

REVUE DE PRESSE

MAGIC 2015



monaco-matin

nice-matin

Les Echos.fr



NOLIFE



jeuxvideo.com



LE BLOG DE GG



ROM GAME



afjv

Agence Française pour le Jeu Vidéo



Cosplay France





GLAMASH.



MONACO  CHANNEL



JOYPAD



AVANT

MAGIC

International Press

Italie

Source: <http://www.agencemonacopresse.com/monaco/articles-rss/amp-redaction/3225-manga,-animazioni,-videogioghi-e-fumetti-il-21-marzo-il-grimaldi-forum-di-monaco-diventa-magic.html>

18 FEVRIER 2015 (Suite à la conférence de presse)

Manga, animazioni, videogiochi e fumetti: il 21 marzo il Grimaldi Forum di Monaco diventa Magic

Catégorie : ARTICLES Publié le MERCREDI 18 FÉVRIER 2015 07:26



Like Share 41

Tweeter 3

g+1 0

in Share

Share



Avrebbe dovuto essere una cena di gala, organizzata per festeggiare la creazione della sede monegasca della Shibuya Productions, ideata dalla Cedric Biscay e la sua équipe...

Poi il progetto ha coinvolto altri disegnatori, animatori, creatori di disegni animati provenienti dal Giappone fino all'idea di ospitare una sfilata di moda, un concorso di creatori di divertenti Gameplay ed una Cosplay Contest - per esserci bisogna assolutamente registrarsi il 23 febbraio sul sito www.bullejapon.fr. Insomma il 21 marzo, per una intera giornata professionisti dei Manga e del mondo animato si daranno appuntamento, per la prima volta, al Grimaldi Forum per confrontarsi e discutere del futuro di questi disegni animati che in Giappone hanno avuto origine. Un'occasione golosa anche per assistere all'anteprima dell'ultima serie di Astroboy e il nuovo Final Fantasy. La manifestazione, aperta a tutti gratuitamente, è accessibile unicamente su prenotazione cliccando su www.magic-ip.com

Presse nationale

Source: <http://www.gameblog.fr/news/46559-un-concours-de-creation-en-vue-du-monaco-magic-2015>

23 OCTOBRE 2014

Un concours de création en vue du Monaco MAGIC 2015

Par [Gianni Molinaro](#) - publié le 23 Octobre 2014 à 15h23



J'aime 57

Tweeter 25

+1 2

Follow

La Principauté de Monaco accueillera un nouvel événement vidéoludique au printemps 2015. Celui propose aujourd'hui une compétition qui peut intéresser les plus créatifs d'entre vous.

À lire aussi : [Concours : gagnez votre place pour la Masterclass d'Alex Evans \(LittleBigPlanet\)](#)

Annoncé il y a quelques jours, le MAGIC (pour Monaco Anime Game International Conferences) se tiendra le 21 mars prochain au Forum Grimaldi de Monaco.

La journée devrait être bien remplie puisqu'il sera proposé une compétition de cosplay dont le vainqueur se verra récompensé d'un voyage d'une semaine au Japon, des tables rondes, conférences et séances de dédicaces avec des mangakas, designers et scénaristes reconnus ainsi qu'un concours très particulier.

Shibuya Productions, l'organisateur, propose en effet à quiconque le souhaite de se lancer dans la création d'un jeu vidéo avec comme objectif de séduire un jury constitué de professionnels du milieu. Le concept qui leur tapera dans l'oeil recevra une aide non négligeable de 100.000 euros lui permettant de finaliser son projet.

Si le challenge et l'idée de vous rendre sur le Rocher vous tentent, vous pouvez d'ores et déjà vous inscrire sur [le site officiel du salon](#). Qui sait, on pourrait s'y croiser.

Source: http://www.afjv.com/news/4418_salon-m-a-g-i-c-concours-de-creation-de-jeux-video.htm

24 OCTOBRE 2014



Concours de création de Jeux Vidéo dans le cadre du Salon M.A.G.I.C

Monaco Anime Game International Conferences - samedi 21 mars 2015

Afin de célébrer la création de la société Shibuya Productions à Monaco, nous avons le plaisir de vous annoncer l'organisation d'un nouvel événement grand public entièrement gratuit en principauté, sur les univers de l'animation, des jeux vidéo, du manga et des comics.

Le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) prendra place au Grimaldi Forum et se composera en 3 temps forts :

- Un cycle de conférences/tables rondes avec de célèbres game designers, mangakas, scénaristes et illustrateurs internationaux.
Ces prestigieux intervenants apporteront leur éclairage sur les différentes industries de l'Entertainment et confronteront leurs opinions en interaction avec le public.
Des séances de dédicaces seront également organisées.
- Un concours de cosplay exceptionnel qui verra s'affronter 20 des plus grands performeurs européens du secteur et dont le grand gagnant repartira avec un voyage au Japon.
- Pour la première fois au Monde, un grand concours de création de jeