passer un mois au Japon afin de rencontrer un éditeur de chez Shueisha, côtoyer des mangaka et continuer l'aventure avec cet éditeur pendant un an ! Vous avez jusqu'au 30 septembre 2016 pour vous inscrire au concours manga ainsi qu'au concours de création de jeux vidéo.

ANNONCE



QUAND ?

(Samedi) 9 h 00 min - 19 h 00 min

OÙ ?

Grimaldi Forum Monaco - MONACO (98)  
Grimaldi Forum Monaco - 10, avenue  
Princesse Grace - 98000 MONACO

QUI ?

Shibuya Productions  
contact@magic-ip.com



RÉSEAUX SOCIAUX

facebook.com/magic.monaco

@MagicMonaco

EN SAVOIR PLUS

CALENDRIER GOOGLE CAL



<http://www.manga-news.com/index.php/actus/2017/01/12/Les-auteurs-de-Dokgo-en-conference-a-MAGIC-de-Monaco>

## Les auteurs de Dokgo en conférence au MAGIC de Monaco

Jeudi, 12 Janvier 2017 - Source : [MAGIC](#)



Les organisateurs du **MAGIC de Monaco** ont le plaisir d'annoncer la présence de **Meen** et **Seung Hoon Baek** pour la troisième édition du festival qui se déroulera le **18 février 2017**.

Ces deux auteurs coréens, qui participeront à une conférence, ont réalisé ensemble **Dokgo**, un manhwa en 90 chapitres disponible uniquement en numérique chez nous via la plateforme **Delitoon**. Dokgo compte 6 millions de lecteurs dans le monde.



### Synopsis:

Un jeune malfrat surnommé Dokgo, combattant surdoué, se fait passer pour son frère jumeau Hu au lycée Taesan. Souffre-douleur des petits caïds du lycée, Hu est mort des sévices qu'il a subis, mais son décès est resté caché. Hyuk, aka Dokgo, a pris sa place pour le venger. Il est seul contre tous..

Après un an d'absence pour convalescence, Gang Hu réintègre le lycée Taesan, un établissement hyper violent où règnent brimades et sévices entre élèves. Mais tout le monde ignore que le véritable Hu est décédé des mauvais traitements qu'on lui a fait subir. C'est son frère jumeau Dokgo, formé au combat par sa fréquentation de la pègre, qui a clandestinement pris sa place, bien décidé à venger la mort de son frère. Et à détruire l'organisation de caïds lycéens qui, enrichis grâce au racket des élèves, fait régner la terreur au quotidien.

<http://www.rom-game.fr/agenda/1864-MAGIC+2017+-+Monaco+Anime+Game+International+Conferences.html#>

# MAGIC 2017 - Monaco Anime Game International Conferences

Grimaldi Forum Monaco Monaco - Samedi 18 février 2017



**18 février** 2017  
Samedi

Grimaldi Forum Monaco  
10 Avenue Princesse Grace  
98000 Monaco

---

# Concours jeux vidéo et manga

Comme tous les ans le traditionnel et unique concours de création de jeux vidéo est de retour. Il est gratuit et ouvert à tous. Son but ? Permettre à chacun de créer son propre jeu vidéo !

Surprenez avec vos projets aux gameplays originaux et innovants sur un plan technologique, technique, graphique, et scénaristique comme l'ont fait **SwapTales : Léon!** en 2015 et **Epic Loon** en 2016.

Le jury composé de professionnels sera annoncé prochainement !

- Du 21 juin au 1er octobre 2016 : inscriptions et règlement sur [www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com)
- 1er décembre 2016 : Date limite pour la remise des dossiers.
- 18 janvier 2017 : Annonce des 5 projets sélectionnés.
- 18 février 2017, MAGIC : Présentations des finalistes, délibérations du Jury et annonce du grand gagnant

## Concours de manga

Shibuya Productions organise un grand concours de manga en partenariat avec Shueisha et Shibuya International. Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au 15 Septembre 2016. Pour plus d'informations : [www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com)

## Tarifs

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

## Infos pratiques

de 9h00 à 19h00

**Monaco Anime Game International Conference (MAGIC) est un événement organisé par la Société Shibuya Productions, ouvert à tous qui se tiendra au Grimaldi Forum Monaco pour sa prochaine édition le 18 Février 2017.**

La troisième édition du MAGIC se tiendra le 18 février 2017 au Grimaldi Forum Monaco. C'est une journée dédiée à plusieurs univers : Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et Pop Culture.

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

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

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

 Annonces Google 

[Game Magic](#)

[Magic salon](#)

[Manga Magic](#)

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

Rencontres, partage et accessibilité sont au rendez-vous !

<http://www.scifi-universe.com/agenda/evenements/928/magic-2017>

événement

## MAGIC 2017

Convention - Le 18 février 2017 - Monaco, Monaco



Chercher dans la billetterie Fnac.com

Magic 2017  
Date de début : samedi 18 février 2017  
Date de fin : samedi 18 février 2017  
Se déroule à Monaco Monaco  
Site Officiel : <http://www.magic-ip.com>

### INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR L'ÉVÈNEMENT

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 18 Février 2017.

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

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

Rencontres, partage et accessibilité sont au rendez-vous !

Rendez-vous le 18 février 2017 au Grimaldi Forum Monaco !

Le lieu :

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

Les conférences et défilés se déroulent dans l'Auditorium Prince Pierre, une salle de 800 places.

Les présentations au jury des candidats sélectionnés dans le cadre du concours de jeux vidéo prend place dans une salle adjacente de 200 places, la salle Van Dongen, ouverte à tous les visiteurs.

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

Situé au bord de la Méditerranée, en connexion directe avec les grandes capitales européennes via l'aéroport de Nice Côte d'Azur à 22 Kms, le Grimaldi Forum offre 35 000 m<sup>2</sup> d'espace, de fluidité et de créativité.

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

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

#### MONACO, LA PORTE DE TOUS LES POSSIBLES

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

Lors de cette journée exceptionnelle, *MAGIC*, regroupe les plus grandes personnalités du monde des jeux vidéo, de l'animation, des mangas.

Forum Grimaldi à MONACO

10, Avenue Princesse Grace - MC 98000 Monaco

<http://www.grimaldiforum.com/>

6 FÉVRIER 2017 / by DELITOOON

## Les auteurs de Dokgo invités du Festival Magic 2017

Rencontrez les auteurs  
au Festival Magic 2017

**DOKGO**  
REWIND

**MAGIC**

**À GAGNER 10 ENTRÉES POUR LE 18/02**

*Meen et Baek seront à Monaco le 18/02 à l'occasion du Festival Magic. Ne ratez pas la vôtre de les y rencontrer !*

**Auteurs de *Dokgo* et de *Rewind* (son prequel), Meen et Baek sont au générique du festival Magic de Monaco, le 18 février. Leur regard sans concession sur l'univers lycéen en Corée en a fait des stars du genre.**

C'est assurément l'événement asiatique de ce début d'année ! Arrivés tout droit de **Corée**, Meen et Baek, le tandem d'auteurs surdoués de la série *Dokgo* publiée en France en exclusivité sur **Delitooon**, sont les invités du troisième festival **Magic (Monaco Anime Game International Conferences)**, qui se déroulera le 18 février prochain au **Grimaldi Forum de Monaco**.

Pour l'occasion, en tant que partenaire du festival, nous invitons 10 lecteurs à participer à l'événement par l'entremise d'un concours organisé en amont sur notre page **Facebook**. L'entrée au festival **Magic** est gratuite, mais le nombre de festivaliers étant limitée en revanche, il s'agit bien d'une opportunité exceptionnelle d'approcher deux auteurs très rares de ce côté-ci de la planète ! Pour rappel, le titre a connu un véritable succès en **Corée du sud**, avec plus de 6 millions de fidèles, et fait aujourd'hui une percée remarquable dans le monde francophone : 200.000 lecteurs déjà, un résultat en constante progression.

## Magic, un festival dédié aux icônes majeures de la pop culture

Belle visibilité donc, et légitimité totale puisque participent par ailleurs à cet événement des peintures internationales aussi « sérieuses » que **Frank Miller**, **Mike Mignola** ou **Tetsuya Nomura**.

Lancé en 2015, Magic est en train de s'imposer comme un rendez-vous de référence dans l'univers de la pop culture, en couvrant :

- Les mangas
- Les *anime*
- Les comics
- Les jeux vidéo
- Le cinéma
- La TV
- Le *cosplay*
- La mode.

C'est un moment de convergence, de partage et de fête, qui célèbre tout particulièrement les créateurs et les icônes majeures de la pop culture à l'échelle internationale.

## Les auteurs de Dokgo et Rewind à la rencontre de leur public francophone

C'est, évidemment, le sens de la venue cette année de **Meen** (scénario) et **Baek** (dessin). Encore jeunes l'un comme l'autre, ils se sont fait progressivement connaître en Corée à partir des années 2000 – Meen en collaborant à diverses publications en ligne qui lui ont valu plusieurs prix et **Baek** à partir de la fin de la décennie. Leur rencontre puis leur collaboration autour de **Dokgo**, très vite plébiscitée par d'innombrables lecteurs coréens, a bouleversé à la fois leur audience et leur statut. Ils sont aujourd'hui à Séoul de véritables stars du **webtoon**, cette forme de nouvelle narration digitale à la croisée des écrans et du livre, dont les Coréens ont très habilement su valoriser l'originalité pour en faire un nouveau standard des consommations culturelles contemporaines.





Il faut dire aussi que l'histoire racontée par **Meen et Baek** dans *Dokgo* a de quoi fasciner.

De nos jours en Corée, un jeune malfrat surnommé **Dokgo**, combattant surdoué, se fait passer pour son frère jumeau Hu au **lycée** Taesan. Souffre-douleur des cruels petits caïds du lycée, Hu a fini par mourir des sévices qu'on lui a fait subir, mais son décès est resté caché. Hyuk – le véritable nom de Dokgo – a clandestinement pris sa place, pour le venger. Formé au combat par sa fréquentation de la pègre, il a juré de détruire le système d'intimidation et de racket qui fait régner la terreur parmi les élèves. Mais il est seul contre tous...[Découvrir gratuitement les premiers épisodes](#)



Spectaculaire récit d'action qui sait aussi jouer des tensions psychologiques, *Dokgo* fascine par ce qu'il raconte des brimades et des sévices en milieu lycéen. Dur, abrupt, tendu, c'est un *webtoon* coup de poing qui jette une lumière crue sur une dimension méconnue de la société coréenne d'aujourd'hui.

## Plusieurs temps forts organisés en partenariat avec le Festival Magic

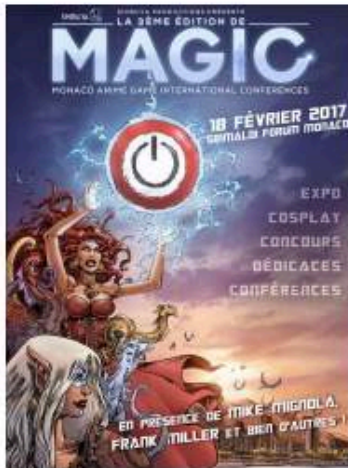
- 10 entrées à gagner pour le 18/02, via le concours organisé sur la page Facebook Delitoon
- La distribution, à l'entrée du Festival, du *print collector* des trente premières pages de *Dokgo*, prélude à la future publication de la série sous forme de manga « papier » destinés à la vente en librairie.
- Un drawing show le 18/02, retransmis en Live sur notre page Facebook.
- Une rencontre avec le public le 18/02 à 16H30, salle Van Dongen 2.

Le phénomène addictif que suscitent l'intrigue archi-prenante de *Dokgo* et son traitement graphique, d'une intensité peu commune, n'est pas près de se relâcher, puisque *Dokgo Rewind*, le *prequel* de la série sera en ligne **dès le 13 février** !

## MAGIC 2017: MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

ANS

Fiche Où est-ce ? Donner son avis



Note parents : aucune

> [Donner son avis](#) (+15 kidipoints)

> [Poster une photo](#) (+15 kidipoints)

Forum Grimaldi  
10 Avenue Princesse Grace  
98000 Monaco  
<http://www.grimaldiforum.com>

> [Téléphone](#) > [Horaires](#)

### Résumé :

Le 18 février 2017, Monaco accueille la nouvelle édition des Monaco Anime Game International Conferences, un événement nommé plus couramment "MAGIC". Découvrez le programme pour le grand public...

### Une journée de culture geek

Chaque année en février, Monaco se transforme en haut lieu de la culture geek.

Cette année encore, à l'occasion de MAGIC, conférences, débats et dédicaces sont organisés durant toute une journée.

[Le programme complet ici.](#)

### Le programme pour les familles

En-dehors des conférences et concours dédiés aux adultes et aux professionnels du jeu vidéo, les familles peuvent venir découvrir les expositions du salon.

Au programme :

- "Art of anime" : une expo qui retrace l'histoire du dessin animé japonais
- Une exposition de costumes de cosplay
- La mise en libre service de la légendaire Nintendo Playstation, que vous pourrez admirer et observer !

Publié le 10/02/2017 à 15:23:42 par Elodie Rolland

## MAGIC Monaco : Le jeu vidéo, Manga et Comics à l'honneur

02/02/2017 | 0 comment

Monaco, lieu de prestige réputé pour son circuit de F1, son casino, son équipe de foot... mais aussi pour le MAGIC (Monaco Anime Game International Conference). La prochaine édition fixée au 18 février 2017 propose un programme dantesque puisque de grands noms seront présents pour l'occasion.

Au fil des ans, le salon prenant place au Forum Grimaldi a su faire parler de lui à tel point que cette année des personnalités sont attendus sur le rocher. Et pas des moindres comme par exemple:

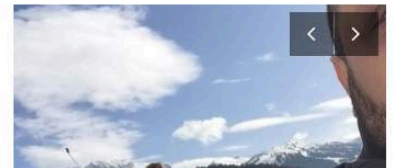
Mike Mignola, Hideo Kojima, Frank Miller, Tetsuya Nomura mais ce n'est pas tout 😊



Recherche...



INSTALLILLUMINATI



Comme à l'accoutumée le MAGIC est gratuit, aucun deniers n'est à déboursier. Celui-ci est cependant **limité à 3000 places**. Pour y participer ? Rien de plus simple. Il vous faut vous inscrire de ce côté : [Inscription MAGIC 2017](#).

En plus de proposer la venue de personnalités, le salon proposera divers concours :

-Un concours s'adressant aux créateurs de jeux vidéo : 100.000€ à gagner.

Le jury sera présidé par l'illustre Michel Ancel.



-Un concours pour les mangaka en herbe : le gagnant recevra « certificat de premier prix et son œuvre sera publiée sur Shōnen Jump +. Le concours est présidé Yoshihisa Heishi, le rédacteur en chef de Shonen Jump.



-Un concours de Cosplay dont les modalités sont présentes ici avec dans le jury Nadia ( gagnante de l'émission cousu main sur M6) et Orelsan



Cette programmation furieuse proposée par **Shibuya Productions** permettra donc d'aborder ces personnalités sans encombres pour des dédicaces ou autres et surtout sans déboursier un centime.....Un truc de dingue on te dit.



Allez pour finir dernière surprise, l'arlésienne du jeu vidéo, la mythique Super Nintendo/Playstation, sera visible ET JOUABLE sur le salon....truc de fou on te dit.

Rendez-vous le 18 février !



Tweeter

<http://toutelaculture.com/tendances/magic-2017-le-festival-monegasque-confirme-ses-ambitions/>

Tendances / Magic 2017 : le festival monégasque confirme ses ambitions

TENDANCES

## MAGIC 2017 : LE FESTIVAL MONÉGASQUE CONFIRME SES AMBITIONS

10 février 2017 Par [Sandra Bernard](#) | 0 commentaires

Like

17

Tweeter

G+1

0

TÉLÉCHARGER LE PDF

*Le 18 février prochain, le centre des conventions Grimaldi Forum de Monaco accueille la troisième édition du festival Magic avec, une fois de plus, un programme très alléchant au niveau des invités avec Franck Miller (Sin City, Batman, etc.) et Mike Mignola (Hellboy) du côté US, Hideo Kojima (Metal Gear) et Tetsuya Nomura (Final fantasy) pour représenter le Japon et Michel Ancel (Rayman) pour la France.*



SHIBUYA SHIBUYA PRODUCTIONS PRÉSENTE  
LA 3ÈME ÉDITION DE

# MAGIC

MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFÉRENCES

18 FÉVRIER 2017  
GRIMALDI FORUM MONACO

EXPO  
COSPLAY  
CONCOURS  
DÉDICACES  
CONFÉRENCES

EN PRÉSENCE DE MIKE MIGNOLA,  
FRANK MILLER ET BIEN D'AUTRES !

Entrée gratuite sur réservation [www.magic.jp.com](http://www.magic.jp.com)

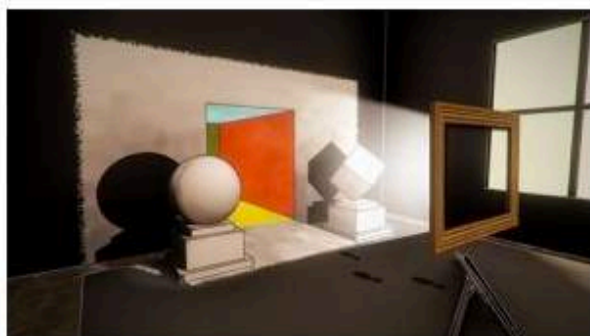


Parmi les nouveautés de l'année, citons le concours de mangas en partenariat avec l'éditeur japonais Shueisha. Le concours de jeux vidéo, dont la liste des cinq finalistes sur 40 projets a été dévoilée, permet au lauréat de remporter 100 000€ afin de développer son projet.



Lifeline et l'application WhatsApp.

**Enter the Fallen Angel** raconte l'histoire d'un couple syrien : Nour, qui décide de tenter le voyage jusqu'en Europe, et Majd, son mari, qui ne peut pas l'accompagner. Ce jeu, qui parle d'amour, d'espoir, et de l'angoisse d'attendre des nouvelles de quelqu'un, est adapté d'une histoire vraie et inspiré par la série de fictions interactives



**Fresco** est un jeu d'exploration et de réflexion à la première personne, proposant une mécanique de gameplay unique. Utilisez à votre avantage des tableaux en les positionnant à des endroits stratégiques, afin de vous frayer un chemin dans un monde étrange.



**Oniri Islands** est un jeu d'aventures et d'exploration avec des jouets connectés pour tablette ! Oniri rassemble petits et grands, amis, parents, enfants, autour d'une expérience unique et conviviale à partager ensemble.



Entre jeu de plates-formes et jeu de rythme, **Skybolt Zack** est une expérience purement arcade et frénétique. Propulsez-vous d'ennemis en ennemis à coup de Rocket Punch et faites exploser la sono !



**Hello World** est un puzzle-aventure poétique, à la 3ème personne, pour PC et consoles. Après le crash de son vaisseau sur une planète inconnue, Sam est secouru par un mystérieux personnage, Roby, dernier représentant de sa race robotique. Petit à petit, ils apprennent à communiquer et à coopérer afin de comprendre ce qui a ravagé cette planète, laissant naître une improbable amitié.

Autre surprise, cette année l'affiche du festival est de la main de Didier Tarquin (Lanfeust), invité l'année dernière.

En consolidant ses acquis et en proposant des nouveautés alléchantes, Shibuya espère faire aussi bien que l'année passée avec 2000 visiteurs et 35 invités, 8 partenaires et 80 journalistes accrédités venus du monde entier.

Pour mémoire, l'événement est gratuit, mais il faut s'inscrire sur internet dans la limite des places disponibles.

Visuels : Magic et développeurs

## MAGIC 2017 : Le programme de Tetsuya Nomura

Actualité rédigée par [ff fanatics](#)



Si vous êtes du côté de **Monaco** (ou si comme nous vous faites la folie de vous déplacer), sachez que ce **samedi 18 février** se tiendra le **MAGIC**, un événement célébrant les *Manga, Comics, Animation, Jeux Vidéo et la Pop Culture*.

Si nous vous en parlons, c'est tout simplement parce que **Tetsuya Nomura** sera présent sur le salon afin de revenir sur sa carrière de character designer et réalisateur pour les sagas *Final Fantasy* et *Kingdom Hearts* (entre autres).

Le prodige de Square Enix y tiendra **une conférence et deux séances de dédicaces**. Voici les horaires où vous pourrez le rencontrer :

- **10h00** : Séance de dédicace
- **11h00** : Conférence sur la carrière de Tetsuya Nomura
- **17h30** : Séance de dédicace

Préparez vos exemplaires à faire signer, les apparitions publiques de l'artiste en Europe se font extrêmement rares !

Hors Final Fantasy, le MAGIC a annoncé hier la mauvaise nouvelle de l'annulation des venues de **Hideo Kojima** (*Metal Gear Solid*) et de **Frank Miller** (*Batman, Sin City*).

**Michel Ancel** (*Rayman*), **Mike Mignola** (*Hellboy*) et **Orelsan** (rappeur et voix française de Saitama dans *One Punch Man*) effectueront également des dédicaces durant la convention.

---

Notre équipe sera présente sur place pour couvrir l'événement et essayer de lui soutirer quelques informations sur *FFVII Remake* et *KH3* (on ne vous promet rien...)



## Infos sur la news

Cette news a été postée le 14.02.2017 à 16:08 par [ff fanatics](#).

La source de la news est le site [Magic](#).

Cette news a été lu 1545 fois.

Il y a 1 commentaire.

## Les commentaires



 par [shintracteur](#) le 15.02.2017 à 00:51

S'il vous plait, demandez lui pour l'identité d'Ultimecia

## Postez votre com' !

Vous devez être inscrit et connecté pour pouvoir poster un commentaire.

[Cliquez ici](#) pour vous inscrire dès maintenant !

<http://www.webtimemedias.com/article/mangas-jeux-video-comics-et-cosplay-au-magic3-pop-culture-monaco-20170216-59429>

## Mangas, jeux vidéo, comics et cosplay au MAGIC#3 : pop culture à Monaco!

Publié le 16 February, 2017 - 20:15 par Jean-Pierre Largillet - Vu 546 fois



Il n'y aura pas que le nouveau salon de l'auto qui fera vibrer la Principauté ce week-end. **Samedi 18 février, au Grimaldi Forum**, ce sera aussi la fête pour les geeks et les amateurs de pop culture avec **MAGIC#3, la troisième édition du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) qu'organise Shibuya Productions**. Ce festival, qui réunit les passionnés de mangas, de jeux vidéo, d'animation et de comics, autour des plus grands artistes internationaux du genre a pris son envol en trois ans et vient concurrencer quelques salons concurrents déjà bien établis comme la Japan Expo, le Comic Con, la Paris Games Week et Paris Manga.

Le grand rendez-vous monégasque, sur un concept moins commercial que ses concurrents, se présente en plusieurs temps forts comme l'explique **Cédric Biscay**, l'un des deux fondateurs de la société monégasque Shibuya Productions. Le premier temps fort : un cycle de conférences et de tables rondes avec de célèbres auteurs, game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux. Parmi les célébrités annoncés quelques noms qui figurent à l'affiche : Mike Mignola (auteur des BD Hellboy), le japonais **Tetsuya Nomura** (réalisateur de la série mondialement connue Final Fantasy), le créateur français de jeux vidéo **Michel Ancel** (Rayman, Lapins Crétins, Beyond Good and Evil), etc.

Le second temps fort tient dans un concours de Cosplay exceptionnel qui réunit les plus grands performeurs du secteur : le Magic International Cosplay Masters. Le troisième : un concours de création de jeux vidéo, unique au monde, qui attribue au gagnant un investissement de 100.000 euros pour le développement de son projet. Sans oublier, autre temps fort, un concours international de manga en partenariat avec Shueisha et en collaboration avec Shibuya International.

Les fans ne se sont pas fait attendre. Les inscriptions (gratuites) sont déjà closes et ce sont près de trois mille personnes qui sont attendues samedi au Grimaldi Forum.

• + d'infos : [www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com)



GEEK



## Monaco Anime Game International Conference (MAGIC) 2017 : Tetsuya Nomura, Michel Ancel, Orelsan et ce n'est pas tout !

Le vendredi 17 Février 2017 à 14h36 par [Eric de Brocart](#)

**Demain, 18 février, il va y avoir du lourd sur Monaco en termes de jeu vidéo, manga, comics, animation, cosplay et pop culture.**



**Inscrivez-vous et bénéficiez de réductions exclusives !**

Voyage Privé

Publicité

Le *Monaco Anime Game International Conferences* (MAGIC, pour les intimes) est un salon vraiment différent de ce qui se fait ailleurs. Un concept unique, avec un casting hors normes, un accès gratuit au public, et dont la durée est limitée à une seule et unique journée. Pour la troisième fois, Monaco va donc être le théâtre d'un événement que tous les passionnés aimeraient voir se dérouler près de chez eux.

Le MAGIC se déroule demain, 18 février 2017, au palais des congrès de Monaco, le *Grimaldi Forum*, et en grande partie dans sa grande salle de 800 places, parfaitement sonorisée et offrant une grande scène parfaitement adaptée à ce genre d'exercice. **Au programme du jour**, il y aura plusieurs tables rondes et conférences, un concours de *cosplay* réservé aux meilleurs du genre, un concours de manga, des séances de dédicaces, et, ce n'est pas la moindre des choses, **la finale du concours de développement avec** comme lot pas moins de 100 000 euros de prix.





Du côté des invités, malgré deux annulations de dernière minute, le *roster* reste énorme et il y a vraiment de quoi faire rêver tous les passionnés, et même faire pâlir de jalousie les autres organisateurs de salons : Mike Mignola, Tetsuya Nomura, Michel Ancel, J.J. Sedelmaier, Orelsan, Oskar Guilbert et **bien d'autres noms connus, chacun dans son domaine respectif.**

À noter qu'une invitée de marque sera la star de **la partie exposition du MAGIC**, c'est la *Nintendo PlayStation*, le fameux prototype mariant le savoir-faire de Sony avec son CD et la puissance ludique de Nintendo, en ce temps-là. Nintendo n'ayant finalement pas donné suite - dommage pour le constructeur -, Sony est donc parti de son côté et a alors créé sa propre console, la PlayStation, dont le succès a été plus que fulgurant. Il sera possible de l'essayer sur l'espace *Shibuya Productions*, et vu le nombre d'exemplaires qu'il doit encore exister dans le monde, cela sera un honneur plus que rare et qu'il ne faudra pas louper.



Si l'entrée est gratuite, **le nombre de personnes pouvant en profiter** est limité et semble avoir déjà été atteint. À savoir, nous serons sur place pour vous ramener trois interviews, une avec Tetsuya Nomura, une avec Michel Ancel et une dernière avec Orelsan.

<https://dozodomo.com/bento/2017/02/17/magic-2017-shibuya-productions-monaco/>

/ ÉVÈNEMENT /

# MONACO ACCUEILLE LE 3E FESTIVAL MAGIC, LE FESTIVAL AUX INVITÉS PRESTIGIEUX

VENDREDI 17 FÉVRIER 2017 / VINCENT RICCI



Si vous êtes sur la Côte d'Azur ce week-end, il y a un événement que vous ne voudrez pas manquer, le MAGIC 2017.

### QU'EST-CE QUE LE MAGIC ?

Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) est un événement organisé chaque année à Monaco par la société de production d'animation et de jeux vidéo Shibuya Productions. C'est une journée dédiée à la pop culture en présence d'invités prestigieux. Au programme, jeux vidéo, manga, animation, comics, BD, Cinéma et séries, etc. A l'affiche également, de nombreux concours.

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 présence des plus grands performeurs internationaux du secteur : le Magic International Cosplay Masters.

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

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



MAGIC n'a pas encore la notoriété de Japan Expo, mais les organisateurs peuvent d'ores et déjà se vanter de faire venir du beau monde au sein de leurs invités d'honneur. Parmi ceux annoncés, notons la présence de Tetsuya Nomura, développeur chez Square Enix et à qui l'on doit la création de nombreux personnages de Final Fantasy. Egalement prévu, le rappeur Orelsan et le dessinateur Mike Mignola connu notamment pour la série Hellboy.

SHIBUYA SHIBUYA PRODUCTIONS PRESENTE  
LA 3ÈME ÉDITION DE  
**MAGIC**  
MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

18 FÉVRIER 2017  
GRIMALDI FORUM MONACO

EXPO  
COSPLAY  
CONCOURS  
DÉDICACES  
CONFÉRENCES

EN PRÉSENCE DE MIKE MIGNOLA,  
FRANK MILLER ET BIEN D'AUTRES!

Entrée gratuite sur réservation [www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com)

L'engouement pour la deuxième édition de MAGIC, qui a eu lieu le 27 février dernier, me permet de confirmer que la pop culture a tout à fait sa place en Principauté. Dorénavant, les plus grands noms de ces secteurs savent que Monaco est aussi un endroit pour eux !

Ce rendez-vous se compose de plusieurs temps forts. Un cycle de conférences et de tables rondes avec de célèbres auteurs, game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux. Un concours de Cosplay exceptionnel qui réunit les plus grands performeurs du secteur: le Magic International Cospaly Masters. Ensuite, un concours de création de jeux vidéo, unique au monde, qui attribue au gagnant un investissement de 100 000 euros pour le développement de son projet. Sans oublier un concours international de manga en partenariat avec Shueisha et en collaboration avec Shibuya International.

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

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

*Cédric Biscay, Organisateur du festival MAGIC*

En exclu européenne, les visiteurs auront la chance de pouvoir découvrir la Nintendo Playstation !

---

En exclu européenne, les visiteurs auront la chance de pouvoir découvrir la Nintendo PlayStation !



L'accès au festival MAGIC est entièrement gratuit. Pour y accéder, il suffit de s'inscrire sur le site en ligne (les places étant limitées) et de vous rendre directement au Forum Grimaldi, 10, Avenue Princesse Grace, à Monaco.

**PRESSE RÉGIONALE**

## MAGIC 2017

### Découvrez ce qui vous attend au MAGIC#3 le 18 février 2017 au Grimaldi Forum !

Des rencontres avec des invités de renommée internationale, un programme fort en émotions pour tous les passionnés de pop culture et bien d'autres surprises !



Monaco, le 13 septembre 2016 – Le Monaco Arime Game International Conferences est fier de vous dévoiler, en exclusivité, l'affiche de sa prochaine édition, certains de ses invités prestigieux ainsi que la programmation en partie composée de trois concours exceptionnels

La troisième édition de MAGIC s'affiche sous les traits de l'auteur de bande dessinée **Didier Tarquin**, (Lanfeust de Troy) !

Et annonce, sans plus attendre, la venue de deux grandes légendes du comics : **Frank Miller**, dessinateur et scénariste de Daredevil, de Batman et créateur des séries Sin City, Ronin et 300 ainsi que **Mike Mignola** connu pour sa série Hellboy et ses spin-off.

Venez nombreux assister à leurs conférences, leurs tables rondes et leurs séances de dédicaces !

Une journée inoubliable dans une atmosphère festive dédiée aux univers du manga, des comics, de l'animation, des jeux vidéo et du cinéma.

Retrouvez également notre **concours de création de jeux vidéo**, unique au monde, attribuant au gagnant un investissement de 100 000 euros pour le développement de son projet ainsi que **le Magic International Cosplay Masters (MICM)** avec des cosplayeurs internationaux de renom. À la clé : un séjour offert en vol Air France vers le Japon !

**Toujours à la recherche de nouveautés**, MAGIC organise cette année un **concours manga** exceptionnel en présence du rédacteur en chef de Shōnen Jump **Yoshihisa HEISHI**, en partenariat avec la maison d'édition japonaise SHUEISHA, Shibuya Productions et Shibuya International. Tentez votre chance de voir votre œuvre publiée en ligne sur Shōnen Jump +, passer un mois au Japon afin de rencontrer un éditeur de chez Shueisha, côtoyer des mangaka et continuer l'aventure avec cet éditeur pendant un an !

Vous avez jusqu'au **30 septembre 2016** pour vous inscrire au concours manga ainsi qu'au concours de création de jeux vidéo.

Encore une multitude de futures annonces et d'actualités vous attendent jusqu'à l'événement, alors surveillez le site [www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com) et suivez les réseaux sociaux pour ne rien manquer !  
Inscriptions gratuites ... places limitées !

#### À propos de MAGIC et Shibuya Productions son organisateur

Shibuya Productions, l'organisateur de MAGIC, est une société monégasque spécialisée dans l'animation et les jeux vidéo avec des contenus forts tels qu'Astroboy Reboot, Shenmue III et Cobra Return of Joe Gillian.  
Site internet: [www.shibuya-productions.com](http://www.shibuya-productions.com)



[http://www.french-riviera-tendances.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=3576:magic-18-fevrier-2017-grimaldi-forum-monaco&catid=111&Itemid=34](http://www.french-riviera-tendances.org/index.php?option=com_content&view=article&id=3576:magic-18-fevrier-2017-grimaldi-forum-monaco&catid=111&Itemid=34)

## MAGIC 18 Février 2017 - Grimaldi Forum - Monaco



**MAGIC**  
**18 Février 2017 - Grimaldi**  
**Forum - Monaco**

**MAGIC - - MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES**  
**C'est une journée dédiée à plusieurs univers : manga, comics, animation, jeux vidéo**  
**et pop culture**

Le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) revient en Principauté avec sa 3ème édition le 18 février prochain. Toujours sur les thématiques manga, jeux vidéo, comics, animation et cinéma, venez nombreux à cette manifestation réalisée sur mesure avec une programmation exceptionnelle :

Des conférences et des séances de dédicaces de célèbres personnalités telles Mike Mignola (Hellboy), Frank Miller (Batman the Dark Knight Returns) et Tetsuya Nomura (Final Fantasy)  
Un grand concours Cosplay, le Magic International Cosplay Masters, réunissant les meilleurs performeurs internationaux. À la clé : un voyage vers le Japon !  
Une exposition dédiée à l'histoire du dessin animé japonais  
Un concours unique de création de jeux vidéo, apprécié par un jury de professionnels dont Michel Ancel (Rayman)  
attribuant au grand vainqueur un prix de 100 000 € d'investissement.  
Un concours manga exceptionnel ! En récompense : publier son œuvre sur Shōnen Jump +, rencontrer un éditeur au Japon et tenter sa chance de travailler à ses côtés pendant un an.

**Entrée gratuite sur réservation : <http://www.magic-ip.com/>**

**+ d'infos <http://www.magic-ip.com/>**

<http://www.grimaldiform.com/fr/agenda-manifestations-monaco/monaco-anime-game-international-conferences---magic-2017#.WK1QBGThCWg>

**GRIMALDIFORM**  
MONACO

THE EVENT FACTORY | L'ENTREPRISE | L'ACTUALITÉ | **L'AGENDA** | LES RÉFÉRENCES | BILLETTERIE | E-MAG | PRESSE

PLAN FOUR EVERET | FR | EN



Démonstration de force de la Pop Culture

FÉVRIER 2017 <>

	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					



TELECHARGEMENT

• Le Dossier de Presse

ACCUEIL / L'AGENDA / MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES - MAGIC



**CONVENTION**  
**18 Février 2017**

## MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES - MAGIC

C'est une journée dédiée à plusieurs univers : manga, comics, animation, jeux vidéo et pop culture



Le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) revient en Principauté avec sa 3<sup>ème</sup> édition le 18 février prochain. Toujours sur les thématiques manga, jeux vidéo, comics, animation et cinéma, venez nombreux à cette manifestation réalisée sur mesure avec une programmation exceptionnelle :

- Des conférences et des séances de dédicaces de célèbres personnalités telles Mike Mignola (*Hellboy*), Frank Miller (*Batman the Dark Knight Returns*) et Tetsuya Nomura (*Final Fantasy*)
- Un grand concours Cosplay, le Magic International Cosplay Masters, réunissant les meilleurs performeurs internationaux. À la clé : un voyage vers le Japon !
- Une exposition dédiée à l'histoire du dessin animé japonais
- Un concours unique de création de jeux vidéo, apprécié par un jury de professionnels dont Michel Ancel (*Rayman*) attribuant au grand vainqueur un prix de 100 000 € d'investissement.
- Un concours manga exceptionnel ! En récompense : publier son œuvre sur Shōnen Jump +, rencontrer un éditeur au Japon et tenter sa chance de travailler à ses côtés pendant un an.

Entrée gratuite sur réservation : [www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com)





# Communiqué de presse

## Découvrez ce qui vous attend au **MAGIC#3** le 18 février 2017 au Grimaldi Forum !

Des rencontres avec des invités de renommée internationale, un programme fort en émotions pour tous les passionnés de pop culture et bien d'autres surprises !



Monaco, le 13 septembre 2016 – Le Monaco Anime Game International Conferences est fier de vous dévoiler, en exclusivité, l'affiche de sa prochaine édition, certains de ses invités prestigieux ainsi que la programmation en partie composée de trois concours exceptionnels

La troisième édition de MAGIC s'affiche sous les traits de l'auteur de bande dessinée **Didier Tarquin**, (*Lanfeust de Troy*) !

Et annonce, sans plus attendre, la venue de deux grandes légendes du comics : **Frank Miller**, dessinateur et scénariste de *Daredevil*, de *Batman* et créateur des séries *Sin City*, *Ronin* et *300* ainsi que **Mike Mignola** connu pour sa série *Hellboy* et ses spin-off.

Venez nombreux assister à leurs conférences, leurs tables rondes et leurs séances de dédicaces ! Une journée inoubliable dans une atmosphère festive dédiée aux univers du manga, des comics, de l'animation, des jeux vidéo et du cinéma.

Retrouvez également notre **concours de création de jeux vidéo**, unique au monde, attribuant au gagnant un investissement de 100 000 euros pour le développement de son projet ainsi que **le Magic International Cosplay Masters (MICM)** avec des cosplayeurs internationaux de renom. À la clé : un séjour offert en vol Air France vers le Japon !

**Toujours à la recherche de nouveautés**, MAGIC organise cette année un **concours manga** exceptionnel en présence du rédacteur en chef de *Shōnen Jump* **Yoshihisa HEISHI**, en partenariat avec la maison d'édition japonaise SHUEISHA, Shibuya Productions et Shibuya International. Tentez votre chance de voir votre œuvre publiée en ligne sur *Shōnen Jump +*, passer un mois au Japon afin de rencontrer un éditeur de chez Shueisha, côtoyer des mangaka et continuer l'aventure avec cet éditeur pendant un an !

Vous avez jusqu'au **30 septembre 2016** pour vous inscrire au concours manga ainsi qu'au concours de création de jeux vidéo.

Encore une multitude de futures annonces et d'actualités vous attendent jusqu'à l'événement, alors surveillez le site [www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com) et suivez les réseaux sociaux pour ne rien manquer !  
Inscriptions gratuites ... places limitées !

### À propos de MAGIC et Shibuya Productions son organisateur

Shibuya Productions, l'organisateur de MAGIC, est une société monégasque spécialisée dans l'animation et les jeux vidéo avec des contenus forts tels qu'*Astroboy Reboot*, *Shenmue III* et *Cobra Return of Joe Gillan*.  
Site internet: [www.shibuya-productions.com](http://www.shibuya-productions.com)

Contact Presse

Sarah Marcadé

Courriel  
press@magic-ip.com

Téléphone  
06 62 72 26 84

SHIBUYA PRODUCTIONS PRÉSENTE  
LA 3ÈME ÉDITION DE  
**MAGIC**  
MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

18 FÉVRIER 2017  
GRIMALDI FORUM MONACO

EXPO  
COSPLAY  
CONCOURS  
DÉDICACES  
CONFÉRENCES

EN PRÉSENCE DE  
MIKE MIGNOLA, FRANK MILLER,  
TETSUYA NOMURA, HIDEO KOJIMA,  
MICHEL ANCEL ET BIEN D'AUTRES !

Entrée gratuite sur réservation [www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com)



# Articles - Conférence de Presse MAGIC au ZELO'S Monaco - Le 24 janvier 2017

Conférence de Presse MAGIC au ZELO'S Monaco  
Le 24 janvier 2017



## 3ème MAGIC : La Pop Culture retient son souffle !

Mardi 24 février, avait lieu, au Grimaldi Forum, la conférence de presse de Shibuya Productions qui a dévoilé le programme de la 3<sup>è</sup> édition de Monaco Anime.

Ce Game International Conférences (MAGIC) qui se déroulera le 18 février au Grimaldi Forum aura un programme très chargé et nombreux seront les fans de mangas, de BD et de personnages les plus divers et colorés.

Le live drawing de Didier et Lise Tarquin a donné le ton, au cours de cette rencontre entre les organisateurs et les journalistes: ce sera donc une plongée dans le fantastique, la fantasy et le cosplay, déclinés au travers de tous les genres de la pop culture : comics, jeux vidéos, mangas... en présence de leurs plus illustres représentants.

Geeks, à vos marques !

+ d'infos sur le site officiel : <http://www.magic-ip.com/>

## L'info du jour

# M.A.G.I.C. fait son come-back le 18 février

Le troisième Monaco Anime Game International Conferences au Grimaldi Forum fera la part belle aux créateurs de mangas et aux amateurs de la pop culture

Comme le domaine auquel il s'intéresse, le Monaco Anime Game International Conferences (M.A.G.I.C.) est un rendez-vous à épisodes. Le troisième se jouera le 18 février au Grimaldi Forum pour une journée placée sous le signe des mangas, des jeux vidéo, des comics et de l'animation. « Une journée complète dédiée à la pop culture », résume la productrice Dominique Langevin, co-organisatrice de la manifestation.

Pépites de cette troisième édition, la venue annoncée de deux légendes de la bande dessinée : leurs auteurs américains de comics Frank Miller et Mike Mignola. Le premier est le père de *Sin City*, *Ronin*, scénariste aussi de *Batman: Dark Knight* ou de *Daredevil*. Le second, a construit sa renommée entre autres sur la série *Hell Boy*.

« Notre force est d'inviter des artistes qui sont rares sur la scène internationale pour le public », continue Cédric Biscay, papa de M.A.G.I.C. qu'il a développé depuis trois ans avec sa société monégo-japonaise, Shibuya.

### Un concours de cosplay géant

En parlant de Japon, le rendez-vous du 18 février fait le buzz depuis plusieurs se-



L'organisateur Cédric Biscay a dévoilé, hier, les contours de sa manifestation, qui prévoit la venue de plusieurs pointures des vidéos et des mangas. (Photo Jean-François Ott)

maines avec la venue annoncée Tetsuya Nomura, réalisateur de jeux vidéo, qui a notamment imaginé les notables jeux de *Final Fantasy*. Autre peinture attendue à Monaco, Hideo Kojima et Michel Ancel. À chaque fois, pour les ga-

mers présents au Grimaldi Forum, la proximité de ces créateurs idolâtrés est l'espoir peut être d'avoir quelques informations exclusives sur leurs travaux en cours. « Ça risque de faire pas mal de bruit », promet Cédric Biscay.

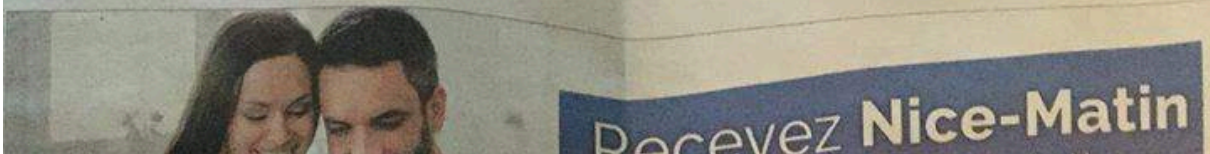
En parallèle, le festival recevra d'autres invités de tous horizons de la documentaliste de l'Université de Columbia, Karen Green. Au rappeur Orelsan, qui sera membre du jury du concours de cosplay. Pour les néophytes, le cosplay

est l'art de se costumer comme des personnages de bandes dessinées et manga. Pour cette troisième édition, ils seront 17 à peaufiner leurs costumes avec une minute trente pour séduire le jury. À gagner : un voyage au

Japon, La Mecque pour amateurs de pop cul

### Savoir +

M.A.G.I.C. le 18 février de 9 h à 18 h au Grimaldi Forum. Entrée gratuite. Réservation : [www.magic-17.com](http://www.magic-17.com)





<http://www.monacochannel.mc/Chaines/Grimaldi-Forum-Monaco/Videos/EVENTS-NOW-Presentation-du-MAGIC-2017>

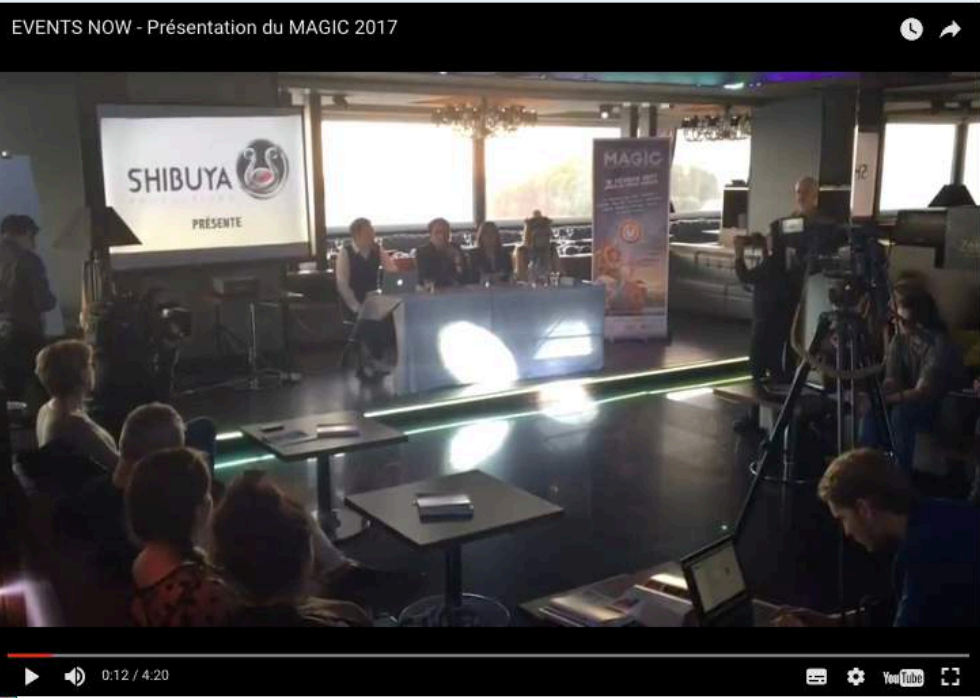


Grimaldi Forum Monaco



Centre de Congrès - Centre Culturel

[Visiter le site Internet](#)



VIDÉO

26 janvier 2017

### EVENTS NOW - Présentation du MAGIC 2017

Vous êtes passionnés de mangas, comics, jeux vidéo, cosplay... Découvrez sans plus attendre le programme alléchant concocté par les organisateurs du Monaco Anime Game International Conferences ! Journée unique le 18 février...

PARTAGER:





l'université de Columbia, à New York, pour animer des conférences autour des comics. Après Kavinsky l'année dernière, Orelsan sera aussi présent. Le rappeur est actif dans le monde du manga, il prête notamment sa voix au héros de *One Punch Man*. Aux côtés des nombreuses tables rondes, conférences et traditionnelles séances de dédicaces, les quelques 2000 visiteurs attendus pour cette troisième édition du Magic peuvent découvrir deux expositions. « *The Art of Anime retrace l'histoire des dessins animés japonais de 1960 à nos jours* », explique Dominique Langevin, de Shibuya Productions. L'année dernière était consacrée à l'animation nipponne des années 70. Cette année l'exposition propose un focus sur les années 90. L'autre exposition, c'est *League of Replica*, autour du cosplay. Il s'agit d'entrer dans les coulisses avec l'artisanat, la confection des costumes et ceux qui les portent. « *C'est un hobby complet* », défend la cosplayeuse Julia — Koneko sur scène —, en alliant couture, coiffure, maquillage, fabrication d'accessoires, théâtre... « *Ce n'est pas que se déguiser, mais s'approprier le personnage* », explique-t-elle. Comme depuis la première édition, le Magic International Cosplay Masters (MICM), un concours de cosplay, enverra l'un des 17 "performeurs" professionnels au Japon. Le rêve de toute personne présente sur le salon.

bregoin@monacohebdo  
@AymericBregoin

## → UN CONCOURS DE MANGA, LA NOUVEAUTÉ

« Trouver les talents de demain et les publier. » Ambitieux objectif lancé par Cédric Biscay pour annoncer la nouveauté de cette édition. « Des titres forts vont émerger à la suite de ce concours de manga », se félicite-t-il. Des 33 inscrits à ce concours « unique au niveau international », les jurés ont gardé six projets — quatre français, un mexicain, un philippin. Le patron de Shibuya Productions s'est associé avec le plus gros éditeur de manga japonais, Shueisha, notamment responsable de *Dragon Ball* et *One Piece*. C'est la première fois que cet éditeur signe un partenariat avec une entreprise étrangère, histoire de prouver que le Magic s'inscrit, une fois de plus « à la croisée des chemins avec le Japon ». « La France est le second marché au monde pour le manga, même s'il est en plein essor aux États-Unis et devrait rapidement dépasser la France », explique Cédric. Le gros lot de ce concours, c'est un voyage d'un mois au Japon. « Ce n'est pas des vacances ! », précise le créateur du Magic. Pendant cette période, l'aspirant mangaka va travailler avec le tantôt — l'éditeur —, rencontrer des dessinateurs de manga et, s'il fait l'affaire, obtenir une première publication dans la prestigieuse revue *Shōnen Jump*. « le rêve de tout jeune dessinateur de manga ». **A.B.**

## AUTRE POINTURES: FRANK MILLER, LE GÉNIAL SCÉNARISTE ET AUTEUR DE BD DONT 300, SIN CITY ET THE DARK KNIGHT (BATMAN)

### → 100 000 EUROS POUR UN JEU VIDÉO

Jury de choix pour le concours de création de jeu vidéo. Le Franco-monégasque Michel Ancel, papa de *Rayman* ou de *Beyond Good & Evil*, et l'ancien cadre de Microsoft, Electronic Arts et Activision, Giancarlo A. Mori, devront départager cinq projets sélectionnés à ce jour sur quarante inscrits. « On juge la faisabilité, la qualité, l'originalité », estime Cédric Biscay. Au sein du jury, ils sont rejoints par David Hart, le gagnant de la première édition de ce concours en 2015. Grâce à l'investissement de 100000 euros de Shibuya Productions, sa boîte Witty Wings a pu développer *SwapTales: Léon!* petite perle vidéoludique en forme de livre interactif, sorti en octobre 2016 sur smartphones et tablettes, où les jeunes joueurs doivent résoudre des énigmes en intervertissant des mots. Jeu qui, avec celui qui a gagné l'année dernière, le déjanté et nerveux *Epic Leon* du studio 3DDuo, encore au stade de production, pourra être essayé sur le salon. Pour cette troisième édition, le gagnant bénéficiera également d'une mise en avant lors d'un financement participatif sur le site KissKissBankBank. **A.B.**

# L'ESPRIT GEEK ANIME LE MAGIC

Super-héros et sorcières déferlent sur le Grimaldi Forum samedi 18 février. Le Monaco Anime Game International Conferences (Magic), salon dédié aux jeux vidéo, mangas, comics fait la part belle à la pop culture. Avec des stars internationales dans leurs domaines. **PAR AYMERIC BRÉGOIN**

**H**ideo Kojima, Frank Miller, Michel Ancel. Si ces noms ne vous évoquent rien, ce sont des mastodontes de la « geek culture » — tout ce qui tourne autour des jeux vidéo, des comics, des mangas, du cosplay... Une passion pop qui sera à l'honneur, samedi 18 février, à la troisième édition du Magic, pour Monaco Anime Game International Conferences. « C'est un clin d'œil à une cible qu'on n'entend pas forcément à Monaco », concède Hervé Zorogniotti, le directeur de la communication du Grimaldi Forum. Chaque année, ce salon monte en gamme, avec « un challenge plus important, une programmation plus alléchante et de plus en plus qualitative ». Notamment avec les prestigieux invités, véritables rock stars dans leurs domaines, dont les rares apparitions médiatiques suscitent la fascination des joueurs, lecteurs ou spectateurs. Des informations inédites sur leurs productions en cours auront-elles lieu en Principauté, alors que les annonces exclusives sont généralement réservées aux salons américains ? « Je ne veux pas faire du teasing pour rien. Ce sont des hommes qui sont rares, et il ne se déplacent pas pour rien. Ceux présents [au Magic] s'en prennent plein les yeux », louvoie Cédric Biscay de Shibuya Productions, organisateur de l'évènement. À commencer par Tetsuya Nomura, créateur de plusieurs épisodes de la saga *Final Fantasy* — plus de 100 millions de ventes dans le monde ! — et réalisateur du futur *Kingdom Heart III*, un jeu de rôle où évoluent des personnages de Disney. « Il ne donne jamais de conférences. Cela sera la première de son histoire. Et c'est au Magic de Monaco ! », se targue Cédric Biscay. Hideo Kojima, concepteur de la très cinématographique série *Metal Gear Solid*, est en gestation d'un des jeux vidéo les plus attendus au monde : *Death Stranding*, ambitieux projet pour lequel il s'est entouré des acteurs Norman Reedus (*The Walk-*

*ing Dead*), Mads Mikkelsen (*La Chasse, Casino Royale*) et du réalisateur Guillermo del Toro (*Hellboy, Le Labyrinthe de Pan*). Le créateur franco-monégasque Michel Ancel, papa de *Rayman*, confirmera peut-être le bon développement de *Beyond Good & Evil 2*, l'un des jeux les plus espérés ces dix dernières années.



Michel Ancel Tetsuya Nomura Mike Mignola

## COSPLAY

Hormis les œuvres vidéoludiques, le Magic fait la part belle à d'autres médias, dont la bande dessinée et ses dérivés américains, les comics, et nippons, les mangas. Le duo de dessinateurs français Lyse et Didier Tarquin, auteurs de la série *Lanfeust de Troy*, succès fantasy aux éditions Soleil, est présent pour la deuxième année consécutive — ils ont d'ailleurs relevé avec brio « le défi » de dessiner l'affiche de cette troisième édition. « On a mis des sorcières et des dragons. Certains y verront une référence à *Game of Thrones* », peut-être plus qu'à leur univers de phylactères. « La pop culture appartient à tout le monde », sourit Didier. Autre pointures : Frank Miller, le génial scénariste et auteur de BD dont *300*, *Sin City* et *The Dark Knight (Batman)* et partie prenante dans leurs adaptations cinématographiques, ou encore la documentaliste Karen Green de

**Télé**  
**MONACO**

Programmes  
du 11 févr. → 24 févr. 2017

Le guide de la Télévision  
en Principauté  
recommandé par  
Monaco Telecom

SHIBUYA

SHIBUYA PRODUCTIONS PRÉSENTE

LA 3ÈME ÉDITION DE

# MAGIC

MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES



**18 FÉVRIER 2017**  
GRIMALDI FORUM MONACO

EN PRÉSENCE DE MIKE MIGNOLA,  
FRANK MILLER, TETSUYA NOMURA,  
HIDEO KOJIMA, MICHEL ANCEL  
ET BIEN D'AUTRES !

EXPO  
COSPLAY  
CONCOURS  
DÉDICACES  
CONFÉRENCES



Entrée gratuite sur réservation [www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com)

GRIMALDI FORUM  
MONACO

activbody

RADIO MONACO  
MUSIC & NEWS 95.4

AIRFRANCE

Fairmont  
MONTE CARLO

CARIBARA  
COMMUNICATION

SHIBUYA  
PRODUCTIONS

Un salon de l'auto dans toute la Principauté

en page 07

[08102]

**Conférence**

**Théâtre des Variétés**

à 19h30 > (en italien) sur le thème 'L'Amour en Italie dans les années 70' par Luigi Comencini.

[09102]

**Concert**

**Grimaldi Forum - Espace Indigo**

à 18h30 > Thursday Live Session avec The Liminanas

[09102]

**Animations**

**Lycée Technique & Hôtelier de Monaco**

à 19h > Les Ateliers Philosophiques sur le thème "Dans quel état est le corps ? Corps médical, corps politique" avec Xavier Guchet et Frédéric Worms, philosophes et Yves Paris, chirurgien

[09102]

**Conférence**

**Eglise St.-Charles - Salle Paroissiale**

à 20h > Le thème "L'Apocalypse et le combat spirituel de l'Eglise" par l'Abbé Pierre Dumoulin, docteur en Théologie et diplômé de l'Institut Biblique

[09102 > 14102]

**Théâtre**

**Théâtre des Muses**

à 20h30 > 'Pigments', comédie romantique de et avec Nicolas Taffin et Mathilde Moulinat

[09102]

**Théâtre**

**Théâtre Princesse Grace**

à 20h30 > "Madame" de Rémi De Vos avec Catherine Jacob.

[11102]

**Football**

**Stade Louis II**

> Ligue 1 : Monaco - Metz

[11102]

**Sport**

**Quai Albert I<sup>er</sup>**

> Arrivée du rallye '21. AVD Histo Monte'

[11102]

**Concert**

**Théâtre des Variétés**

à 20h > Tango par les élèves de l'Académie Rainier III

[14102]

**Concert**

**Médiathèque de Monaco**

à 12h15 > Picnic Music : The Doors - 'Live at the Bowl' (1968) sur grand écran

[14102]

**Film**

**Théâtre des Variétés**

à 20h30 > Les Mardis du Cinéma - cycle Croyanances et dépendances, projection du film "Le Faux Coupable" de Alfred Hitchcock

[15102]

**Concert**

**Théâtre des Variétés**

à 20h > Le prodige britannique Martin James Bartlett, piano, organisé par L'Association Ars Antonina Monaco. Au programme : Bach, Schubert, Schumann et Barber

[16102 > 19102]

**Salon**

**Principauté de Monaco**

à 10h > 1<sup>er</sup> Salon International de l'Automobile à ciel ouvert axé Ecologie, Innovation et Prestige

[17102]

**Galas**

**Hôtel de Paris**

à 21h30 > Avec Umberto Tozzi au profit de l'Association Les Anges Gardiens de Monaco

[18102]

**Animations**

**Grimaldi Forum**

> (MAGIC) Monaco Anime Game International Conference (Manga, Comics, Concours, Animation, Jeux Vidéo, et Pop Culture)

[19102]

**Animations**

**Port de Monaco**

de 8h à 12h > Voitures radioguidées électriques sur la patinoire à ciel ouvert.

[19102 > 28102]

**Opéra**

**Opéra de MC - Salle Garnier**

à 20h > 'Tannhäuser' de Richard Wagner avec Steven Humes, José Cura, Jean-François Lapointe, William Joyner, Roger Joakim, Gijs van der Linden Chul-Jun Kim, Meagan Miller, Aude Extrémo, Anais Constans, le Chœur de l'Opéra de Monte-Carlo et l'OPMC sous la direction de Nathalie Stutzmann

[21102]

**Film**

**Théâtre des Variétés**

à 20h30 > Les Mardis du Cinéma - cycle Croyanances et dépendances, projection du documentaire "Retour en Normandie" de Nicolas Philibert en sa présence

Office des Timbres  
PRINCIPAUTÉ DE MONACO

**LES FILMS DE GRACE KELLY - LE TRAIN SIFFLERA TROIS**  
Album en 26 pages - Créations d'ouvrages réservés

MONACO 2,20€

Vente guichet C.Cial. Fontvieille 3<sup>e</sup> étage (coté pharmacie)  
www.cetp-monaco.com

[21102]

**Concert**

**Auditorium Rainier III - Troparium**

à 18h30 > Série Happy Hour Musical : concert de musique de chambre par une sélection de musiciens de l'OPMC composée de Alexandre Guerschovitch et Eric Thoreux, violon, Sofia Timofeeva, alto, Thierry Amadi, violoncelle et Patrick Barbato, contrebasse. Au programme : Andreï Byzov, Piotr Ilytch Tchaikovsky, Vassili Volchenko et Nikolai Boudahskine

[23102]

**Théâtre**

**Théâtre Princesse Grace**

à 20h30 > 'Le Temps des Suricates' de et avec Marc Citti et Vincent Deniard.

[25102]

**Animations**

**Stade Nautique Rainier III  
Patinoire Municipale**

à 17h > Championnat de Monaco de Patinage

[25102]

**Championnat PRO A Basket**

**Stade Louis II**

à 19h > Monaco - Le Mans

[25102]

**Film**

**Théâtre des Variétés**

à 20h30 > Tout l'Art du Cinéma - Rencontres artistiques Monaco Japon, projection du film "Vers l'Autre Rive" de Kiyoshi Kurosawa.

[27102]

**Conférence**

**Médiathèque de Monaco**

à 18h30 > Thème "La photographie décomplexée" par Adrien Rebaudo

## Le Magic débarque ce samedi à Monaco

#MONACO #CULTURE | PAR BLANCHE VATHONNE | Mis à jour le 16/02/2017 à 13:58 | Publié le 16/02/2017 à 13:58



L'organisateur Cédric Biscay a dévoilé, hier, les conta... © Photo Jean-François Ottavelli

**C'est l'événement pop culture de l'hiver monégasque. Samedi 18 février se déroulera la troisième édition de Magic (Monaco Anime Game International Conferences) au Grimaldi Forum.**

Sa programmation variée est dédiée à plusieurs univers: les mangas, les jeux-vidéos, les comics, l'animation ou encore l'art contemporain.

Au programme cette année, trois concours marquants. En plus du concours de création de jeux vidéos avec à la clé 100.000 euros d'investissement et du concours de Cosplay, le Magic organise également un concours de création de manga.

Les 2.000 places prévues ont d'ores et déjà toutes été réservées. Les amoureux des costumes pourront tout de même se rendre à La Rascasse le soir de l'événement pour une soirée placée sous le signe du Cosplay.

---

**Plus d'informations sur le salon Magic dans l'édition du vendredi 17/02 de Monaco-Matin**



## Comics et mangas à Monaco

La Rédaction - 16 février 2017

C'est la 3<sup>ème</sup> édition du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC). Ce salon est consacré aux jeux vidéo, mangas et autres comics (lire notre article publié dans *Monaco Hebdo* n° 1002). Il est renforcé par la présence des plus grands spécialistes internationaux en la matière. Ainsi le public pourra rencontrer l'auteur Frank Miller dont la carrière a commencé en 1979 avec un travail de dessinateur pour le comics Daredevil, dont il deviendra rapidement un des scénaristes. D'autres viennent compléter la liste comme Mike Mignola, dessinateur de Hulk, ou encore Tetsuya Nomura et Hideo Kojima, réalisateurs de jeux vidéo. Un concours de cosplay est organisé pour les amoureux du déguisement et du doublage puisqu'il s'agit ici de ressembler à des personnages de mangas en imitant leurs costumes, leurs cheveux et leur maquillage. Le programme détaillé est à consulter sur le site [magic-ip.com](http://magic-ip.com).

**À Monaco, Grimaldi Forum, 10 avenue Princesse Grace. Samedi 18 février 2017 de 9h à 19h. Entrée gratuite sur réservation sur [magic-ip.com](http://magic-ip.com). Renseignements : 99 99 30 00 ou [grimaldiforum.com](http://grimaldiforum.com).**

[J'aime](#) [Partager](#) Soyez le premier de vos amis à indiquer que vous aimez ça.

### ARTICLES LIÉS

#### Monaco a son salon de l'auto

La Principauté présente son premier salon international automobile de Monaco (SIAM). Il se déroule à ciel ouvert, réparti sur trois espaces d'expositions. Tesla, le constructeur automobile de ...

#### L'esprit geek anime le Magic

Super-héros et sorcières déferlent sur le Grimaldi Forum samedi 18 février. Le Monaco Anime Game International Conferences (Magic),

**Monaco: Magic 2017**

SHIBUYA PRODUCTIONS PRÉSENTE  
LA 3ÈME ÉDITION DE  
**MAGIC**  
MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

**18 FÉVRIER 2017**  
GRIMALDI FORUM MONACO

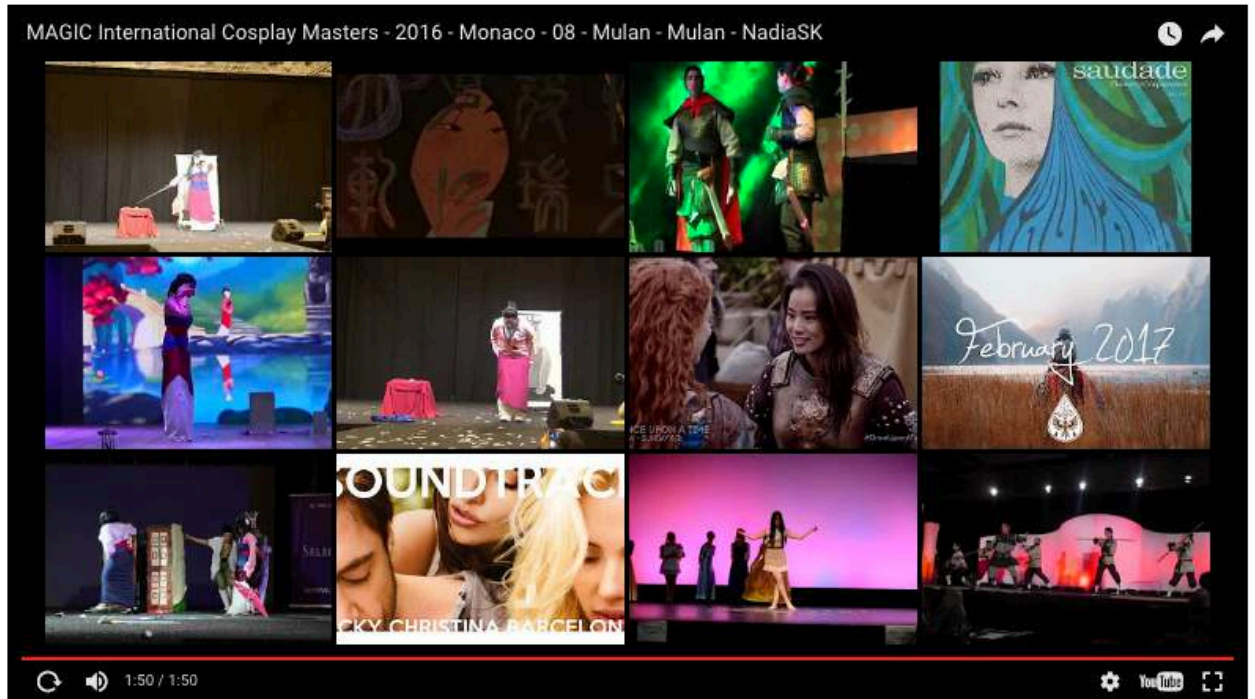
EXPO  
COSPLAY  
CONCOURS  
DÉDICACES  
CONFÉRENCES

EN PRÉSENCE DE MIKE MIGNOLA,  
FRANK MILLER ET BIEN D'AUTRES !

Entrée gratuite sur réservation [www.magic-ip.com](http://www.magic-ip.com)



Le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) revient en Principauté pour sa 3ème édition, le samedi 18 février au Grimaldi Forum. Toujours sur les thématiques **manga, jeux vidéo, comics, animation et cinéma**, il propose une programmation exceptionnelle : **conférences** et séances de **dédicaces** de personnalités telles **Mike Mignola** (*Hellboy*), **Frank Miller** (*Batman the Dark Knight Returns*) et **Tetsuya Nomura** (*Final Fantasy*), **concours Cosplay** réunissant les meilleurs performeurs internationaux, une **exposition** dédiée à l'histoire du dessin animé japonais, un **concours de création de jeux vidéo** et un **concours manga**. Entrée gratuite pour les visiteurs après réservation sur le site.



## Round □ pour le salon Magic au Grimaldi Forum

Avis aux amateurs de « pop culture » : la société de production monégasque Shibuya organise ce samedi la troisième édition du salon Magic. Au programme: mangas, jeux vidéos et cosplay

Monaco-Matin 17 Feb 2017 BLANCHE VATHONNE monaco@nicematin.fr



Cédric Biscay, organisateur de Magic accompagné d'une cosplayeuse.

Les deux premières éditions de Magic (Monaco Anime Game International Conference) avaient connu un gros succès en Principauté. Russes, Japonais ou encore Américains: les amateurs de mangas ou de jeux vi-

déos viennent parfois de très loin pour assister à cet événement unique. Il était donc évident pour Cédric Biscay, fondateur de Shibuya Productions, de renouveler l'expérience cette année. Un salon où les

places sont chères puisque seulement 2000 chanceux pourront arpenter les murs du Grimaldi Forum. « On est obligé de limiter les places car sinon ce n'est pas agréable, explique Cédric Biscay. Là, les gens pourront marcher tranquillement et avoir des dédicaces. »

### Trois concours marquants

Cette année, le salon reçoit, entre autres le rappeur Orelsan, qui a prêté sa voix au héros du manga One Punch Man. Comme les années précédentes, l'événement

Tourne autour de deux grands concours : cosplay (loisir qui consiste à créer des costumes cousus main de personnages issus de

La pop culture pour les incarner) et création de jeux vidéos. À la clé pour le premier, un voyage au Japon; et pour le second, 100 000

Euros d'investissement. Des gains inespérés pour ces jeunes créateurs. Mais la nouveauté de cette année, c'est surtout le concours de manga, en partenariat avec Shueisha, le plus grand éditeur de mangas japonais. Le gagnant se verra offrir un voyage d'un mois au Japon ainsi que son projet publié. Le rêve de tout passionné.

Un projet « made in Monaco »

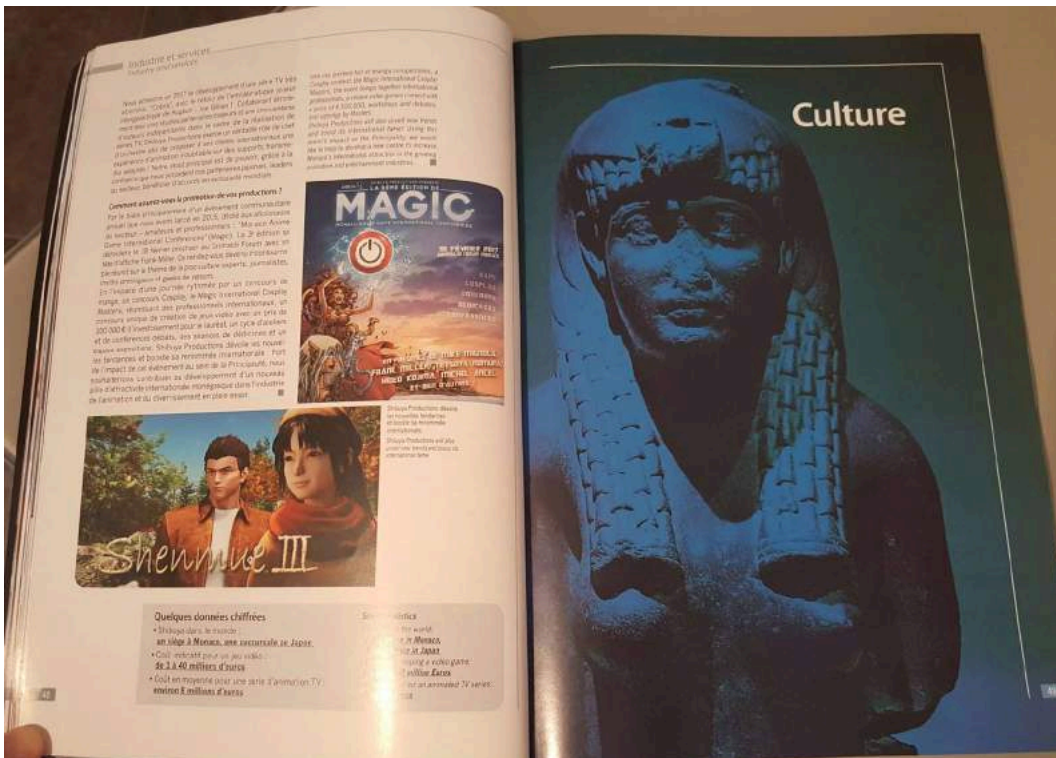
Cédric Biscay est originaire de Nice mais est très attaché à la vie monégasque. « Ici, il n'y a aucune autre boîte de production, ce qui nous permet d'être identifiés par les étrangers mais aussi par les Monégasques. » Un atout indéniable selon le producteur: « Il se passe énormément de choses à Monaco, tout est beaucoup plus accessible qu'ailleurs. Il est plus simple de rencontrer des investisseurs potentiels mais également des célébrités qui peuvent faire les doublages de nos dessins animés. » Et la touche monégasque sera bel et bien au rendez-vous, demain, puisque Michel Ancel fait partie du jury du concours de jeux vidéos. Originaire de Monaco, il est le créateur de Rayman, un jeu de plateforme sorti en 1995 chez Ubisoft.

Write a comment...

Affichage... Partager Commentaires... Signet Plus

Pour Contre

BEST OF MONACO



**APRÈS MAGIC**

**PRESSE  
INTERNATIONALE**

<https://www.vg247.com/2017/02/18/final-fantasy-7-remake-and-kingdom-hearts-3-screens-show-boss-fights-gameplay/>

Along with **Final Fantasy 14 Fan Fest going on in Germany**, Square Enix also has a presence at the Monaco Anime Game International Conference 2017 (MAGIC). Here, the company showed new images of Final Fantasy 7 Remake and Kingdom Hearts 3.



Sadly, not much was revealed on either **Final Fantasy 7 Remake** or **Kingdom Hearts 3**, but a little information is better than nothing at all.

According to Tetsuya Nomura, speaking with **Gameblog.fr** (thanks, **Gematsu**), the screenshot shown for Kingdom Hearts 3 takes place in Thebes. You also get to see the new model for the Heartless.

Nomura said the Keyblade Sora wields will also turn “into a lot of things,” thanks to its Power Form such as a shield and even chariot.

Kingdom Hearts 3 was **announced in June 2013 at Sony’s E3 press conference**, and it doesn’t have a release date – but we **hope it lands sometime this year**.



The Final Fantasy 7 Remake images Nomura showed provide a look at the combat system. He said the combat will occur with without interruption and that when using grenades, allies won't take damage, but scenery will be partly destructible.

In the image below, you'll see the Scorpion, which is the first boss in the game.



Nomura also said he wanted to show a video of the game, but Square denied the request, but more would be shown at a later date.

Final Fantasy 7 Remake was announced at E3 2015 for PlayStation 4, and it too is without a release date.

---

<http://twinfinite.net/2017/02/square-enix-reveals-new-images-for-final-fantasy-vii-remake-and-kingdom-hearts-iii/>

# Square Enix Reveals New Images for Final Fantasy VII Remake and Kingdom Hearts III



By **Joshua Wise**

Posted on February 18, 2017



There's a crop of new images for the much-anticipated Final Fantasy VII Remake, and for Kingdom Hearts III.

Director Tetsuya Nomura shared a collection of these new pictures with those in attendance at the **Magic Monaco 2017 event**. After he was finished with the presentation, Square Enix then shared the Final Fantasy VII images on its Twitter Page.

There was only the one image for Kingdom Hearts III, and it was captured by **The Share Players** on Twitter.



**Final Fantasy**   
@FinalFantasy



Looks like Cloud has been spotted in this new **#FFVII** Remake screenshot Tetsuya Nomura revealed at **@MagicMonaco**

2:00 PM - 18 Feb 2017

1,614 2,668





**Final Fantasy**   
@FinalFantasy

 Follow

The Guard Scorpion looks like an even more formidable foe in the second #FFVII Remake screenshot shown for the first time at @MagicMonaco

2:01 PM - 18 Feb 2017

  2,245  3,642



**The Share Players**  
@TheSharePlayers

 Follow

Capture ingame inédite de #kingdomhearts3, dans le monde d'Hercules #nomura #magicmonaco

12:15 PM - 18 Feb 2017

  574  479

The remake of Square Enix's iconic RPG has been clamored over for a while now, and this will whet the appetites of fans afresh. It's currently in development exclusively for the PS4.

Kingdom Hearts III on the other hand, is in development for both PS4 and Xbox One, and is also eagerly anticipated. Kingdom Hearts II released in 2005, and despite a 2.5 Remix release in 2014, fans have been waiting for the next main entry for a long time.

Nomura has **recently said** that both games are a little ways off, as the studio wants to take its time with both of them.

### **CHECK OUT MORE:**

- [Flash Sale on Action Games is Underway on the PlayStation Store This Weekend](#)
- [Call of Duty: Infinite Warfare Double XP Weekend Starts Today](#)
- [Portal Writer Eric Wolpaw Leaves Valve](#)



<http://vigamusmagazine.com/final-fantasy-remake-screenshot/>

ULTIME NOTIZIE → DEATH STRANDING: EMMA STONE POTREBBE DAVVERO ESSERE COINVOLTA

Home > Attualità



## Dal Magic di Monaco nuovi screenshot di Final Fantasy VII Remake

**Tetsuya Nomura**, Director di **Final Fantasy VII Remake** e **Kingdom Hearts III**, durante l'evento **Magic Monaco 2017** ha condiviso delle nuove immagini degli attesissimi titoli.

La prima immagine ci mostra **Cloud** impegnato durante una sequenza stealth nelle prime fasi del gioco. La seconda ci presenta invece la boss fight con lo Scorpione guardiano.

La terza immagine in-game ci mostra **Sora** che combatte un nemico gigantesco nella città di Tebe.

👤 Enrico "ChopChop" Ippoliti 🕒 18 febbraio 2017 📁 Attualità

Dopo tanto tempo dal suo sconvolgente annuncio all'E3 del 2015, il remake di Final Fantasy VII torna a mostrarsi con nuove immagini. Square Enix ha deciso di far vedere nuovi screenshot (insieme a quelli di **Kingdom Hearts 3**) durante il Magic, evento dedicato a videogiochi, animazione e manga, organizzato dalla Shibuya Productions al Grimaldi Forum di Monaco (Principato di Monaco). Per l'occasione **è stato il director Tetsuya Nomura a condividere un paio di screen**, postati poi anche sull'account ufficiale di Final Fantasy su twitter.



**Final Fantasy**   
@FinalFantasy

 Segui

Looks like Cloud has been spotted in this new #FFVII Remake screenshot Tetsuya Nomura revealed at @MagicMonaco

14:00 - 18 Feb 2017

  1.627  2.692



**Final Fantasy**   
@FinalFantasy

 Segui

The Guard Scorpion looks like an even more formidable foe in the second #FFVII Remake screenshot shown for the first time at @MagicMonaco

14:01 - 18 Feb 2017

  2.273  3.672

**Le due immagini ci danno una prima idea di come saranno le fasi in-game di questo remake.** Ci mostrano la user interface con i comandi Attack, Magic, Materia e Item da una parte, e le statistiche dei personaggi dall'altra. Si può notare poi il ritorno della barra del Limit e una barra ATB divisa a livelli. Come ha fatto sapere lo stesso Nomura, è però tutto ancora provvisorio. Andando nel dettaglio sulle immagini, nella prima si vede *Cloud* che, durante quella che sembrerebbe una fase stealth, è stato scoperto da una guardia nemica. Nella seconda invece, *Cloud* e *Barret* sono alle prese con il primo storico boss del settimo capitolo della saga, il *Guard Scorpion*, e con il suo letale pungiglione. Immagine questa che ha sicuramente fatto scendere una lacrimuccia ai fan di vecchia data.

<http://www.gamers.com/2017/02/18/kingdom-hearts-iii-gives-fans-a-glimpse-of-the-action-in-a-new-s/>

## Kingdom Hearts III Gives Fans A Glimpse Of The Action In A New Screenshot

Nathan Birch - 02/18/2017



Start Photo Gallery >



(Photo: Square Enix)

**Tetsuya Nomura** has a lot on his plate. The legendary Square Enix artist and game designer is working on both *Kingdom Hearts III* and *Final Fantasy VII Remake*, two projects gamers are obviously *very* invested in. Fans will take any *Kingdom Hearts III* or *Final Fantasy VII* scraps they can get, and Nomura has just given them a few more crumbs to chew over.

Nomura recently spoke at the MAGIC Monaco 2017 anime conference, and he brought along a handful of new screens from his upcoming games. You can check out the new *Kingdom Hearts III* snapshot, below.



**Kingdom Hearts** ✓  
@KINGDOMHEARTS

Follow

At @MagicMonaco, #KH director Tetsuya Nomura spoke about his work & career and revealed this new #KH3 screenshot!

2:00 PM - 18 Feb 2017

↳ ↻ 4,266 ❤️ 7,401

According to [French gaming site Gameblog](#) (translation by [Gematsu](#)) Nomura had the following to say about the new screenshot...

“This is the first time we've shown this screenshot of Kingdom Hearts III. It's happening in Thebes and they are fighting a new model of the Heartless. The Keyblade turns into a lot of things. Here it is a shield, but it can also be transformed into a chariot. This is called Power Form.”

”

Not the most revealing screenshot ever, but the stuff about the Keyblade's transformation powers is interesting. Let the drip-feed continue!

*Kingdom Hearts III* has yet to nail down a release date, with the game not being expected until at least 2018.

[via [Gematsu](#) & [Gameblog](#)]

<http://wwg.com/2017/02/18/final-fantasy-vii-remake-shows-off-a-classic-boss-in-new-images/>

## Final Fantasy VII Remake Shows Off A Classic Boss In New Images

Nathan Birch - 02/18/2017



(Photo: Square Enix)

As we reported in a previous story, Tetsuya Nomura recently appeared at the MAGIC Monaco 2017 anime conference and brought a few screenshots of his highly-anticipated games *Kingdom Hearts III* and *Final Fantasy VII Remake* with him. We already showed you the *Kingdom Hearts III* snapshot, and you can check out the *Final Fantasy VII* screens, below.



**Final Fantasy**   
@FinalFantasy

 Follow

Looks like Cloud has been spotted in this new #FFVII Remake screenshot Tetsuya Nomura revealed at @MagicMonaco

2:00 PM - 18 Feb 2017

  1,614  2,669

According to [French gaming site Gameblog \(translation by Gematsu\)](#) Nomura had this to say about the first new *Final Fantasy VII* screenshot...

““

“Here is a new image of *Final Fantasy VII*. I’ve put a lot of attention into the combat system, and it’s going to happen without interruption. In meetings, we’ve had a lot of problems with the grenades.”





**Final Fantasy**   
@FinalFantasy

 Follow

The Guard Scorpion looks like an even more formidable foe in the second #FFVII Remake screenshot shown for the first time at @MagicMonaco

2:01 PM - 18 Feb 2017

  2,245  3,642

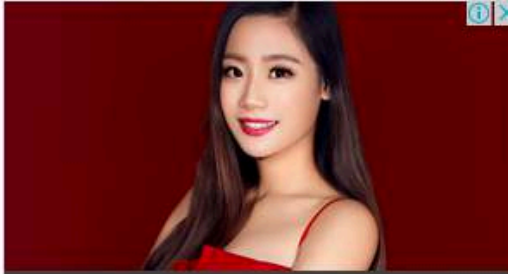
“

Here is the first boss in the game. It's a Scorpion, and the scenery will be partly destructible. Sorry, I asked to show a video, but the company refused. The menus are not yet final, but I will talk more on another occasion.”

Too bad Square Enix didn't let Nomura show that video! Screenshots are nice and all, but I really want to see the new *Final Fantasy VII* battle system in action.

Square Enix hasn't announced a release date for *Final Fantasy VII Remake*, and, honestly, you probably **shouldn't expect it any time soon**.

[via [Gematsu](#) & [Gameblog](#)]



**AsianDate™ International**

AsianDate™ - Love Knows No Boundaries. Get Attention from Asian Women. Join Free Now!

[asiandate.com](http://asiandate.com)

<http://www.siliconera.com/2017/02/18/final-fantasy-vii-remake-gets-first-gameplay-image-including-first-boss-fight/>

# Final Fantasy VII Remake Gets Its First Gameplay Images, Including The First Boss Fight

By **Sato** . February 18, 2017 . 3:35am

[f Share](#) 0 [Reddit](#) 0 [T](#) Tweet 0 [t](#) Tumblr 0 [p](#) Share 0



At MAGIC 2017 in Monaco, France, Square Enix showcased a couple new screenshots for *Final Fantasy VII Remake*, with a world premiere look at an in-game screenshot as well as a look at the first boss fight. [Merci bien, [@TheSharePlayers](#).]

The top image shows Cloud sneaking around the starting area as well as a brief look at its UI, which Tetsuya Nomura mentioned isn't final, but what they have for the time being. If you look very closely, there's an ATB bar located right underneath the HP parameters.

Nomura also noted that they're putting a lot of attention into the battle system, so things can happen with little interruption. They've discussed problems they've had with grenades during meetings and asked themselves whether allies would also take damage as well from the grenades.



The next screenshot is of the Guard Scorpion, the first boss you encounter in *Final Fantasy VII* with Cloud and Barret. In *Final Fantasy VII Remake*, some of the areas around it will be destructible. Nomura said that he wanted to show a video but the office disallowed it. We'll learn more about

*Final Fantasy VII Remake* is in development for PlayStation 4.

Read more stories about [Final Fantasy VII Remake & PlayStation 4](#) on Siliconera.



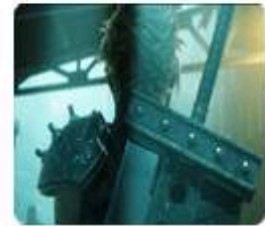
Why Square Enix Decided To Finally Make The Final Fantasy VII Remake



Phantom Breaker: Battle Grounds Coming To Vita On July 29th



Final Fantasy, Metal Gear Solid V And Kingdom Hearts Figurines At Comic-Con



Final Fantasy VII Remake Was In Development Before Final Fantasy VII Port, Says Nomura

<http://kotaku.com/final-fantasy-vii-remakes-director-shows-screenshots-of-1792512017>

## Final Fantasy VII Remake's Director Shows Screenshots Of The Game's First Boss Fight



Ethan Gach

2/18/17 10:40am · Filed to: FINAL FANTASY VII REMAKE



228.1K



397



38

0000



This is what fighting the giant scorpion tank guarding the Sector 1 Mako Reactor at the beginning *Final Fantasy VII* will look like in the game's remake. If it ever comes out that is.

Tetsuya Nomura, the game's director, revealed two new screenshots for the game at this year's [Magic Monaco 2017 event](#). The above image shows Cloud and Barret unloading on the security drone a firing clash of gun-arms and Buster swords. For a quick point of reference, here's what the fight looked like in the original game.



Interestingly, the new screenshots also offer a glimpse of the game's battle interface, at least as it currently exists. I'm not sure why there's a slot for both magic and Materia, or why Cloud and Barret both have hit points north of a thousand. The HUD look's simple and sleek enough, and hopefully it doesn't fall into the [same traps that snagged Final Fantasy XV](#).



Beyond the two quick screenshots, Nomura had nothing else to offer, noting that while he had wanted to show an entire video at the event, that **decision had been vetoed by his colleagues**. Square Enix had nothing new to say about the game at the series 30th Anniversary Celebration either, instead just showing off some of the **game's new artwork**.

Nomura also offered a quick peak at *Kingdom Hearts 3*, a game that's been in development for several years having first been revealed at E3 2013.



Neither game has anything close to a release date yet.

<http://kotaku.com/final-fantasy-vii-remakes-director-shows-screenshots-of-1792512017>

## Final Fantasy VII Remake's Director Shows Screenshots Of The Game's First Boss Fight



Ethan Gach

2/18/17 10:40am · Filed to: FINAL FANTASY VII REMAKE



228.1K



397



38

0000



This is what fighting the giant scorpion tank guarding the Sector 1 Mako Reactor at the beginning *Final Fantasy VII* will look like in the game's remake. If it ever comes out that is.



Tetsuya Nomura, the game's director, revealed two new screenshots for the game at this year's [Magic Monaco 2017 event](#). The above image shows Cloud and Barret unloading on the security drone a firing clash of gun-arms and Buster swords. For a quick point of reference, here's what the fight looked like in the original game.



Interestingly, the new screenshots also offer a glimpse of the game's battle interface, at least as it currently exists. I'm not sure why there's a slot for both magic and Materia, or why Cloud and Barret both have hit points north of a thousand. The HUD look's simple and sleek enough, and hopefully it doesn't fall into the [same traps that snagged Final Fantasy XV](#).



Beyond the two quick screenshots, Nomura had nothing else to offer, noting that while he had wanted to show an entire video at the event, that **decision had been vetoed by his colleagues**. Square Enix had nothing new to say about the game at the series 30th Anniversary Celebration either, instead just showing off some of the **game's new artwork**.

Nomura also offered a quick peak at *Kingdom Hearts 3*, a game that's been in development for several years having first been revealed at E3 2013.



Neither game has anything close to a release date yet.

<http://kotaku.com/final-fantasy-vii-remakes-director-shows-screenshots-of-1792512017>

## Final Fantasy VII Remake's Director Shows Screenshots Of The Game's First Boss Fight



Ethan Gach

2/18/17 10:40am · Filed to: FINAL FANTASY VII REMAKE

228.1K

397

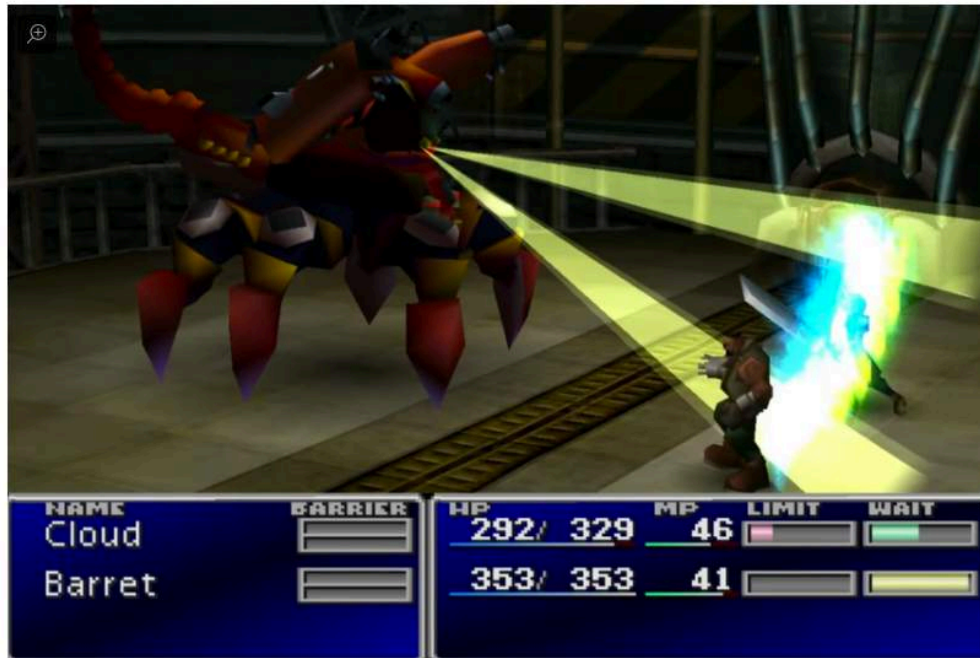
38

000



This is what fighting the giant scorpion tank guarding the Sector 1 Mako Reactor at the beginning *Final Fantasy VII* will look like in the game's remake. If it ever comes out that is.

Tetsuya Nomura, the game's director, revealed two new screenshots for the game at this year's [Magic Monaco 2017 event](#). The above image shows Cloud and Barret unloading on the security drone a firing clash of gun-arms and Buster swords. For a quick point of reference, here's what the fight looked like in the original game.



Interestingly, the new screenshots also offer a glimpse of the game's battle interface, at least as it currently exists. I'm not sure why there's a slot for both magic and Materia, or why Cloud and Barret both have hit points north of a thousand. The HUD look's simple and sleek enough, and hopefully it doesn't fall into the [same traps that snagged Final Fantasy XV](#).



Beyond the two quick screenshots, Nomura had nothing else to offer, noting that while he had wanted to show an entire video at the event, that **decision had been vetoed by his colleagues**. Square Enix had nothing new to say about the game at the series 30th Anniversary Celebration either, instead just showing off some of the **game's new artwork**.

Nomura also offered a quick peak at *Kingdom Hearts 3*, a game that's been in development for several years having first been revealed at E3 2013.



Neither game has anything close to a release date yet.

<http://ilovevg.it/2017/02/kingdom-hearts-iii-screenshot-gameplay/>

News

PS4

## Kingdom Hearts III: Screenshot di gameplay

di Luca Oropallo  
il 18 febbraio 2017, 16:52  
in News



**Tetsuya Nomura** ha mostrato durante il Magic Monaco uno screenshot di gameplay di **Kingdom Hearts III**.

L'immagine mostra un combattimento nel mondo dell'Olimpo, nelle città di Tebe.



Continuate a seguirci per ulteriori novità riguardo Kingdom Hearts III.

Fonte: [Neogaf](#)

TAG: [gameplay](#) [kingdom hearts III](#) [magic monaco](#) [screenshot](#) [square enix](#) [tetsuya nomura](#)

← [Final Fantasy XIV: Stormblood, nuova carrellata di informazioni](#)

[Final Fantasy VII Remake: Screenshot di gameplay](#) →

<http://www.ign.com/articles/2017/02/18/new-kingdom-hearts-3-final-fantasy-vii-remake-screenshots-revealed>

FINAL FANTASY VII REMAKE / 18 FEB 2017

# NEW KINGDOM HEARTS 3, FINAL FANTASY VII REMAKE SCREENSHOTS REVEALED

BY **ALEX OSBORN** → This week at the Monaco Anime Game International Conference 2017 (MAGIC 2017), Square Enix pulled back the curtain on new screenshots of [Final Fantasy VII Remake](#) and Kingdom Hearts III.

Game director Tetsuya Nomura revealed the images at the event, which include two screenshots of Final Fantasy VII Remake and one of [Kingdom Hearts III](#).



Cloud ducking behind cover in Final Fantasy VII Remake, via [Twitter](#)

According to [Gameblog.fr](#) (via [Gematsu](#)), Nomura shared a few new details about Final Fantasy VII Remake, saying he's "put a lot of attention into the combat system, and it's going to happen without interruption." He also confirmed that allies can't be hurt by your own grenades.

Additionally, he said the iconic Guard Scorpion will serve as the game's first boss (pictured below), and that "the scenery will be partly destructible."



*Cloud and Barret battling against the Guard Scorpion, via [Twitter](#)*

As for Kingdom Hearts III, the single image revealed is set in Thebes and showcases a new type of Heartless. The transforming ability of Sora's Keyblade is also shown off in the image, with Nomura noting that "the Keyblade turns into a lot of things. Here it is a shield, but it can also be transformed into a chariot. This is called Power Form."





*Sora battling against the Heartless in Kingdom Hearts III, via [Twitter](#)*

Last month, Nomura provided an update on the development state of both games, saying that [Kingdom Hearts III and FFXVII Remake](#) "still have a way to go" before either title is ready for release.

## New Kingdom Hearts III and Final Fantasy VII Remake screenshots shown at MAGIC 2017

posted on 02.18.17 at 06:45 AM EST by Sal Romano (@salromano)

f | 1.6K | t | 10 | G+ | 9 | r | t | ... | 2.1K | f Like | 1.6

*That is, the Monaco Anime Game International Conferences.*



Square Enix debuted new screenshots of *Kingdom Hearts III* showing Olympus and *Final Fantasy VII Remake* at Monaco Anime Game International Conferences 2017.

### ***Kingdom Hearts III***

“This is the first time we show this screenshot of *Kingdom Hearts III*,” director Tetsuya Nomura said (via [Gameblog.fr](http://gameblog.fr)). “It’s happening in Thebes and they are fighting a new model of the Heartless. The Keyblade turns into a lot of things. Here it is a shield, but it can also be transformed into a chariot. This is called Power Form.”



### ***Final Fantasy VII Remake***

“Here is a new image of *Final Fantasy VII*,” director Tetsuya Nomura said (via [Gameblog.fr](https://gameblog.fr)). “I’ve put a lot of attention into the combat system, and it’s going to happen without interruption. In meetings, we’ve had a lot of problems with the grenades.” Nomura also mentioned that allies won’t take damage from grenades.



“Here is the first boss in the game,” Nomura continued. “It’s a Scorpion, and the scenery will be partly destructible. Sorry, I asked to show a video, but the company refused. The menus are not yet final, but I will talk more on another occasion.”



<http://www.gamesvillage.it/videogiochi/news/4297784/kingdom-hearts-iii-nuova-immagine-offscreen-dal-magic-2017/>

## Kingdom Hearts III: nuova immagine offscreen dal MAGIC 2017

di Emanuele D'Ascanio 18/02/2017

1  
SHARE



SHARE



TWEET



SHARE



SHARE

0 COMMENTI

Durante il Monaco Anime Game International Conferences 2017 (MAGIC), Tetsuya Nomura ha mostrato ufficialmente una nuova immagine offscreen di **Kingdom Hearts III**. Senza aver rivelato alcun tipo di dettaglio in merito al gameplay o a qualsivoglia sfaccettature riguardante l'atteso nuovo capitolo della saga, possiamo solamente osservare Sora impegnato a combattere un gigante Heartless presumibilmente nel mondo di Hercules.



Per l'occasione, il game designer ha svelato anche due **nuove immagini** offscreen dedicate a **Final Fantasy VII Remake**. Cosa ne pensate di tutto ciò? Fatecelo sapere!

<http://www.gamepur.com/news/25866-new-final-fantasy-vii-remake-screenshots-hints-kingdom-hearts-style-battle.html>

## New Final Fantasy VII Remake Screenshots Hints At Kingdom Hearts Style Battle System

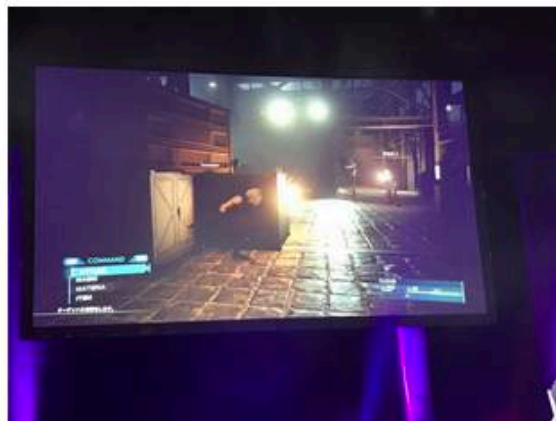
18 Feb 2017

By Sehran Shaikh

[Add Comment](#)



Square Enix has released two brand new gameplay screenshots of Final Fantasy VII Remake. Tetsuya Nomura shared the following two screenshots at a Magic Monaco 2017. As you can see in the first screenshot, there is a Command Menu, does it hints that Tetsuya Nomura is implementing a Kingdom Hearts resembling [battle system](#) that he had planned for versus XII all along?



The second image shows the first boss, can you make a guess who the boss is? Also, let us know in the comment section below what do you guys think about these new Final Fantasy VII Remake screenshots.

As the name suggests Final Fantasy VII Remake is a remake of the 1997 PlayStation game Final Fantasy VII, retelling the original story following mercenary Cloud Strife as he and eco-terrorist group AVALANCHE battle against the corrupt Shinra megacorporation, and the rogue former Shinra soldier Sephiroth.

Expect to hear many more details about the game at E3 2017 and further.



Just for Comparison purpose:



The image shows a side-by-side comparison of the Scorpion Tail boss fight. On the left is the original Final Fantasy VII, and on the right is the Final Fantasy VII Remake. The original version features a more colorful, stylized Scorpion Tail with a red and blue color scheme. The remake version is more detailed and realistic, with a darker, more industrial aesthetic. The original version includes a status window for the boss, showing HP at 321/321, MP at 50, and a limit gauge. The remake version shows a more cinematic and atmospheric battle environment.

**Paw Paw Prompto**  
@MoogleKupoCake

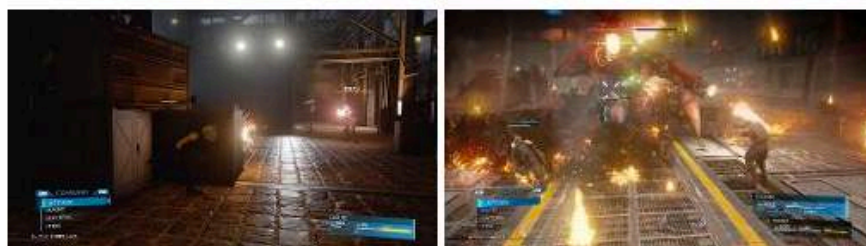
Comparison :P  
12:39 PM - 18 Feb 2017

272 331

Follow

#### UPDATE:

Square Enix has finally shared the direct-feed screenshots. You guys can take a look at them below.



<https://www.brokenjoysticks.net/2017/02/18/final-fantasy-vii-remake-gets-two-new-screenshots-showing-first-boss/>



Feb  
18

♥  
0

## FINAL FANTASY VII REMAKE GETS TWO NEW SCREENSHOTS SHOWING FIRST BOSS

👤 Rae Michelle Richards 💬 No comments 🏷️ FF7 Remake, Final Fantasy 7, Final Fantasy VII, PS4, Square Enix

👍 Like 11

**Square Enix's Final Fantasy VII** remake for current generation consoles might seem like vaporware given the fact that it has almost been two years since the initial reveal trailers' debut but two brand new screenshots have surfaced showing the game's first boss, Guard Scorpion.

These screenshots come our way from the [twitter](#) of French gaming outlet **The Share Players**. Not only does one screenshot showcase the Guard Scorpion but another shows Cloud taking cover behind some crates. Cue the 30 minutes long YouTube analysis about the grainy screenshot's HUD and other minor details.





These two screens were taken by folks attending the Magic Monaco 2017 convention.

<http://www.coplanet.it/82818/news/microsoft/kingdom-hearts-iii-nuova-immagine-dal-magic-monaco-2017.html>

## Kingdom Hearts III - Nuova immagine dal Magic Monaco 2017

Da [Andrea "lordfener91" Dugoni](#) il 19 febbraio 2017 il [Microsoft \(360,One\)](#), [News](#), [Sony \(Ps3,Ps4,Vita, VR\)](#) [Kingdom Hearts III](#)

[Mi place](#) [Tweet](#) [G+](#) [1](#)

[Nessun commento](#)



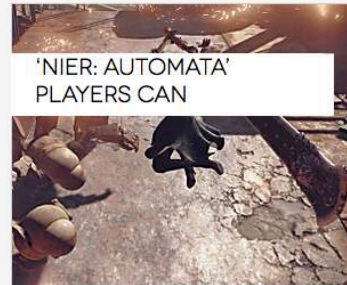
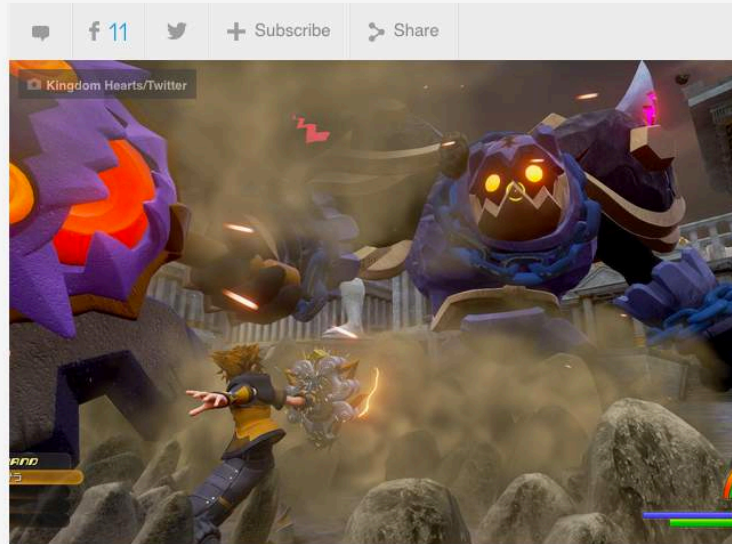
Direttamente dal Magic Monaco 2017, ecco una nuova immagine di Kingdom Hearts III, titolo in uscita prossimamente per PS4 e Xbox One.



COMMENTI

## NEW DETAILS ON 'FINAL FANTASY VII' AND 'KINGDOM HEARTS III' EMERGE

By **Imad Khan** — February 19, 2017 5:06 AM



Get our daily **Tech News** recap

Enter your email

**SIGN UP**

### MENTIONED HERE

Final Fantasy XV

### WHY IT MATTERS TO YOU

Both games have been long in development, and any news is good news at this point.

The wait has been long, but like an adventurer finishing a quest, the end may be in sight.

At the Monaco Anime Game International Conference 2017 ([MAGIC](#)

[2017](#)), developer Square Enix showed off screenshots of *Final Fantasy VII Remake* and *Kingdom Hearts III*.



**Kingdom Hearts** ✓  
@KINGDOMHEARTS

Follow

At @MagicMonaco, #KH director Tetsuya Nomura spoke about his work & career and revealed this new #KH3 screenshot!

2:00 PM - 18 Feb 2017

↩️ ↻️ 4,275 ❤️ 7,420

"This is the first time we show this screenshot of *Kingdom Hearts III*," said director Tetsuya Nomura, via [Gameblog.fr](#) as translated by [Gematsu](#). "It's happening in Thebes, and they are fighting a new model of the Heartless. The Keyblade turns into a lot of things. Here it is a shield, but it can also be transformed into a chariot. This is called Power Form."



**Final Fantasy**   
@FinalFantasy

 Follow

Looks like Cloud has been spotted in this new [#FFVII](#) Remake screenshot Tetsuya Nomura revealed at [@MagicMonaco](#)

2:00 PM - 18 Feb 2017

  1,613  2,671

While info on *Kingdom Hearts III* was light, there was more meat given to *Final Fantasy VII Remake*. "I've put a lot of attention into the combat system, and it's going to happen without interruption. In meetings, we've had a lot of problems with the grenades," said Nomura. Friendly fire has also been turned off during combat, so grenades won't hurt party members.



**Final Fantasy**   
@FinalFantasy

 Follow

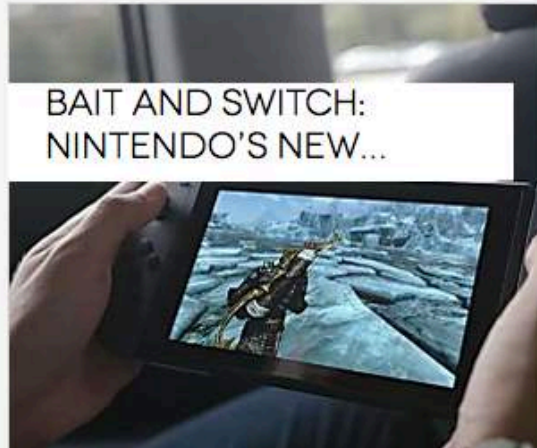
The Guard Scorpion looks like an even more formidable foe in the second #FFVII Remake screenshot shown for the first time at [@MagicMonaco](#)

2:01 PM - 18 Feb 2017

  2,245  3,641

“Here is the first boss in the game. It’s a Scorpion, and the scenery will be partly destructible. Sorry, I asked to show a video, but the company refused. The menus are not yet final, but I will talk more on another occasion,” said Nomura.

"Here is the first boss in the game. It's a Scorpion, and the scenery will be partly destructible. Sorry, I asked to show a video, but the company refused. The menus are not yet final, but I will talk more on another occasion," said Nomura.



**More:** [Director of 'FFVII Remake'](#) and ['Kingdom Hearts III'](#) says both are progressing

*Kingdom Hearts III* was announced during E3 2013. Almost four years later, fans still have no idea when the game will come out. The previous entry in the mainline series, *Kingdom Hearts II*, was released in 2006. That's a long time to

wait for a sequel. *Final Fantasy VII Remake* was long rumored too, but was eventually revealed at E3 2015. Later that year it was announced that the game would be [broken into an episodic series](#), much to the dismay of fans. Even with the piecemeal roll out, Square Enix has been quiet on any sort of release date.

<http://www.mobipicker.com/final-fantasy-7-remake-vs-original-comparison-revealed/>

# Final Fantasy 7 Remake Vs. Original Comparison Revealed

By **Sarim** - Feb 19, 2017

**ACTIVTRADES**  
Broker en ligne depuis 2001



**ActivTrader**  
La plateforme la plus simple  
sur mobile & PC

Votre capital  
peut être risqué

**Démo Gratuite**

Final Fantasy 7 pictures were uncovered before today. Furthermore, they looked to a great degree amazing. To demonstrate to you how noteworthy the progressions were to the first contrasted with the previous, just click on the link at the bottom.



*via technobuffalo*

## Final Fantasy 7 Remake Vs. Original Comparison Revealed

This is how battling the mammoth scorpion tank guarding the Sector 1 Mako Reactor toward the starting of Final Fantasy 7 will look like in the game's redo. On the off chance that it ever turns out that is. Tetsuya Nomura, the game's executive, uncovered two new screenshots for the game at the current year's Magic Monaco 2017 occasion. The linked picture indicates Cloud and Barret emptying on the security ramble a shooting conflict of firearm arms and Buster swords. For a brisk perspective, this is what the battle looked like in the first game.



---

Curiously, the new screenshots additionally offer a look at the game's fight interface. In any event as it as of now exists. We don't know why there's a space for both enchantment and Materia. Or why Cloud and Barrett both have hit focuses north of a thousand. The HUD look's basic and sufficiently smooth. And ideally, it doesn't fall into similar traps that caught Final Fantasy XV.

Past the two speedy screenshots, Nomura had nothing else to offer. Taking note of that while he had needed to demonstrate a whole video at the occasion, that choice had been vetoed by his partners. Square Enix had just the same old thing new to say in regards to the game at the series 30th Anniversary Celebration either. Rather simply flaunting a portion of the game's new fine art.

**Check Also:** [Games Like Cookie Clicker](#)

Source: [This Gen Gaming](#)

<http://nichegamer.com/2017/02/18/new-kingdom-hearts-iii-final-fantasy-vii-remake-screenshots-explosive/>

# NEW KINGDOM HEARTS III AND FINAL FANTASY VII REMAKE SCREENSHOTS ARE EXPLOSIVE

by Brandon Orselli on February 18, 2017 [NEWS PS4 XBOX ONE](#)

[FACEBOOK](#)

[TWITTER](#)

[G+ GOOGLEPLUS](#)

[TUMBLR](#)

[REDDIT](#)



SUPPORT NICHEGAMER  
[patreon](#)

## LATEST REVIEWS



Square Enix shared a few new screenshots for both *Kingdom Hearts III* and *Final Fantasy VII Remake* at this year's Monaco Anime Game International Conference 2017, via both the [Final Fantasy](#) and [Kingdom Hearts](#) Twitter accounts.

The new screenshots feature Olympus in *Kingdom Hearts III* and the Sector 1 Mako Reactor in the *Final Fantasy VII Remake*.

You can find the screenshots below:



*Kingdom Hearts III* and *Final Fantasy VII Remake* game director Tetsuya Nomura talked up the screenshots in an interview with [Gameblog.fr](#).

"This is the first time we've shown this screenshot of *Kingdom Hearts III*," Nomura said. "It's happening in Thebes and they are fighting a new model of the Heartless. It can also be transformed into a chariot, called the PowerForm."



"Here is a new image of *Final Fantasy VII*, it's sobering, but I've put a lot of attention on the combat system, and it's going to be going on without interruption," Nomura said. He also pointed out that allies won't take damage from grenades.



"Here is the first boss in the game," Nomura said. "It's a Scorpion, and the scenery will be partly destructible. Sorry, I asked to be shown a video, but the office refused. The menus are not yet final, but I will talk to you on another occasion."

While the *Final Fantasy VII Remake* is set for a PlayStation 4 release, *Kingdom Hearts III* will release for PlayStation 4 and Xbox One.



#### About **Brandon Orselli**

Founder & Editor-in-Chief at Niche Gamer. Italian, but I love Asian culture. I also write about music, comedy, noodles and beer.

<http://www.psu.com/news/32234/new-final-fantasy-vii-screenshots>

## New Final Fantasy VII Remake screenshots revealed

These new Final Fantasy VII Remake screenshots are making the wait for a release date feel a whole lot longer.

---

By [Adam Byrne](#) on 19 February 2017

---



It's safe to say that there's been radio silence when it comes to news regarding Square Enix's upcoming [Final Fantasy VII Remake](#) – until now, that is.

Coming by way of a presentation at Magic Monaco 2017, Final Fantasy VII Remake Director Tetsuya Nomura shared two new screenshots of the much-anticipated episodic adventure giving us a small glimpse into how things are shaping up.

The first screenshot, seen below, details the game's first boss battle with the Guard Scorpion, and to be fair it looks a far cry from the 1997 original, with plenty of colourful particle effects on display.



The second is a little more innocuous, with our hero Cloud shielding himself behind a crate whilst a Shinra soldier unloads a clip in his general direction.



## Final Fantasy VII remake release date

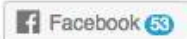
It seems as though things seem to be coming along quite nicely, though, we'd venture to say it'll still be a long time until we have our hands on the first part of the [purposed](#) trilogy. We'll go out on a limb and say the mid-to-late 2018.

---

# New Final Fantasy 7 Remake images revealed



Adam Westlake - Feb 19, 2017



The long-awaited and eagerly-anticipated remake of *Final Fantasy VII* still has a way to go in terms of development, but at least developer Square Enix is revealing that progress is being made. At the 2017 MAGIC (Monaco Anime Game International Conference) event, director Tetsuya Nomura showed off two new screenshots of gameplay, as well as a new image from *Kingdom Hearts 3*.

---

The first image shows heroes Cloud and Barret battling the Guard Scorpion, one of *Final Fantasy VII*'s earliest boss enemies. As you'd expect with 20 years of technological development following the original's release, the remake features a lot more details and effects in its graphics.





In the second image we can Cloud taking cover behind a crate while battling an enemy soldier. Both shots show that the HUD menus, in their current form, are sleek and minimal.



Nomura didn't drop any bombshells of new information about *Final Fantasy VII Remake*, but did share a few small details about gameplay. This includes that the combat system is being designed to "happen without interruption," and that environment scenery will be "partly destructible" during battles. Also nice to know is that allies won't take damage from players' grenades.



As for *Kingdom Hearts 3*, again not a lot of new information was revealed, but the new screenshot shows a new enemy, with hero Sora using the Keyblade's new transforming ability. Nomura noted that here it was being used as a shield, called Power Form, but it will be able to change in many different things, including a chariot.

Both *Final Fantasy VII Remake* and *Kingdom Hearts 3* are still without scheduled release dates, but with this year's E3 quickly approaching, hopefully we'll soon hear something new.

SOURCE [Gematsu](#)

<https://www.technobuffalo.com/2017/02/20/final-fantasy-vii-remake-gameplay-screenshots-dont-attack-when-the-tail-is-up/>



BY RON DUWELL | FEBRUARY 20, 2017

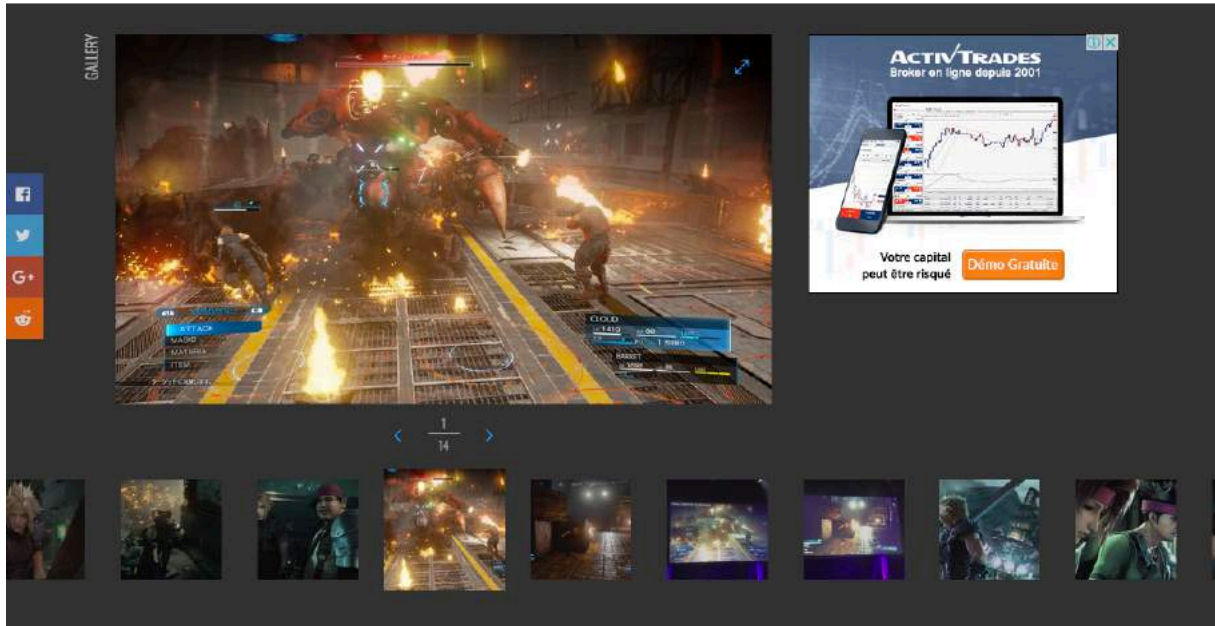
# FINAL FANTASY VII REMAKE # PLAYSTATION 4 # SQUARE ENIX GAMING

Square Enix brought *Final Fantasy VII Remake* along with it to *MAGIC 2017* in Monaco, France, this past weekend, and it showed off two new screenshots for the first time in over a year!

And the screenshots' content should be familiar to anyone who has ever played the game, even at a casual level. The first boss that [Cloud](#) and Barret stumble across is a giant robot scorpion who will mess you up if you attack while his tail is raised. Given Square Enix's commitment to capturing the original game, chances are this will remain an important focal point in this version as well.

As for the other screenshot, it shows [Cloud](#) crouching behind a crate and ducking fire from an incoming Shinra soldier. It doesn't reveal much, but I have a horrible hypothesis from it anyway. Anyone who has played *Final Fantasy XV* can't help but feel that [Cloud](#) looks an awful lot like Noctis here.

What if this ends up being just a reskin with *Final Fantasy VII*'s characters and story on top? Will the Square Enix fans ever live that down?



## Nomura wanted to show a whole trailer, Square Enix said “No”

*Siliconera* also says that Director Tetsuya Nomura wanted to show off a full-fledged trailer and not just a few screenshots, but the head office shut him down. Why? We don't know yet, but my guess is that Square Enix doesn't want to have another *Final Fantasy XIII Versus* situation on its hands.

*Final Fantasy VII Remake* will be released on the [PlayStation 4](#).

VIA: [SILICONERA](#)

---

<http://thehypedgeek.com/check-out-two-new-images-for-the-final-fantasy-vii-remake/>

## Check out two new images for the Final Fantasy VII remake

That first boss fight is looking amazing

By **Cheryl Bates** - February 19, 2017

SHARE



Facebook



Twitter



g+



P



Looking for something?

Search

Follow Us

Remember that big scorpion tank you had to fight in the beginning of *Final Fantasy VII*? well here's what it will look like in the new remake.

The new images were revealed by Tetsuya Nomura, director for the remake at the Magic Monaco 2017 event that happened recently. One image shows Cloud and Barret raining death on said scorpion tank with a look at the game's interface, while the second shows Cloud taking cover behind some crates.

By the way, this is what the tank looked like in the original.



*Pewpew*

The HUD is looking pretty simple, it doesn't look horribly different from what we already see in the original, but why exactly is there a slot for both Magic and Materia? doesn't magic come from equipping materia? only time will tell. At least it looks like you can make use of your environment in battles.



That's about all the new stuff we know about the Final Fantasy VII remake though, as Nomura wanted to show off a video at the event but the decision was vetoed by his colleagues.

They also released an image for *Kingdom Hearts 3*, but sadly didn't reveal any more.



Both games have yet to get a solid release date (or one for that matter) so it looks like we're still in for a whole lot of waiting.

<http://www.videogamesrepublic.com/final-fantasy-7-remake-teases-1st-boss-battle-what-to-expect/13950>



PlayStation/YouTube

PLAYSTATION

## Final Fantasy 7 Remake Teases 1st Boss Battle: What To Expect

By Rhenn Anthony Taguam on February 20 2017 01:18 PM

Cloud Strife is in a pinch in the recent screenshots of *Final Fantasy 7 Remake* footage. Square Enix may have confirmed epic boss battles. This is good news for fans looking forward to the game's development.

The reveal for the *Final Fantasy 7 Remake* came as a surprise last 2015. After all, the hype for Square Enix was all geared towards *Kingdom Hearts 3* and *Final Fantasy 15*. However, game director Tetsuya Nomura may have confirmed that the project truly is a go.



The new screenshots for the *Final Fantasy 7 Remake* came courtesy of this year's Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) last February 18. The same images were also posted in the official *Final Fantasy* Twitter page. Fans ought to get primed for boss battles.

### ***Final Fantasy 7 Remake: Giant Scorpion***

Fans will instantly recognize these tweets as “re-imagined” modern versions of the first stage in *Final Fantasy 7*. Players will be introduced to Cloud Strife, a former soldier from Shinra, the world's major power company in the game. He accompanies AVALANCHE, an anti-Shinra resistance out to destroy the Sector 1 Reactor.

AVALANCHE believes Shinra is out to destroy the world if it keeps using its “life essence” for its reactors. However, Cloud and his friends realize that they are up for something they have not signed up for. Regardless, fans are aware of what happens next.

The first image, as shown in [this tweet](#), shows Cloud and Barrett fighting the first boss of the game. The Giant Scorpion is a behemoth of a monster in the original game, but this is the first time fans can see it “on scale” to the two characters. In the original game, it was weak to lightning magic, one of Cloud's specialties.

In the screenshot, however, it seems Cloud and Barrett are still planning on testing their physical attacks on it. The fight is set on the burning Reactor on the verge of exploding. This means not only do Cloud and Barrett have to defeat this challenging first boss, but they have to do it on a timer.

### **Stealth Element, New Gameplay**

According to [Game Rant](#), Tetsuya Nomura explained that he would reveal more information about the game this year. After all, he was a bit secretive in the development of it last 2016. He said that while the game's development still has “ways to go,” there are surprises for fans. Another image, for instance, may hint towards a new gameplay “style.”

The second image, as found in [this tweet](#), shows Cloud hiding behind some crates. However, it is implied that he is spotted by a guard. Interestingly, the way the tweet was written implies some stealth elements in the game. Perhaps this is Square Enix's way of showing new mechanics integrated in the *FF 7*?

**Looks like Cloud has been spotted in this new #FFVII Remake screenshot Tetsuya Nomura revealed at @MagicMonaco [pic.twitter.com/luANpLTUDI](https://pic.twitter.com/luANpLTUDI)**

**— Final Fantasy (@FinalFantasy) February 18, 2017**

Adding a stealth element will open character development in a lot of areas. For instance, this opens the option for repeatable and random “missions” that involve infiltrating other Reactors. This will allow the game to have a replay element and allow Cloud and company to practice for missions.

### **New Gameplay**

The gameplay options described above are actually used in *Final Fantasy Type-0*. Characters in the game can replay missions in varying degrees of difficulty to earn experience. The same tactic in the upcoming *FF7 Remake* can enhance tactics, as the game takes place in real time.

This is not new either, as *Final Fantasy 15* features other tidbits as well. It was one of the very few games that featured a fully open world, at least in the game’s first half. The game also has its own set of side-quests, and even full-fledged downloadable content.

Fans of the series can more or less predict what happens throughout the rest of the game. This is a bit satisfying as the *Final Fantasy 7* director, Yoshinori Kitase, originally planned for more characters to die. According to Polygon’s oral history for *Final Fantasy 7*’s 20th Anniversary, Kitase actually planned to have players “choose” who lives or dies in the game’s final mission.

**Also read: [Final Fantasy 7 Remake Battle System Base Now ‘Solidified’ – What This Means](#)**

<http://www.universityherald.com/articles/66080/20170220/final-fantasy-vii-remake-update-screen-shots-released-development-detail.htm>

Feb 20, 2017 08:53 AM EST

By [Dan Camins](#), UniversityHerald Reporter

## 'Final Fantasy VII Remake' [Update] Screen Shots Released And Development Detail



*Mako Reactors are draining the life energy of the planet. The Shinra Corporation rules over a corrupt surveillance state. A few prosper, the rest are left to rot in the city slums of Midgar. That changes tonight. The elite mercenary and ex-SOLDIER Cloud Strife has been hired by the resistance movement AVALANCHE to fight back. Their mission will change the world forever.  
(Photo : Official PlayStation YouTube Channel)*

Tetsuya Nomura, "Final Fantasy VII Remake" game director, unveiled two screenshot images of the game at this year's Monaco Anime Game International Conference 2017 (MAGIC 2017).



Along with revealing two screenshots of "Final Fantasy VII Remake," Nomura also unveiled one screenshot image of Kingdom Hearts III. The images of "Final Fantasy VII Remake" gave a small glimpse of where the game's progress is shaping up.

One image showed detailing a boss battle with the Guard Scorpion. According to [Kotaku](#), the image is very different from the original "Final Fantasy VII." The image reportedly displayed more colorful particle effects than that of its

1997 incarnation, and the second image is typical.

Aside from the two screenshots of "Final Fantasy VII Remake," Nomura had nothing more to offer. He reportedly planned to show an entire video of the boss Guard Scorpion during the event, like what he did with "Final Fantasy XIII," but was apparently vetoed by his colleagues, [Kotaku](#) reported.

"Final Fantasy VII Remake" remains a hot topic among fans for almost nothing has been known about the game's progress during its remake process. According to some, Square Enix's decision to remake a 20-year old game is quite a risky move. Notably, the entire "Final Fantasy" franchise is also marking its 30<sup>th</sup> anniversary.

It is with concern that fans have not seen nor heard much in terms of its development. Accordingly, the original announcement of "Final Fantasy VII Remake" is going into its second year, yet news is so hard to come by.

While some view the screenshots positively, others say that the added lighting effects detract from the game's original aesthetics. One feared the final product could become as chaotic as "Final Fantasy XV."

From his statement last month, Nomura said that both "Kingdom Hearts III" and "Final Fantasy VII Remake" still have a long way to go before either is ready for [release](#).



8 Tetsuya Nomura , Final Fantasy VII , Final Fantasy VII Remake , Square Enix , Kingdom Hearts III , Final Fantasy VII Screenshots , Final Fantasy VII Release Date

<http://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/02/20/final-fantasy-vii-remake-is-looking-good-but-questions-remain-on-how-well-it-will-play/#524447a165b1>

## 'Final Fantasy VII Remake' Is Looking Good But Questions Remain On How Well It Will Play



Ollie Barder, CONTRIBUTOR

I write about video games and pop-culture from Japan. [FULL BIO](#) ✓  
Opinions expressed by Forbes Contributors are their own.



(Photo credit: Square Enix)



The upcoming multipart *Final Fantasy VII Remake* got some new screenshots released recently and the game is looking good but it's still not clear how the new action approach will work with the classic strategy gameplay of the original game.

Considering that this remake is going down a more action-oriented route over the original *Final Fantasy VII*, it's already clear that this new game is deviating in many ways in terms of how it will play.

However, the new screenshots released at [Magic Monaco 2017](#) do look good and seem to capture some of the soul of the original. The first screenshot is of [Cloud Strife](#) crouching behind a crate (shown above) and the second is of the [Guard Scorpion](#) boss fight (shown below).

While the [first screenshot](#) sets the overall tone of *Final Fantasy VII*, at least the initial part, seeing the [boss fight represented like this](#) is really interesting. Mainly that the [Guard Scorpion](#) looks close to the original but that it has also been stylistically updated in a sympathetic way.

The fight itself also looks to have a degree of strategy involved in terms of the HUD elements displayed but without seeing the game in motion, it's difficult to really pin down how this will work functionally.



(Photo credit: Square Enix)

While we know that this remake will retain a degree of strategy, the **action approach is a big change**. How those two approaches will resolve here is really crucial, as if the game is too focused on action it will alienate the original game's massive fanbase.

After all the reason you do these kinds of remakes is to bring the old fans back into the fold and in turn have them evangelize to a younger generation about the original games.

If I am honest, I still don't get why the core functionality of *Final Fantasy VII* had to be changed at all, as it is still the **best-selling console game in the series**. Messing with how the game fundamentally plays seems like a wholly unnecessary risk to take.

I am happy it's looking decent enough though and is at least visually in line with the original game.

Now if only we had more information on when this remake was actually being released, not to mention how many parts are intended for it. In the meantime, it seems that development is at least progressing but until we can see the game in action, I am still a bit wary about what we might end up with.

*Follow me on [Twitter](#), [Facebook](#) and [YouTube](#). I also manage [Mecha Damashii](#) and do toy reviews over at [hobbylink.tv](#).*

---

<http://www.game-experience.it/final-fantasy-vii-remake-e-kingdom-hearts-iii-pubblicate-nuove-immagini/>



**Tetsuya Nomura**, Director di **Final Fantasy VII Remake** e **Kingdom Hearts III**, durante l'evento **Magic Monaco 2017** ha condiviso delle nuove immagini degli attesissimi titoli.

La prima immagine ci mostra **Cloud** impegnato durante una sequenza stealth nelle prime fasi del gioco. La seconda ci presenta invece la boss fight con lo Scorpione guardiano.

La terza immagine in-game ci mostra **Sora** che combatte un nemico gigantesco nella città di Tebe.





**Final Fantasy**   
@FinalFantasy

 Segui

Looks like Cloud has been spotted in this new #FFVII Remake screenshot Tetsuya Nomura revealed at @MagicMonaco

14:00 - 18 Feb 2017

  1.627  2.692



**Final Fantasy**   
@FinalFantasy

 Segui

The Guard Scorpion looks like an even more formidable foe in the second #FFVII Remake screenshot shown for the first time at @MagicMonaco

14:01 - 18 Feb 2017

  2.273  3.672



**The Share Players**  
@TheSharePlayers

Segui

Capture ingame inédite de [#kingdomhearts3](#), dans le monde d'Hercules [#nomura](#) [#magicmonaco](#)

12:15 - 18 Feb 2017

↳ ↻ 571 ❤️ 476

Vi ricordiamo infine che Kingdom Hearts III è in arrivo su PlayStation 4 e Xbox One, mentre Final Fantasy VII Remake per ora è confermato solo su PlayStation 4.

<http://www.movienewsguide.com/final-fantasy-7-remake-fails-make-comeback-reveals-two-screenshots-anniversary/330853>


## Final Fantasy 7 Remake Fails To Make A Comeback; Reveals Two Screenshots Before Anniversary

BY NIRDESHINI BAGDE

FEB 20, 2017

SHARE 0


TWEETS



Tetsuya Nomura Provides

PHOTOGRAPH: Facebook/Final Fantasy |


ADVERTISEMENT



SHEIN™

J'EN PROFITE >

ADVERTISEMENT



Final Fantasy 7 is soon to be a reality. Game lovers are eager to know more about the game and its development. They are sure to get some glimpses at the Monaco Anime Game International Conference (MAGIC).

### FINAL FANTASY 7'S TWO NEW SCREENSHOTS SHOWED OFF

Square Enix the developer of the game had already dropped a hint, fans can expect a big surprise owing to the game's 30th anniversary. This made fans not only happy but also eager to know what exactly will come in their hand. Will they know the release date or have something like a gameplay footage?

True to its words, the game director [Tetsuya Nomura](#) during the 2017 MAGIC (Monaco Anime Game International Conference) Final Fantasy 7 revealed two new screenshots of the game play.

## **A SNEAK PEAK TO FINAL FANTASY 7 REMAKE'S FIRST IMAGE**

Tetsuya Nomura had full plans to make the fans happy. He was supposed to show a full-fledged video of the new Final Fantasy 7 Remake battle sequence. But unfortunately his team members compelled him to drop the idea and made the fans see just two screenshots.

And now the fans who were hoping to gobble a whole cake have to satisfy themselves now with a small piece of it. The first screenshot introduces more details and effects in graphics. The game is coming after decades when gaming technology has reached new level. As per [Slash Gear](#), it will be a game surpassing its own standards as far as technology is concern.

The first image shows Barret and [Cloud](#), the heroes of the game who are seen fighting against the Guard Scorpion. The Guard Scorpion is one of the earliest boss enemies in the game.

## FINAL FANTASY REMAKE 7 SECOND IMAGE AND GAME PLAY DETAILS



The second image shows Cloud who hides behind the crate during a battle with a soldier. Also we could see in the screenshot heads-up display or status bar. To be precise, the images did make fans happy as it was not a huge surprise as promised. They had to satisfy themselves with the small details of the new game play.

The overall combat system is designed to provide uninterrupted flow of game. This time the game assures life like experience to the player. During battles we will see the environment scenery is partly destructible.

In a conversation with Siliconera (via [Express](#)), Producer Yoshinori Kitase promised that the game would be perfect for console generation. He says, “With the quality line set in place, it’s our duty to carry on and protect it until the very end without having any disturbances for the episodes under production.”

He further clarified saying that the team will make the game fit for the next generation while advancing through the episodes.

**Also Read: *Final Fantasy 7 Remake: Release to be in Multiple Installments; Action-Based Battle System***

Photo Source: [FaceBook/SquareEnix](#)

<http://www.playulti.com/content/page/58a96381a6f870643fe39997/%E0%B8%AD%E0%B8%B1%E0%B8%9E%E0%B9%80%E0%B8%94%E0%B8%97%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%9A%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B9%89%E0%B8%B2!-%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B9%83%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B9%88%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%AA%E0%B8%B8%E0%B8%94%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%84%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%84%E0%B8%AD%E0%B8%A2-Kingdom-Hearts-III-%E0%B9%81%E0%B8%A5%E0%B8%B0-Final-Fantasy-VII-Remake/>

## อัปเดตความคืบหน้า! ภาพใหม่ล่าสุดของเกมทีหลายคนรอคอย Kingdom Hearts III และ Final Fantasy VII Remake

หมวด : ข่าวสารเกม (Console) เมื่อ : Mon 20 February 2017 @ 10:11:39 AM



ช่วงนี้เป็นอีกช่วงสำคัญของแฟนการ์ตูน เกม อนิเมชั่นเหมือนกัน กับงาน **Monaco Anime Game International Conferences 2017 (MAGIC Monaco 2017)** ที่จะจัดขึ้นเป็นประจำทุกปีในประเทศโมนาโก ในงานจะเป็นการแสดงโชว์ อัปเดตข่าวสารความคืบหน้าของวงการ์ตูนต่าง ๆ ในงานนี้คุณ **Tetsuya Nomura** ก็ได้เข้าร่วมเป็นแขกคนสำคัญเช่นกัน และแน่นอนว่าเขาเองก็ได้ทำตามคำสัญญาที่ให้ไว้เมื่อต้นปีกับการอัปเดตความคืบหน้าของเกมทีหลายคนรอคอยทั้ง **Kingdom Hearts III** ที่จะลงบนเครื่อง **Xbox One** และ **PlayStation 4** และ **Final Fantasy VII Remake** ที่จะลงเป็น Exclusive ให้กับ **PlayStation 4** นั่นเอง

"ครั้งนี้นับเป็นครั้งแรกที่เราได้ปล่อยภาพ Screenshot ของเกม Kingdom Hearts III ให้ทุกคนได้ชมกัน จุดสำคัญของทาง Kingdom Hearts III นั่นคือเจ้า Key Blade ที่สามารถเปลี่ยนแปลงรูปร่างได้ (จากภาพจะเห็นว่าแปลงเป็น โล่)"



"ในส่วนของ Final Fantasy VII Remake ผมตั้งใจมากในการวางรูปแบบการต่อสู้ และตอนวางระเบิดมันจะไม่ส่งผลทำความเสียหายให้กับเพื่อนร่วมทีม ส่วนอินเทอร์เน็ตเพชนั้นจะยังไม่ใช่ของจริง อาจจะมีการปรับปรุงอีกหลายครั้ง"





นอกจากนี้คุณ Nomura เองยังเผยถึงชีวิตความเป็นอยู่ในการทำงานอาชีพของเขาเล็กๆ น้อยๆ อย่างเช่นพี่คล้า Cloud Strife เขาได้ออกแบบไว้ถึง 6 แบบ และเลือกใช้แบบที่ 5 ลงในเกมในสมัย Final Fantasy VII (1997) หรือจะเป็นการเปิดโปรเจกต์ Kingdom Hearts นั้น เริ่มมาจากการพูดคุยระหว่าง Hironobu Sakaguchi และคุณ Shinji Hashimoto อย่างถูกใจกัน แต่ยังไม่เห็นภาพชัดเจนจนได้คุณ Nomura มาเป็นคนขับเคลื่อนในทางนี้ และสำหรับคุณ Nomura เองก็เผยว่าตนได้เข้ามาร่วมงานกับ Square Enix เพราะส่วนหนึ่งชื่นชอบ Yoshitaka Amano (นักออกแบบศิลป์ที่วาดภาพให้ซีรีส์ Final Fantasy มาโดยตลอด) และมองว่าเขาคือบิดาแห่ง Final Fantasy มากกว่าตนเอง

แม้ในตอนนี้อยู่ยังไม่สามารถระบุได้ว่าเกมทั้งสองจะสามารถวางจำหน่ายได้ในระยะเวลาใด แต่ก็นับเป็นการสร้างความเชื่อมั่นให้กับเหล่าแฟนๆ ได้รอคอย **โดยคาดว่า Kingdom Hearts III น่าจะสามารถวางจำหน่ายได้ภายในปี 2017 ส่วน Final Fantasy VII Remake อาจจะสามารถวางจำหน่ายตอนแรกภายในปี 2018**



# Final Fantasy VII Remake Gets First Boss Fight Screenshots

20

February  
2017  
7:15 am



CHATTY

Written By Jason Faulkner

NEWS

*We've finally gotten a look at what Final Fantasy VII Remake's version of Guard Scorpion will look like.*

The [Final Fantasy 7 Remake](#) had two new screenshots unveiled by the game's director [Tetsuya Nomura](#) during this year's Magic Monaco 2017 event. Both screenshots are from the first mission in Final Fantasy VII which takes place in Midgar's Sector 1 and involves Cloud and Barret blowing up a Mako reactor. The first screen shows the duo battling Guard Scorpion, one of Shinra's security robots, and the first boss of Final Fantasy VII. The second screen shows Cloud ducking behind some boxes as a Shinra trooper fires on him. Barret hasn't yet joined you so it must be near the Sector 1 train station before you make it to the entrance to Reactor 1.



The game looks stellar so far, but there are some questions they raise. In the Final Fantasy VII Remake Guard Scorpion boss fight, the camera seems oddly focused in a center view, as if players are giving each character commands as opposed to controlling them individually.



There is also a new "ATB" gauge under each character's name that could only stand for "Active Time Battle" which was Square Enix's name for the original battle system from Final Fantasy VII and other iconic games like Chrono Trigger. This is a change from the Final Fantasy 7 footage we saw at PSX 2015 that featured a battle style more in line with Final Fantasy XV and may be an indicator that the FF7 Remake team isn't straying as far from the original formula as previously thought.



Other than the two screenshots above Nomura had nothing new about the Final Fantasy VII remake. He stated that he had wanted to show a video at the event, but was voted down by his colleagues. There was also a screenshot shown from [Kingdom Hearts 3](#) at Magic Monaco, but again, no new info offered on the title. The release dates for both Kingdom Hearts 3 and Final Fantasy VII remake are nationally guarded Japanese secrets, and we have [no clue as to when we'll finally see them](#).



<http://stevivor.com/news/feast-eyes-new-final-fantasy-vii-remake-kingdom-hearts-iii-screens/>



20 FEB 2017

BEN SALTER

HOME » NEWS » FEAST YOUR EYES ON THESE ...



SHARE

## Feast your eyes on these new Final Fantasy VII Remake and Kingdom Hearts III screens

**A SMALL TASTE OF WHAT'S TO COME FROM SQUARE ENIX.**

Square Enix dropped by the Monaco Anime Game International Conference 2017 at the weekend to unleash a couple of new screenshots from *Final Fantasy VII Remake* and one from *Kingdom Hearts III*.

Fortunately for those of us playing at home, they were also shared on [Twitter](#).



The Guard Scorpion looks like an even more formidable foe in the second FFVII Remake screenshot shown for the first time at Magic Monaco.

Both games are still on the distant horizon. Earlier this year, Square Enix's [Tetsuya Nomura said](#) "there is still some way to go" on the development of *Final Fantasy VII Remake* and *Kingdom Hearts III*.

# TNHONLINE

— THE NEW HIGH ONLINE MAGAZINE —

Home » Games » Final Fantasy VII Remake Is Looking Awesome



GAMES

## Final Fantasy VII Remake Is Looking Awesome

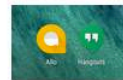
SUBSCRIBE & FOLLOW



Follow @tnhonline 19 followers

Search and hit enter...

POPULAR COMMENTS TAGS



Google Allo vs. Hangouts - Best Features Comparison  
October 5, 2016



Google Chrome Tips for An Enhanced Experience  
February 16, 2017

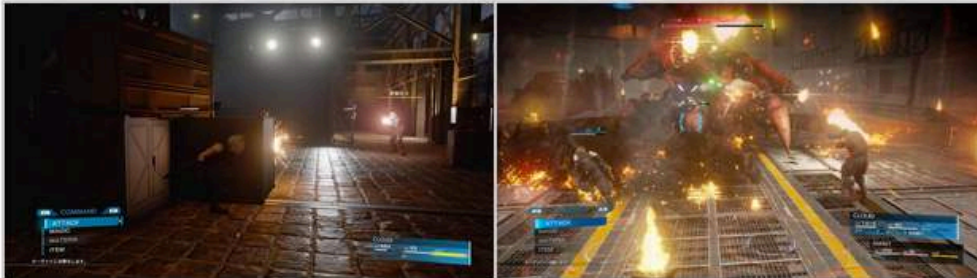


Google Chrome vs Mozilla Firefox: Battle of the Browser Heavyweights  
February 7, 2017

Some new screenshots of the upcoming Final Fantasy VII Remake game have been recently revealed. According to these screenshots, we can clearly say that the game looks great, but for now, it is not sure how the new action approach will work with the classic strategy gameplay that the original game had.

We have to mention that this remake will bring a more action-oriented game over the original Final Fantasy VII. By just looking at the screenshots we can clearly say that the new game will not be similar to the old version of it.

The mentioned screenshots have been revealed during the Magic Monaco 2017 event, which was held in Grimaldi Forum from Monaco. The first screenshot that the developers have revealed is showcasing a Cloud Strike crouching behind a crate, while the second one is a Guard Scorpion boss fight. You can see the two screenshots below:



In the second screenshot you can see a boss fight showcasing the Guard Scorpion, which looks quite close to the original one, but we can clearly say that it has also received some nice stylistically updates.

Unfortunately, these are just screenshots and we can't say exactly how the game will be once it will be released to the PlayStation 4 console. However, we have to mention that the developers will still retain a degree of strategy in this remake version of Final Fantasy VII.

When remaking an old game, the developers have in mind to bring the old fans back, but at the same time they think about dragging some new players too. This means that they will need to please both the old fans of the game and the younger generation of players.

Let's not forget that the Final Fantasy VII title is still the best-selling console game in the series and there are many fans out there who claim that this game should not receive a remake.

The Final Fantasy VII remake will be released exclusively for PlayStation 4, but it is not sure yet when this will happen.

## Bring On The *Horizon: Zero Dawn* Cosplay



Luke Plunkett

Yesterday 6:10pm · Filed to: HORIZON: ZERO DAWN



So, turns out *Horizon: Zero Dawn*, despite its stupid name, is a good video game. **A very good video game.** Which means we can expect 2017 to be a year full of *Horizon: Zero Dawn* cosplay.



### ***Horizon: Zero Dawn: The Kotaku Review***

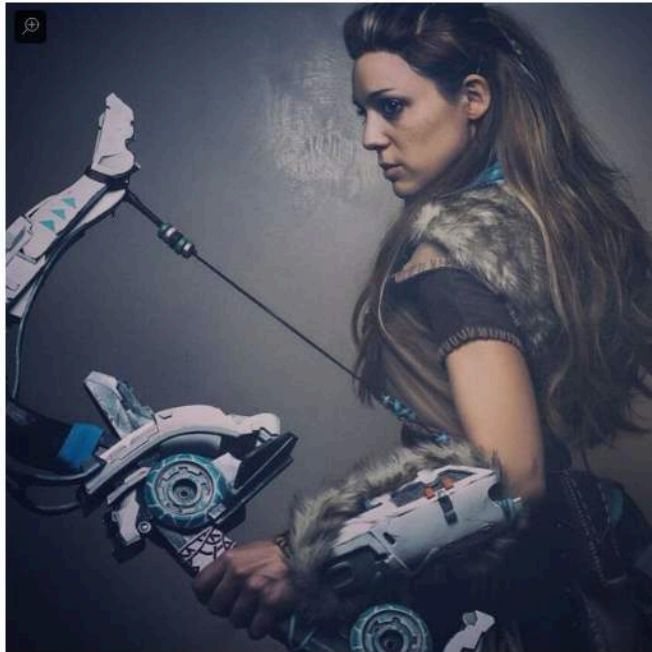
For years now, the latest console generation has been coasting on the idea that more raw power...

[Read more on kotaku.com](#)



Fine by me. The game's star, Aloy, looks *great*, with her mix of ancient hunting gear, sci-fi relics and Celtic warrior gear, so the more cosplay the better.

Cosplay by [illyne](#), photos by Micheal Dominguez.



ゲーム

アニメ・声優

ニュース



## モナコという国でゲーム・アニメのイベントを開催する理由とは？ シブヤ プロダクションズCEOのセドリック・ビスカイ氏に聞く【MAGIC 2017】

モナコで開催されたエンターテインメントのイベント“MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) 2017”を主催する、シブヤ プロダクションズのプレジデント/CEO セドリック・ビスカイ氏のインタビューをお届け。

文・取材・撮影：編集部 ロマンシング★総編

2017-03-09 16:00:00

記事にコメントする

ツイート

見る

いいね!

133

B!ブックマーク 2

G+1

0

### ●ビスカイ氏からは、『シェンムー3』に関する発言も!?

2017年2月18日（現地時間）、モナコのグリマルディ・フォーラムにて、アニメやゲーム、コミックを中心とするエンターテインメントのイベント“MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) 2017”が開催された。

MAGICは、2015年から始まった新興イベントだ。モナコに本社を構え、ゲームやアニメのプロジェクトを手掛ける企業“シブヤ プロダクションズ”が主催しているもので、世界各地のマンガ家やゲームクリエイターがゲストとして招かれ、講演やサイン会などを行う。今回は、日本からはスクウェア・エニックスの野村哲也氏が参加し、ファンとの交流を行った。

#### 【関連記事】

[クラウドやソラ、ライトニングが生まれた経緯とは？ 野村哲也氏がキャラクターデザイン秘話を語る講演会をレポート](#)

[野村哲也氏に訊くMAGIC 2017での『キングダム ハーツIII』 & 『ファイナルファンタジーVII リメイク』の発表内容](#)



▲会場となるグリマルディ・フォーラムは海沿いにある。ガラスの壁で構成された、独特の形の建物だ。



▲マリオ、ミク、ハルヒといった、日本発のコンテンツのコスプレをしている人も多数。



▲『Horizon Zero Dawn』の主人公、アーロイのコスプレイヤーさん。



▲アニメ『甲鉄城のカバネリ』のヒロイン、無名。



▲グリマルディ・フォーラムのお隣には日本庭園があり、ここで撮影を楽しむコスプレイヤーさんたちも。ちなみにこの庭園は、「モナコに日本庭園を造りたい」という望みを持っていたという故・グレース公妃の遺志を継いで作られたもの。設計・施工は日本の造園家が担当。



▲こちらはMAGIC 2017で開催されたコスプレコンテストの様様。『ソウルキャリバー』シリーズのテイラのコスプレをした女性が優勝し、賞品として、日本行きの航空券のチケットをゲットしていた。

本記事では、シブヤ プロダクションズのプレジデント/CEOである、セドリック・ビスカイ氏のインタビューをお届け。MAGIC開催の意図や、シブヤ プロダクションズが関わっているプロジェクト（『鉄腕アトム』、『コブラ』の新作アニメや『シェンムー3』など）についてうかがった。



シブヤ プロダクションズ  
プレジデント/CEO  
セドリック・ビスカイ氏（文中はビスカイ）

## ●MAGICは、ファンとアーティストが近い距離で交流できる場

――MAGICとはどのようなイベントなのか、開催目的などを教えてください。

**ビスカイ** MAGICは“小規模のVIPイベント”というコンセプトで作ったイベントです。有名なアーティストの皆さんを中心に開催するもので、入場は無料ですが、お客様の入場人数は限らせていただいています。小規模にすることで、お客様がアーティストの皆さんを身近に感じられるようにしています。

――では、開催地にモナコを選んだ理由は？

**ビスカイ** じつはもともと、イベントを立ち上げたいと思っていたわけではないんですよ。シブヤプロダクションズをモナコで設立したとき、立ち上げパーティーを行いたいと思って、世界各地のゲストに招待状をお送りしたところ、皆さんから快いお返事をいただいたんですね。それなら、「せっかくだし、ファンの皆さんも呼びたいね」と思い、MAGICを開催することになりました。そういった経緯もあり、このMAGICは、収益を上げるためのイベントというより、ファンとの交流のために開催しています。

――MAGICにゲストとして呼ぶアーティストは、どのようなアーティストなのか？

**ビスカイ** いわゆる世界のポップカルチャーの分野において、有名な方です。アニメだったり、ゲームだったり。その年に作品を発売・発表しているかということあまり基準にしておらず、自分が尊敬している方や、フランス語圏で知られているアーティストの方にお声がけさせていただいています。

——今回日本から、野村哲也さんと、残念ながら来られませんでした。小島秀夫さんと呼ばれた理由を教えてください（※）。

※小島秀夫氏は、当初MAGIC 2017に参加予定だったが、都合により欠席となった。

**ビスカイ** まず野村さんについてお話ししますと.....2年前のMAGICに、天野喜孝さんと、スクウェア・エニックスの橋本真司さんに来ていただいたんですね。その後、橋本さんに、「野村さんにもぜひ来ていただきたい」とご相談しました。野村さんはゲーム業界において非常に尊敬されている方ですし、あまりイベントには出演されないレアな方なので、そんな方がMAGICに来てくださったら、みんな喜ぶと思ったんです。小島監督については、独立された後、自分の道を進んでいく動きに惹かれています。いま小島監督が作ろうとしている作品は、ゲームと映画を混ぜたようなイメージのゲームだと思いましたので、監督の日本のゲーム業界に対する意見をうかがいたいという理由もありました。私は、1990年代、2000年代の日本のビデオゲームはすごく盛り上がっていたのに、いまはその勢いが無いと思っています。そんな中、新しい生み出す力を持っているクリエイターに興味があるんです。

——いま、“日本のゲーム業界に勢いが無い”とおっしゃいましたが、そう考える理由を教えてくださいいただけますか？

**ビスカイ** 自分はすごくゲーマーなんです。日本のビデオゲームが好きすぎて、日本から取り寄せてプレイしていたほどです。日本のゲームには特徴があって、すごくいいゲームが多かったのですが、6~7年くらい前から、日本の企業の皆さんが、欧米の企業が作っているようなゲームを作るようになったと思います。あえての選択とはいえ、日本のゲームのアイデンティティがなくなっていくようで、それを残念に思っています。モバイルゲームに力を入れている企業も多いと思いますが、やはりモバイルゲームと家庭用ゲームは種類が違うものですから、家庭用ゲームの数が減っていったことも、残念だと思いますね。

—ちなみに、MAGICは今後も開催されるのでしょうか？

**ビスカイ** おそらくですが、長年続けていくことはないと思います。とても著名なゲストを中心にしたイベントですので、今後お呼びしたいと思っているアーティストの皆さん全員が参加された後は、MAGICを開催するのは止めると思います。

### ●『シェンムー3』の開発は順調！

—そもそも、シブヤプロダクションズをモナコに設立した理由を教えてください。

**ビスカイ** 僕自身はフランス人で、よくフランスのメディアに「税金対策のために、モナコで設立したの？」と聞かれることがあるのですが（笑）、そういうことはありません。フランス人がモナコで会社を作る手順は、わりと複雑で、ぜんぜん税金対策にはならないんですよ。モナコにはゲームやアニメの企業がぜんぜん存在しておらず、シブヤプロダクションズしかないんです。ですので、モナコの中で目立つことができ、いいイメージを持っていただけています。それが、モナコで設立した理由のひとつですね。

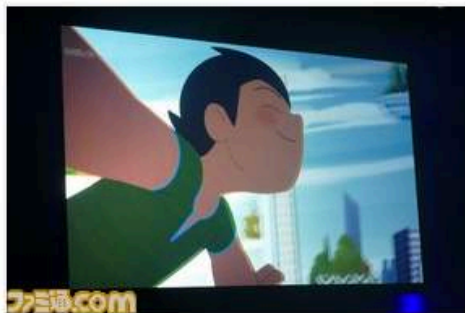
—ほかには、どのような理由が？

**ビスカイ** モナコにはビジネスマンが大勢集まっているので、ビジネスの話がしやすいということが、ふたつ目の理由です。そして3つ目は、モナコに集まる、トップクラスの俳優の皆さんに話ができるということです。いま手掛けているアニメに出演してくださる方を捜しやすいんです。



—いまシブヤ プロダクションズでは、『鉄腕アトム』や『コブラ』の新作アニメのプロジェクトを進めていますよね（展開時期等は不明）。それらのアニメを手掛けることになったのは、どういった経緯からですか？

ビスカイ 『鉄腕アトム』については、シブヤ プロダクションズの前身であるシブヤ インターナショナルを運営していたころから、手塚プロダクションと交流があったことがきっかけです。そしてシブヤ プロダクションズを立ち上げるときに、『鉄腕アトム』の西洋版のようなアニメを作りたい、とお話しました。デザインを少し西洋寄りにして、新しいストーリーを作りたいと。そのアイデアに対してオーケーをいただいて、いま、プロジェクトを進めています。



▲『鉄腕アトム』を題材にした新作アニメ『ASTROBOY REBOOT』。



—『コブラ』のアニメプロジェクトについては、いかがですか？

ビスカイ 寺沢武一先生にMAGICに来ていただきたくて、ご連絡したのが始まりです（※寺沢氏はMAGIC 2016に参加）。それから、MAGICの準備を進める中で、「『コブラ』の新しいアニメを作りたい！」と考え、先生に提案させていただきました。この作品については、キャラクターデザインはもともとの『コブラ』に近いものにする予定です。



▲『コブラ』の新作アニメ『COBRA RETURN OF JOE GILLIAN』。



▲会場には『COBRA RETURN OF JOE GILLIAN』のパネルも。



——モナコという異国で、日本のコンテンツの新しいプロジェクトが進むというのが興味深いです。

**ビスカイ** シブヤ プロダクションズは、西洋と日本の架け橋になりたいという気持ちから立ち上げた企業です。世界各地の皆さんが話し合っ、各国のいいところを取れば、もっといい作品ができると思っています。

——シブヤ プロダクションズは、『**シェンム-3**』の開発にも携わっているとのことですが、なぜ『**シェンム-3**』に関わることになったのですか？

**ビスカイ** もともと自分は『**シェンム-1**』ファンで、『1』、『2』をプレイして、『3』がないことをとても残念に思っていたんです。ですので、鈴木裕さんとヨーロッパのイベントにお会いするたびに、冗談で「『**シェンム-3**』はまだですか？」とうかがっていました。

——もともと、鈴木さんとはご交流があったんですね。

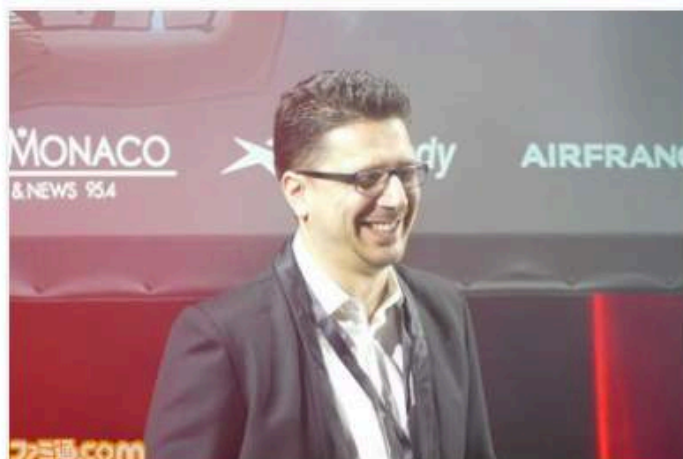
**ビスカイ** 鈴木さんとは、じつはシブヤ プロダクションズとして、ほかの企画をいっしょに進めていたんです。その企画は残念ながらなくなってしまったのですが、一方で『**シェンム-3**』開発が現実味を帯びてきたということを知り、シブヤ プロダクションズとして関わることにしました。それは、Kickstarterでの支援募集が始まるよりも前のことです。

——具体的に、『**シェンム-3**』にはどのように関わっているのですか？

**ビスカイ** 出資者のひとりとして、Co-プロデューサーとして、開発が順調に進んでいるかどうかをチェックしています。

——多くのファンが気になっていることかと思いますが、いまの開発状況はいかがでしょうか？

ビスカイ 順調ですよ。鈴木裕さんの手首が折れないかぎり、予定通りに進むと思います！ 楽しみにしてください。



▲渋谷の街が大好きだというビスカイ氏。「初めて渋谷に行ったときは、すごく衝撃を受けました。若者が大勢いて、ネオンがキラキラしていて。とくに交差点とQFRONTが印象に残っていて、いつかこのビルにオフィスを構えたいという夢を持っています」とのこと。ちなみに、シブヤ プロダクションの日本支店は、山梨県北杜市にある。なぜ北杜市に構えたかという.....名前が“北斗神拳”に似ているからだとか!?

[シブヤ プロダクションズ公式サイト](#)

[MAGIC公式サイト](#)

[Home](#) / [News](#) / [Events & Entertainments](#) / [A Magical World of Anime and Games](#)



## A MAGICAL WORLD OF ANIME AND GAMES

 Event Calendar  23 February, 2017  Events & Entertainments, News  
 Comments Off on A Magical World of Anime and Games

The 3<sup>rd</sup> edition of *MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences)* organized by Shibuya Productions, took place at the Grimaldi Forum on Saturday February 18<sup>th</sup>. It's an annual event dedicated to the universe of manga, comics, animation, videogames and pop culture. It was met with unprecedented success for an event of its kind, welcoming 3000 visitors and more than surpassing the maximum expectancy as fans flocked in from neighbouring areas.



The day was mainly centred on “meet and greets” as well as the various competitions and talks. Perhaps the most exciting aspect of this event was that the fans got to meet the incredible people that were invited for the day. Big names in the animation and videogame industry, including Frank Miller, creator of *Batman The Dark Knight*, and Tetsuya Nomura, a videogame producer that created *Final Fantasy* characters. The excitement was palpable as many passionate fans were able to meet their videogame idols, the creators of some of their favourite games, for the very first time. The conference area was filled with long queues of fans waiting patiently to see some of the biggest names in the videogame and comic book sphere.



JJ Sedelmaier, the famous animator and creator of cartoons such as *Beavis and Butthead* and comedy skits for *Saturday Night Live* gave an interesting talk on succeeding in the animation business, while showcasing some of his favourite cartoon creations through funny clips that highlighted the diversity of his artistic talent. He explained that his focus was to use cartoons to satirise adult themes, concentrating on the message being portrayed rather than the quality of the cartoon created. The talks were uniquely interactive, as fans were able to ask the guests all the questions they wanted.

Various stands dedicated to the world of video games provided an area where visitors could congregate, while waiting for a specific talk. They included a stand for the event sponsor *ActivBody*, a small instrument that uses pressure sensors to measure strength used for toning exercises in addition to being incorporated in videogames. A workshop showed how videogame characters are created using various software, and a couple of stands sold videogame inspired jewellery made by *Nous Sommes des Héros*, comic books and figurines.





A mini-exposition of the art of anime and manga was also featured – a small presentation of impressive sketches and photographs showing the process of creation of some of the most famous anime characters from the 1960's to today including *Sailor Moon* and *Dragon Ball*.

Visitors were also able to try-out a selection of games, such as arcade machine games showcased by *L'Atelier du Pixel*, a company that customises machines to personal preference, as well as old-school Nintendo-Sony consoles and a new videogame for iPads called *Léon*. This new game is great for children between the ages of 6 and 12, as it is interactive and allows the player to make choices at the beginning of the story that impact its continuation, switching words of the written gameplay and changing character traits. A fun way to learn new vocabulary and visualise the impact of your choices!



Perhaps the most anticipated event of the day was the Cosplay Competition, featuring some of the best international 'cosplayers'. 'Cosplay' is a blend of the words 'costume' and 'play' as people dress up as their favourite videogame or comic book character and act out various scenes from their respective universe. It is an interesting concept, largely unknown to those outside of the gaming sphere and can be compared to a form of art. Those that take part usually design hand-made costumes from various materials, to create replicas of the characters they love. Many fans used this event as an invitation to showcase their costume creations, with a select few chosen to compete in the Cosplay Competition, where the best performer would win a plane ticket to Japan, the home of all that is manga and anime.

The competition was impressive as dedicated fans travelled far to compete and showcase their talent and passion. The participants came out in turns, welcomed enthusiastically by the crowd, presenting their outfits by dramatically acting out crucial scenes from the respective videogame, dancing and acting on stage in front of a jury of three professionals. The costumes on show included Buzz Light Year, Ezio from *Assassin's Creed* and the cosplay winner of the day Tira from the *Soul Calibur* videogame.



Last but not least, the winner of the Video Game Creator Competition, unique in its kind, was awarded a prize of 100,000 euros towards further development of their game.

The success of this years MAGIC has ensured that the event will return to Monaco next year, so if you're a fan of the world of videogames and animation make sure to check it out in 2018!

***Was this article useful? Sign-up and we'll send you more like this ones a week***



## HYPER SHIRITORI

vinhnyu

MAGIC 2017マンガ・コンテスト大賞受賞作！進化したコミュニケーション能力「ハイパーリアリティ」を駆使した近未来しりとりバトル、ここに開幕!!



2017年03月27日  
HYPER SHIRITORI



## MAGIC MANGA CONTEST

### ジャンプ+関連記事



DRAGON BALLに聖闘士星矢、北斗の拳！「少年ジャンプ展」...

2017/03/27 週刊少年ジャンプ17号に掲載された、「創刊50周年記念週刊少年ジャンプ展VOL.1 創刊～198...

釘宮理恵さんら『時間の支配者』追加声優判明！2017年夏放送決定...

2017/03/27 釘宮理恵さん・赤羽根健治さん・伊藤静さん・杉田智和さんら『時間の支配者』追加声優が判明！ 放送は2...



DRAGON BALLに聖闘士星矢、北斗の拳！「少年ジャンプ展」...

2017/03/27 週刊少年ジャンプ17号に掲載された、「創刊50周年記念週刊少年ジャンプ展VOL.1 創刊～198...

## ジャンプ+に国際的作品が掲載

記事提供：ORICON NEWS

2017年3月28日



モナコ開催の漫画コンテスト大賞作品『HYPER SHIRITORI』が「少年ジャンプ+」に掲載  
(C) vinhnyu/Shibuya Productions/Shueisha

同イベントで、主催企業と「少年ジャンプ+」が漫画コンテストを共催。審査委員長を『るろうに剣心-明治剣客浪漫譚-』で知られる和月伸宏氏が務め、和月氏の講評と最終候補に残った作家のプレゼンを踏まえ、大賞と準入選に各1作品が選ばれた。

ミックを読むようになり、好きな作品は『SLAM DUNK』と

『HUNTER×HUNTER』。同コンテストに参加したのは偶然だったといい、「まさか優勝するとは…夢のようです！」と感激していた。

2月18日にモナコで開催された、マンガ・アニメ・ゲームのエンターテインメント・イベント【MAGIC (Monaco Anime Game International Conferences) 2017】の漫画コンテストで大賞に選ばれた『HYPER SHIRITORI』が、集英社が提供するスマートフォン・タブレット向けの漫画雑誌アプリ「少年ジャンプ+」で27日から掲載された。

【画像】1968年に発売された『少年ジャンプ』創刊号の表紙

大賞の『HYPER SHIRITORI』を描いたのは、32歳のベトナム出身フランス人のフリーランスイラストレーター・vinhnyu（ヴィンユー）氏。幼少期のこのジャンプ作品のアニメをきっかけにコ

和月氏は同作について「画力が相当高く、特にキャラの表情がしっかり描けていて素晴らしいです。架空設定のゲームも面白いです」と高評価。一方で「少々説明が多すぎる。もう少しシンプルにまとまるとよかったです。テーマが『作り手』側に寄りすぎて『読み手』に少々伝わりづらいので、もっと純粋にエンターテインメントしても良かったかも」と厳しくも的確なアドバイスも送った。

vinhnyu氏には副賞として、日本でマンガ研修滞在の権利を与えられ、審査員の和月氏との交流も予定される。まさかのチャンス到来にvinhnyu氏は「この扉をくぐれると思うと非常に光栄でワクワクします！このチャンスが新しい企画とつながるように頑張ります！熱血です！」と燃えている。

また、コンピューター・エンジニアの職業を持ちながらマンガを描き続けているパリ生まれの27歳・Dhafer（ダファー）氏が描いた準入选作の『The witcher in the city』も、4月上旬に掲載予定となっている。

**PRESSE NATIONALE**

<https://www.zone-actu.com/news/final-fantasy-vii-remake>

## Final Fantasy VII Remake, deux nouveaux Screenshots !



Nicolas.W

🕒 1 semaine

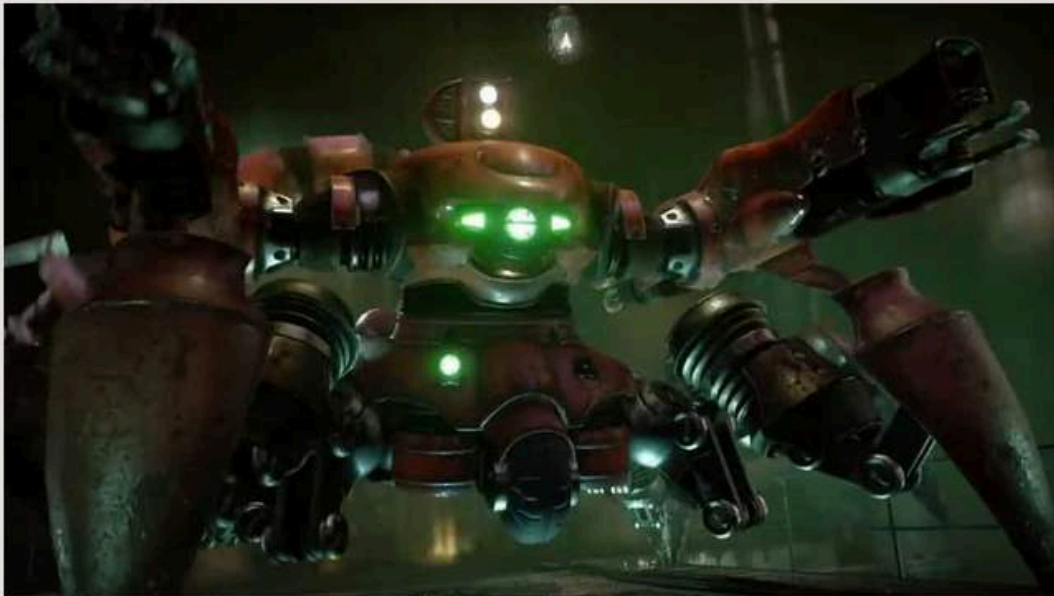
**APRES NOUS AVOIR DÉVOILÉ UN NOUVEL ARTWORK POUR FINAL FANTASY VII REMAKE SUR PS4 ET XBOX ONE, C'EST DEUX SCREENSHOTS INÉDITS POUR FINAL FANTASY VII REMAKE QUI NOUS SONT DÉVOILÉS !**

Final Fantasy VII Remake revient assez rapidement sur le devant de la scène. Et oui après des premiers artworks dévoilés il y a quelques mois, c'est au tour de deux screenshots d'être dévoilés depuis quelques jours. Ce joli duo de captures d'écran devrait ravir et même faire sourire les fans de la première heure. Car ces deux screenshots vous rappelleront quelques souvenirs.





De plus, depuis l'annonce du Remake lors de l'E3 2015, le remake de FF VII a depuis, très peu fait parler de lui. Nous savons en revanche que nous n'aurons pas affaire à un simple lifting graphique. Puisque le système de combat nous promet d'adopter le dynamisme des épisodes récents comme FF XV par exemple. De plus, le titre devrait nous être livré sous un format épisodique. Ce qui peu en déranger plus d'un, et j'en fait partie.



### **Encore un peu de patience !**

Il faut donc juste patienter encore un peu, puisque le directeur créatif Tetsuya Nomura affirmait en début d'année qu'il reste encore beaucoup de chemin à parcourir pour ce remake. Pour l'heure, l'homme participe à la troisième édition du MAGIC Monaco et y a présenté un peu plus tôt dans l'après-midi, les deux fameux screenshots de Final Fantasy VII Remake. Et dans ces deux screenshots, nous pouvons y découvrir notre héros Cloud. Mais aussi le très charismatique Barret, mais ce n'est pas tout car nous pouvons également apercevoir le fameux Scorpion gardien. Pour vous le rappeler le Scorpion gardien est l'un des premiers boss du jeu.

Et vous quel est votre avis sur ces deux screenshots ?

Si vous voulez lire d'autres articles sur le Remake de FF VII, n'hésitez pas ! Nous avons aussi une rubrique **film/série** avec beaucoup de nouveautés sur cet univers. Je vous mets aussi un petit lien vers **l'un de mes articles** fait précédemment.

Voici les deux screenshots ci-dessous.



<https://www.nintendo-town.fr/2017/02/18/michel-ancel-parle-de-rayman-legends-switch-bge-2-et-zelda-wind-waker/>

## MICHEL ANCEL PARLE DE RAYMAN LEGENDS (SWITCH), BGE 2 ET ZELDA WIND WAKER

Nintendo Switch © 18 février 2017 0 juju05

C'est lors du **Magic Monaco** que [Gameblog.fr](#) nous relaye les dernières déclarations de **Michel Ancel** lors d'une conférence. Il parle rapidement de **Rayman Legends : Definitive Edition** toujours en développement sur Nintendo **Switch**, de **Beyond Good & Evil 2** en faisant semblant de ne pas connaître les « deals » signés par Ubisoft puis il termine par évoquer le jeu **Zelda Wind Waker** qu'il n'a personnellement pas apprécié contrairement à Journey...

“ *Aujourd'hui concernant **BGE2**, nous sommes concentrés sur l'objectif de faire exister le jeu le mieux possible. Moi, je ne suis pas businessman, donc je ne suis pas au courant des deals qui peuvent se faire. Pour **Rayman** sur **Switch**, je veux pas mettre la pression sur les équipes qui sont en train de le faire, mais oui ils font tout pour que ce soit chouette. Ça n'a pas marché énormément sur Wii U, mais c'est un jeu que j'adore et nous voulons partager cette éclate.*

*Un jour j'ai eu le malheur de dire que je n'aimais pas trop **Mario**, ça a été la cata. Bon, chacun ses goûts hein surtout qu'il y a des choses incroyables évidemment. Mais je vais encore me faire des amis chez Nintendo en disant que je me souviens quand mon fils jouait à **Zelda Wind Waker**, et on avait du mal à y jouer, à locker les personnages... et puis on a joué à Journey, et là j'ai vu la bienveillance du titre. Cette lumière, ce rythme, ce n'était pas stressant. Il a trouvé quelque chose de mystérieux. On ne comprend pas exactement qu'elles sont les limites du jeu, d'un peu flou, de poétique. C'est vraiment autre chose, ce jeu est une vraie expérience.*



<https://www.jeuxvideo-live.com/news/une-nouvelle-image-de-kingdom-hearts-iii-devoileee-au-magic-83791>

## ▶ UNE NOUVELLE IMAGE DE KINGDOM HEARTS III DÉVOILÉE AU MAGIC



### [IMAGES] Une nouvelle image de Kingdom Hearts III dévoilée au MAGIC

PS4 Xbox One

18/02/2017 à 14h21

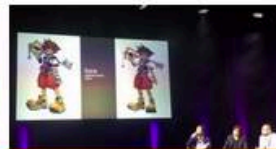
1708 lectures - 0 commentaires

Présent ce matin pour une conférence à Monaco, Tetsuya Nomura a dévoilé une nouvelle image de Kingdom Hearts III.

Nous l'évoquions lors de [la news consacrée à Final Fantasy VII Remake](#), Tetsuya Nomura a tenu une conférence ce matin au MAGIC qui se déroule à Monaco.

Il en a profité pour évoquer Kingdom Hearts III avec une nouvelle image du jeu que nous découvrons grâce à nos confrères du site Gameblog. Nomura a précisé que Sora y affronte un nouveau type de Sans-Coeur à Thèbes (qui est donc issue du Disney Hercule). Nous pouvons voir que la KeyBlade se transforme ici en bouclier et peut acquérir différentes transformations, par exemple en chariot. L'équipe appelle ce nouveau pouvoir la **PowerForm**.

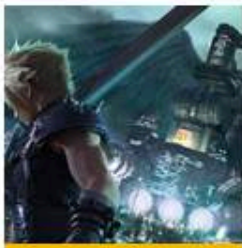
Il est également **revenu sur le design de Sora** dont il est le créateur. Si vous êtes un fan assidu de la saga, vous savez peut être qu'il était plus proche visuellement d'un mi-homme mi-animal à l'origine. Mais lorsque Nomura a découvert que le héros de Final Fantasy IX possédait une queue, il a tout simplement décidé de changer le design de Sora pour un résultat moins animal.



Source : <http://www.gameblog.fr>

<https://www.jeuxvideo-live.com/news/final-fantasy-vii-remake-soffre-deux-nouvelles-images-en-direct-de-monaco-83790>

## ▶ FINAL FANTASY VII REMAKE S'OFFRE DEUX NOUVELLES IMAGES EN DIRECT DE MONACO



**[IMAGES]** Final Fantasy VII Remake s'offre deux nouvelles images en direct de Monaco

[PS4 PC](#)

18/02/2017 à 13h31

3219 lectures - [14 commentaires](#)

Le Remake du plus célèbre des Final Fantasy s'offre deux nouveaux screenshots en direct du MAGIC qui prend place ce week end à Monaco.



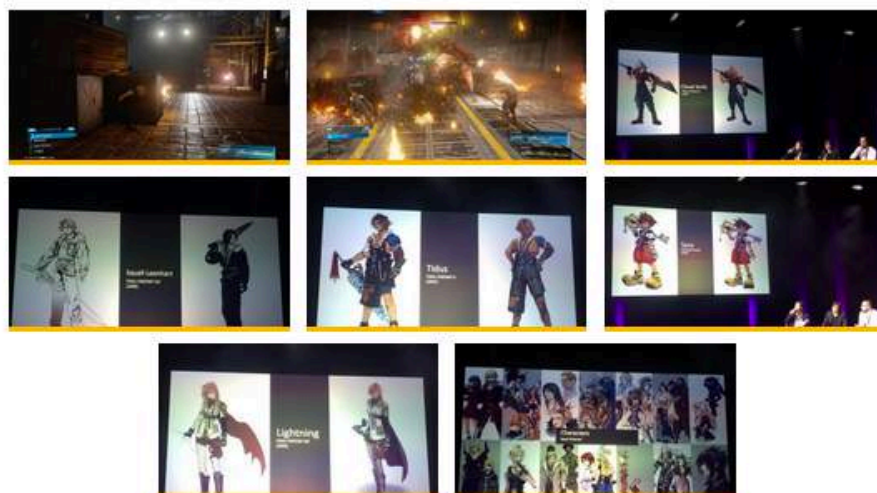
C'est ce week end qui se tient le salon MAGIC à Monaco avec de célèbres invités de l'industrie vidéoludique. Après Michel Ancel, Tetsuya Nomura est monté sur scène pour évoquer les deux jeux sur lesquels il travaille actuellement : Final Fantasy VII Remake et Kingdom Hearts III.

Nos confrères du site Gameblog sont sur place et nous permettent de découvrir **deux nouvelles images de Final Fantasy VII Remake** dévoilées par Nomura ainsi que des informations sur celles-ci. A l'origine, il a demandé à Square Enix s'il pouvait diffuser un nouveau trailer à Monaco mais l'éditeur a refusé, d'où la présence de deux images à la place.

**Les combats se dérouleront sans interruptions**, en temps réel. L'équipe de développement s'est posée de nombreuses questions sur les grenades, notamment si les alliés allaient subir ou non des dégâts, et ça ne sera finalement pas le cas.

La seconde image montre le premier boss du jeu, le Scorpion. Le décor sera en partie destructible lors de ce combat et Nomura a indiqué que les menus n'étaient pas encore définitifs.

Lors de cette conférence, Nomura est également revenu sur les différents personnages où il a occupé le poste de character designer, et cela a d'ailleurs commencé avec Cloud pour Final Fantasy VII.



Source : <http://www.gameblog.fr>

<http://www.jeuxcapt.com/final-fantasy-vii-remake-images-inedites-de-gameplay-11592/>



Il y a encore un flou immense autour de Final Fantasy VII Remake. C'est durant le MAGIC qui se déroule actuellement à Monaco que Tetsuya Nomura a dévoilé de nouvelles images du jeu.

Rien de transcendant, mais le producteur n'est pas venu les mains vides du côté de la principauté. En effet, comme vous pouvez le voir ci-dessous, on découvre deux nouvelles images de Final Fantasy VII Remake. Les images dévoilent deux séquences de gameplay que les fans connaissent par cœur. La première à gauche met en avant le combat face au tout premier boss. Durant ce combat, on pouvait lancer les attaques de Cloud et de Barret à tour de rôle face à un scorpion mécanique. Il y avait d'ailleurs une petite subtilité pour ne pas prendre trop de dégâts face à lui. En effet, lorsque le scorpion avait sa queue en l'air, il fallait sagement patienter le temps qu'il l'abaisse.

Sur la deuxième image de Final Fantasy VII Remake, on remarque que Cloud a une nouvelle capacité. Contrairement au jeu initial, il pourra désormais se mettre à couvert derrière les caisses au vu de l'exemple du jour. En terme d'informations, Tetsuya Nomura a affirmé que les grenades qu'on lancera n'affecteront pas nos alliés. Ça aurait pu être le cas puisque dans FF XV, les attaques magiques qu'on lance peuvent faire des dégâts à toute notre équipe. Autre détail, les éléments du décor durant le combat de boss (*Celui du scorpion*) sont destructibles.

C'est assez maigre en terme d'information et on aurait aimé en apprendre plus. Malheureusement, il faudra être patient.



Le premier boss de Final Fantasy VII

On joue à cache cache ?

<http://www.jeuxvideo.com/news/610807/deux-screenshots-inedits-pour-final-fantasy-vii-remake.htm>

NEWS JEU



## Deux screenshots inédits pour Final Fantasy VII Remake

PS4

ONE

18/02/2017 à 15:36

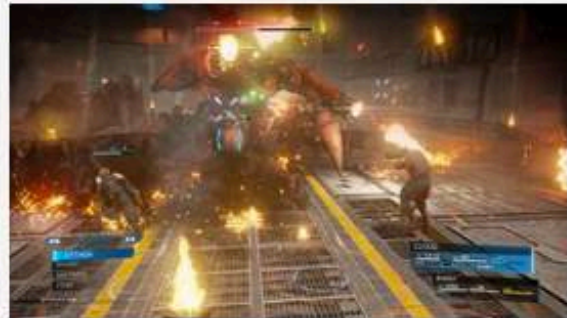
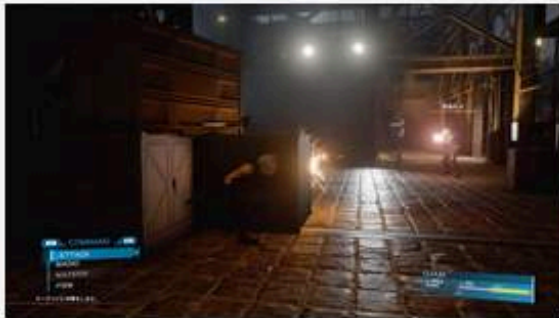
Partager sur :   

Encore assez discret en termes d'images in-game, [Final Fantasy VII Remake](#) revient rapidement sur le devant de la scène aujourd'hui. S'il faudra repasser pour voir un walkthrough ou une grande collection d'images, ce duo de captures d'écran devrait esquisser un petit sourire aux fans de la première heure.

Depuis [son annonce lors de l'E3 2015](#), le remake n'a que peu fait parler de lui en effet ; hormis à travers quelques bribes de conversations et courtes séquences animées. Nous savons en revanche que nous n'aurons pas affaire à un simple lifting graphique, puisque le système de combat promet d'adopter le dynamisme des épisodes récents. De plus, le titre devrait nous être livré sous un format épisodique ; saura-t-il convaincre les aficionados du jeu original ?

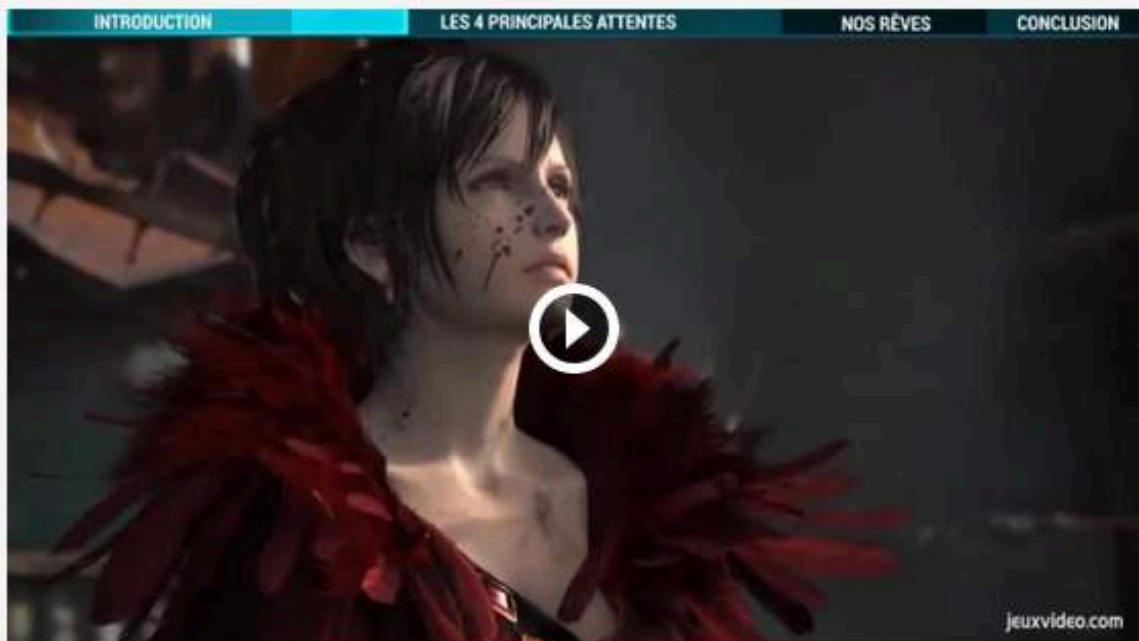
Pour le savoir, il s'agit de patienter encore puisque le directeur créatif Tetsuya Nomura affirmait en début d'année qu'il [reste encore beaucoup de chemin à parcourir](#). Pour l'heure, l'homme participe à la troisième édition du [MAGIC Monaco](#) et y a présenté un peu plus tôt dans l'après-midi, [deux screenshots de Final Fantasy VII Remake](#). Nous y voyons notre ami Cloud, Barret, mais également le fameux Scorpion gardien, premier boss du jeu.





**Final Fantasy VII Remake paraîtra à une date encore inconnue sur PS4, avant d'être publié sur d'autres plateformes.**

**Final Fantasy VII Remake : Scénario ? Surprises pour les fans ? Nos attentes dans Avance Rapide**



Mis à jour le 20/02/2017



Par [ChewbieFR](#), Journaliste [jeuxvideo.com](#)  

## Final Fantasy VII Remake dévoile quelques screens

par Mathieu le 18/02/2017 à 13:34



Même si la communication autour de ce **Final Fantasy VII Remake** ne s'accélère pas du tout, il n'empêche que **Nomura** nous dévoile de nouvelles images du jeu. Les images sont assez vagues et prises off-screen en plus de ça, il n'empêche que nous n'avons toujours pas de vidéo de gameplay même si apparemment Nomura aurait bien voulu nous en passer une petite.

LES NEWS

VOIR LES AUTRES POSTS

Bungie va annoncer du nouveau contenu pour Destiny aujourd'hui



La PS4 Slim baisse son prix pour contrer la Switch



Le DLC They Shall not Pass de Battlefield 1 s'offre un trailer



Gamersblog est sur Tipeee, le premier site français de tip participatif.



C'est lors du Magic de Monaco, que le jeu est apparu encore une fois avec un peu de gameplay qui a ensuite été photographié par une personne du public. En plus de ces deux images off screen, on apprend quelques petites choses concernant ce remake de FFVII. La fonction grenades sera toujours disponible et les alliés ne subiront pas de dégâts. Il n'y aura pas d'interruption entre la progression et les combats. Durant les combats avec les boss, certains éléments du décor seront destructibles et pourront nous venir en aide afin de les vaincre.

À noter au passage que le HUD que l'on peut voir à travers ces nouvelles images n'est que temporaire, il y aura une autre interface à la sortie finale du titre. Pour le moment nous n'avons toujours pas de date de sortie ni aucune information sur le titre si ce n'est ces quelques petites choses sur le gameplay du titre. On ignore toujours où en est exactement le jeu sur son développement on imagine que Square Enix profitera de l'**E3 2017** pour nous en dire davantage à ce sujet.



<http://www.gamergen.com/actualites/final-fantasy-vii-remake-et-kingdom-hearts-iii-nouvelles-images-vues-salon-magic-280483-1>

PS4 XBOX ONE



## Final Fantasy VII Remake et Kingdom Hearts III : de nouvelles images vues au salon MAGIC

Le samedi 18 Février 2017 à 14h35 par [Auxance M.](#)

Source: [The Share Players](#)

**Tetsuya Nomura n'est pas venu les mains vides au salon du jeu vidéo monégasque, et a présenté des captures exclusives de ses futures productions.**

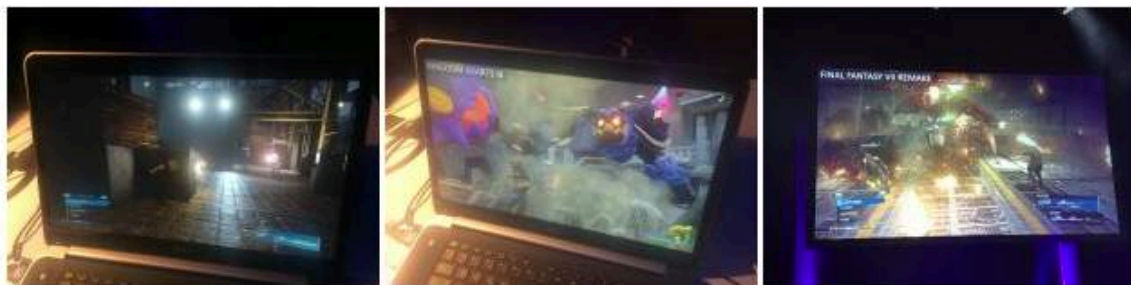


**Toutes les compagnies LOW COST en une seule recherche :  
Comparez avec JETCOST!**

Billets d'avion LOW COST

Publicité

Ce week-end se déroule le *Monaco Anime Game International Conference 2017*, un salon qui est réputé pour **la qualité de ses invités.**



Parmi eux, Tetsuya Nomura, l'un des producteurs clés de la saga *Final Fantasy* et de *Kingdom Hearts*, qui présente justement là-bas **Final Fantasy VII Remake** et **Kingdom Hearts III**. Et il n'est pas venu les mains vides. Lors d'une conférence, il a présenté depuis Monaco une toute nouvelle capture de **KHIII**, montrant un *Sans-Cœur* dans le *Colisée de l'Olympe*, face auquel *Sora* manie une nouvelle *Keyblade*. Celle-ci prend la forme d'une épée, mais dans sa *Powerform*, elle peut devenir un chariot.

Même chose pour le *remake* de **FFVII**, avec deux images. La première lui a permis de parler des combats, qui se feront en temps réel et sans possibilité de causer des dommages aux alliés avec des actions comme le jet de grenade. L'autre montre *Scorpion*, le premier boss qui évoluera dans un décor partiellement destructible. Notez que les menus présentés ici ne sont que temporaires. Bien évidemment, pour les dates de sortie, il faudra repasser.



**Mise à jour** - Les images sont désormais disponibles en prise de vue directe et en qualité optimale.



**Auxance M. (White Cloud)**

Rédacteur - Testeur

Doté d'une culture pop à toute épreuve, passionné de musique qui fait boom boom, adepte de séries comiques en tout genre, étudiant à mes heures perdues, joueur régulier de Pokémon et de FIFA.

## Michel Ancel : Résumé de la conférence MAGIC

Michel Ancel a commencé à 17 ans chez Ubisoft. Son professeur était plutôt contre, déclarant que "les jeux vidéo ne serait qu'une mode". Il révèle qu'au tout début de Rayman, il souhaitait créer une compagne à son héros, mais cela n'a jamais vu le jour. Le développement a commencé à 2... et achevé avec une centaine de personnes.

Rayman aurait dû sortir sur Nintendo CD. D'ailleurs Michel Ancel n'avait jamais vu la machine, il n'avait que les spécifications techniques. Le jeu était très ambitieux et c'est ce qui a permis de le porter sur PlayStation. Récemment Michel Ancel a redécouvert la ROM du jeu sur Super Nintendo. Il a eu peur de la faire exploser en essayant de la faire tourner... d'ailleurs en le réessayant, il a trouvé ça "assez nul (rires)". Mais pour l'époque, il avait tout donné avec son équipe. Ils ont tout découvert à l'époque, c'était aussi le premier jeu d'Ubisoft à être développé par 100 personnes.

Par la suite, avec Rayman 2 ils ont commencé à s'intéresser plus à l'histoire, ce qui petit à petit a amené à BGE. **Michel Ancel souligne que pour BGE 2 le travail a commencé en 2007, mais s'est assez vite arrêté faute de technologie adéquate par rapport à l'envie initiale.** Il est aujourd'hui fasciné par les machines actuelles, PC, consoles actuelles et à venir. Ils essayent de rendre ce monde extrêmement vivant avec des villes, des habitants...

En rencontrant Peter Jackson lors du développement du jeu King Kong, Michel Ancel a réalisé comment comprendre l'essence, l'âme d'une oeuvre. **Pour BGE 2, l'idée est de savoir "quelles sont les vibrations, les éléments forts qu'il ne faut pas trahir". Initialement l'idée était d'en faire une trilogie, mais aujourd'hui ils réfléchissent autrement et se concentre sur la création d'un univers.** "Le danger ce n'est pas le nombre de personnes sur un développement, mais plus sur la capacité à bien les accueillir et faire partager la vision d'un projet."

Wild et BGE2 ont des points communs sur la technologie employée et l'envie de liberté. Wild est un projet qui tient beaucoup au coeur de Michel Ancel. Une grande partie de son travail est inspiré de la nature. Son oncle est d'ailleurs responsable du Bonzaï Club de Monaco, sa famille est de la région de Nice, de Menton, et il crapahutait jeune pour trouver des arbres vénérables. IL voulait parler du rapport des humains si fragiles, face à des animaux géants, mais aujourd'hui disparus. "On vibre quand on regarde des films de Miyazaki, on vibre dans le rapport conflictuel entre l'homme et la nature".

"Dans l'arrière pays niçois, il y a l'un des plus vieux oliviers du monde. C'est fou de se dire, qu'il a connu les romains. **J'aime me perdre dans ces mondes, d'ailleurs dans WILD on devient le propre touriste des univers que l'on construit.**"

"Nous avons tout construit from scratch. Nous avons créé notre moteur graphique, à la base c'était vraiment un cube sur une plaque. Nous sommes une petite équipe et finalement c'est assez fou. On peut jouer un aigle, une grenouille, et on peut jouer en multi en ligne, ou seul."

"**Aujourd'hui concernant BGE2, nous sommes concentrés sur l'objectif de faire exister le jeu le mieux possible.** Moi, je ne suis pas businessman, donc je ne suis pas au courant des deals qui peuvent se faire. Pour Rayman sur Switch, je veux pas mettre la pression sur les équipes qui sont en train de le faire, mais oui ils font tout pour que ce soit chouette. Ça n'a pas marché énormément sur Wii U, mais c'est un jeu que j'adore et nous voulons partager cette éclate. "

"**Pour Wild, le jeu est intégralement financé par Sony c'est donc bien une exclusivité PS4. Il tourne très bien sur PS4, pas que la Pro. On arrive à faire des choses qu'on aurait moins le temps de faire si c'était multi plate-forme, mais je n'ai pas de date à annoncer pour le moment. Je sais c'est un peu frustrant.**"

"Non je n'étais pas frustré de travailler chez Ubisoft. La preuve on a pu faire Rayman Legends par exemple, mais oui, il y avait un cercle de personnes qui se disaient et si on faisait un studio, et comme on est fous et un peu couillons, on s'est lancé."

"Un jour j'ai eu le malheur de dire que je n'aimais pas trop Mario, ça a été la cata. Bon, chacun ses goûts hein surtout qu'il y a des choses incroyables évidemment. Mais je vais encore me faire des amis chez Nintendo en disant que je me souviens quand mon fils jouait à Zelda Wind Waker, et on avait du mal à y jouer, à locker les personnages... et puis on a joué à Journey, et là j'ai vu la bienveillance du titre. Cette lumière, ce rythme, ce n'était pas stressant. Il a trouvé quelque chose de mystérieux. On ne comprend pas exactement qu'elles sont les limites du jeu, d'un peu flou, de poétique. C'est vraiment autre chose, ce jeu est une vraie expérience."

Fin de la conférence.

Gameblog.fr - <http://www.gameblog.fr/news/66236-conference-michel-ancel-suivez-la-conference-du-magic-en-dir>

 tags :

## Michel Ancel parle de Beyond Good and Evil 2, WiLD et ses débuts

Par Julien Chièze - publié le 18 Février 2017 à 11h23 - mis à jour le 18 Février 2017 à 10h55

PUBLICITÉ



[J'aime](#) [Partager](#) 44 [Twitter](#) [G+](#) 2 [Follow](#)

Ce matin, à partir de 10h, nous allons vous faire vivre la conférence de Michel Ancel qui se tient au MAGIC à Monaco. Cet événement organisé par Shibuya Productions permettra probablement d'en apprendre plus sur **WiLD**, et peut être **BGE 2**...

### L'ACTU EN CONTINU

- 17:33 [COD Infinite Warfare : Week-end Double...](#)
- 17:12 [Découvrez Zelda Breath of the Wild sur ...](#)
- 17:01 [Yo-Kai Watch 2 : Une bande-annonce po...](#)
- 16:32 [Battlefield Bad Company 2 : L'extensio...](#)
- 16:00 [PlayStation Store : 10 € offert en avril p...](#)
- 15:36 [Borderlands 3 illustre son moteur grap...](#)
- 15:00 [Injustice 2 plus intéressant que les fil...](#)
- 14:43 [World of Tanks Blitz : Les français déba...](#)
- 14:31 [Zelda Breath of the Wild : Le prototype ...](#)

Présent sur place, je vais vous retranscrire en direct le contenu de cette conférence dès 10h.

**10h05** : Michel Ancel monte sur scène pour la présentation des invités de la journée.

**10h23** : Un peu de retard, mais la conférence va débuter dans quelques minutes.

**10h27** : Michel Ancel a commencé à 17 ans chez Ubisoft. Son professeur était plutôt contre, déclarant que "les jeux vidéo ne serait qu'une mode". Il révèle qu'au tout début de Rayman, il souhaitait créer une compagne à son héros, mais cela n'a jamais vu le jour. Le développement a commencé à 2... et achevé avec une centaine de personnes.



**10h31** : Rayman aurait dû sortir sur Nintendo CD. D'ailleurs Michel Ancel n'avait jamais vu la machine, il n'avait que les spécifications techniques. Le jeu était très ambitieux et c'est ce qui a permis de le porter sur PlayStation. Récemment Michel Ancel a redécouvert la ROM du jeu sur Super Nintendo. Il a eu peur de la faire exploser en essayant de la faire tourner... d'ailleurs en le réessayant, il a trouvé ça "assez nul (rires)". Mais pour l'époque, il avait tout donné avec son équipe. Ils ont tout découvert à l'époque, c'était aussi le premier jeu d'Ubisoft à être développé par 100 personnes.

**10h36** : Par la suite, avec Rayman 2 ils ont commencé à s'intéresser plus à l'histoire, ce qui petit à petit à amené à BGE. Michel Ancel souligne que pour BGE 2 le travail a commencé en 2007, mais s'est assez vite arrêté faute de technologie adéquate par rapport à l'envie initiale. Il est aujourd'hui fasciné par les machines actuelles, PC, consoles actuelles et à venir. Ils essayent de rendre ce monde extrêmement vivant avec des villes, des habitants...

**10h40** : En rencontrant Peter Jackson lors du développement du jeu King Kong, Michel Ancel a réalisé comment comprendre l'essence, l'âme d'une oeuvre. Pour BGE 2, l'idée est de savoir "quelles sont les vibrations, les éléments forts qu'il ne faut pas trahir". Initialement l'idée était d'en faire une trilogie, mais aujourd'hui ils réfléchissent autrement et se concentre sur la création d'un univers.

**10h42** : "Le danger ce n'est pas le nombre de personnes sur un développement, mais plus sur la capacité à bien les accueillir et faire partager la vision d'un projet."

**10h44** : Wild et BGE2 ont des points communs sur la technologie employée et l'envie de liberté. Wild est un projet qui tient beaucoup au coeur de Michel Ancel. Une grande partie de son travail est inspiré de la nature. Son oncle est d'ailleurs responsable du Bonzaï Club de Monaco, sa famille est de la région de Nice, de Menton, et il crapahutait jeune pour trouver des arbres vénérables. IL voulait parler du rapport des humains si fragiles, face à des animaux géants, mais aujourd'hui disparus. "On vibre quand on regarde des films de Miyazaki, on vibre dans le rapport conflictuel entre l'homme et la nature".

**10h48** : "Dans l'arrière pays niçois, il y a l'un des plus vieux oliviers du monde. C'est fou de se dire, qu'il a connu les romains. J'aime me perdre dans ces mondes, d'ailleurs dans WILD on devient le propre touriste des univers que l'on construit."

**10h51** : "Nous avons tout construit from scratch. Nous avons créé notre moteur graphique, à la base c'était vraiment un cube sur une plaque. Nous sommes une petite équipe et finalement c'est assez fou. On peut jouer un aigle, une grenouille, et on peut jouer en multi en ligne, ou seul."

**10h53** : "Aujourd'hui concernant BGE2, nous sommes concentrés sur l'objectif de faire exister le jeu le mieux possible. Moi, je ne suis pas businessman, donc je ne suis pas au courant des deals qui peuvent se faire. Pour Rayman sur Switch, je veux pas mettre la pression sur les équipes qui sont en train de le faire, mais oui ils font tout pour que ce soit chouette. Ca n'a pas marché énormément sur Wii U, mais c'est un jeu que j'adore et nous voulons partager cette éclate. "

**10h56** : "Pour Wild, le jeu est intégralement financé par Sony, c'est donc bien une exclusivité PS4. Il tourne très bien sur PS4, pas que la Pro. On arrive à faire des choses qu'on aurait moins le temps de faire si c'était multi plate-forme, mais je n'ai pas de date à annoncer pour le moment. Je sais c'est un peu frustrant."

**10h58** : "Non je n'étais pas frustré de travailler chez Ubisoft. La preuve on a pu faire Rayman Legends par exemple, mais oui, il y avait un cercle de personnes qui se disaient et si on faisait un studio, et comme on est fous et un peu couillons, on s'est lancé."

**11h01** : "Un jour j'ai eu le malheur de dire que je n'aimais pas trop Mario, ça a été la cata. Bon, chacun ses goûts hein surtout qu'il y a des choses incroyables évidemment. Mais je vais encore me faire des amis chez Nintendo en disant que je me souviens quand mon fils jouait à Zelda Wind Waker, et on avait du mal à y jouer, à locker les personnages... et puis on a joué à Journey, et là j'ai vu la bienveillance du titre. Cette lumière, ce rythme, ce n'était pas stressant. Il a trouvé quelque chose de mystérieux. On ne comprend pas exactement qu'elles sont les limites du jeu, d'un peu flou, de poétique. C'est vraiment autre chose, ce jeu est une vraie expérience."

**Découvrez les photos de l'événement dans notre galerie photos. La conférence est maintenant finie.**

A partir de 11h, nous enchaînerons sur **la conférence de Tetsuya Nomura : de Final Fantasy à Kingdom Hearts**. A suivre elle aussi en direct sur Gameblog.



<http://www.melty.fr/final-fantasy-vii-remake-de-nouvelles-images-et-un-comparatif-avec-la-version-d-origine-a591684.html>

## Final Fantasy VII Remake : De nouvelles images et un comparatif avec la version d'origine



**Lors du salon MAGIC qui se tenait à Monaco ce weekend, Final Fantasy VII Remake s'est un peu plus dévoilé avec de nouvelles images révélées par Tetsuya Nomura.**

Un véritable lifting... C'est ce que l'on peut penser en voyant les nouvelles images de [Final Fantasy VII Remake, dont la galerie officielle a été dévoilée](#) il y a plusieurs mois. Des images révélées par l'un des producteurs de la saga, **Tetsuya Nomura**, lors du [salon MAGIC](#) qui se déroulait à Monaco le weekend dernier. **Un vrai lifting surtout si on compare ce remake avec la version originale (qui date quand même de 1997...)**. Traits plus précis, plus fins, couleurs plus nuancées et plus sombres, les graphismes changent du tout au tout, même si l'on reconnaît tout de même un peu les protagonistes de cet opus, Cloud et Barrett, ainsi que le premier boss du jeu, Scorpion. Des images que la rédaction vous présente ci-dessous.



La nouvelle version 2017



Des graphismes qui changent, mais pas seulement puisque le système de combat a également été repensé pour faciliter la vie du joueur tout en se rapprochant des améliorations dont ont été pourvues les derniers opus. De quoi piquer la curiosité des fans de la franchise japonaise... **Quant à sa date de sortie, pas de réponse précise pour le moment mais une sortie sur PS4 est toujours d'actualité**, et sur probablement d'autres supports encore inconnus. Pour rester avec la saga, la rédaction vous parlait il y a plusieurs semaines de [Final Fantasy Brave Exvius](#) et d'un personnage inspiré de la chanteuse Ariana Grande. **Quel est votre épisode préféré ?**

▼ Sources & crédits

<http://www.maxoe.com/games/jeux-news/actu-ps4/magic-monaco-2017-kingdom-hearts-3-nouvelle-image-inedite/>

## MAGIC Monaco 2017 : Kingdom Hearts 3 : Une nouvelle image inédite !



Keyblade transformable.

C'est lors de la Magic (Monaco Anime Game International Conferences) de Monaco que l'invité **Tetsuya Nomura-san** a révélé une nouvelle image du titre de *Kingdom Hearts 3*.

La scène se déroule à Thèbes, où Sora combat de nouveaux types de Sans-Coeur avec une

Malheureusement, aucune date de sortie n'a été dévoilée...



## MAGIC Monaco 2017 : Final Fantasy VII Remake : Deux nouvelles images inédite !



Toujours lors de la Magic (Monaco Anime Game International Conferences) de Monaco, **Tetsuya Nomura-san** (directeur) a dévoilé deux images du titre *Final Fantasy VII Remake*.

Sur ces images nous pouvons y apercevoir Cloud et Barret à Midgar, combattant notamment le boss

Scorpion.

Attention toutefois l'interface du jeu n'est pas finale, en effet les menus Magie et Materia sont ici séparés, alors que dans l'épisode initial, la magie provient des matélias.

Toujours aucune date de sortie officielle annoncée.



<http://www.gamekult.com/actu/final-fantasy-vii-remake-et-kingdom-hearts-iii-se-montrent-A173519.html>

## FINAL FANTASY VII REMAKE ET KINGDOM HEARTS III SE MONTRENT

Work in progress, par Jarod - Lundi 20/02/2017 à 08h 00

Tags : PS4, Japon, Jeu de rôles



Présent au festival monégasque MAGIC 2017, le réalisateur Tetsuya Nomura s'est laissé emporter par la générosité en publiant trois nouvelles captures de ses projets, dans le détail deux images de **Final Fantasy VII Remake** et une image de **Kingdom Hearts III**.

Désormais jouable en temps réel et sans interruption, comme **Final Fantasy XV**, le système de combat de **Final Fantasy VII Remake** autorisera Cloud à s'abriter derrière le décor pour échapper aux tirs des soldats. Selon les propos rapportés par **Gameblog**, Nomura a précisé que l'équipe a dû se creuser la tête pour la gestion des grenades et que les alliés ne subiront pas de dégâts s'ils se trouvent dans le périmètre d'un explosif ami. Dans l'autre image, Cloud a retrouvé Barret et affronte le garde scorpion, célèbre premier boss de l'aventure, dans un décor industriel qui sera en partie destructible. A noter qu'il n'est pas forcément utile de décortiquer l'interface puisque les menus montrés ici ne sont pas définitifs. Nomura était parait-il motivé pour dévoiler une nouvelle vidéo du jeu mais n'a pas obtenu l'accord de Square Enix, qui a dû juger le moment (ou le lieu) inapproprié.



Nomura avait également fait le voyage avec un nouveau visuel de **Kingdom Hearts III** en poche. Issue du monde de Hercule, la scène se déroule à Thèbes où Sora affronte un nouveau type de Sans-cœur en utilisant la forme bouclier de sa Keyblade. Celle-ci pourra adopter de nombreuses autres formes, dont celle d'un chariot. **Final Fantasy VII Remake** et **Kingdom Hearts III** n'ont pas de fenêtre de lancement.



**NOTRE COMPARATEUR DE PRIX FINAL FANTASY VII REMAKE**

<http://fr.ign.com/final-fantasy-vii-remake-ps4/22957/news/final-fantasy-vii-remake-de-nouvelles-images-montrent-le-pre>

Final Fantasy VII (remake) / 20 février 2017

# FINAL FANTASY VII REMAKE : LE SYSTÈME DE COUVERTURE ET UN BOSS EN IMAGES



J'alme

Cloud et Barret réunis.

PAR **VINCENT DE LAVASSIERE** → Le week-end dernier avait lieu la troisième édition du Monaco Magic. Et pour la première fois depuis la création du salon, Tetsuya Nomura faisait partie des invités d'honneur.

Le développeur nippon n'est d'ailleurs pas venu les mains vides. il a profité de l'événement pour présenter **deux images inédites du remake de Final Fantasy VII**.

Le premier cliché illustre plus particulièrement le **système de couverture** qui permettra à Cloud ou encore Barret de se protéger des tirs ennemis.

Le second visuel montre quant à lui **un combat de boss, en l'occurrence celui contre le mythique garde Scorpion** du jeu original. Sur la scène, Nomura a confirmé (via [Gameblog.fr](http://Gameblog.fr)) qu'il s'agit du tout premier boss du jeu et que des éléments du décor seront destructibles.

**>>> [Final Fantasy XV : la mise à jour du Chapitre 13 datée](#)**





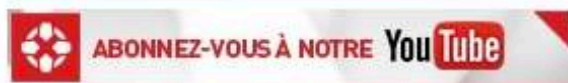
Cloud illustre le système de couverture, via [Twitter](#)



Cloud et Barret battling face au garde Scorpion via [Twitter](#)

Le mois dernier, [Nomura n'a pas été très rassurant vis à vis du lancement du titre](#), expliquant que les joueurs allaient devoir « *attendre un certain temps* » avant de pouvoir mettre la main sur le jeu. Des propos qui suscitent des inquiétudes vis à vis d'une sortie dans le courant de l'année 2017.

Rappelons sinon que Final Fantasy VII fête cette année ses 20 ans. A cette occasion, nous avons tourné une émission I Geek Now dans laquelle on revient sur la success story du premier Final Fantasy de l'ère PlayStation.



*Vincent de Lavaissiere est rédacteur chez IGN France, gamer à plein temps, et dealeur de beats à ses heures perdues sur [Twitter](#).*

<http://www.jeuxactu.com/kingdom-hearts-3-une-nouvelle-image-de-sora-en-plein-combat-108118.htm>

## KINGDOM HEARTS 3 : UNE NOUVELLE IMAGE DE SORA EN PLEIN COMBAT



Très discret depuis son annonce, Kingdom Hearts 3 dévoile au compte goutte de nouvelles informations à son sujet. Et ce week-end, Tetsuya Nomura, le directeur du jeu, à profité du salon MAGIC à Monaco pour dévoiler une nouvelle image de Sora en action. Malheureusement, il faudra se contenter de cette seule image qui permet tout même d'entrevoir un

combat, qui se déroule à Thèbes dans le monde d'Hercules, entre Sora et un Sans-cœur particulièrement costaud. Attendu sur PS4 et Xbox One, Kingdom Hearts n'a pour l'instant aucune date de sortie. En espérant que l'E3 2017 soit l'occasion d'en apprendre un peu plus à son sujet.



par Benjamin Betaux  
le lundi 20 février 2017, 10:27

[ACHETER sur micromania.fr](#)

## KINGDOM HEARTS 3



Jeu : Aventures/RPG  
Editeur : Square Enix  
Développeur : Square Enix

PS4	XONE
N.C.	N.C.

### Zone Membres

[Alerte](#) [Degré d'attente](#) [J'ai ce jeu](#)

[ACHETER sur micromania.fr](#)

<http://fr.ign.com/final-fantasy-vii-remake-ps4/22957/news/final-fantasy-vii-remake-de-nouvelles-images-montrent-le-pre>

Final Fantasy VII (remake) / 20 février 2017

# FINAL FANTASY VII REMAKE : LE SYSTÈME DE COUVERTURE ET UN BOSS EN IMAGES



Cloud et Barret réunis.

PAR **VINCENT DE LAVAISSIERE** → Le week-end dernier avait lieu la troisième édition du Monaco Magic. Et pour la première fois depuis la création du salon, Tetsuya Nomura faisait partie des invités d'honneur.

Le développeur nippon n'est d'ailleurs pas venu les mains vides. il a profité de l'événement pour présenter **deux images inédites du remake de Final Fantasy VII**.

Le premier cliché illustre plus particulièrement le **système de couverture** qui permettra à Cloud ou encore Barret de se protéger des tirs ennemis.

Le second visuel montre quant à lui **un combat de boss, en l'occurrence celui contre le mythique garde Scorpion** du jeu original. Sur la scène, Nomura a confirmé (via [Gameblog.fr](http://Gameblog.fr)) qu'il s'agit du tout premier boss du jeu et que des éléments du décor seront destructibles.

**>>> [Final Fantasy XV : la mise à jour du Chapitre 13 datée](#)**



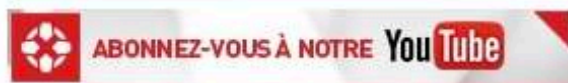
Cloud illustre le système de couverture, via [Twitter](#)



Cloud et Barret battling face au garde Scorpion via [Twitter](#)

Le mois dernier, [Nomura n'a pas été très rassurant vis à vis du lancement du titre](#), expliquant que les joueurs allaient devoir « *attendre un certain temps* » avant de pouvoir mettre la main sur le jeu. Des propos qui suscitent des inquiétudes vis à vis d'une sortie dans le courant de l'année 2017.

Rappelons sinon que Final Fantasy VII fête cette année ses 20 ans. A cette occasion, nous avons tourné une émission I Geek Now dans laquelle on revient sur la success story du premier Final Fantasy de l'ère PlayStation.



*Vincent de Lavaissiere est rédacteur chez IGN France, gamer à plein temps, et dealeur de beats à ses heures perdues sur [Twitter](#).*

## MAGIC 2017 : des images pour FFVII R et KH3

Actualité rédigée par Pampino33



Ce samedi avait lieu à Monaco l'événement MAGIC. Et sur place se trouvait le désormais célèbre *Tetsuya Nomura* qui était là pour parler de sa carrière au sein de Square Enix ainsi que de son expérience dans les sagas *Final Fantasy* et *Kingdom Hearts*.

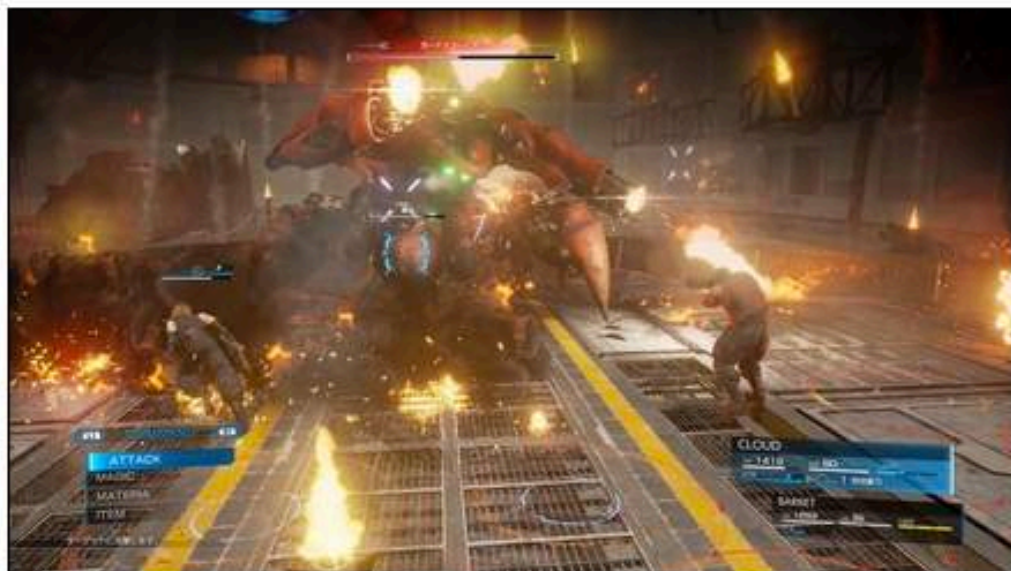
Ce faisant, le character designer en a profité pour **dévoiler de (très) maigres informations** concernant ses deux prochains projets qui sont vraiment très attendus par les fans : **Final Fantasy VII Remake** et **Kingdom Hearts III**.



Concernant le remake qui bouleverse le monde du jeu vidéo, Nomura voulait nous montrer une vidéo mais Square Enix en a décidé autrement (sans doute pour éviter de reproduire l'erreur de *Final Fantasy Versus XIII*). C'est ainsi que nous nous retrouvons donc avec **deux captures d'écran**.



Sur la première image, nous pouvons voir Cloud échapper aux tirs ennemis en étant à couvert derrière une caisse. Le jeu est **jouable en temps réel** et il n'y aura donc **pas de transition entre les combats et l'exploration** (comme *Final Fantasy XV*). Nomura précise que **les grenades des alliés ne pourront pas blesser les membres de notre équipe**.



Sur la seconde image, nous pouvons voir Cloud et Barret **affrontant le premier boss du jeu** : le Gardien Scorpion. Le **décor sera en partie destructible**. Bien que **l'interface** soit sujette à bien des hypothèses, il est important de préciser qu'elle **n'est pas définitive**.





Bien sûr Nomura ne pouvait pas éviter de parler également de son autre bébé, à savoir *Kingdom Hearts*.



Sur cette image nous pouvons apercevoir Sora affrontant de **nouveaux types de sans-coeurs** dans le monde d'Hercules. Il possède alors une **nouvelle keyblade** pouvant **prendre la forme d'un bouclier ou d'un chariot**. Les plus aguerris auront également remarqué que le personnage **ne porte pas sa tenue classique**, il s'agit sans doute d'un uniforme lié au retour des formes Fusion de *Kingdom Hearts II*.



## Infos sur la news

Cette news a été postée le 20.02.2017 à 15:53 par [Pampino33](#).

La source de la news est le site [Nova Crystallis](#).

Cette news a été lu 1509 fois.

Il y a 1 commentaire.

<https://www.factornews.com/actualites/ff-vii-remake-et-kingdom-hearts-iii-au-magic-2017-42732.html>

ACTU

# FF VII Remake et Kingdom Hearts III au MAGIC 2017



par **Frostis Advance**, le 20 février 2017



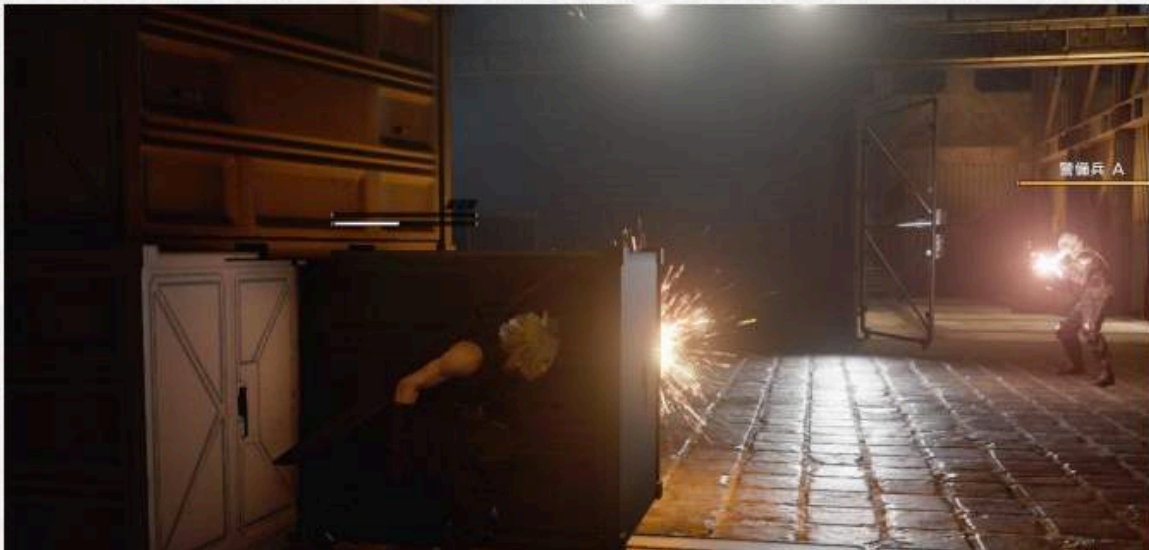
email



@FrostisAdvance



Google+

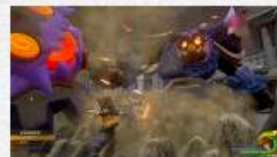


Assez avare en informations et en images concernant les deux projets les plus attendus par ses fans, **Square Enix** s'est lâché ce weekend par l'intermédiaire de son réalisateur star, **Tetsuya Nomura**, présent lors du festival **Monaco Anime Game International Conferences 2017** de Monaco. Et oui, le petit Tetsuya a profité de son weekend sur le rocher pour dévoiler deux images de **Final Fantasy VII Remake** et une image de **Kingdom Hearts III**, tout en divulguant quelques informations.

On commence par Final Fantasy VII Remake, qui sera jouable en temps réel, sans aucun chargement, comme l'est Final Fantasy XV. On découvre que le système de combat est évidemment bien plus dynamique qu'à l'époque, même si un système d'ATB semble toujours présent. Cloud pourra se planquer derrière des éléments de décors pour par exemple, éviter quelques tirs ennemis. Nomura en a aussi profité pour affirmer que les membres de l'équipe ne seront pas touchés par les grenades balancées sur un ami et ce, même s'ils se trouvent dans le même périmètre.

L'autre image nous rappelle au bon souvenir du boss de la garde scorpion et nous montre Cloud et Barret en plein combat. Au passage, Nomura signale que l'interface n'est évidemment pas définitive.

Quant à Kingdom Hearts III, l'image nous montre Sora en plein combat contre un Sans-cœur à Thèbes, dans le monde de Hercule. A part nous dire que la Keyblade de Sora pourra prendre plusieurs formes différentes (ici un bouclier), Nomura n'a pas été spécialement plus bavard.



## Final Fantasy VII Remake et Kingdom Hearts III font le show en images

News - Publié Le 20 février 2017 par Alexandre Mistral Play4Fun  
- Source: [Twitter](#)

👁 252 🗨 Pas de commentaire



On ne pensait pas en attendra parler avant un bon bout de temps et pourtant, Final Fantasy VII Remake et Kingdom Hearts III se sont montrés en images à Monaco lors du Magic Monaco 2017.

Lors du Magic Monaco 2017, on savait que monsieur Tetsuya Nomura serait bel et bien présent mais on ne pensait pas forcément que l'on aurait du nouveau du côté de Final Fantasy VII Remake et Kingdom Hearts III, deux jeux qu'il dirige. Souvenez-vous, **aux dernières nouvelles**, nous n'étions pas près d'avoir des informations et pourtant, à la plus grande surprise, **ce dernier a décidé de livrer deux images pour FF VII Remake et une seulement pour Kingdom Hearts III et nous les avons retrouvées sur le compte twitter des deux jeux.**

## Final Fantasy VII Remake, enfin des images en 2017 !

L'homme a donc fait trembler le Magic Monaco 2017 et il faut avouer que les deux images de Final Fantasy VII Remake nous montre le tout premier boss de Final Fantasy VII. Il s'agit du célèbre Scorpion rouge mécanique et il faut avouer que le gameplay orienté action a l'air fort sympathique. Sur la seconde image, il semblerait même que le jeu soit assez stratégique puisque l'on peut même voir notre Cloud adoré se planquer derrière un petit muret pour éviter les tirs d'un soldat de la Shinra.

## Kingdom Hearts III, une image impressionnante

Concernant Kingdom Hearts III, l'image est clairement de toute beauté et on peut voir Sora combattre de gigantesques créatures. Une chose est certainement maintenant, on a vraiment hâte de découvrir les deux jeux qui... pour le moment n'ont absolument aucune fenêtre de sortie. On sait juste que Final Fantasy VII Remake sortira uniquement sur PlayStation 4 et que Kingdom Hearts III est prévu sur PS4 et Xbox One.

Alors, **que pensez-vous des deux images et êtes-vous rassurés concernant Final Fantasy VII Remake ?** Il faut avouer que personnellement, je trouve l'ensemble assez fidèle avec un bon rendu et pour moi, l'un des principaux freins, c'est surtout l'aspect épisodique... et vous ?

Bref, voici les trois images.

## Test de Kingdom Hearts 2.8 HD



<https://www.zone-actu.com/news/final-fantasy-vii-remake>



**Final Fantasy VII Remake, deux nouveaux Screenshots !**

Nicolas.W 2 semaines

**APRES NOUS AVOIR DÉVOILE UN NOUVEL ARTWORK POUR FINAL FANTASY VII REMAKE SUR PS4 ET XBOX ONE, C'EST DEUX SCREENSHOTS INÉDITS POUR FINAL FANTASY VII REMAKE QUI NOUS SONT DÉVOILES !**

ACTIVTRADES  
Broker en ligne depuis 2001

Final Fantasy VII Remake revient assez rapidement sur le devant de la scène. Et oui après des premiers artworks dévoilés il y a quelques mois, c'est au tour de deux screenshots d'être dévoilés depuis quelques jours. Ce joli duo de captures d'écran devrait ravir et même faire sourire les fans de la première heure. Car ces deux screenshots vous rappelleront quelques souvenirs.



De plus, depuis l'annonce du Remake lors de l'E3 2015, le remake de FF VII a depuis, très peu fait parler de lui. Nous savons en revanche que nous n'aurons pas affaire à un simple lifting graphique. Puisque le système de combat nous promet d'adopter le dynamisme des épisodes récents comme FF XV par exemple. De plus, le titre devrait nous être livré sous un format épisodique. Ce qui peu en déranger plus d'un, et j'en fait partie.



### **Encore un peu de patience !**

Il faut donc juste patienter encore un peu, puisque le directeur créatif Tetsuya Nomura affirmait en début d'année qu'il reste encore beaucoup de chemin à parcourir pour ce remake. Pour l'heure, l'homme participe à la troisième édition du MAGIC Monaco et y a présenté un peu plus tôt dans l'après-midi, les deux fameux screenshots de Final Fantasy VII Remake. Et dans ces deux screenshots, nous pouvons y découvrir notre héros Cloud. Mais aussi le très charismatique Barret, mais ce n'est pas tout car nous pouvons également apercevoir le fameux Scorpion gardien. Pour vous le rappeler le Scorpion gardien est l'un des premiers boss du jeu.

Et vous quel est votre avis sur ces deux screenshots ?

Si vous voulez lire d'autres articles sur le Remake de FF VII, n'hésitez pas ! Nous avons aussi une rubrique **film/série** avec beaucoup de nouveautés sur cet univers. Je vous mets aussi un petit lien vers **l'un de mes articles** fait précédemment.

Voici les deux screenshots ci-dessous.





## [Convention] *MAGIC 2017, 3ème édition sous le soleil de Monaco*

Posté le 22 février 2017 Par Seilin Publié dans Conventions .



Samedi dernier (le 18 février 2018) s'est déroulée la 3ème édition du **Monaco Anime Game International Conference** (MAGIC).

Je vous en parlais suite à la conférence de presse, le programme de cette nouvelle édition était plus que lourd! Malheureusement, deux des invités principaux ont dû **décommander** à la dernière minute pour des raisons personnelles. En effet, **Hideo Kojima** a eu un décès dans son entourage proche une semaine avant, et **Frank Miller** avait une surcharge de travail trop importante. Ce dernier semble bien moins excusable mais la faute n'en revient absolument pas aux organisateurs. Même à une semaine de l'événement, ils ont su se retourner, et ont pu annoncer un nouvel invité, JJ. Sedelmaier.

Comme toujours, la journée était **entièrement gratuite** et limitée en nombre de visiteurs, dans un cadre magnifique, le Grimadi Forum de Monaco. Cette fois, le nombre a été augmenté jusqu'à **3000 visiteurs**, ce qui m'a paru un peu beaucoup. Le hall d'exposition était devenu bien plus rempli, et le côté intimiste, presque VIP ressenti les deux années précédentes s'est amoindri. Pour autant, nous sommes loin de l'afflux d'une Japan Expo, dont l'entrée est beaucoup plus chère et avec des invités parfois moins intéressants... Le programme était bien chargé, avec des conférences qui se déroulaient toute la journée dans l'une des salles, des dédicaces (gratuites elles aussi) quand les artistes étaient disponibles, et quelques stands d'exposition dans le hall.

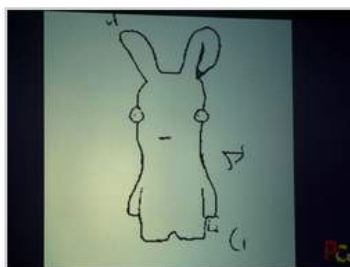
## Des conférences prisées

Les invités étant exceptionnels, les **conférences** ne peuvent que l'être tout autant. Pour rappel, la liste complète des invités de ce samedi (mais tous n'ont pas donné de conférences ou de dédicaces) :

- **Mike Mignola** (table ronde, dédicaces, live-drawing)
- **Testuya Nomura** (conférence, dédicaces)
- **Michel Ancel** (conférence, dédicaces, jury du concours JV)
- Giancarlo A. Mori (jury du concours JV)
- David Hart (gagnant du concours JV 2015 et jury du concours de cette année)
- Karen Green (modératrice de la table ronde de Mike Mignola)
- Shuhei Hosono (jury du concours manga)
- Shuntaro Kosuge (jury du concours manga)
- Orelsan (jury du concours cosplay)
- Sébastien Abdelhamid Godelu (animateur de la journée)
- **JJ. Sedelmaier** (conférence, dédicaces)
- Shinji Hashimoto (« simple » visiteur, non annoncé)
- De nombreux cosplayers professionnels pour le concours



Pour ma part, je n'ai assisté qu'à deux conférences, et encore, pas complètement. **Michel Ancel** est revenu notamment sur son parcours avec Rayman, et sur ses autres titres tels que Beyond Good and Evil et Wild. Il nous a raconté un peu les défis que représentaient ces titres à leurs époques. La création du personnage de **Rayman** (qui est actuellement toujours célibataire même si ça pourrait changer...) s'était faite par exemple sur Nintendo CD puis au final sur cartouche, donc pas la même capacité, avec des graphismes très pixelisés, ce qui compliquait les effets de profondeur de champ. Quand est venu BGE, ce fut le challenge des premiers open-world en 3D, avec d'autres limites à repousser. Malheureusement pour certains, il n'a trop rien pu dire sur le futur des titres, la possibilité de voir **BGE2 sur Switch**, ni sur les caractéristiques de Rayman sur la même console. J'ai toutefois pu en fin de journée faire **dédicacer** mon exemplaire de Rayman Legends Wii U et eu droit à une bonne tête pour la photo!



Puis j'ai pu voir le début de la conférence de **Tetsuya Nomura**, qui avait préparé toute une présentation sur le **chara-design**. Il faut dire qu'il donne très rarement de conférences, encore moins en dehors du Japon, donc celle-ci était très attendue, et **Famistu** s'était même déplacé pour l'occasion ! Après nous avoir brièvement parlé des pré-requis pour créer un personnage (à savoir une feuille de papier blanc, un crayon et une gomme!), il nous a raconté l'histoire de plusieurs **personnages phares**, comme Cloud, Lightning ou Sora. Et ce n'est qu'après que je sois partie (la conférence ayant débuté avec près de 45 minutes de retard), que les informations croustillantes ont été révélées. En effet, M. Nomura en a profité pour montrer des images du futur **Kingdom Heart III** et du remake de **FF VII**.



D'autres conférences et activités ont eu lieu tout au long de la journée dans cette salle un peu trop petite pour contenir tous les visiteurs (rendant l'ensemble bien moins agréable que les années précédentes) : table ronde avec **Mike Mignola** (Hellboy), animée par Karen Green (célèbre documentaliste de l'université de Columbia, spécialisée dans les comics), après une session de **Live-Drawing** du même artiste, concours de Cosplay et les annonces des gagnants des autres concours.

J'ai regretté toutefois l'**absence de mangaka** cette année, cette catégorie n'étant représentée que par le concours et la présence de rédacteurs en chef du Shōnen Jump.



## Des concours variés

Ce sont des événements dans l'événement, mais Shibuya Productions organise au sein du MAGIC **plusieurs concours**.

Le Cosplay avec le **MICM**, où de nombreux cosplayers internationaux ont pu concourir pour tenter de gagner un billet A/R au Japon grâce à Air France. Au total, 14 participants ont défilé dans des costumes aussi beaux les uns que les autres ! Tous les genres étaient représentés, de Kid Icarus à Hellboy en passant par Dead or Alive, Assassin's Creed ou encore Horizon Zero. Et quand on dit que c'est un concours international, certains venaient du Chili, de Norvège ou du Russie ! C'est toujours un plaisir de voir ce concours d'une autre dimension, et je comprends la difficulté que peuvent avoir les jurys pour délibérer. Néanmoins, **Symphonia**, la grande gagnante (sur la première photo) a su allier la technique du costume de Soul Calibur et une prestation très bien réalisée, elle méritait tout à fait de gagner.



En parallèle tout au long de la journée, les finalistes des concours de **jeux vidéo** et de **manga** étaient auditionnés par leurs jurys respectifs.

Le **concours de manga** est une grande nouveauté de l'année, et le gagnant aura l'honneur de partir 1 mois au Japon dans les locaux du Shōnen Jump. Et c'est donc un rêve qui s'est réalisé pour l'auteur de **Hyper Shiritori**. Malheureusement, nous n'avons pu voir aucune image lors de l'annonce du gagnant, je chercherai donc un peu plus d'informations. En parallèle, le deuxième gagne sa publication dans le Shōnen Jump plus, et le jury a eu également un coup de coeur pour un autre. Dans tous les cas, au-delà du prix gagné, les finalistes auront eu droit aux conseils de professionnels du milieu, et non des moindres. Ils ont tous été relus par **Nobuhiro Watsuki** (Kenshin le Vagabond), même s'il n'a pas pu se déplacer.

Le **concours de jeux vidéo** n'était pas une première, il est présent depuis le début du MAGIC et permet de mettre en avant des artistes talentueux dans leur milieu. Je n'ai pas eu l'occasion d'aller voir les travaux de chacun, mais c'est **Fresco** qui a remporté le prix de 100 000 euros d'investissement. Il s'agit d'un jeu à la première personne, pensé pour la VR, où il faut utiliser des cadres pour **interagir avec les quelques éléments colorés du décor** (par exemple déplacer ou créer un escalier, une porte, une plateforme...). Moi qui aime beaucoup les jeux de réflexion et puzzle, j'ai hâte d'en savoir plus. J'essaierai également d'aller jeter un œil aux autres projets, les jurys ont bien précisé qu'ils étaient très aboutis et très intéressants.



## *Des stands trop nombreux*

Comme l'an passé, **quelques stands** venaient trôner au milieu du hall d'exposition. Pour rappel, il n'y en avait strictement aucun la première année, ce qui avait manqué à certains, et quelques-uns avaient été mis en place l'année dernière. Cette année, il y en avait encore un peu plus, **trop pour ma part**. Car malgré certaines critiques, lors de la première édition, les visiteurs venaient pour les conférences et les dédicaces. Dans le reste du hall, il n'y avait que du passage et les invités qui déambulaient au milieu des autres, nous faisant sentir « VIP ». Néanmoins, l'ajout d'un **stand librairie** (Alfa BD) permet d'acheter des supports pour ceux qui n'ont pas pris les leurs, et il est intéressant de voir les jeux qui ont gagné les années précédentes ou une exposition sur le thème des animés. Pour le reste, c'est plus difficilement justifiable à mon avis.

Ainsi, **Swap Tales! Léon** était encore présent cette année avec sa version définitive, sortie depuis peu, et j'ai pu jouer un moment à **Epic Loon** qui a gagné l'an dernier. Un jeu qui paraissait déjanté mais dont le trailer ne renseignait pas beaucoup sur le gameplay. C'est maintenant chose corrigée. Pour faire court, des aliens se sont retrouvés coincés dans un magnétoscope et doivent en sortir. Pour cela, ils peuvent se liquéfier et se coller aux parois, mais sont sensibles à certains éléments du décor. Nous étions sur un mode battle à 4 joueurs, où chacun devait arriver au bout du niveau avant les autres.



A côté, le stand de **Shibuya Production** présentait une exclusivité mondiale, ou tout du moins européenne, avec la présence de la **Nintendo Playstation**. Cette console issue d'une collaboration entre Sony et Nintendo n'a finalement jamais vu le jour sur le marché, et les 200 exemplaires qui avaient été fabriqués avaient **tous été détruits sauf un**, et il était présent sur place avec son propriétaire. Beaucoup de curieux sont venus voir cette machine extraordinaire, et il était même **possible de l'essayer** (mais sans la manette officielle, vu que certains joueurs ne sont pas très respectueux). Plusieurs jeux étaient sélectionnables, il ne manquait plus que la version cartouche de Rayman de Michel Ancel, mais il n'a pas préféré l'amener pour ne pas l'abîmer. Bon, il faut le reconnaître, jouer à Street Fighter avec une manette SNES dans les mains, ça ressemble à y jouer sur SNES. Mais rien que l'existence de cet exemplaire et sa présence sur les lieux suffisait à être remarqué. Finalement, pouvoir l'utiliser n'apporte rien de plus.





L'année dernière, les couloirs du MAGIC abritaient une exposition, « **The Art of Anime** », avec quelques planches exposées sur les murs. Cette année, nous y avons encore eu droit, avec cette fois des titres un peu plus récents (City Hunter, Naruto...). Mais ce n'était pas la seule exposition présente, et il y avait également un stand de **League of Replica** avec quelques-unes de leurs créations. L'univers **DC Comics** y était très fortement représenté, que ce soit en exposition ou en Cosplay des membres, mais il n'y avait pas que ça. Et chaque costume présenté était accompagné d'une fiche explicative sur sa fabrication, très intéressant.



Pour moi c'était là la partie la plus légitime de l'événement côté stands, le reste n'est que bonus, voire même surplus et discutable.

Ainsi, j'ai pu faire la connaissance de l'Atelier Reborn, créateurs de **bornes d'arcade personnalisées**, que ce soit en taille ou en design. Ils étaient présents pour montrer leurs oeuvres, qui étaient utilisables avec un grand nombre de jeux jouables. Ce fut assez étonnant de faire Super Mario Bros 2 sur arcade! Ils ont également montré leur travail par un **montage en direct** d'une mini-borne toute la matinée, mais comme je suis restée dans la salle de conférence, je n'ai pas pu voir ça, et je l'ai bien regretté! J'espère pouvoir revenir sur le travail de cette équipe plus tard suite à un très bon contact avec eux.

Côté jeu, il y avait en essai le nouveau jeu de tir multijoueur de Dontnod, Battlecrew Space Pirates. J'ai pu l'essayer mais pas trop accroché. Aux alentours, un stand proposait d'essayer une application Fitness, un autre vendait des bijoux forgés à la main, mais je ne me suis pas préoccupée de ceux-là, qui pour moi **sortaient de l'esprit du lieu**.





## Un cadre toujours aussi beau

Le **Grimaldi Forum de Monaco** reste un superbe lieu pour cet événement, depuis maintenant 3 ans. Et contrairement à l'année dernière, il faisait un temps magnifique, ce qui permettait d'autant plus de profiter de l'environnement extérieur. D'un côté la mer à perte de vue, de l'autre des bâtiments et à côté un **jardin japonais**. Que ce soit sur le parvis du Grimaldi ou sur un pont du jardin, avec ce beau temps, les cosplayeurs ont pu faire quelques **shooting photo** dans un cadre tout adapté !

Il fallait juste réussir à trouver un creux dans le planning de la journée pour pouvoir sortir admirer tout ceci...



Une journée toujours aussi sympathique dans un cadre magnifique. Pour autant, j'ai été **un peu moins emballée** que l'an passée, à cause du plus grand nombre de visiteurs et de stands, qui ont diminué quelque peu l'aspect intime et privé du lieu et de l'événement. Ça reste néanmoins toujours un plaisir de croiser des invités exceptionnels au milieu des autres, de les entendre parler de leur métier et leurs passions, et de pouvoir discuter avec eux quelques secondes le temps d'une dédicace et d'une photo, le tout gratuitement ! Il ne faudrait pas perdre de vue ce sentiment pour les prochaines fois.

L'**édition 2018** est d'ailleurs déjà en route, et des invités seraient déjà déterminés mais les noms restent encore secrets. Pour ma part, j'ose espérer des invités issus de l'**univers Nintendo**, pas assez représentés depuis le début, comme S. Miyamoto, E. Aonuma ou encore J. Masuda, ainsi que des mangakas, qui manquaient cruellement cette année. Dans tous les cas, j'y retournerai avec joie !

### **Ce que j'ai aimé**

- Des invités toujours aussi exceptionnels
- La superbe ambiance qui règne dans les lieux (orga, animateurs, invités...)
- L'événement toujours gratuit

### **Ce que j'ai moins aimé**

- Un peu trop de monde, diminuant le côté intimiste de cet événement unique
- Les retards des conférences
- La salle de conférence trop petite

Et comme toujours, le reste des photos est visible sur l'[album de la page Facebook](#).

[http://www.lepoint.fr/pop-culture/jeux-videos/ce-qu-il-ne-fallait-pas-rater-du-magic-2017-avec-kingdom-hearts-et-hellboy-21-02-2017-2106395\\_2943.php?utm\\_medium=Social&utm\\_campaign=Echobox&utm\\_source=Facebook&utm\\_term=Autofeed&link\\_time=1487688559#xtor=CS1-315-%5BEchobox%5D](http://www.lepoint.fr/pop-culture/jeux-videos/ce-qu-il-ne-fallait-pas-rater-du-magic-2017-avec-kingdom-hearts-et-hellboy-21-02-2017-2106395_2943.php?utm_medium=Social&utm_campaign=Echobox&utm_source=Facebook&utm_term=Autofeed&link_time=1487688559#xtor=CS1-315-%5BEchobox%5D)

## Ce qu'il ne fallait pas rater du Magic 2017 avec Kingdom Hearts et Hellboy



PAR MARILYS VALLET

Modifié le 22/02/2017 à 09:06 - Publié le 21/02/2017 à 15:27 | Le Point.fr

**L'événement riche en contenu a accueilli fans de comics, gamers et cosplayers sous le soleil de Monaco, loin de la grisaille parisienne.**

#Récap

#JeuxVidéo

A+

La particularité du Magic (Monaco Anime Game International Conferences) ? Proposer sur une journée de participer gratuitement à des concours de talents (création de jeux vidéo, de mangas, cosplay), d'assister à des conférences sur la pop culture et de rencontrer des célébrités du monde geek. Que nous a réservé ce nouveau cru ?

A-



Le monde du jeu vidéo, et ses gros éditeurs qui monopolisent le terrain, est souvent impitoyable pour les jeunes développeurs. C'est pourquoi le festival propose aux petits studios de présenter leurs projets. À la clé : 100 000 euros pour démarrer leur jeu. Ce concept a déjà permis de lancer deux titres : [Léon !](#) en 2015 et [Epic Loon](#) en 2016.



Cette année le jury – présidé par [Michel Ancel](#), créateur de *Rayman* et des *Lapins crétins* – a récompensé Fresco, un puzzle game en réalité virtuelle, esthétique et arty, développé par le Français Yannick Gerometta. Durant sa conférence, Michel Ancel en a d'ailleurs profité pour donner quelques informations sur ses projets vidéoludiques en cours, à savoir *Beyond Good and Evil 2* chez [Ubisoft](#) et *WILD*, avec son propre studio Wild Sheep.

Le Magic International Cosplay Masters a quant à lui réuni des cosplayers professionnels du monde entier. La candidate allemande [Symphonia](#) décroche la première place avec son costume de Tira, issue des jeux vidéo *Soulcalibur*, et remporte (la chanceuse) un billet pour le [Japon](#).

Et enfin, le concours de manga, présidé par les pontes de la maison d'édition *Shônen Jump*, a récompensé *Hyper Shiritori* du Français Nhu-Vinh Nguyen. Son auteur gagne une publication dans *Shônen Jump Plus*, ainsi qu'un voyage d'un mois au Japon pour rencontrer l'éditeur japonais Shueisha. Le deuxième finaliste Dhafer Ayad – un jeune youtubeur français malentendant – verra aussi son manga *The Witcher in the City* publié dans *Shônen Jump Plus*.

## Orelsan membre du jury



Pour assurer le spectacle, le Magic avait convié le dessinateur de comics renommé Mike Mignola. Surtout connu pour son personnage de Hellboy, il s'est plié aux sessions de live-drawing sur scène. Tetsuya Nomura – pilier de l'éditeur Square Enix ayant travaillé sur *Final Fantasy* et *Kingdom Hearts* – n'est pas

venu les mains vides. Il a présenté quatre images inédites de ses productions en cours. Trois screenshots de *Final Fantasy VII Remake* et un de *Kingdom Hearts 3*. Le rappeur Orelsan, venu à l'origine pour être jury au concours de cosplay, a accordé quelques interviews et parlé de sa récente expérience du doublage sur l'anime à succès *One Punch Man*, ainsi que de son amour pour la culture japonaise.

Organisé en collaboration avec l'office du tourisme monégasque et en partenariat avec de grandes marques (comme Air France, LCL ou Toei Animation), Magic est – il faut le reconnaître – un concept innovant où le festivalier profite des attractions sans débourser un euro... Pas de droit d'entrée ou de dedicaces payantes ! Les invités sur place semblent plus zen et disponibles que lors des grands salons. L'événement mériterait toutefois de s'agrandir dans les années à venir (aujourd'hui, en dehors des conférences, on en fait le tour en dix minutes).



Malgré quelques couacs, comme l'annulation de dernière minute du patriarche du comics Frank Miller et du pape du jeu vidéo Hideo Kojima, des guests comme Mike Mignola, Tetsuya Nomura, ou Michel Ancel ont su attirer 3 000 visiteurs. En espérant que le succès grandissant de ce concept entraîne des éditions encore plus riches, le rendez-vous sur le bord de mer est pris pour 2018 !

# Mike Mignola, papa d'*Hellboy*: «Dracula a changé ma vie!»

Par **Valentin Paquot** | Mis à jour le 22/02/2017 à 15:59 / Publié le 21/02/2017 à 06:00



**INTERVIEW** - À l'occasion de la troisième édition du festival Magic à Monaco, organisé par Shibuya Productions, *Le Figaro* a rencontré l'auteur de comics. Il revient sur les temps forts de sa carrière et l'avenir d'*Hellboy* au cinéma et en bande dessinée.

Créateur d'*Hellboy*, célèbre héros mi-ange mi-démon qui passe son temps à se limer les cornes, [Mike Mignola](#) est un auteur de comics emblématique. Son univers fantastique est souvent associé aux styles de Poe et de Lovecraft. Quant à son trait, il fait souvent référence à la BD européenne et surtout à [Hugo Pratt](#). Ses histoires regorgent de monstres, fantômes et autres légendes empruntés à la littérature victorienne. Le grand Alan Moore a qualifié son style de «rencontre entre Jack Kirby et de l'expressionnisme allemand». Il joue avec les ombres et contrastes à la perfection, ce qui lui a valu d'être adapté sur grand écran par Guillermo Del Toro à deux reprises.

**LE FIGARO. - Qu'est-ce qui vous a donné envie de devenir auteur de comics?**

**Mike MIGNOLA.** - Mes héros étaient Jack Kirby et Frank Frazetta. J'ai commencé à travailler dans les comics un peu après que Frank Miller soit devenu populaire. C'est vraiment Miller, tant sur le plan graphique que scénaristique, qui m'a montré la voie.

**Où avez-vous puisé votre inspiration?**

J'ai d'abord fait une école d'art, où bien entendu je n'ai pas appris à faire du comics. Je suis un autodidacte. Au début je n'avais pas confiance en mes compétences pour dessiner mon propre comics. Du coup je m'étais orienté vers une carrière d'encreur. Mais il s'est avéré que j'étais un très mauvais encreur. Un de mes éditeurs à Marvel avait vu mon portfolio et m'a proposé de dessiner ma propre série. Je n'avais pas d'autre choix que de m'améliorer sur ce point.

**Qu'est-ce qui a changé dans votre manière de travailler entre vos débuts et aujourd'hui?**

Rien. Je travaille tout le temps, sauf quand je dors ou mange. Je suis mon propre patron. Je travaille sur mon œuvre, je n'ai pas de responsable. Ni date limite, ni éditeur qui me suggère de changer ceci ou cela. J'ai une bonne discipline, donc ça me convient parfaitement.

---

***«Lire Dracula à treize ans a changé ma vie»***

---

**Y a-t-il une œuvre de référence qui vous inspire?**

*Dracula* de Bram Stoker est le livre qui a changé ma vie. J'avais treize ans à l'époque où je l'ai découvert. C'est ce titre qui m'a fait découvrir ce monde surnaturel et fantastique dont je suis éperdument tombé amoureux. C'est l'œuvre qui a eu le plus d'influence sur l'artiste que je suis aujourd'hui.

**Après autant d'années, avez-vous une faiblesse technique que vous réussissez tellement bien à cacher que personne n'y fait vraiment attention?**

(Rire) C'est le meilleur tour de magie. La façon dont j'utilise les ombres, au départ c'était surtout pour cacher ce que je ne voulais ou ne pouvais pas dessiner, et c'est devenu mon style. J'ai aussi une réputation pour ne pas dessiner les pieds. Je sais les dessiner, mais je trouve que c'est plus efficace de ne pas les dessiner.

**Vous avez créé des personnages emblématiques qui font partis du panthéon de la BD, y a-t-il des rencontres avec d'autres icônes de la BD que vous aimeriez organiser?**

Je suis très content de gérer ma propre œuvre. On a fait une rencontre entre *Hellboy* et *Batman*. À cette époque, je pensais juste que c'était bon pour *Hellboy*. Je ne l'ai fait que pour le présenter à un nouveau public. Je ne suis pas à l'aise pour travailler avec le personnage de quelqu'un d'autre.

**Pensez-vous qu'*Hellboy* puisse devenir une série TV?**

Il y a eu des discussions, c'est tout à fait possible. Mais rien d'officiel pour l'instant. Je ne me focalise que sur le comics. Car je peux le contrôler. Vous n'avez aucun contrôle sur la télévision ou le cinéma. J'aimerais que ça arrive, et si ça arrive j'aimerais être impliqué comme sur les films. Et bien sûr que l'impact sur le comics soit positif.



**Guillermo del Toro vous a-t-il prévenu avant d'annoncer la mise en chantier d'*Hellboy 3* en janvier? Comment l'avez-vous pris?**

Je n'étais pas très content de la manière dont il a fait ça, en publiant juste un tweet. J'aurais été très content de voir Guillermo avec [Ron Perlman](#), qui incarne Hellboy à l'écran depuis 2004, et discuter de cette suite. Ron et moi nous étions vus à ce sujet. Puis, Guillermo a fait ce coup d'éclat sur Internet. Je me suis dit: «Appelle-moi si tu veux me parler, ne passe pas par Internet, tu as mon numéro. Je pense que nous avons tous les deux évolué dans des directions séparées depuis le second *Hellboy*. J'ai hâte de voir ce qu'il fera pour la suite, mais je ne nous vois pas travailler ensemble à nouveau. Il a son idée pour le prochain *Hellboy* mais, en toute sincérité, je ne le vois pas réaliser le film. Trop d'eau a coulé sous les ponts depuis *Hellboy 2*.

NDLR: finalement, Guillermo del Toro a annoncé le 21 février que *Hellboy 3* ne se ferait pas:

**Qu'est-ce qui est le plus difficile dans votre métier? Et comment faites-vous pour surmonter ces difficultés?**

Le plus amusant c'est de dessiner. Écrire est toujours le plus difficile. Je me considère toujours comme un artiste, pas comme un scénariste.

**Quel est le souvenir le plus fort de votre carrière?**

La troisième histoire d'*Hellboy - The Corpses*. J'ai pris tellement de plaisir à la faire, c'était tellement différent de ce que je faisais jusque-là. Quand je l'ai fini j'avais peur d'avoir fait du mauvais travail. Mais très vite les gens m'ont dit que c'était la meilleure histoire que j'avais jamais écrite. À ce moment je me suis dit: «Waouh, ton travail le plus amusant est aussi le plus apprécié». Ça m'est arrivé aussi avec *The Amazing Screw On Head*. Je l'ai vraiment fait juste pour moi, et les gens y ont adhéré en disant que c'était leur histoire préférée.

## Y a-t-il des rencontres fortes qui ont changé votre vie?

Mon premier éditeur. Al Milgrom. C'est lui qui m'a dit que j'étais un mauvais encreur et que je devais essayer de dessiner mes propres histoires. C'était une personne fantastique. Il m'a donné la confiance qu'il me fallait pour faire ce métier. Je dois aussi remercier John Byrne. Quand j'ai commencé *Hellboy*, j'étais effrayé à l'idée d'écrire mes propres bandes dessinées. J'ai demandé à John Byrne de m'aider, et il a fait le script avec moi. Il n'a pas essayé d'en faire «notre» histoire. Pour lui, c'était «mon» histoire. Et quand il m'a jugé prêt, il m'a dit: «OK, maintenant tu peux continuer tout seul». Je ne pense pas que j'aurais pu faire *Hellboy* sans ces deux personnes.

Découvrez le premier chapitre d'*Hellboy* avec notre partenaire Iznéo:

### L'univers Hellboy Mike Mignola

**2008** - La Déesse Noire (B.P.R.D. 10)  
La Grande Bataille (Hellboy 10)

**2007** - L'Appel des ténébreux (Hellboy 9)  
Le Grain de beauté (Hellboy 11)  
Champ de bataille (B.P.R.D. 8)

**2006** - La Flamme Noire (B.P.R.D. 5) - « Mort » de Roger l'Hémanculé.  
La Machine universelle (B.P.R.D. 6)  
Le Jardin des souvenirs (B.P.R.D. 7)

**2005** - L'Île (Hellboy 7)

**2004** - Le Fléau des grenouilles (B.P.R.D. 3)  
Les Morts (B.P.R.D. 4) - Arrivée de Benjamin Damo au B.P.R.D.

**2003** - L'Esprit de Venise (B.P.R.D. 2)

**2002** - Le Troisième Souhait (Hellboy 7)  
Au creux de la Terre (B.P.R.D. 1) - Arrivée de Johann Kraus au B.P.R.D.

**2001** - Le Ver conquérant (Hellboy 6) - Hellboy quitte le B.P.R.D.

**1999** - Le Diable dans la boîte (Hellboy 4)

**1998** - La Main droite de la Mort (Hellboy 4)

**1997** - Au nom du Diable (Hellboy 2) - « Naissance » de Roger l'Hémanculé.  
Prague Colosse (Hellboy 3)

**1994** - Les Germes de la destruction (Hellboy 1)  
Les Loups de St-Augustin (Hellboy 2)  
Le Cercueil enchaîné (Hellboy 3)

**1993** - Makama (Hellboy 8)  
Tambours des morts (B.P.R.D. 1)

**1992** - La Goule (Hellboy 8)  
Dans la chapelle de Malach (Hellboy 11)

**1991** - L'Expérience du Docteur Carp (Hellboy 8)

**1989** - Un Noël sous terre (Hellboy 3)

**1986** - Eau qui ont pris la mer dans ces bateaux (Hellboy 11)

**1985** - La Fiancée de l'Enfer (Hellboy 12)  
Buster Daxley voit son vœu réalisé (Hellboy 12)  
L'Héritage Whittier (Hellboy 12)

**1984** - Arrivée de Kate Corrigan au B.P.R.D.

**1982** - Le Vercolac (Hellboy 4)  
Le Vampire de Prague (Hellboy 8)

**1981** - La Noyade (Abe Sapien 1)

**1979** - Au revoir, Mister Tod (Hellboy 4) - Arrivée d'Abe Sapien au B.P.R.D.

**1967** - Titus (Hellboy 4)

**1966** - Les Endormis et les Morts (Hellboy 12)

**1964** - Baba Yaga (Hellboy 3)

**1963** - La Sorcière Trill (Hellboy 8)

**1961** - Battes de fer (Hellboy 3)  
L'Hydre et le Lun (Hellboy 8)

**1960** - Le Double Visage du Mal (Hellboy 12)

**1959** - Le Cadavre (Hellboy 3)

**1958** - Le Penningaquin (Hellboy 8)  
L'Homme Toré (Hellboy 11)

**1956** - Le Roi Vold (Hellboy 4)

**1954** - La Nature de la Bête (Hellboy 4)

**1952** - Hellboy intègre le B.P.R.D.

**1950** - Hellboy au Mexique (Hellboy 12)

**1947** - B.P.R.D. Année 1947 - à paraître

**1946** - B.P.R.D. Année 1946 - à paraître

**1944** - Création du B.P.R.D. - Arrivée d'Hellboy sur Terre (Hellboy 1)

**1938** - Le Tueur dans mon crâne, avec Johnson Le Homard (B.P.R.D. 1)

**Dans la série Hellboy**

- Tome 1 : Les Germes de la destruction
- Tome 2 : Au nom du Diable
- Tome 3 : Le Cercueil enchaîné
- Tome 4 : La Main droite de la Mort
- Tome 5 : Le Diable dans la boîte
- Tome 6 : Le Ver conquérant
- Tome 7 : Le Troisième Souhait
- Tome 8 : Trilles et sorcières
- Tome 9 : L'Appel des ténébreux
- Tome 10 : La Grande Bataille
- Tome 11 : L'Homme Toré
- Tome 12 : La Fiancée de l'Enfer

**Dans la série Hellboy Aventures**

- Tome 1 : Mariage noir
- Tome 2 : La Cloche de l'Apocalypse

**Dans la série Hellboy Histoires Bisarres**

- Tome 1
- Tome 2
- Tome 3

**Hors-collection**

- Hellboy, La Bible infernale
- Hellboy, Le Troisième Souhait - Édition spéciale

**Dans la série B.P.R.D.**

- Tome 1 : Au creux de la Terre
- Tome 2 : L'Esprit de Venise
- Tome 3 : Le Fléau des grenouilles
- Tome 4 : Les Morts
- Tome 5 : La Flamme Noire
- Tome 6 : La Machine universelle
- Tome 7 : Le Jardin des souvenirs
- Tome 8 : Champ de bataille
- Tome 9 : Le Signal
- Tome 10 : La Déesse Noire (à paraître)

**Dans la série Abe Sapien**

- Tome 1 : La Noyade
- Tome 2 : La Ballade du Diable (à paraître)

**Du même auteur**

- Le Cycle des épées (scénario de Howard Chaykin, d'après l'œuvre de Fritz Leiber)
- L'Homme à la tête de vis & autres histoires déjantées

Retrouvez la chronologie complète des événements survenus dans l'univers Hellboy sur : <http://www.editionsdelcourt.fr/spécialhellboy/>

## LA SUPER NINTENDO PLAYSTATION ÉTAIT AU MAGIC DE MONACO, VOICI LES PHOTOS



Prototype unique issu du partenariat entre Sony et Nintendo à la fin des années 80, la **Nintendo PlayStation** - ou Super Disc comme elle aurait dû s'appeler - est le témoignage d'une histoire qui a mal tourné. Initialement, Nintendo est allé voir Sony afin de pouvoir adapter le support compact disque sur sa machine. L'objectif était clair, pouvoir proposer des jeux plus

élaborés, qui nécessitent forcément plus de place de stockage. Sony, leader de la technologie du compact disque avait alors travaillé avec la firme de Kyoto pour produire ce démonstrateur technologique. L'épine dorsale est composée de la Super NES, avec son traditionnel lecteur de cartouche, tandis qu'un lecteur CD était rajouté sur le dessus afin d'ouvrir de nouvelles possibilités. Ce fut également la première fois qu'apparaissait le nom PlayStation. Ce prototype **est fonctionnel** à condition d'utiliser les cartouches de jeux Super NES et de se passer du son qui ne marche absolument pas.

Finalement, Nintendo et Sony ne parvenant pas à s'entendre sur la manière de commercialiser la machine et de partager les profits, cette Super Disc ne verra jamais le jour. Pour ne pas perdre tous les investissements engagés, Sony réalise donc la PlayStation première du nom, et va concurrencer Big N. Pour le plus grand bonheur des amateurs de hardware exotique, cette machine unique était présente lors du Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) 2017 qui s'est tenu sur le rocher le weekend dernier. Voici les photos de la bête en action.















<http://www.games-geeks.fr/magic-compte-rendu-de-troisieme-edition/>



Share on Facebook Tweet on Twitter Pin it Like 47 Tweet



**Super Ventes Flash**  
Stocks limités sur des milliers de produits

Ce Week-end a eu lieu à Monaco la troisième édition du MAGIC (Monaco Animé Games International Conférence) ainsi que la seconde édition du MICM (Monaco International Cosplay Masters). Et contrairement aux deux années précédentes passées en tant que visiteur/presse, j'ai décidé cette année de passer de l'autre côté en tant que Staff (une première pour moi). Et cela a été possible grâce à **Shibuya productions** qui était à la recherche de bénévoles pour cette aventure. Le seul petit souci c'est qu'en étant de l'autre côté, je n'ai pas pu assister à toutes les conférences, mais j'ai pu récupérer quelques photos grâce à d'autres amis blogueurs.

### LES STANDS EN PRÉSENCE.

Le Magic ne cherche pas à avoir pleins de stands mais des stands de qualité. Et tous les stands présents ne m'étaient pas inconnus. Puisque l'on retrouve pour la première fois au Magic les gars de Nous Sommes des Héros qui ont même fait quelques démonstrations. Et bien évidemment, ils sont arrivés avec des nouveautés.

815 Fans LIKE

388 Followers FOLLOW

2,339 Followers FOLLOW

47 Subscribers SUBSCRIBE

### LES BONS PLANS

**BON PLAN - MASS EFFECT ANDROMEDA ET LE NOMAD N°1 À...**  
9 février 2017

**BON PLAN - HORIZON ZERO DAWN À 60€ AVEC STEELBOOK ET...**  
9 février 2017

**LES BONNES FAIRES**  
**BON PLAN - LES SOLDES COMMENCENT MERCREDI - VOICI LES BONS...**  
31 janvier 2017

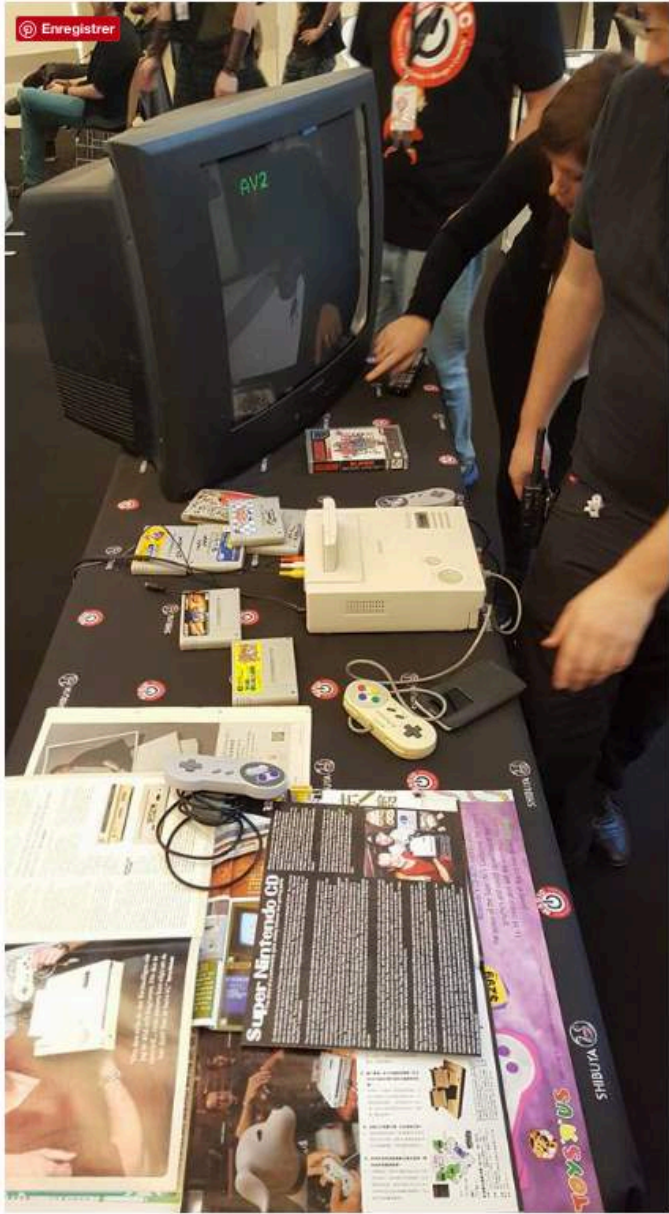
**BON PLAN DE PRÉCOMMANDE - LA SWITCH À 299€**  
26 janvier 2017



uploads/2017/02/16730552\_10154954819423818\_1987957002184798037\_n.jpg

Ensuite, on retrouve un stand tenu par Terry Diebold qui nous a amené la Nintendo PlayStation issue de la collaboration avortée entre Nintendo et Sony. C'est le seul exemplaire restant au monde. Et pour la petite histoire, La mésentente entre les deux sociétés n'a pas permis de mener à bien ce projet, cependant 200 exemplaires ont été construits. Sur ces 200 exemplaires, 199 ont été détruits par Sony. Il ne reste donc que cette seule et unique machine dont le propriétaire était Olaf Olafsson, ancien CEO de Sony !





By Elodie

Ce n'est pas la première fois que je rencontre **League of Replica**. Mais c'est leur première ici. Pour info, **League of Replica** est spécialisée dans la fabrication de répliques de costumes et la confection d'armures de toute sorte.

Alfa BD était encore de la partie et présentait diverses pop et BD. A leur côté se trouvait Oniri Créations qui est une société Française spécialisée dans la conception et la fabrication de statues de collection. Et ils sont venus avec un magnifique diorama de Cobra et Armanoïde. Le prix final sera de 400€ ce qui est plus que correct au vue de la qualité de la figurine. Malheureusement, il n'était pas possible de la prendre en photo, mais je vais vous trouver ça.



Je vous ai dit que je trouverai une photo..



Ensuite, les vainqueurs des deux éditions précédentes du concours jeux vidéo étaient présents. On retrouve donc Swap Tales Leon dont je vous ai déjà parlé plusieurs fois, mais aussi et ce pour la première fois, une version jouable d'Epic Loom.



Et pour rester dans le monde du jeu vidéo, Dontnod Eleven était présent pour monter BattleCrew déjà disponible en Early Access sur Steam. J'ai pu avoir une clé, donc une présentation plus poussée sera bientôt sur le site.



Je pense avoir fait le tour des stands.

### **LES INVITÉS (TABLES RONDES ET DÉDICACES).**

C'est sûrement la partie que je pourrai le moins développer car en étant dans le staff, je n'ai pas pu être présent à toutes les conférences. Mais si on regarde la liste des invités, on avait encore du lourd et du très lourd et ce malgré l'absence de Mark Miller et Hideo Kojima. En effet nous avons M. Ancel, M. Nomura, M. Mignola, Orelsan, Nadia, le staff de Dontnod et j'en passe. La liste se trouve sur le site du [Magic](#).





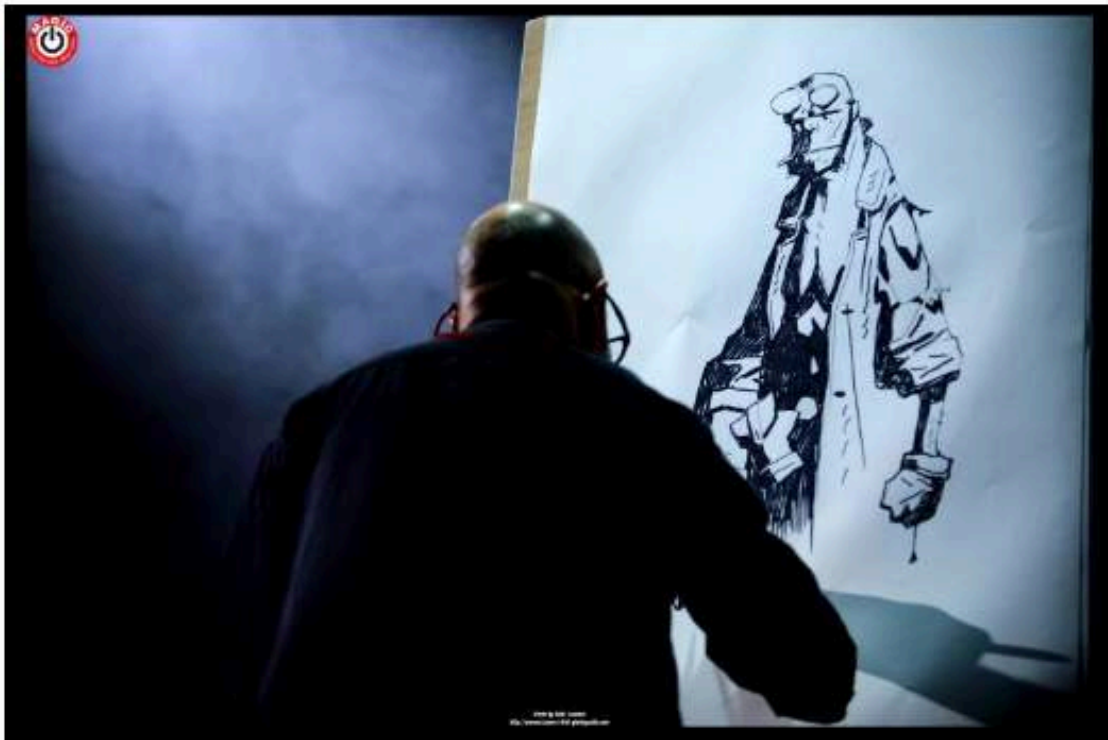
Après la présentation, on commence par une conférence avec Michel Ancel ou comment passer de Rayman à Wild en passant par BGE. Même si le début est connu, on apprend pas mal de choses, surtout sur la fin.



On retrouve ensuite Tetsuya Nomura avec une session intitulée « *de Final Fantasy à Kingdom Hearts* » dans laquelle on a pu découvrir des images du remake de FFVII et le prochain Kingdom Hearts.



Une session Drawing avec Mike Mignola himself pour un dessin de HellBoy évidemment.



Je vous propose quelques photos récupérées un peu de partout.

## LE COSPLAY.



Alors la j'ai de quoi parler, mais ça sera plutôt du côté organisation et non des prestations, car durant le concours, j'étais en backstage avec Johanna et Julia. Donc si vous souhaitez voir les prestations, je vous invite à regarder cette page. Donc pour ce concours, nous avons du côté du jury, Nadia Cosplay (gagnante du premier MICM), Myriam Charleins que l'on a pu découvrir au côté de Vincent Cassel dans la belle et la bête et enfin le chanteur Orelsan qui double un personnage de One Punch Man.



Du côté des participants, nous avons quatorze cosplayers venus des 4 coins du monde et tous méritaient de gagner ce concours. Même si le MAGIC se tenait que le samedi, tous étaient présents dès le vendredi afin de participer aux répétitions. Un bon moyen de faire connaissance avec eux et je l'avoue avec Illyne et Florencia. Il était donc temps de chaque participant peaufiner leur prestation avec le staff lumière et son. Et à nous de prendre note de tous les accessoires à poser. Si le samedi le concours dure moins d'une heure, le vendredi, les répétitions durent plusieurs heures. Et on peut déjà voir le niveau des prestations, mais sans les cosplays.

Par : *Yves Tennevin*

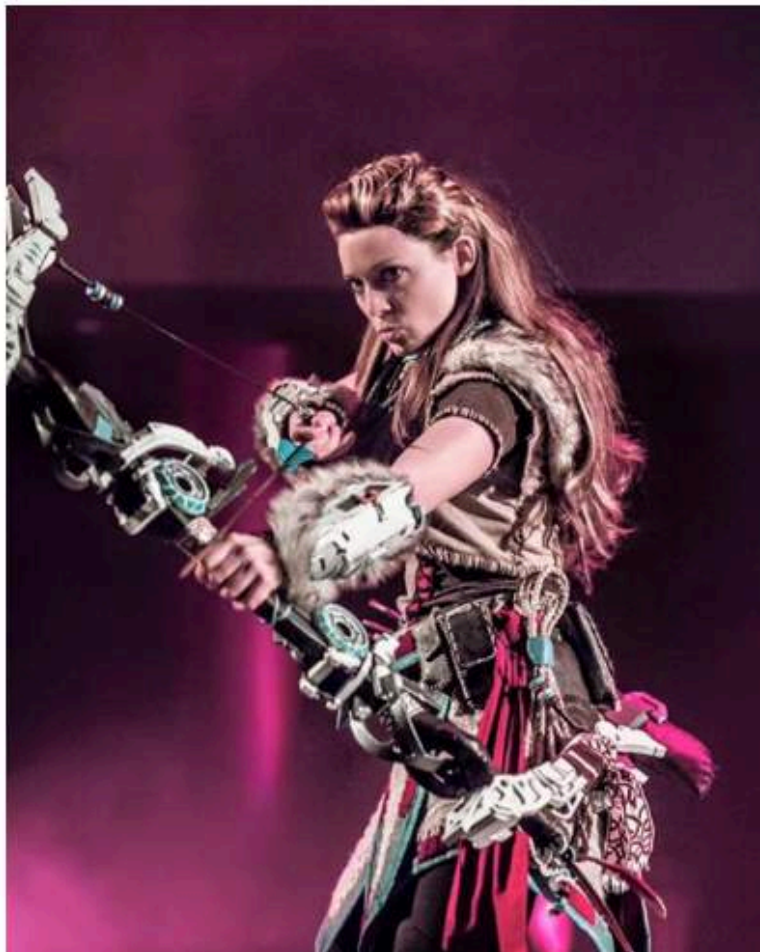


Le samedi, une fois cosplayés, difficile de reconnaître certains cosplayers. Je pense notamment à Arlek1 dans la peau de HellBoy, Symphonia en Tira et j'en passe.

Le jury en pleine action



Le résultat donne **Symphonia** gagnante, suivi de **Mucha Créa** et sa version du Lièvre de Mars et pour terminer le podium, **Aldarion**. A noter qu'Illyne termine quatrième avec son interprétation de Aloy.



A noter qu'un concours de cosplay libre était aussi organisé et récompensait le meilleur cosplay parmi le public. Et c'est **Leeloo** avec Lightning qui remporte le prix.



2017/02/camingo\_20170218\_131605.jpg

Cette année pas de Miss Magic, mais une ambassadrice de charme cosplayée en... (et là le rêve)... Harley Quinn. Son costume a d'ailleurs été réalisée par Nadia (elle même en lulu de final fantasy).



Mais Miss Magic était tout de même présente

---

Mais dans le public, des cosplayeurs étaient aussi présents et avaient eux aussi de magnifiques cosplays.

### **ET LE STAFF.**

On y arrive, je voulais voir ce que donnait l'envers du décor. J'ai donc postulé en décembre. Et quand ils m'ont proposé le cosplay, j'ai forcément dit oui. Bon je n'ai pas fait que ça puisque on s'est occupé des derniers préparatifs et d'une partie du démontage. Mais ce que je retiens avant tout, ce sont les rencontres qui ont pu être faites. En tout cas, j'en garderai un bon souvenir et si je peux recommencer l'année prochaine, je signe de suite. Et puis aider les cosplayeurs afin que leur prestation se passe bien, c'est top. Sachant que les deux premiers avaient pas mal d'accessoires et que ce ne fut pas de tout repos pour tout mettre en place. Il y a eu un seul couac avec HellBoy et c'est vraiment dommage, car lors des répétitions tout se passait bien. Bon pour cette tâche, je n'étais pas tout seul, car Julia était là pour m'aider et j'étais là aussi pour l'aider. Et on avait le droit à deux animatrices de choc avec Pichu et Suhya. Et en plus des personnes rencontrées, cela permet d'être assez proche des invités pour pouvoir discuter avec eux, ou même aller les chercher quand ils sont en plein repas... Et aussi, merci à Sébastien d'avoir dédicacé mon exemplaire sur l'histoire de Dragon Ball.

Enfin, je pense que je pourrai encore en parler quelques temps mais bon... Quoiqu'il en soit je remercie encore une fois Shibuya Productions (Dominique et Cédric) et le staff (Elodie, Raphie et Alex) pour ces deux jours excellents. Et pour nous, on se retrouve en Mars pour le Mangame Winter Edition.

*Cet article a été lu (93) fois*



# Final Fantasy VII Remake : Les doublages japonais bientôt terminés

Par **Steve Ernis** - publié le 22 Février 2017 à 13h22

PUBLICITÉ



## L'ACTU EN CONTINU

- 10:00 [Nintendo Switch : Tests, impressions, ...](#)
- 09:35 [Mass Effect Andromeda : Découvrez le...](#)
- 09:21 [NieR Automata : Un accessoire Valve p...](#)

Bien que **Final Fantasy VII Remake** ne dispose toujours pas de date de sortie, le producteur du jeu a déclaré récemment que le doublage nippon était presque achevé.

---

À voir aussi : [Final Fantasy XV sur PS4 Pro : Que vaut vraiment le patch d'optimisation ?](#)

---

C'est dans le dernier numéro de "Dengeki PlayStation" que **Yoshinori Kitase**, producteur de **Final Fantasy VII Remake** déclare que les enregistrements pour le doublage japonais de l'histoire principale étaient presque achevés.

Le producteur précise que la voix de Cloud sera plus "rafraîchissante" donc plus jeune que celle entendue dans le film **Final Fantasy VII : Advent Children**. Heureusement d'ailleurs puisque le jeu se déroule avant les événements du film.

Nous tenons aussi à vous rappeler que deux nouvelles images inédites de **Final Fantasy VII Remake** ont été dévoilées le week-end dernier lors du **MAGIC de Monaco**.

**Final Fantasy VII Remake** est attendu sur PS4 à une date encore inconnue.

<https://gamersflag.com/article/magic-2017-interview-de-tetsuya-nomura-kingdom-hearts-final-fantasy-vii-remake>

## [MAGIC 2017] Interview de Tetsuya Nomura (Kingdom Hearts, Final Fantasy VII Remake)

par GamersFlag | publié le 26 février 2017 à 20:00:00 | publié dans la catégorie dossiers

 J'aime 0  Tweeter  G+1



Lors du **MAGIC 2017**, nous avons pu rencontrer **Tetsuya Nomura**, l'occasion de lui poser quelques questions en compagnie de nos collègues d'autres médias lors d'une table-ronde. Voici ce que nous avons appris.

**Finaland :** Bonjour **M. Nomura**, merci de nous accorder un peu de votre temps. Pour commencer, je vais poser une courte question. Que préférez-vous entre la *réalisation* et le *character*

*design* ?

Ce que je préfère c'est quand même la réalisation, puisque je suis complètement libre. Mais comme je suis entré en tant que designer dans la compagnie, il m'arrive toujours de faire du *character design*.

**KHI :** Nous savons que vous êtes un homme très occupé. Pouvez-vous nous décrire votre journée type ?

Plutôt qu'une journée, je vais vous parler d'une année. Je travaille toute l'année sans discontinuer. Je prends très peu de pauses alors que j'en ai de plus en plus besoin. Parce que vous le voyez, je prends de l'âge, je vieillis. Mes collègues ne semblent pas le remarquer et continuent à me donner du travail avec un rythme effréné, comme si j'étais toujours jeune et avais l'énergie d'autrefois.

**FFDream : Pourquoi êtes-vous distant avec les réseaux sociaux ?**

De nos jours avec les nouveaux modes de communication, on peut être très proche de ses fans. On le remarque avec les autres développeurs qui communiquent beaucoup. La seule chose qui me déplaît là-dedans c'est qu'on a tendance à se retrouver dans une situation où comme nous sommes devenus proches, nous devons faire attention aux informations que nous partageons. Nous devons nous retenir, et c'est surtout cette approche que je n'apprécie pas. Un ancien employé de la communication à l'époque me disait qu'il faut "avoir une certaine distance avec les fans, avec les personnes qui vous suivent". Sans cette distance, on risque de ne plus être objectif et encore aujourd'hui, je continue à suivre cette recommandation.

**FFDream : Et comment vous obtenez les avis de vos fans ?**

Je regarde beaucoup les avis, mais je fais quand même en sorte de les regarder discrètement, sinon j'y pense trop.

**GamersFlag : Un remaster HD des jeux de la *Compilation of Final Fantasy VII (Before Crisis, Crisis Core et Dirge of Cerberus)* aurait-il du sens selon vous pour rendre disponible tout le matériel narratif de cet univers sur une même console, comme cela a pu être fait avec les compilations de *Kingdom Hearts* ? Au-delà de la possibilité ou non de le faire, l'idée vous plait-elle ?**

Si on parle de **Final Fantasy VII Remake**, qui est un titre chargé de mystère aujourd'hui, il sera différent du **Final Fantasy VII** original. Si on fait toute la compilation, ces jeux auront du mal à avoir un effet d'ensemble, d'entièreté (note de l'interprète : Le terme employé est très vague malheureusement...). Ce sera difficile puisqu'il n'y a pas de continuité entre la compilation et le remake pour le moment.

**KHI : Quel est le jeu qui selon vous a été le tournant majeur de votre carrière ? *Final Fantasy VII*, qui a eu un immense succès en occident, ou *Kingdom Hearts* qui est votre premier jeu en tant que réalisateur ?**

**Kingdom Hearts** (sans plus d'explications, ndlr).

**Finaland : Vous avez un talent particulier pour réaliser des *trailers* et cinématiques d'introduction de grande qualité qui savent mettre les fans en émoi. Quel est votre secret ?**

J'ai un processus assez répétitif. En fait, je regarde plusieurs fois ce que j'ai fait en me mettant ou en essayant de me mettre dans la peau de personnes différentes. Si par exemple je me mets dans la peau d'une personne qui est fan d'un certain produit, j'essaie de m'imaginer cela, je regarde le *trailer* et l'instant d'après je vais le re-visionner une fois de plus en me mettant dans la peau de quelqu'un d'autre.

**FFDream : La maturité qui caractérise le jeu original sera-t-elle conservée dans *Final Fantasy VII Remake* ?**

Il y a plein de choses qui changent, mais le fil de l'univers ne changera pas. Cela fait partie des choses qui resteront intactes.

**GamersFlag : Question concernant la saga *Kingdom Hearts* en globalité, vous en avez parlé durant votre conférence mais, quels ont été vos arguments pour convaincre Disney et Square d'opter pour un héros inconnu à l'époque, *Sora*, au lieu de *Donald* ou *Mickey* ?**

J'en ai un peu parlé sur scène : je leur ai proposé mon design et il s'avère que souvent, je n'écoute pas trop ce que les gens me disent. Alors je leur ai dit : "Non, je ne veux pas faire ça", et finalement c'est passé. En fait, ce n'est pas si dur. Le truc, c'est que les japonais ne disent pas "non" clairement, ils n'annoncent pas leur avis contraire de manière directe. Cependant, je l'ai fait cette fois-ci et ça a surpris tout le monde, et à partir de là ils n'ont plus trop continué à m'imposer leurs idées. Finalement, j'ai trouvé cela plutôt facile.

**KHI/Finaland : Votre style et vos travaux ont inspiré de nombreux jeunes artistes amateurs, notamment depuis vos travaux sur *Kingdom Hearts*. Quel message ou conseil souhaiteriez-vous leur transmettre ?**

Je ne pense pas avoir inspiré tant de gens que cela. Je dirais qu'il faut vraiment faire ce que l'on a envie de créer. En tant que créateur, si l'on crée des choses uniquement en suivant les ordres qui nous sont donnés, on devient un outil ennuyeux à utiliser ou employer. C'est d'autant plus le cas lorsqu'on est un artiste "moyen". Du coup, je pense qu'il faut rester flexible et trouver le bon équilibre entre le fait d'exécuter les ordres et savoir dire non pour préserver sa vision d'artiste.

*Merci à Shibuya Productions pour l'organisation du Monaco Anime Game International Conferences 2017 et pour nous avoir permis cette entrevue.*

<http://www.ffdream.com/news-16100.html>

## Interview Tetsuya Nomura au MAGIC Monaco 2017



le 24/02/2017 à 18h18 par myst6re



Le **18 février dernier**, nous avons eu la chance de participer à une table ronde avec **Tetsuya Nomura** lors du **Monaco Anime Game International Conferences**, et de lui poser quelques questions en compagnie de Finaland, Kingdom Hearts Island et GamersFlag. Nous sommes heureux de pouvoir vous partager cet échange, bonne lecture à tous :

**Finaland : Bonjour M. Nomura, merci de nous recevoir. Pour commencer, je vais poser une courte question. Que préférez-vous entre la réalisation et le character design ?**

Ce que je préfère c'est quand même la réalisation, puisque je suis complètement libre. Mais comme je suis entré en tant que designer dans la compagnie, il m'arrive toujours de faire du character design.

**KHI : Nous savons que vous êtes un homme très occupé. Pouvez-vous nous décrire votre journée type ?**

Plutôt qu'une journée, je vais vous parler d'une année. Je travaille toute l'année sans discontinuer. Je prends très peu de pauses alors que j'en ai de plus en plus besoin. Parce que vous le voyez, je prends de l'âge, je vieillis. Mes collègues ne semblent pas le remarquer et continuent à me donner du travail avec un rythme effréné, comme si j'étais toujours jeune et avais l'énergie d'autrefois.

### **FFDream : Pourquoi êtes-vous distant avec les réseaux sociaux ?**

De nos jours avec les nouveaux modes de communication, on peut être très proche de ses fans. On le remarque avec les autres développeurs qui communiquent beaucoup. La seule chose qui me déplaît là-dedans c'est qu'on a tendance à se retrouver dans une situation où comme nous sommes devenus proches, nous devons faire attention aux informations que nous partageons. Nous devons nous retenir, et c'est surtout cette approche que je n'apprécie pas.

Un ancien employé de la communication à l'époque me disait qu'il faut "avoir une certaine distance avec les fans, avec les personnes qui vous suivent." Sans cette distance, on risque de ne plus être objectif et encore aujourd'hui je continue à suivre cette recommandation.

### **FFDream : Et comment vous obtenez les avis de vos fans ?**

Je regarde beaucoup les avis, mais je fais quand même attention de les regarder discrètement, sinon j'y pense trop.



**GamersFlag : Un remaster HD des jeux de la Compilation of Final Fantasy VII (Before Crisis, Crisis Core et Dirge of Cerberus) aurait-il du sens selon vous pour rendre disponible tout le matériel narratif de cet univers sur une même console, comme cela a pu être fait avec les compilations de Kingdom Hearts ? Au-delà de la possibilité ou non de le faire, l'idée vous plait-elle ?**

Si on parle de Final Fantasy VII Remake, qui est un titre chargé de mystère aujourd'hui, il sera différent du Final Fantasy VII original. Si on fait toute la compilation, ces jeux auront du mal à avoir un effet d'ensemble, d'entièreté (note de l'interprète : Le terme employé est très vague malheureusement...). Ce sera difficile puisqu'il n'y a pas de continuité entre la compilation et le remake pour le moment.

**KHI : Quel est le jeu qui selon vous a été le tournant majeur de votre carrière ? Final Fantasy VII, qui a eu un immense succès en occident, ou Kingdom Hearts qui est votre premier jeu en tant que réalisateur ?**

Kingdom Hearts (sans plus d'explications, ndlr).



**Finaland : Vous avez un talent particulier pour réaliser des trailers et cinématiques d'introduction de grande qualité qui savent mettre les fans en émoi. Quel est votre secret ?**

J'ai un processus assez répétitif. En fait je regarde plusieurs fois ce que j'ai fait en me mettant ou en essayant de me mettre dans la peau de personnes différentes. Si par exemple je me mets dans la peau d'une personne qui est fan d'un certain produit, j'essaie de m'imaginer cela, je regarde le trailer, et l'instant d'après je vais le re-visionner une fois de plus en me mettant dans la peau de quelqu'un d'autre.

**FFDream : La maturité qui caractérise le jeu original sera-t-elle conservée dans Final Fantasy VII Remake ?**

Il y a plein de choses qui changent, mais le fil de l'univers ne changera pas. Cela fait partie des choses qui resteront intactes.

**GamerFlag : Question concernant la saga Kingdom Hearts en globalité, vous en avez parlé durant votre conférence mais, quels ont été vos arguments pour convaincre Disney et Square d'opter pour un héros inconnu à l'époque, Sora, au lieu de Donald ou Mickey ?**

J'en ai un peu parlé sur scène ; je leur ai proposé mon design et il s'avère que souvent, je n'écoute pas trop ce que les gens me disent. Alors je leur ai dit : "Non, je ne veux pas faire ça", et finalement c'est passé. En fait, ce n'est pas si dur. Le truc, c'est que les japonais ne disent pas "non" clairement, ils n'annoncent pas leur avis contraire de manière directe. Cependant, je l'ai fait cette fois-ci et ça a surpris tout le monde, et à partir de là ils n'ont plus trop continué à m'imposer leurs idées. Finalement, j'ai trouvé cela plutôt facile.





**Finaland/KHI : Votre style et vos travaux ont inspiré de nombreux jeunes artistes amateurs, notamment depuis vos travaux sur Kingdom Hearts. Quel message/conseil souhaiteriez-vous leur transmettre ?**

Je ne pense pas avoir inspiré tant de gens que cela. Je dirais qu'il faut vraiment faire ce que l'on a envie de créer. En tant que créateur, si l'on crée des choses uniquement en suivant les ordres qui nous sont donnés, on devient un outil ennuyeux à utiliser/employer. C'est d'autant plus le cas lorsqu'on est un artiste "moyen". Du coup, je pense qu'il faut rester flexible et trouver le bon équilibre entre le fait d'exécuter les ordres et savoir dire non pour préserver sa vision d'artiste.

*Merci à Shibuya Productions pour l'organisation du Monaco Anime Game International Conferences 2017 et pour nous avoir permis cette entrevue.*

*Merci aussi à Samir, Arsène et Ludo de Finaland, Tsukishiro de KHIsland, William Beck et Jennifer Clemens de GamersFlag.*



---

<< FFVII Remake : Le doublage japonais du s...    NieR Automata : La version Steam enfin d... >>

<https://www.journaldujapon.com/2017/02/25/interview-le-jump-au-magic-rencontre-des-editeurs-de-la-shueisha/>

## [Interview] Le JUMP au MAGIC : rencontre avec deux éditeurs de la Shueisha

PAR PAUL OZOUF - PUBLICATION 25 FÉVRIER 2017 - MIS À JOUR 25 FÉVRIER 2017

C'est le 18 février 2017 que se tenait le salon MAGIC organisé par Shibuya Production à Monaco. L'équipe de Journal du Japon a pu y faire une rencontre assez rare avec deux éditeurs de la célèbre maison Shueisha, responsable de nombre plus grands succès du manga depuis plusieurs décennies : *Dragon Ball*, *Slam Dunk*, *One Piece*, *Naruto*, *My Hero Academia*, etc.

Ces deux éditeurs, Shuhei HOSONO (*à gauche, ci-dessous*) et Shuntaro KOSUGE (*à droite*) étaient présents en tant que jurés du **concours de manga** organisé par Shibuya Production et les éditions Shueisha, où des participants du monde entier concourraient pour remporter une publication de leur œuvre dans le *Shōnen Jump +* et un mois tous frais payés au Japon pour tenter de réaliser leur rêve de devenir mangaka.

PARTAGER

0



41



1



Shuhei HOSONO (à gauche) et Shuntaro KOSUGE (à droite) – Photo Vi Toan ©journaldujapon.com

Entre cette ouverture au monde et les recettes des succès des deux magazines dont ils ont la charge, le mythique Weekly Shōnen JUMP et le non-moins célèbre JUMP SQUARE, les questions ne manquaient pas et la rencontre nous a paru aussi passionnante que courte. Alors après une petite introduction des deux messieurs et de ces magazines, à votre tour d'en savoir plus et de profiter de cette interview !

## HOSONO & KOSUGE, deux parcours en JUMP

Les deux hommes arrivent aux éditions Shueisha au début des années 2000, mais devenir rédacteur en chef, même adjoint, ne se fait pas en un jour, surtout lorsqu'il s'agit du **Weekly Shōnen Jump**. Il faut dire que celui qu'on appelle couramment le **Shōnen Jump**, qui fêtera ses 50 ans l'an prochain, est le magazine de prépublication de manga le plus vendu au Japon, et donc au monde : jusqu'à 6.5 millions d'exemplaires par an à l'époque de son apogée dans les années 90, et toujours près de 3 millions chaque année aujourd'hui. Publié chaque lundi, l'ouvrage présente désormais une vingtaine de séries (*seize en ce moment, voir image ci-dessous*) dont la pérennité et la mise en avant dépend de leur popularité, mesurée par un bulletin de sondage présent dans le magazine.

Titre	Auteur	Première publication
<i>Black Clover</i> (ブラッククローバー?)	Yūki Tabata	février 2015
<i>My Hero Academia</i> (僕のヒーローアカデミア?)	Kōhei Horikoshi	juillet 2014
<i>Gintama</i> (銀魂?)	Hideaki Sorachi	décembre 2003
<i>Haikyū!!</i> (ハイキュー!!?)	Haruichi Furudate	février 2012
<i>Hinomaru Sumo</i> (火ノ丸相撲?)	Kawada	mai 2014
<i>Hunter × Hunter</i> (ハンター×ハンター?)	Yoshihiro Togashi	mars 1998
<i>Isobe Isobe Monogatari ~Ukiyo wa Tsuraiyo~</i> (磯部磯兵衛物語～浮世はつらいよ～?)	Ryō Nakama	octobre 2013
<i>Kagamigami</i> (カガミガミ?)	Toshiaki Iwashiro	février 2015
<i>Love Rush!</i> (ラブラッシュ!?)	Ryouhei Yamamoto	août 2016
<i>One Piece</i> (ONE PIECE -ワンピース-?)	Eiichirō Oda	août 1997
<i>Red Sprite</i> (レッドスプライト?)	Tomohiro Yagi	août 2016
<i>Saiki Kusuo no Sainan</i> (斉木楠雄のΨ難?)	Asou Shuichi	mai 2012
<i>Shokugeki no Sōma</i> (食戟のソーマ?)	Saeki Shun, Tsukuda Yūto	novembre 2012
<i>Toriko</i> (トリコ?)	Mitsutoshi Shimabukuro	mai 2008
<i>World Trigger</i> (ワールドトリガー?)	Ashihara Daisuke	février 2013
<i>Mononofu</i> (もののふ?)	Haruto Ikezawa	septembre 2015
<i>Samon-kun wa Summoner</i> (三門くんはサモナー?)	Shun Numa	septembre 2015

Publication Weekly Shōnen Jump – Source Wikipedia

Le **Weekly Shōnen Jump** est le magazine le plus connu et le plus populaire des éditions Shueisha, mais pas le seul. En 2000, **Shuhei HOSONO** entame sa carrière d'éditeur au sein du magazine de prépublication mensuel **Gekkan Shōnen Jump**, où **Shuntaro KOSUGE** débute lui aussi en 2002. Les deux hommes continuent leur carrière commune en participant à l'aventure du **JUMP SQUARE**, le successeur du Gekkan en 2007, dont monsieur KOSUGE est l'un des fondateurs. Il en devient logiquement l'un des rédacteurs en chef adjoint, son poste actuel. Son confrère continue sa route jusqu'au Weekly Shōnen Jump, dont il est aujourd'hui rédacteur en chef adjoint et participe également au développement de **Shōnen Jump +**, application du *Shōnen Jump* pour les smartphones.

Titre	Auteur	Première publication
<i>7th Garden</i> (セブンスガーデン?)	Mitsu Izumi	août 2014
<i>Blue Exorcist</i> (青の祓魔師?)	Kazue Katō	avril 2009
<i>Chihaya-san wa Sonomama de Ii</i> (千草さんはそのままがいい?)	Kuzushiro	décembre 2014
<i>Gate 7</i> (ゲート セブツ?)	Ciamp	février 2001
<i>Hōkago no Ōj-sama</i> (放課後の王子様?)	Takeshi Konomi, Kenichi Sakura	novembre 2008
<i>Iiyone! Yonezawa Sensei</i> (いいよね!米澤先生?)	Jigoku no Misawa	avril 2014
<i>Kono Oto Tomare!</i> (この音とまれ!?)	Amyū	août 2012
<i>Masuda Kōsuke Gekijō Gag Manga Biyori GB</i> (増田こうすけ劇場 ギャグマンガ日和GB?)	Kōsuke Masuda	décembre 2014
<i>Seraph of the End</i> (終わりのセラフ?)	Takaya Kagami, Yamato Yamamoto, Daisuke Furuya	septembre 2012
<i>Parman no Jōnetsuteki na Hibi</i> (PARマンの情熱的な日々?)	Fujiko Fujio	novembre 2007
<i>Shin Tennis no Ōj-sama</i> (新テニスの王子様?)	Takeshi Konomi	mars 2009
<i>Twin Star Exorcists</i> (双星の陰陽師?)	Yoshiaki Sukeno	novembre 2013
<i>To Love-ru Darkness</i> (To LOVEる -とらぶる- ダークネス?)	Kentarō Yabuki, Saki Hasemi	octobre 2010

Publication JUMP SQUARE – Source : Wikipedia

En tant qu'éditeur, monsieur HOSONO a notamment travaillé sur **Letter Bee** (Hiroyuki ASADA) et **Seraph of the end** (Takaya KAGAMI et Yamato YAMAMOTO). Quand à Shuntaro KOSUGE il a été éditeur, entre autres, de **Blood Blockade Battlefront** (Yasuhiro NIGHTOW), **Claymore**, **To LOVE-ru Darkness** (Kentarō YABUKI et Saki HASEMI) ou encore **D.Gray-man** (Katsura HOSHINO). Actuellement il prépare avec l'auteur **Nobuhiro WATSUKI** une nouvelle série intitulée **Rurouni Kenshi Meiji Kenkaku Romantan**.

Les présentations étant faites, vous avez maintenant une meilleure idée de qui sont Shuhei HOSONO et Shuntaro KOSUGE. Passons donc à l'interview !



## Mangas, occident et influences

**Journal du Japon :** Bonjour messieurs et merci pour votre temps, c'est assez rare d'avoir des éditeurs des éditions Shueisha en France. Vous êtes ici dans le cadre d'un concours de mangakas en herbe où le gagnant verra son œuvre publiée sur *Shōnen Jump +*. Qu'est-ce qui a convaincu Shueisha d'ouvrir les portes d'un de ses magazines à un jeune talent « étranger » ?

**Shuhei HOSONO :** La raison, par rapport au concours organisé à MAGIC, c'est d'avoir eu une proposition de la part de l'organisateur du salon, notamment **Cédric Biscay**. Mais ce n'est pas la première fois que Shueisha s'intéresse aux créations d'auteurs hors du Japon. Plusieurs concours ont déjà été organisés avec d'autres pays, notamment avec la Chine, et également le *Sekai Manga sho*, qui est un concours international de manga qui fait un appel à candidature de mangakas de tous les pays du monde. Shueisha est donc ouvert à la publication d'auteurs hors des frontières du Japon.

**Qu'est-ce que les auteurs occidentaux peuvent apporter au manga en général, d'après vous ?**

**Shuhei HOSONO :** Si on cite par exemple les participants au concours Magic, il y a un titre qui s'appelle *La voie de Van Gogh* (de Samuel VAN DER VEEN) qui est un titre vraiment très original. Les œuvres étrangères, quand elles sont originales comme celle-ci, sont très intéressantes pour les auteurs japonais puisque ça leur apporte un peu d'air frais, quelque chose de nouveau, et c'est stimulant pour la créativité des auteurs japonais.



Concours manga MAGIC 2017 : présentation des œuvres avec des jurés attentifs ! ©Fabbio Galatioto / Shibuya Productions

Il y a déjà eu des auteurs français publiés dans un mangashi, comme Tony Valente avec *Radiant* par exemple, mais ce n'est pas si fréquent. Est-ce que c'est une tendance qui devrait s'amplifier selon vous, ou est-ce qu'il faut plutôt s'attendre à une évolution des mangakas japonais qui se nourriraient davantage des codes de la BD Franco-belge ?

**Shuhei HOSONO** : Dans un premier temps il va en effet y avoir de plus en plus d'opportunités pour les auteurs étrangers d'être publiés au Japon.

**Shuntaro KOSUGE** : *Nicolas de Crecy* a par exemple été publié dans **Ultra jump**. Cela va bien sûr dépendre des œuvres en elles-mêmes et de différents paramètres, mais en tout cas la porte est un peu plus ouverte.

**Shuhei HOSONO** : Concernant l'intérêt des auteurs japonais pour les auteurs occidentaux, les réseaux sociaux et internet brisent les frontières et il est beaucoup plus facile de découvrir plein d'œuvres et de styles différents. Si une œuvre est réussie, ce n'est finalement pas le pays d'où elle vient qui compte ; c'est ce qu'elle procure, ce qu'elle donne comme émotions au lectorat qui compte de plus en plus.

En parlant d'influences, l'un des nouveaux mangas phare du Weekly Shōnen Jump est *My Hero Academia*, dans lequel on ressent l'influence des comics : est-ce l'un des éléments principaux de son succès selon vous, où est-ce que, comme les ninjas pour *Naruto* ou les pirates pour *One Piece*, c'est juste une bonne idée d'univers ?

**Shuhei HOSONO** : L'auteur, **Kōhei HORIKOSHI**, adore les comics à la base, il en a lu beaucoup, et en a ingéré les codes... C'est comme s'il les ré-exprimait mais en les japonisant. Cela crée une œuvre purement japonaise, mais imprégnée de comics.

## JUMP : système et succès

Revenons au *Weekly Shōnen Jump*. On reproche souvent au système des votes des mangashi d'obliger des œuvres à se transformer, voire se dénaturer pour survivre... Quel est l'impact réel des résultats de ces votes dans votre travail avec les mangakas ?

**Shuhei HOSONO** : Les enquêtes sont primordiales, surtout quand il n'y avait pas encore internet, car elles servent de lien entre le lectorat et le tandem éditeur/auteur.

**Shuntaro KOSUGE** : Si les enquêtes sont mauvaises ou si peu de gens encouragent la suite d'un titre, au niveau de l'éditeur on va se dire qu'il n'y a pas de public et donc on va changer. C'est un baromètre dont on ne peut pas se passer.

*Naruto*, *Bleach*, *One Piece* ou *Detective Conan* font plus de 70 tomes, et on a l'impression que toute une génération de blockbusters shōnen a été fortement étirée pendant des années... Est-ce que les nouveaux succès du Weekly Shōnen Jump se dirigent vers un format fleuve eux aussi ?



My Hero Academia en couverture du  
Shōnen Jump

**Shuhei HOSONO** : Pour la longueur d'une série, tout dépend de ce que veut faire l'auteur. Bien sûr le lectorat compte, mais si l'auteur a développé un univers qui peut se prolonger et qui est assez vaste pour raconter plein d'histoires, et qu'il a envie de le faire, Shueisha l'encourage. Si l'auteur dit qu'il préfère faire une série courte ou moyenne, on ne va pas le pousser au-delà de ce qu'il a envie de faire. Par exemple *Assassination Classroom* fait 21 tomes, *Death Note* en fait 12, il y a donc des titres qui marchent très bien tout en étant limités dans le nombre de tomes.

Ce qu'on peut dire, c'est qu'autrefois les séries ne duraient pas aussi longtemps. Très peu de séries faisaient 70 tomes et, au sein des éditions Shueisha, mes sempai me disaient qu'à leur époque, quand une série durait 30 tomes, ils trouvaient déjà ça long ! Alors nous-même, finalement, nous sommes étonnés de la durée des séries d'aujourd'hui.



1984 : Dragon Ball dans le Weekly Shōnen  
Jump n° 51

Le *Weekly Shōnen Jump* produit des mangas qui font rêver des générations entières à travers le monde : quel est son secret et comment faire pour que ça continue ?

**Shuhei HOSONO** : Le secret, c'est que la réflexion derrière les œuvres n'est pas très complexe. On ne va pas réfléchir à savoir comment faire pour partir à la conquête du monde. L'idée c'est juste : qu'est-ce qui va plaire aux lecteurs ? On me demande souvent comment je choisis mes thèmes, quelles sont les thématiques récurrentes... mais la logique est juste de savoir ce que veut le public et répondre à cette demande, c'est tout.

**Shuntaro KOSUGE** : Un autre point fort de Jump c'est que lorsqu'un titre marche bien, comme *Dragon Ball*, les jeunes auteurs sont attirés par l'éditeur qui le publie et les nouveaux talents viennent d'eux-mêmes. Dans ces nouveaux talents, il y en aura un ou plusieurs qui vont sortir du lot, et une nouvelle génération va être inspirée par cet auteur-là. C'est aussi là la force de Jump.

On vous souhaite que ça continue alors, merci !

Le concours de manga a récompensé **Hyper Shiritori** de **Nguyen NHU-VINH**, plus connu sous le pseudo de **Vinhnyu**.



Retrouvez toutes les informations sur le festival MAGIC sur [leur site internet](#), [leur page Facebook](#) ou [leur compte Twitter](#). Vous pouvez aussi suivre les éditions Shueisha et le Shōnen Jump à travers [le site du Shōnen Jump](#) +.

Remerciements à Shuhei HOSONO et Shuntaro KOSUGE pour leur temps, et merci également à notre interprète Sahé Cibot et à Sarah Marcadé pour la mise en place de l'interview.

Propos recueillis par Olivier Benoit.

<https://www.arkdev.fr/petit-retour-magic-2017/>

## Petit retour sur le Magic 2017



📅 1 mars 2017 📍 Évènements

Il y a maintenant plus d'une semaine, la ville de Monaco a accueilli la 3ème édition du **Monaco Anime Game International Conference** mieux connu sous le nom de **MAGIC**. Au programme : mangas, comics, jeux vidéo, cosplays mais aussi soleil et mer ! Un combo parfait pour un excellent week-end, non ?



Tout d'abord je tiens à signaler qu'il s'agit là de ma première venue sur ce salon et que les seuls échos que j'en ai eu sont venus du blog [PassionaGeek](#) (qui au passage a déjà sorti son [petit compte rendu](#)) et il se trouve que ces échos se sont avérés exacts : la convention est clairement atypique face à ce que j'ai déjà pu connaître. Très peu de stands, beaucoup de conférences et tables rondes intéressantes, des séances de dédicaces mais surtout, très peu de monde ! Tous ces éléments amenaient une atmosphère simpliste et très bon enfant où personne ne vous pousse mais surtout, à mon grand étonnement, vous pouviez voir les guests se balader assez librement. Et, en plus, vous savez quoi ? Tout cela est gratuit !





Au niveau des invités, il y a eu quelques petits changements de programme de dernières minutes avec les annulations de **Hideo Kojima** (décès dans sa famille) et de **Franck Miller** (charge de travail trop importante) qui ont été remplacé par **JJ. Sedelmaier** venu nous présenter ses œuvres.  
 Pour les autres, tout s'est déroulé comme prévu :

- **Michel Ancel** a tout d'abord retracé son parcours en évoquant Rayman et ses "amis" lapins (*Bwaaaaah !*) tout en passant par Beyond Good and Evil et pour conclure par son futur titre : Wild.
- **Mike Mignola** a fait part de ses expériences dans le domaine des Comics et nous a impressionné au travers d'une session de live-drawing où il a dessiné l'un de ses personnages phares : Hellboy.
- **Tetsuya Nomura** a, quant à lui, parlé de la création des personnages de jeux tels qu'il a pu le faire avec la saga Final Fantasy (Cloud, Lightning, ...) et en a profité pour nous montrer de nouvelles images du remake de FF VII et du prochain Kingdom Heart III.



Et, pour les fans du chanteur et/ou de l'animé **One Punch Man**, **Orelsan** était lui aussi présent. Jury du concours de cosplay, il a tout de même effectué une séance de dédicace et là, j'ai totalement fait mon fanboy comme vous pouvez le voir ci-dessous !



Je l'évoquais lors d'un [précédent article](#), le MAGIC organise plusieurs concours lors du salon : cosplay, jeux vidéo et manga. Ces deux derniers se déroulant en parallèle de la journée, je n'ai pas eu beaucoup d'informations sur les participants/vainqueurs/projets. Je suis clairement et totalement passé à côté par manque de temps !

Néanmoins, je n'ai pas raté une miette du concours de cosplays avec la 3ème édition du **MAGIC International Cosplay Masters (MICM)**. Ce concours a mis en scène de nombreux cosplayers du monde entier (Chili, Norvège, France, ...) et le niveau était très très bon ! Nous avons donc pu contempler de nombreux costumes tirés d'univers très différents : Buzz l'Eclair, Assassin's Creed, Horizon Zero Dawn, Hellboy, ... La gagnante, **Symphonia**, nous a offert un costume et une prestation hors norme sur le thème de Soul Calibur et a tout de même remporté un voyage au Japon !



[http://www.gameblog.fr/blogs/BriocheetMaela/p\\_121293\\_ffvii-remake-bge2-super-nintendo-playstation-magic-2017](http://www.gameblog.fr/blogs/BriocheetMaela/p_121293_ffvii-remake-bge2-super-nintendo-playstation-magic-2017)



## FFVII Remake, BGE2, Super Nintendo Playstation: MAGIC 2017

EMISSIONS (JEU VIDÉO) 1er Mars 2017 à 18h11



Retour en vidéo sur le salon MAGIC qui s'est tenu à Monaco le 18 février 2017 ! Bon visionnage !



Suivez-nous sur

[Youtube](#) / [Twitter](#) / [Facebook](#) / [Instagram](#) / [Itunes](#) / [Podcast](#)

✓ Ajouter à mes favoris    ♥ J'aime (2)    💬 Commenter (2)

 J'aime

 Tweeter 

 Follow

[http://www.afjv.com/news/7300\\_fresco-grand-gagnant-du-concours-de-creation-magic-2017.htm](http://www.afjv.com/news/7300_fresco-grand-gagnant-du-concours-de-creation-magic-2017.htm)



## Fresco grand gagnant du concours de création de jeux vidéo MAGIC 2017

Le 18 février 2017 se tenait, au sein du Monaco Anime Game International Conferences, un concours unique de création de jeux vidéo. Plus de 40 projets reçus, 5 projets sélectionnés et 1 seul gagnant.

Nous félicitons donc **Fresco**, le grand vainqueur du concours de création de jeux vidéo MAGIC 2017, remportant ainsi le prix de 100 000€ d'investissement promis au vainqueur par Shibuya Productions et décerné par notre jury d'experts composé de Michel Ancel, David Hart et Giancarlo A. Mori.

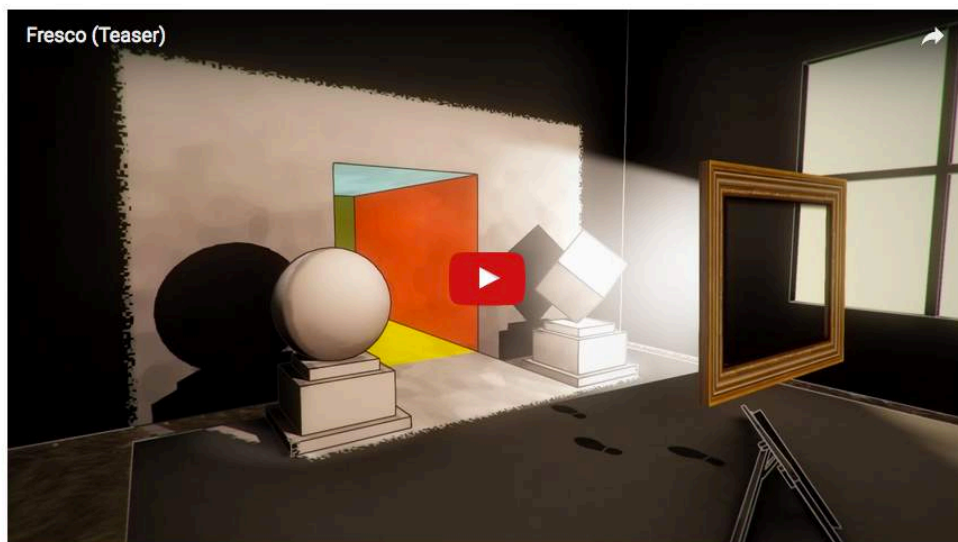
Fresco bénéficiera également gratuitement d'une mise en avant de son projet lors d'une campagne de financement participatif et d'un accompagnement sur mesure grâce à notre partenariat avec la plateforme de crowdfunding KissKissBankBank.

Une démarche qui rejoint la volonté de Shibuya Productions de soutenir et accompagner les nouveaux talents.

Fresco est un jeu d'exploration et de réflexion à la première personne, proposant une mécanique de gameplay unique dont voici le synopsis : *"Vous vous réveillez seul dans un monde où la vie a disparue. Vous trouvez rapidement des tableaux avec lesquels vous pouvez interagir. En y regardant de plus près, ces œuvres ressemblent beaucoup à votre environnement. Utilisez les à votre avantage en les positionnant à des endroits stratégiques, afin de vous frayer un chemin dans ce monde étrange. Vous devrez analyser votre environnement, comprendre ce que ces peintures représentent, et trouver de quelles façons il vous sera possible de les transposer dans le monde."*



### Teaser de Fresco



Félicitations à notre gagnant Yannick Gerometta !

Publié le 2 mars 2017 par Emmanuel Forsans

<http://www.lefigaro.fr/bd/2017/03/01/03014-20170301ARTFIG00017-manga-decouvrez-les-trois-prochaines-series-a-succes-venues-du-japon.php>

# Manga : découvrez les trois prochaines séries à succès venues du Japon

Par Valentin Paquot | Mis à jour le 02/03/2017 à 08:44 / Publié le 01/03/2017 à 06:01



**LE FIGARO PREMIUM**  
1 MOIS D'ESSAI OFFERT

0 commentaire



**INTERVIEW - À l'occasion d'un concours de Manga à Monaco, *Le Figaro* a rencontré deux des grands parrains actuels du genre. Ces derniers analysent les enjeux et le développement de ce format, tout en évoquant les grands titres qui devraient prochainement frapper les esprits.**

Ils n'en ont peut-être pas l'air, mais ils font la pluie et le beau temps sur le manga dans le monde entier. Shuhei Hosono (rédacteur en chef de *Jump+*, plus gros magazine numérique de manga) et Shuntaro Kosuge (éditeur) sont d'une grande discrétion. Ce dernier travaille entre autres avec Nobuhiro Watsuki, l'auteur du manga à succès *Kenshin le vagabond*. Toujours à l'affût de nouveaux talents, les deux Japonais se sont rendus au MAGIC Festival, à Monaco, pour la remise de prix du concours de Manga. L'occasion pour eux de rencontrer des auteurs bercés de la double culture manga et BD.

**LE FIGARO. - Qu'est-ce qui vous a poussé à devenir éditeur de manga?**

**Shuhei HOSONO.** - Je suis un lecteur de l'âge d'or du manga. Au milieu des années 90, l'hebdomadaire *Shonen jump* se vendait à 6 millions d'exemplaires. Je me suis tourné vers ce métier par passion pour le Manga.

**Shuntaro KOSUGE.** - Après la fac, j'ai d'abord voulu devenir journaliste. Comme Shuhei Hosono je suis de la génération où tout le monde était fan de manga. À titre personnel, j'ai joué au basket pendant ma scolarité grâce au manga, *Slam Dunk*. Suite à cette expérience, j'ai voulu entrer dans ce monde où la force des œuvres pouvait influencer à ce point les lecteurs.

**Comment expliquez-vous le renouveau des mangas depuis cinq ans avec *One Punch Man*, *My hero academia*, *L'attaque des titans* ou bien *Seven deadly sins*?**

**S. H.** - En fait, c'est à la fois de la chance et une volonté des éditeurs. Le travail d'un éditeur, c'est de créer des nouvelles œuvres, de trouver des nouveaux auteurs. On met tout en œuvre, notamment via des concours pour trouver les auteurs à potentiel. Puis on les accompagne jusqu'à ce qu'ils aient atteint leur plein potentiel.

**S. K.** - Nous avons une organisation en pyramide. *Shonen Jump* (hebdomadaire de manga pour jeunes garçons dont les ventes atteignent encore près de 3 millions), constitue la première étape. Une fois leurs premières armes effectuées, ils évoluent dans *Jump Square* (mensuel de mangas pour jeunes garçons) ou dans *Young Jump* (hebdomadaire à destination des jeunes adultes).

**Quelles sont les révélations de votre catalogue pour 2017?**

En ce qui concerne *Shonen Jump*, deux titres se démarquent particulièrement. D'une part, *Yakusoku no Neverland* (que l'on pourrait traduire par *Le neverland de la promesse*) qui a une forte dimension internationale. Et *kimetsu no yaiba* (c'est-à-dire *L'épée exterminatrice de démons*), plus traditionnel, néanmoins très prometteur. Chez *Jump Square*, le titre qui a le plus gros potentiel est *Yuukoku no Moriarty* (*Moriarty le patriote*). Ce dernier a pour héros l'ennemi juré de Sherlock Holmes. Il ne saurait tarder à être publié en France.

---



---

## ***Tout a commencé par le Dark Knight de Frank Miller***

*Shuhei Hosono*

---

**De plus en plus de mangas comportent une vraie réflexion sur la notion du héros. La nécessité de la violence , les raisons de se battre sont plus complexes. Est-ce une volonté éditoriale ou bien une évolution naturelle?**

**S. H. -** Tout a probablement commencé par le *Dark Knight* de Frank Miller. Par la suite, il y a eu une tendance internationale à créer des histoires plus profondes, plus sérieuses. Inversement, certains titres, comme *One Punch Man*, cartonnent car le héros est désinvolte.

**S. K. -** En effet, aujourd'hui le lectorat ne se contente plus d'histoires manichéennes. Il cherche quelque chose de plus profond. Le contexte géopolitique a beaucoup changé aussi. Autrefois il y avait l'image des États-Unis, police du monde, symbole de la justice. Aujourd'hui la balance géopolitique ne se résume plus aux gentils Américains opposés aux méchants Russes. Tout est incroyablement plus complexe, plus subtil.



**Qu'avez-vous pensé du niveau des œuvres proposées dans le cadre du concours de manga?**

**S. H.** - J'ai beaucoup aimé le titre *Hyper Shiritori* qui est très intéressant. L'auteur a parfaitement intégré les codes du manga et il s'en est servi pour créer quelque chose de nouveau. (NDLR: *Hyper Shiritori* est le manga qui a remporté le concours coorganisé avec Shibuya Productions et Shibuya International)

**S. K.** - Ce qui est en train de se passer en France est palpitant. Il y a des œuvres dont les auteurs ont intégré les codes du manga. La *Voie de Vincent* est un titre original. Aucun Japonais n'aurait pu penser à raconter ainsi la vie de Van Gogh. C'est exactement ce que nous cherchons lorsque nous participons à ces concours internationaux.

## Les succès à venir selon l'avis éclairé des deux géants du manga:



***Yakusoku no Neverland*** («*Le Neverland de la promesse*»). La jeune Emma et ses amis vivent des jours heureux à l'orphelinat - *La maison du champ de grâce* - tenu par Madame Isabella, surnommée *Mama*. Mais pourquoi les enfants n'ont-ils pas le droit de sortir de l'enclave de l'orphelinat? Un thriller palpitant qui ne manquera pas de chambouler les box-offices.



***Kimetsu no yaiba*** (*L'épée exterminatrice de démons*) offre une plongée dans le folklore japonais. Kamado Tanjiro est le fils aîné d'une famille montagnarde, qui aide sa mère en vendant du charbon de bois. Un jour toute sa famille, à l'exception de sa sœur, Nezuko, est tuée par un démon (Oni). Cette dernière est contaminée par le sang du démon. Tanjiro et Nezuko se lancent dans un voyage initiatique à la recherche à la fois d'un remède et d'une vengeance.



***Yuukoku no Moriati*** (*Moriarty le patriote*): par l'auteur de *All you need is kill* (manga qui a inspiré le film *Edge of Tomorrow* avec Tom Cruise et Emily Blunt). Cette série fait le choix original de prendre pour héros le professeur Moriarty (le pire ennemi de Sherlock Holmes). L'histoire couvrira la genèse du premier grand vilain de la littérature. De l'adoption du jeune orphelin par la puissante famille Moriarty à l'enrôlement de son frère dans l'armée.

### La rédaction vous conseille \_\_\_\_\_

- ▶ Mike Mignola, papa d'Hellboy: «Dracula a changé ma vie!»
- ▶ Le petit lexique indispensable du manga
- ▶ My Hero Academia: quand le manga s'empare des comics
- ▶ One Punch man, opération coup de poing

## *Fresco, vainqueur du concours JV du MAGIC 2017*

Posté le 2 mars 2017 Par Seilin Publié dans Jeux vidéo .



Je vous en parlais dans mon récapitulatif du **MAGIC 2017**, le concours de jeux vidéo a eu lieu pour la troisième fois. Plus de 40 projets ont été reçus, 5 projets sélectionnés pour la finale sur place, et 1 seul gagnant. Cette année, le nom du grand vainqueur est **Fresco**, réalisé par une seule personne, Yannick Gerometta.

### Le synopsis

Vous vous réveillez seul dans un monde où la vie a disparue. Vous trouvez rapidement des tableaux avec lesquels vous pouvez interagir. En y regardant de plus près, ces œuvres ressemblent beaucoup à votre environnement. Utilisez les à votre avantage en les positionnant à des endroits stratégiques, afin de vous frayer un chemin dans ce monde étrange. Vous devrez analyser votre environnement, comprendre ce que ces peintures représentent, et trouver de quelles façons il vous sera possible de les transposer dans le monde.

En voyant le trailer le 18 février, je n'avais pas compris exactement ce dont il s'agissait, mais le jeu m'avait **beaucoup plu**. J'avais surtout compris qu'il s'agissait d'un **jeu d'exploration, de réflexion**, et qu'il fallait réussir à avancer en se servant d'un **tableau et des images de couleur** autour de nous. Le jeu est à la première personne, et serait pensé pour la VR dans un futur plus ou moins proche. La vitesse de défilement n'est pas trop importante, le personnage ne peut pas faire d'actions trop compliquées, évitant ainsi de se cogner et d'être malade avec un casque de réalité virtuelle sur la tête...

### Le concours

Pour rappel, ce concours a permis au vainqueur de remporter le prix de **100 000€ d'investissement** par Shibuya Productions. Il fut décerné par un jury composé de Michel Ancel, David Hart et Giancarlo A. Mori, après une délibération entre les 5 projets finalistes tout au long de la journée.

Fresco bénéficiera également d'une mise en avant de son projet lors d'une campagne de financement participatif et d'un accompagnement sur mesure grâce au partenariat du MAGIC et de Shibuya Productions avec la plateforme de crowdfunding **KissKissBankBank**.

Espérons que cet investissement permettra à Yannick de finaliser son projet et de le sortir sur les plateformes de son choix, notamment la réalité virtuelle comme il l'a mentionné lors de sa remise de prix. Le projet semble déjà bien abouti, et je vais suivre de loin sa progression car le trailer m'avait beaucoup plu! Je vous laisse d'ailleurs avec la vidéo.

<http://www.gameblog.fr/news/66758-final-fantasy-7-remake-nomura-donne-de-nouvelles-information>

Jeux Vidéo Gameblog > Actualités > Final Fantasy 7 Remake : Nomura donne de nouvelles informations sur le gameplay

## Final Fantasy 7 Remake : Nomura donne de nouvelles informations sur le gameplay

Par Romain Mahut - publié le 9 Mars 2017 à 17h28



Les informations au sujet de **Final Fantasy VII Remake** tombent au compte-gouttes. Grâce à une nouvelle interview japonaise du réalisateur du jeu, les fans de la licence ont quelques détails supplémentaires à se mettre sous la dent.

À lire aussi : [Final Fantasy VII Remake : Une version Xbox One pour 2017 ?](#)

---

Le site du magazine japonais [Famitsu](#) a profité du MAGIC 2017 qui s'est récemment déroulé à Monaco pour poser des questions à propos de **Final Fantasy VII Remake** à son réalisateur, Tetsuya Nomura. Ces questions portaient plus particulièrement sur [des screenshots du jeu plus récemment rendus publics](#). Sur l'un d'entre eux, il est possible de voir Cloud alors qu'il se trouve à couvert. Tetsuya Nomura a expliqué les raisons de la présence de ce système (propos traduits en Anglais et relayés par le site [Gematsu](#)) :

**“ Pendant l'histoire, dans les moments où vous vous devez vous faufiler, vous ne pourrez pas simplement marcher au milieu du chemin. La version originale (de Final Fantasy VII) proposait des rencontres aléatoires [...] mais comme ce titre n'a pas de transitions et que vous pouvez voir le chemin que vous cherchez à infiltrer, j'ai décidé qu'il était nécessaire de supprimer les rencontres aléatoires par souci de réalisme.**

***Vous pouvez utiliser le système de couverture pour vous cacher et attendre que les soldats ennemis finissent par partir ou pour lancer une grenade à couvert et annihiler les ennemis. Bien évidemment, les joueurs que cela dérange peuvent se jeter directement dans la mêlée.***

Sans rentrer dans les détails, Tetsuya Nomura a également précisé que Barret pourra lui aussi se mettre à couvert. Sa manière de le faire différera apparemment de celle de Cloud mais le game designer n'a pas souhaité en dire plus à ce sujet.

Autre sujet évoqué au cours de cette interview : le combat contre le Garde Scorpion. À propos de cette affrontement, le créateur de **Square Enix** a accepté de faire des révélations au sujet de la mise en scène :

“ **Plutôt que de mettre un terme à l'affrontement sur l'échafaudage, nous avons largement exploité l'espace et développé une bataille qui tire parti des caractéristiques de la map et au cours de laquelle vous allez devoir passer de Cloud à Barret. Par exemple, lorsqu'un ennemi se trouve à un endroit inatteignable par l'épée de Cloud, il est plus efficace de passer à Barret. De cette manière, le jeu devient stratégique.**

**Le Garde Scorpion va également changer de mode en cours de combat et se comporter d'une manière qui n'était pas présente dans la version originale. Dans ce screenshot, il est également possible de voir des missiles tomber. La bataille est clairement plus flashy qu'autrefois.**

Sur le hud du jeu, il est possible de voir une option "Materia." D'après Tetsuya Nomura, il s'agit de quelque chose similaire à une compétence qu'il est possible d'activer lorsque vous avez équipé une Materia qui a un effet en cours de combat.

Pour rappel, la première partie de Final Fantasy VII Remake est actuellement en développement et n'a pas encore de date de sortie annoncée.

<https://noco.tv/emission/38996/nolife/reportage/magic-2017-a-monaco>



## REPORTAGE

MAGIC 2017 à Monaco

Durée : 06:34 | Audio : français | Diffusé le 10 mars 2017

Disponible gratuitement jusqu'au 10/04/2017



Nolife Reportage Jeux vidéo



<http://www.manga-news.com/index.php/actus/2017/03/27/Le-laureat-du-concours-Magic-International-Manga-Contest-publie-au-Japon>

## FLASH INFO

### Le lauréat du concours Magic International Manga Contest publié au Japon

Lundi, 27 Mars 2017 - Source : *Shibuya Productions*

Choisi en février dernier lors du **MAGIC de Monaco**, le lauréat du concours international de manga a vu son œuvre **Hyper Shiritori** dévoilée sur le site du **Shōnen Jump +**.



©vinhnyu/Shibuya Productions/Shueisha

Créée par **Vinhnyu** (également lauréat [des deuxièmes tremplins Ki-oon](#)), cette série a donc les honneurs d'être publiée en japonais. Le gagnant remporte un séjour au Japon, pendant lequel il pourra, entre autres, découvrir le milieu de l'édition de manga et rencontrer **Nobuhiro Watsuki**, l'un des jury du concours.

Son dauphin, **Dhafer**, verra son œuvre publiée dans le même magazine en avril prochain.

# un pacte avec le démon

Devenu un auteur à succès grâce à son obsession pour les monstres et le fantastique, **Mike Mignola** préfère se réinventer plutôt que d'exploiter jusqu'à l'usure son héros Hellboy. Retour sur un quart de siècle passé avec ce garçon de l'enfer charismatique et très humain. **par Vincent Brunner**

**A**u milieu des cosplayers, des jeunes fans de comics, de mangas ou de jeux vidéo, cet érudit, fan de mythologies et de folklores, pourrait dénoter. Au contraire, star américaine du Monaco Anime Game International Conferences (Magic) organisé dans la principauté mi-février, Mike Mignola est dans son élément. Devenu une référence, le père d'*Hellboy* se confie : après avoir prêté les clés de son univers à ses collaborateurs, il s'apprête à ouvrir un nouveau chapitre.

## Dracula

"Très jeune, j'ai été attiré par les héros de l'ère victorienne, une période qui ne ressemblait pas du tout à celle dans laquelle je vivais. Dans mes premiers souvenirs de lecture, il y a toujours eu des monstres et des fantômes. Quand j'ai lu *Dracula*, je me rappelle m'être dit : 'Voici le monde dans lequel je veux passer mon temps.' Ce livre a fermé toutes les portes et n'en a laissé qu'une seule ouverte."

## l'anti-Batman

"Quand j'ai annoncé à ma femme que j'allais créer ma propre série, elle pensait sans doute que j'avais imaginé un superhéros à la Batman. Elle a compris qu'il s'appelait Hellboy et qu'il avait une queue. J'ai alors lu dans son regard : 'On n'a pas fini de vivre dans un petit appartement!' Ma capacité d'attention étant limitée, je savais que si je ne m'amusais pas, je perdrais vite mon intérêt. Selon moi, personne n'allait lire la série et je devrais rapidement me remettre à dessiner Batman ou autre chose pour gagner ma vie. Mais je pourrais me souvenir qu'au moins une fois dans ma carrière j'avais créé une série me ressemblant."

## nazis

"J'ai fait apparaître Hellboy en 1944, pour que je puisse avoir des nazis dans mes histoires. Ce sont les méchants classiques des comic books. Mes personnages préférés de chez Marvel, ceux avec qui j'ai grandi et appris à lire, se les coltinaient déjà. Bon, je ne crois pas avoir abusé des nazis dans mes séries

mais, vu la situation actuelle, en Amérique particulièrement, je ne les utiliserai plus. Je préfère les fantômes ou Frankenstein!"

## liberté de l'étrange

"Pendant les vingt-trois dernières années, j'ai été gâté, j'ai littéralement fait tout ce que je voulais, j'ai intégré dans *Hellboy* tout ce que j'aime. A partir du moment où la série a fonctionné, j'ai imaginé un tas d'histoires différentes : Edward Grey, un détective de l'ère victorienne ; Lobster Johnson, un justicier digne des pulps des années 1930... J'ai pu raconter une histoire où Hellboy se bat avec un personnage qui s'exprime seulement en vers ! Vraiment, ça a été un jeu très excitant. J'ai beaucoup de chance que les fans, malgré l'étrangeté de mon univers, me suivent. Même quand j'ai tué mon personnage fétiche et que je l'ai envoyé en enfer, ils ont été au rendez-vous."

## une lassitude partagée

"Quand j'ai commencé *Hellboy en enfer*, c'était pour ne pas me soucier de la réalité, pour qu'il évolue dans un monde

totalelement imaginaire, existant juste dans ma tête. J'ai transformé ma scène préférée des *Contes de Noël* de Dickens en spectacle de marionnettes, comme pour avertir : ceci est ma cour de récréation. Assez vite, la série est devenue calme et silencieuse. Hellboy a toujours reflété une partie de ma personnalité : je crois que, comme lui, j'étais fatigué, lassé. A la fin du huitième épisode, quand il fume une cigarette, assis sous un arbre, mon cerveau m'a signifié : 'Je crois que c'est fini, on a raconté tout ce que l'on devait raconter.' J'ai continué encore un peu, juste pour vraiment boucler l'histoire."

## Hellboy au chaud

"La fin d'*Hellboy en enfer* est très étrange et personnelle. J'avais besoin de mettre le personnage en sécurité. La pièce dans laquelle il atterrit est ma propre salle à manger ; il est entouré d'objets iconiques provenant des histoires que je préfère. Si quelqu'un veut le récupérer, je sais où il est ! Peut-être que ça me fera passer pour un fou, mais c'est comme ça. ►

## rencontre

Certains fans s'attendaient sans doute à une énorme bataille finale, mais ce personnage représente une partie de ma vie tellement importante que je ne pouvais pas finir autrement."

### Guillermo del Toro

"Je ne suis pas fan de la manière avec laquelle il a relancé l'idée d'un troisième film sur *Hellboy* (le réalisateur a effectué un sondage auprès des fans sur Twitter - ndr), c'était juste un coup de pub. 'Hé, Guillermo, tu as mon numéro. Si tu veux vraiment qu'on en parle, appelle-moi.' Je l'aime beaucoup, on a vécu de belles choses ensemble, mais on ne fera pas de troisième *Hellboy*."

### la suite ?

"J'ai conclu l'histoire d'*Hellboy* mais il existe dans sa chronologie des trous gigantesques



Planche extraite de *Hellboy & B.P.R.D. 1953*, où Mike Mignol s'est amusé à imaginer les premières enquêtes de son héros écarlate

à exploiter. Le scénariste, Chris Roberson, va s'occuper du gros du travail, tandis que je pars jouer ailleurs. Un moment, je me suis forcé à peindre un tableau par jour. Mais faire

des comics me manquait. Il est temps pour moi de me lancer dans des expérimentations visuelles. La BD que je prépare - elle n'a pas encore de nom - sera très bizarre, je ne sais pas

vraiment ce que c'est. Mais, alors que je suis censé prendre ma retraite, je vais dessiner dans mon studio sept jours sur sept. Je m'amuse comme ça ne m'est pas arrivé depuis des années!" ■



## les vies parallèles d'Hellboy

Scénaristes et dessinateurs s'immiscent dans les interstices laissés par Mike Mignola.

Il y a des années, Mike Mignola affirmait qu'écrire des histoires revenait souvent à fabriquer des meubles avec des outils datant du XII<sup>e</sup> siècle et sans mode d'emploi. Cela rend d'autant plus incroyable la performance qu'il a réalisée autour d'*Hellboy* : construire à coups de miniséries et de spin-off (*B.P.R.D.*, *Abe Sapien*, *Witchfinder*, etc.) un univers ultracoherent aux trompeuses allures d'interminable bibliothèque gothique. "C'est certainement la chose dont je suis le plus fier : réussir à avoir créé ma propre mythologie, tout en laissant assez de place aux autres pour qu'ils viennent la compléter, l'étendre."

Ces deux albums reflètent bien la dimension collective et multiforme prise, avec le temps, par la narration,

concernant le Bureau de recherche et de défense sur le paranormal (BPRD). Avec les récits épars rassemblés dans *B.P.R.D. Origines* vol. 3, Mignola, Scott Allie et John Arcudi s'immiscent dans les interstices du corpus préexistant, pour donner un éclairage sur l'épisode traumatique d'un personnage (l'incendie qui a causé la mort des parents de Liz Sherman) ou revisiter une guerre passée (celle contre les démons-grenouilles). Le clou du recueil est certainement l'histoire dessinée par le maître de la BD fantastique, Richard Corben (*Den, Rat God*). Il y figure un effrayant artefact de magie noire, familier aux lecteurs d'*Hellboy*, "la main de gloire", un chandelier dont on ne *spoiler*a pas les macabres particularités, par respect pour les néophytes.

Secondé par Chris Roberson au scénario, Mignola s'amuse, dans *Hellboy & B.P.R.D. 1953* - après avoir co-finé d'*Hellboy* dans *Hellboy en enfer* - à imaginer les premières enquêtes de son héros écarlate. Bien que mettant en scène des motifs fantastiques classiques (sorcières et monstres), ces courts récits, joliment mis en image par Paolo Rivera ou Ben Stenbeck, se dégustent telles des rééditions de comics 50's, avec gourmandise et sans indigestion. A l'instar des vieilles demeures anglaises où se déroule la première partie du livre, le charme d'*Hellboy* et C<sup>ie</sup> n'est pas près de ne plus opérer. V. B.

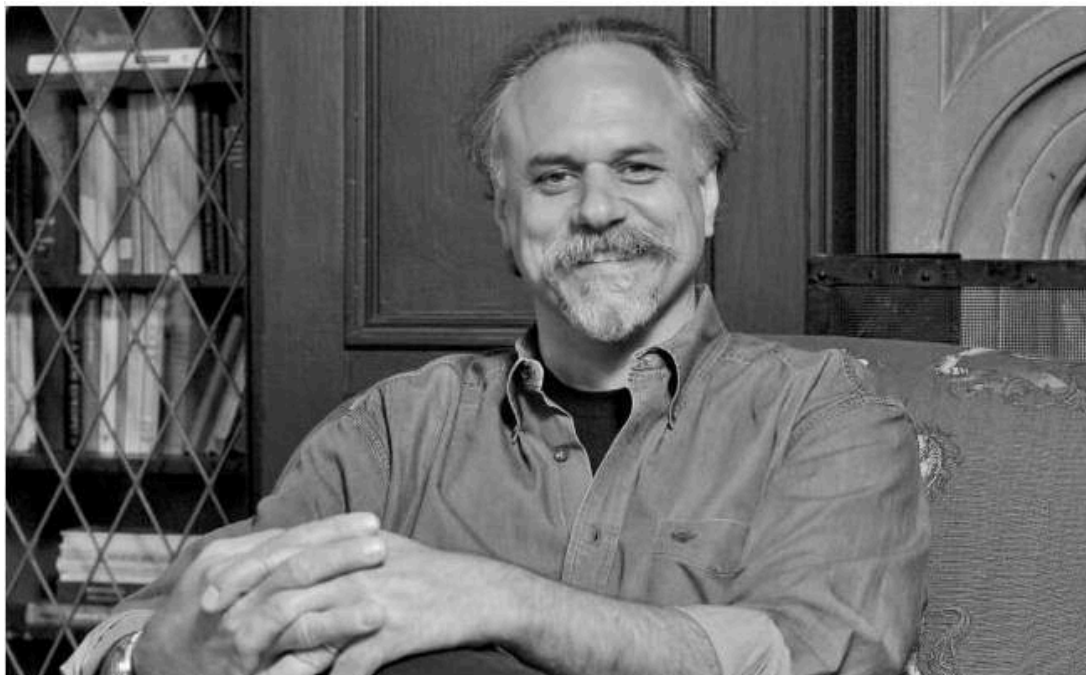
*Hellboy & B.P.R.D. 1953* de Mike Mignola, Chris Roberson, Paolo Rivera, Michael Walsh et Ben Stenbeck (Delcourt), 144 pages, 15,95 €  
*B.P.R.D. Origines* (vol. 3) de Mike Mignola, John Arcudi, Scott Allie, Richard Corben, Ben Stenbeck, Herb Trimpe et Karl Moline (Delcourt), 312 pages, 29,95 €

<http://www.jumpcut.fr/entretien-avec-j-j-sedelmaier-video/>

ENTRETIEN

## Entretien avec J.J Sedelmaier (vidéo)

By JB Accili on March 27, 2017



Le onzième numéro du Jumpcut Vidéo Blog est disponible.

Pour ce nouveau vlog, le célèbre animateur américain J.J Sedelmaier, connu pour le SNL TV Funhouse, Beavis & Butthead, Harvey Birdman entre autres a répondu à nos questions lors du MAGIC 2017.

Un entretien d'une demi-heure à découvrir ci dessous:



<http://www.actugaming.net/mangazur-2017-interview-cedric-biscay-president-fondateur-de-shibuya-productions-89401/>

## Mangazur 2017 : Notre interview avec Cédric Biscay, président et ... - ActuGaming.net



À l'occasion de la Mangazur 2017 se tenant au Palais Neptune à Toulon, nous avons pu poser quelques questions à Cedric Biscay, Fondateur et Président de Shibuya Productions, mais aussi le co-producteur du très attendu Shenmue III !

Notre Interview avec Cedric Biscay, fondateur de Shibuya Productions, et également co-producteur sur Shenmue III, qu'un nombre incalculable de fans doivent attendre de pied ferme !

- **Est-ce que vous passez une bonne Mangazur jusqu'à présent ?**

**Cédric Biscay :** C'est super, moi ça fait très longtemps que je n'ai plus participé à un événement comme celui-là. J'avais connu il y a plus de quinze ans Cartoonist à Toulon, c'était mon dernier passage à Toulon. Donc je reviens à Mangazur pour la première fois et c'est assez particulier comme événement mais c'est bien organisé et j'aime bien l'ambiance.

- **Pour ceux qui ne vous connaissent pas forcément, est-ce que vous pouvez parler un peu plus de vous, de votre parcours ?**

**Cédric Biscay :** Bah en fait moi à la base, je suis un simple fan de jeux vidéo et de dessins animés. Il s'avère que ceux que je préférais c'était les jeux vidéo et les dessins animés Japonais. J'ai été bercé avec du Dragon Ball, du Saint Seiya etc... Et niveau jeux, évidemment la Super Famicom, la Megadrive, la Sega Saturn... Enfin voilà, c'était des choses auxquels je jouais depuis tout petit finalement, et je jouais en Japonais en import à l'époque donc finalement ça n'a jamais changé. Et c'est finalement ça qui m'a juste donné envie de travailler avec le Japon donc j'ai monté une première société qui s'appelle Shibuya International il y a maintenant quinze ans. Et il y a trois ans donc, j'ai créé la société Shibuya Productions qui elle pour le coup, fait vraiment de la fabrication et de la production de jeux vidéo et de dessins animés.

- **Là vous êtes en train de produire actuellement Shenmue 3 qui est encore en développement et du coup, comment ça s'est fait avec Sega et Sony pour que cela puisse se réaliser finalement ?**

**Cédric Biscay :** En fait, je dirais que ça s'est fait avant tout avec l'auteur original c'est-à-dire Yu Suzuki que je connais très bien et que j'ai rencontré à maintes reprises. Au début, il était impossible d'envisager une suite à Shenmue justement à cause des ayants droits qui ne voulaient pas en entendre parler. Et c'est vrai qu'au fur et à mesure du temps, nous avec Yu Suzuki nous avons envie de collaborer ensemble sur un jeu. Donc on avait lancé un projet mais qui n'a pas pu aboutir finalement. Et au même moment, la situation se débloquent sur Shenmue 3 donc Shibuya Productions a décidé de produire Shenmue 3 finalement et c'est à ce moment-là qu'on a décidé de travailler avec du financement participatif également pour voir si la communauté était suffisamment large, et si elle pouvait nous aider à financer le jeu. Donc finalement, la décision de sortir Shenmue 3 elle vient de Yu Suzuki et de Shibuya Productions. Evidemment, Sega nous autorise à justement utiliser cette licence car ce sont eux qui sont les propriétaires de la Saga Shenmue. Et Sony vient dans un second temps en fait, une fois qu'ils ont vu que tout était backé, qu'il y avait du financement qui était amené. Ils nous ont beaucoup aidés au niveau de la communication notamment à l'eCUBE – soit l'E3 NDLR – à Los Angeles lorsque l'on a fait la grosse annonce. Et puis évidemment, ils vont participer activement au marketing du jeu prochainement.

- **Du coup, Shenmue 3 sortira sur PC et PS4 c'est bien ça ?**

**Cédric Biscay :** C'est ça c'est toujours le cas sur PC et PS4.

- **Et Sur Xbox One ? Car il me semble qu'il y avait eu des différends vis-à-vis de ça ?**

**Cédric Biscay :** C'est pas spécialement des différends, c'est juste que Microsoft a agit plus tard que Sony en fait sur la volonté d'avoir Shenmue 3. Donc évidemment, il est plus aisé de vouloir quelque chose une fois que tout est facile d'accès. C'est vrai qu'il faut se remettre dans l'idée que bien avant l'eCUBE à Los Angeles, tout le monde se disait « Bon ben Shenmue 3 ça sortira jamais c'est une arlésienne » ou encore « Bon ben les deux premiers jeux n'ont pas fait suffisamment de ventes donc il n'y a absolument personne qui va vouloir s'y intéresser à Shenmue 3 ». C'est vrai qu'à partir du moment où nous, on avait décidé qu'on allait éviter ces obstacles-là, ben c'est vrai qu'il y a plus de monde qui voulait faire partie de l'aventure.

- **Du coup en parlant de Shenmue, est-ce que par exemple, vous aurez une petite information exclusive à nous donner ? Que ce soit une date de sortie, ou alors quelques éléments au niveau du scénario etc... ?**

**Cédric Biscay :** C'est pas le moment de donner des exclusivités. Après, je suis toujours étonné qu'on me parle très régulièrement de la date de sortie parce qu'en fait on l'a donné à l'origine et elle n'a pas bougé encore aujourd'hui. Donc on est le 15 Avril c'est ça ? – la date où nous avons effectué l'interview NDLR – Et bien, au 15 Avril 2017, Shenmue 3 doit toujours sortir en Décembre 2017. Donc il n'y a pas d'éléments contraires à ce jour, mais ça peut évoluer. Mais en tout cas, on n'est pas en retard dans le développement donc ça ne veut pas dire que l'on ne peut pas avoir un problème de dernière minute ou quoi que ce soit. En tout cas, les développeurs ne m'ont pas alerté sur le moindre problème à ce jour.

- **Alors il y a eu aussi une petite rumeur comme quoi il y allait avoir les deux Shenmue en remaster HD et apparemment, ce serait prévu pour cette année. Est-ce que vous savez si ça va vraiment sortir cette année, est-ce de l'info ou de l'intox ?**

**Cédric Biscay :** Déjà c'est une chose que l'on souhaite depuis l'origine. C'est une chose aussi que Sega souhaite visiblement donc après c'est mon avis personnel mais il y a toutes les chances évidemment que Sega soit intéressé par sortir ces remasters, surtout lorsque l'on voit tout l'engouement qu'il y avait autour de Shenmue 3. Donc je ne peux pas confirmer officiellement je ne travaille pas chez Sega mais quand même, ça me paraît logique que ces jeux sortent. Ce qu'on aimerait effectivement, c'est qu'ils sortent avant la sortie de Shenmue 3, ce qui nous aiderait beaucoup sur la partie marketing et aussi pour fédérer les nouveaux joueurs parce que démarrer avec le troisième épisode d'un saga, c'est pas terrible. Alors que si les gens ont fait les remasters avant, ça pourrait être beaucoup plus sympa.

- **Et justement au niveau du gameplay par rapport à Shenmue 3, est-ce qu'il va toucher deux publics c'est-à-dire ceux qui connaissent déjà la licence, et les nouveaux venus par exemple ?**

**Cédric Biscay :** C'est ce qu'on souhaite. C'est ce qu'on a inclus avec Yu Suzuki dans le jeu. En fait, ce qu'on ne veut surtout pas c'est décevoir les fans, ça c'est primordial. Et on ne veut pas se couper des joueurs tout simplement. Donc, on essaye d'équilibrer les choses de manière à ce que tout le monde soit content, mais pas que ce soit un jeu dur. Il faut que tout le monde soit content, mais dans le vrai sens du terme. On ne veut pas atténuer des choses pour faire plaisir à d'autres. Non, c'est que tout le monde doit être très content du jeu c'est ce qu'on souhaite.

- **Mis à part Shenmue, est-ce que vous pensez vous orienter sur d'autres productions, d'autres jeux ? Que ce soit des licences oubliées de Sega comme Crazy Taxi ou par exemple de nouvelles licences à part entière ?**

**Cédric Biscay :** Alors déjà j'adore Crazy Taxi, et j'adore aussi Sega de la grande époque. Il est évident que si on avait d'autres opportunités de travailler sur des licences oubliées parce que c'est ça ce dont il s'agit, il ne faut pas oublier qu'aujourd'hui malgré tout cet engouement qu'il y a autour de Shenmue, tout le monde s'en foutait il y a deux ans. Donc à part les gros fans, tout le monde s'en foutait de Shenmue. Maintenant il y a un buzz, et c'est nous qui l'avons créé finalement. Donc des licences oubliées pourquoi pas, on a aussi nos propres jeux que nous produisons suite au concours que l'on organise pendant notre événement qui s'appelle MAGIC – le Monaco Anime Game International Conferences – où comme son nom l'indique, qui a lieu à Monaco. Et c'est vrai que chaque année en fait on investit 100.000 euros dans une production de jeunes auteurs. Le premier jeu qui avait gagné le concours en 2015 est sorti l'année dernière et s'appelle Swaptales Leon. Donc ça, c'est un jeu que l'on retrouve sur Ipad et tablettes Android que l'on peut télécharger dès aujourd'hui. On a également d'autres jeux dont Epic Loon notamment qui va sortir l'Automne prochain. Et puis on a un jeu qui a gagné le concours tout récemment qui s'appelle Fresco, qui va davantage être tourné vers la VR et ce genre de nouvelles technologies. Donc c'est des jeux plus modestes évidemment si on les compare à Shenmue, mais on ne se coupe pas du fait qu'on pourrait éventuellement travailler sur d'autres grosses productions à l'avenir.

- **Vous parliez justement de la VR car c'est quelque chose qui commence à se démocratiser de plus en plus en ce moment, et comptez-vous produire des jeux ou expériences en réalité virtuelle ? Est-ce que c'est à l'ordre du jour ?**

**Cédric Biscay :** Ben disons que vous m'auriez posé la question il y a quelques mois, j'aurais dit pas spécialement car on a beaucoup de choses à faire. C'est-à-dire que nous, on est aussi présents dans le dessin animé et le jeu vidéo, dont on ne peut pas tout faire. Mais par contre, c'est vrai que cette opportunité de ce jeu Fresco qui a gagné le dernier concours de MAGIC de facto, nous fait penser à la VR parce qu'on y est confronté. Ça nous fait un beau galop d'essai je pense pour l'avenir parce que si ça se concrétise, on pourra travailler de manière bien plus assidue sur la VR.

- **Etant donné que nous sommes sur Actugaming et que c'est un site de jeux vidéo, est-ce que vous avez un top 3 des jeux qui vous ont le plus marqués ?**

**Cédric Biscay :** Ça c'est toujours vraiment difficile mais j'en ai souvent un qui me vient en tête que peu de monde cite c'est Enemy Zero sur Saturn, j'adore ce jeu. Ben évidemment Shenmue, j'ai toujours adoré donc faut bien que je le mette dans mon top 3 parce que c'est le cas tout simplement. J'adore aussi Virtua Fighter et le Zelda Ocarina of Time. En fait, c'est toujours très difficile comme question de dire un jeu comme ça... Il y a aussi Mario 64, Goldeneye sur Nintendo 64 aussi... Là il y a The Last Guardian, récemment The Last of Us... Voilà il y en a trop finalement !

- **Est-ce que vous avez, avant de terminer cette interview, un dernier mot pour ceux qui liront cette interview sur Actugaming ?**

**Cédric Biscay :** Ben juste merci de votre confiance parce que c'est vrai que l'on commence à avoir pas mal de fans finalement avec les productions que l'on sort. On est plutôt content des gens qui nous suivent pour Shenmue mais aussi pour Cobra, Astroboy mais aussi le MAGIC. Donc bah continuez à nous suivre et puis on essaiera de conserver en tout cas votre confiance parce qu'on travaille principalement pour vous finalement. Donc on est des fans, et finalement on fait des productions pour les fans, donc on va essayer de continuer.



**PRESSE RÉGIONALE**

<http://www.monacomatin.mc/vie-locale/video-en-immersion-dans-lunivers-delirant-du-cosplay-au-salon-magic-115529>

## VIDEO. En immersion dans l'univers délirant du cosplay au salon Magic

#MONACO #VIE LOCALE | PAR LA RÉDACTION | Mis à jour le 18/02/2017 à 20:31 | Publié le 18/02/2017 à 20:30

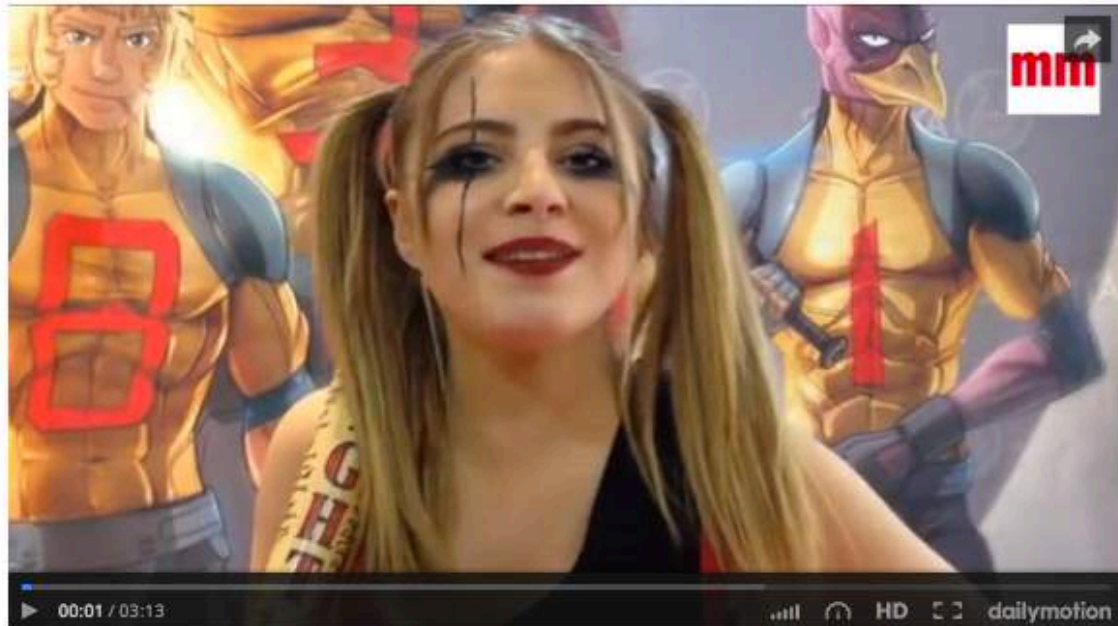


La plupart des visiteurs sont venus dégustés. Photo: Jean-François Ottoneo

**La 3ème édition du salon Magic (Monaco Anime Game International Conferences) de Monaco a débuté ce samedi. Un rendez-vous très attendu des fans de manga, comics et de cosplay.**

Les visiteurs, toutes générations confondues et pour la plupart déguisés en leur héros préféré, s'étaient déjà réunis en masse ce samedi matin.

Impatients de découvrir les stands dédiés à cet univers fantaisiste, d'obtenir un autographe du rappeur Orelsan ou encore d'assister au concours de Cosplay prévu à 15 heures.



[f Partager](#)

[Tweeter](#)

[Mail](#)

# monaco-matin

dimanche 19 février 2017

monacomatin.mc



EN MEETING ET FACE À NOS LECTEURS

## À Toulon, la mise au point de Macron

p. 2 à 5

ANTOINE SFEIR

## « La guerre contre Daesh se mène dans les têtes »

p. 15

MONACO



## La foule au Salon international de l'automobile

p. 7

BASKET-BALL



## Monaco en finale de la Leaders Cup contre l'Asvel

p. 31



SIGNÉ ROSELYNE  
La semaine de Roselyne Bachelot

p. 34

# Folie manga



Monaco, capitale du manga? Tout porte à le croire, à voir le succès du salon « Magic », dédié à la culture japonaise. Carton plein hier avec 3 000 visiteurs.

MENTON  
Fête du Citron

## BROADWAY

Aujourd'hui à 14h30 : Corso des fruits d'or!

Direction de Tourisme | 04 92 81 70 70 | www.tourismementon.com

DONNEZ DE LA PUISSANCE  
À VOTRE COMMUNICATION

eurosud.groupe-nicematin.com

euroSUD COMMUNICATION

E PRESSE  
PRESSE

nice-matin  
Dimanche 19 février 2017

Leuco

# La capitale du manga

Hier, les fans de culture japonaise se sont réunis au Grimaldi Forum pour la convention Magic (Monaco Anime Game International Conferences). Un univers décalé et fantaisiste

Yaya, Natsuki et Milo sont dans leur élément. Cheveux multicolores, maquillages originaux, tenues sorties tout droit d'un jeu vidéo. Croiser ces défilés de dames dans la rue peut interpeller. Il faut juste savoir qu'au Grimaldi Forum, c'est journée spéciale manga et comics. Les visiteurs vêtus normalement seraient presque un peu fâchés dans le décor. Parmi les costumes, certains sont même des créations personnelles. C'est le cas de celui de Natsuki, qui a cherché à représenter le Japon ancien et moderne.

«La gros nœud dans le dos fait référence au "obi" porté sur les kimonos. L'écart de mon costume, lui, montre le Japon moderne. J'y ai dessiné des personnages manga en bas de la jupe».

Si la culture japonaise est tard arrivée, c'est justement pour cette façon de vivre si particulière. «Ça sort totalement de l'ordinaire et c'est ça que l'on cherche. Pouvait incarner un personnage et se montrer tel que l'on est réellement sans aucun jugement extérieur», explique Emeline Schiel. Et au quotidien, l'univers fantaisiste reste présent.

«On est plus sûr dans notre tenue, évidemment, mais on essaie de se démarquer avec des accessoires, par exemple... Ici, pas besoin d'attendre Halloween pour sortir le déguisement de compétition. La jeune femme est venue avec ses amis pour assister au concours de cosplay international qui s'est déroulé



dans l'après-midi. Une vingtaine de participants ont défilé sur l'estrade. Tchèque, Russes, Italiens, Allemands. Certains se mettent en scène avec, pour arriver plus vite, des extraits de jeux vidéo, d'extraits de jeux vidéo, d'extraits de jeux vidéo. Elles sont venues en bande depuis Menton pour assister à cette convention. «Pour une fois ça y a un salon près de chez nous!» Les sept lycé-

ens sont passionnées par ce monde décalé. «Les personnages sont vraiment différents des mondes habituels. Les sentiments sont davantage exprimés. On s'identifie plus facilement aux personnages et à leur histoire.»

Textes : MORGANE RUBETTI  
Photos : J.-F. OTTONELLO

## Des Mentonnaises au rendez-vous

## Un univers aussi pour les enfants

Sept, dix, douze ans... Il n'y a évidemment pas d'âge pour adhérer à l'univers manga. Et visiblement, cette passion s'avère présente même dans les gènes. Zoé et Lorie sont venues accompagnées de leurs parents, tout aussi enthousiastes, si ce n'est plus, d'assister à cette convention. «À la maison, le manga est partout. C'est ma génération, j'ai grandi avec et du coup, ma fille aussi», souligne l'illustratrice Delphine. Au bout de son temps, les longues grilles de personnages. Et pour les filles, des séries de chats et un personnage Harry Potter.

pas ont se déguiser, ces jeunes demoiselles ont le profil pour devenir cosplayeuses. «Un dernier, je portais un déguisement de chat. Pas cette année, mais on est sûr, tout venant pour voir le défilé de cosplay», s'extasie Lorie. Côté garçons, c'est le même enthousiasme. À 13 ans, Vincent et David assistent pour la première fois à ce genre de salon. Et ils se souviennent longtemps de leur week-end. «Le monde de l'animation nous fait rêver, nous en rêvons. Leurs parents, qui patientent depuis des mois, ont pu assister à cette convention. C'est un moment très spécial. Mais pas pour la même raison...»



Zoé et Lorie prévoient déjà d'avoir leur propre tenue de cosplay.

## Chiffres

- 3 000, c'est le nombre de visiteurs, passionnés de manga et comics, qui se sont rendus à cette rencontre internationale.
- 2 concours : celui de cosplay et celui de création de jeux vidéo.
- 500 000 € pour le gagnant du concours de création de jeux vidéo.
- 15 inscrits au concours de cosplay venus du monde entier.
- 9 stands pour découvrir toutes les facettes de l'univers manga.

<http://www.monacochannel.mc/Chaines/Monaco-Info-Les-Reportages/Videos/Troisieme-edition-du-salon-MAGIC>


MONACO CHANNEL

Retour à l'accueil

Monaco Info : Les Reportages

La Chaîne d'information de la Principauté

Troisième édition du salon MAGIC




22 février 2017

VIDÉO

### Troisième édition du salon MAGIC

Il y a trois ans, Cédric Biscay et son équipe de Shibuya Productions ont décidé d'apporter la culture jeux vidéo et mangas en Principauté. Les fans étaient au rendez-vous, et ce, depuis la première édition de leur salon MAGIC : petits et grands ont ainsi pu rencontrer les plus grands noms dans leurs domaines respectifs (jeux vidéo, comics, mangas...) et participer à des concours de cosplay, notamment.

PARTAGER:



<http://www.monacochannel.mc/Chaines/Grimaldi-Forum-Monaco/Videos/Le-succes-au-rendez-vous-de-la-3e-edition-du-salon-MAGIC>

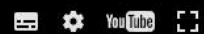


Grimaldi Forum Monaco

Le succès au rendez-vous de la 3<sup>e</sup> édition du salon MAGIC



0:10 / 4:26



VIDÉO

23 février 2017

Le succès au rendez-vous de la 3<sup>e</sup> édition du salon MAGIC

Grâce à #MonacoInfos, retour en images sur l'édition 2017 de MAGIC qui a fait le plein d'amateurs de mangas, comics, jeux vidéo et de cosplay !

PARTAGER:



[http://www.french-riviera-tendances.org/index.php?option=com\\_phocagallery&view=category&id=1299:magic-grimaldi-forum-monaco-le-18-fevrier-2017](http://www.french-riviera-tendances.org/index.php?option=com_phocagallery&view=category&id=1299:magic-grimaldi-forum-monaco-le-18-fevrier-2017)

## Articles - MAGIC - Grimaldi Forum Monaco - Le 18 Février 2017

### MAGIC Grimaldi Forum Monaco - Le 18 Février 2017



### 3ème Edition de MAGIC au GRIMALDI FORUM à Monaco, le 18 février 2017 Monaco Anime Game International Conferences

Monaco peut s'enorgueillir d'avoir été pour un jour la capitale du Manga et du jeu vidéo et d'avoir réuni à cette occasion deux enfants « du pays » en la personne de Cédric Biscay, fondateur et créateur de Shibuya Productions, organisateur de l'événement et Michel Ancel, mentonnais, né à Monaco, le plus grand développeur de jeux vidéo en France.

Les superbes paysages de l'arrière-pays niçois et mentonnais vont nourrir l'imagination de Michel pendant son enfance et c'est de là que naîtront de grands projets qui vont faire de lui, le « Maestro » du jeu français, avec, après RAYMAN qui l'a rendu célèbre, chez UBISOFT, des productions comme WILD et BGE2 sur lesquelles il travaille actuellement.

La journée a été riche en événements, avec des conférences, des tables rondes réunissant de célèbres auteurs, game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux, des concours de Cosplay, de création de jeux vidéos, ce dernier, récompensé par un prix de 100 000 pour le gagnant, sans oublier la grande nouveauté de l'édition 2017 : un concours international de manga, organisé en partenariat avec Shibuya Productions, Shueisha et Shibuya International.



**Voir tous les détails et les projets en cours sur le site :**  
<http://www.shibuya-productions.com/>

**+ d'infos <http://www.magic-ip.com/>**

**Reportage Photos & Texte Pascale Digeaux**

























<http://www.royalmonaco.net/2017/03/3eme-edition-de-magic-au-grimaldi-forum-a-monaco-le-18-fevrier-2017.html>

29 mars 2017

## 3ÈME ÉDITION DE MAGIC AU GRIMALDI FORUM À MONACO, LE 18 FÉVRIER 2017



**3<sup>ème</sup> Edition de MAGIC au GRIMALDI FORUM à Monaco, le 18 février 2017**



Monaco peut s'enorgueillir d'avoir été pour un jour la capitale du Manga et du jeu vidéo et d'avoir réuni à cette occasion deux enfants « du pays » en la personne de Cédric Biscay, fondateur et créateur de Shibuya Productions, organisateur de l'événement et Michel Ancel, mentonnais, né à Monaco, le plus grand développeur de jeux vidéo en France.

Les superbes paysages de l'arrière-pays niçois et mentonnais vont nourrir l'imagination de Michel pendant son enfance et c'est de là que naîtront de grands projets qui vont faire de lui, le « Maestro » du jeu français, avec, après RAYMAN qui l'a rendu célèbre, chez UBI-SOFT, des productions comme WILD et BGE2 sur lesquelles il travaille actuellement.

La journée a été riche en événements, avec des conférences, des tables rondes réunissant de célèbres auteurs, game designers, producteurs, scénaristes et illustrateurs internationaux, des concours de Cosplay, de création de jeux vidéos, ce dernier, récompensé par un prix de 100 000 pour le gagnant, sans oublier la grande nouveauté de l'édition 2017 : un concours international de manga, organisé en partenariat avec Shibuya Productions, Shueisha et Shibuya International.

Voir tous les détails et les projets en cours sur le site :





<http://www.shibuya-productions.com/>



Texte et Photos : Pascale Digeaux

VIDÉOS

<https://www.youtube.com/watch?v=OBt9nbPKs3U>



Final Fantasy XV New Build, MAGIC 2017, Tabata Interview

Allahsan  
S'abonner 2,8 k

2 656 vues

Ajouter à Partager Plus

Ajoutée le 24 oct. 2016  
Final Fantasy XV, Tetsuya Nomura attends Monaco Anime Game International Conferences, Final Fantasy XV PS4 Pro, Fabula Nova Crystallis and DLC info.

<https://www.youtube.com/watch?v=j4Gyaa4L2go>



Tetsuya Nomura Will Attend Magic 2017! Hopefully Some Final Fantasy 7 Remake News.

Tenshi Hollywood  
S'abonner 23

135 vues

Ajouter à Partager Plus

Ajoutée le 21 janv. 2017  
Got some new information in regard to one of the Directors of Final Fantasy VII Remake. His attendance to the Magic 2017 (Monaco Anime Game International Conference 2017) event, after making remarks on how he wants to share information at more events this year, has gotten attention. I know everyone is hunkering for information about this title and I will always be looking out for



<https://www.youtube.com/watch?v=YwvmlFedHuo>



**EVENTS NOW - Présentation du MAGIC 2017**

GrimaldiForumMonaco

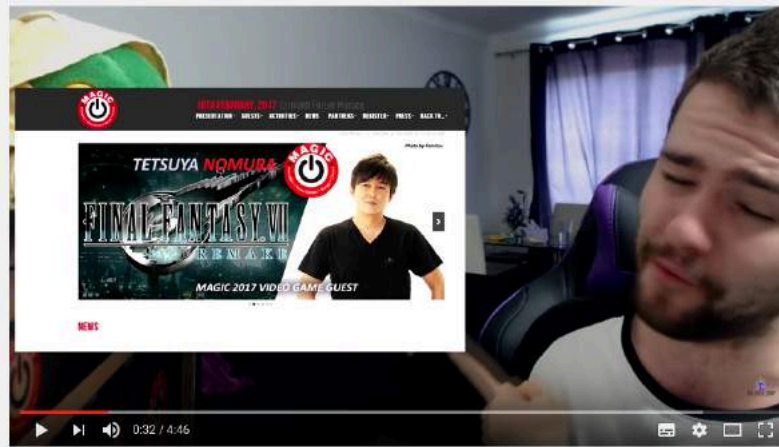
398 abonnés

221 vues

Ajoutée le 26 janv. 2017

Vous êtes passionnés de mangas, comics, jeux vidéo, cosplay... Découvrez sans plus attendre le programme alléchant concocté par les organisateurs du Monaco Anime Game International Conferences ! Journée unique le 18 février...

<https://www.youtube.com/watch?v=kjeSaZxZ5ys>



**New Final Fantasy VII remake combat pics: ATB & \*an original battle structure\***

Final Fantasy Peasant


46 k abonnés

39 656 vues

Ajoutée le 18 févr. 2017

So we have known for a long time the final fantasy vii remake was going action combat system instead of a turn based battle structure. But with new skills for Magic 2017 in Monaco showing off ATB bars, a cover system, possible character switch function and a Kingdom hearts style interface. I have a feeling that along with all of Nomura's quotes about trying to make this a strategic system with a structure identifiable to the

<https://www.youtube.com/watch?v=j4Gyaa4L2go>



**KINGDOM HEARTS III**

COMMAND  
ATTACK  
MAGIC  
MATERIA  
ITEM

0:32 / 5:53

**NEW KINGDOM HEARTS 3 IMAGE - NEW HEARTLESS AND AREA!**


TheGamersJoint 187 k

114 338 vues

Ajouter à Partager Plus 3 399 62

Ajoutée le 18 févr. 2017  
Tetsuya Nomura recently held a presentation in Monaco and has displayed a BRAND NEW Kingdom Hearts 3 Image!  
- Follow me on Twitter to stay updated as well as post suggestions and get in contact with me! :)

<https://www.youtube.com/watch?v=zTVHGpBb1HY>



COMMAND  
ATTACK  
MAGIC  
MATERIA  
ITEM

0:09 / 11:16

**New Final Fantasy VII Remake Images (Magic Monaco) - Reaction Time**

The Level Up Network 4,1 k

2 840 vues

Ajouter à Partager Plus 55 3

Ajoutée le 18 févr. 2017  
Andrew dissects the latest images for Final Fantasy VII Remake that were revealed at Magic Monaco 2017!  
Watch our content live at: <http://twitch.tv/thelevelupshow>  
Jeu: Final Fantasy VII Remake (YouTube Gaming)

<https://www.youtube.com/watch?v=qg4A3AJ9Gt8>



The video shows a man with a grey beard and hair, wearing a dark jacket, speaking into a red microphone with a 'TV' logo. He is seated in a red chair. The background features a dark wall with several logos, including 'MAGIC' (a power button symbol), 'activb', and 'FRANCE'. A 'BRISTOL TV' logo is visible in the top right corner. The video player interface shows a progress bar at 0:18 / 13:24.

**Bristol TV - "Les Incontournables" au Magic 2017**


Bristol TV  
S'abonner 147

47 vues

+ Ajouter à Partager Plus

Ajoutée le 22 févr. 2017  
Reportage à l'évènement "geek" de la Côte d'Azur, qui s'est déroulé le 18 février 2017, à Monaco : 3ème édition du "MAGIC", avec de prestigieux invités, dont Dreisan, Mike Mignols ou Tetsuya Nomura.

<https://www.youtube.com/watch?v=bcSmTn5z4WM>



The video shows a stage event for the MAGIC convention. Two people are on stage in front of a large audience. The stage is lit with blue and red lights. A large screen in the background displays the 'MAGIC' logo and text. The video player interface shows a progress bar at 0:15 / 4:26.

**Troisième édition du salon MAGIC**

MonacoInfo  
S'abonner 3 216

253 vues

+ Ajouter à Partager Plus

Ajoutée le 22 févr. 2017  
Il y a trois ans, Cédric Biscay et son équipe de Shibuya Productions ont décidé d'apporter la culture jeux vidéo et mangas en Principauté. Les fans étaient au rendez-vous, et ce, depuis la première édition de leur salon MAGIC : petits et grands ont ainsi pu rencontrer les plus grands

<https://www.youtube.com/watch?v=Y6MGV7BA6L4&feature=share>



The video player shows a collection of vintage video game consoles and controllers. In the foreground, there is a yellow Sony PlayStation controller. Behind it, a white Super Nintendo Entertainment System (SNES) console is visible. To the right, there are several Sega Genesis consoles stacked vertically. The background features a wall with various posters and a framed picture of a man. The video player interface includes a progress bar at 17:02 / 32:13, a play button, a volume icon, and a full screen icon. Below the video, the title is "FFVII Remake, BGE2, Super Nintendo Playstation le salon MAGIC | Emission #76". The channel name is "The Share Players" with a "Subscribe" button and "6,911" subscribers. The video has "2,100 views". At the bottom, there are icons for "Add to", "Share", and "More", along with "78" likes and "7" comments.

FFVII Remake, BGE2, Super Nintendo Playstation le salon MAGIC | Emission #76

The Share Players

Subscribe 6,911

2,100 views

+ Add to Share More 78 7

<https://noco.tv/emission/38996/nolife/reportage/magic-2017-a-monaco>



The video player shows a man with a beard and glasses speaking. He is wearing a dark jacket. The background is a purple wall with a large red power button symbol and a poster featuring a woman with red hair. The video player interface includes a progress bar at -29:41, a play button, a volume icon, and a full screen icon. Below the video, the title is "Une partie du plaisir de ce voyage est que c'est très court." The author is "Mike Mignola" with "Auteur" below it. At the bottom, there are icons for "Like", "Comment", and "Share", along with "66 Reactions", "8 Comments", and "3.5K Views".

Une partie du plaisir de ce voyage est que c'est très court.

Mike Mignola  
Auteur

Like Comment Share 66 Reactions 8 Comments 3.5K Views

<https://youtu.be/jzgwCJ9fr3c>



A video frame showing an interview with Mike Mignola. He is seated on the right, wearing a black jacket and glasses, with his hand to his chin. The interviewer is on the left, holding a microphone. The background features logos for AIRFRANCE, SHIBUYA, RADIOMONACO, and Fairmont MONTE CARLO. A large graphic says "Welcome to MagiC 2017".

**LA CONFUSION QUE VOUS INSTALLEZ CHEZ LE LECTEUR,**

0:31 / 13:46

Interview Comics : Mike Mignola - La fin d'Hellboy / Futur Projet / Conseils aux artistes / Famille

Le Commis des Comics  
S'abonner 16 902

2 623 vues

Ajouter à Partager Plus 255 1

<https://www.youtube.com/watch?v=y-3O5Oy2hRE>



A video frame showing a cosplayer with long teal hair and a white dress with teal accents, making a heart shape with her hands. The setting is a convention hall with a red stanchion line in the background.

2:25 / 3:31

COSPLAY VIDEO - MAGIC 2017


Yatta Fanzine  
S'abonner 109

299 vues

Ajouter à Partager Plus 2 0

Ajoutée le 23 févr. 2017  
(English Subtitles available!)

<https://www.youtube.com/watch?v=li2lgqJdwi0&feature=youtu.be>



EVENTO MAGIC, INCONTRO CON LA COSPLAYER NADIASK

0:00 / 4:05

MC Info Cosplayers  
inviaggiocon DiMaggio  
S'abboner

61 vues

Ajouter à Partager Plus

2 1

Ajoutée le 29 mars 2017  
Il cosplaying è un fenomeno nato in Giappone che sta prendendo sempre più piede e in cui gli italiani eccellono. Si tratta di infilarsi in un costume per dare vita al proprio personaggio preferito di film, serie TV, cartoni animati, videogames o fumetti. In Italia grazie ai carnevali e

<http://creative.arte.tv/fr/episode/bits-graphic-vision>



arte

Ajouter à ma sélection Partager

04:47 11:53

BITS - Graphic Vision - ARTE

<https://www.youtube.com/watch?v=U3u9I8x03Og>



**Monaco Magic 2017**


Marco Frassinelli [S'abbona](#) 34

58 vues

[+](#) [Ajouter à](#) [Partager](#) [...](#) [Plus](#) [👍 0](#) [👎 0](#)

Ajoutée le 24 févr. 2017  
Riprese video del Magic 2017, Monaco Anime Game International Conferences. Grande protagonista Mike Mignola, creatore di Hellboy. 18 febbraio 2017.  
<http://ilblogger.it/>

<https://www.youtube.com/watch?v=75GO1M1NBVk>



**Bristol TV - Interview express d'Ørelsan**

Bristol TV [S'abbona](#) 157

157 vues

[+](#) [Ajouter à](#) [Partager](#) [...](#) [Plus](#) [👍 10](#) [👎 0](#)

Ajoutée le 21 avr. 2017  
Entretien avec l'artiste Ørelsan, à l'occasion du MAGIC FESTIVAL à Monaco, le 18 février 2017.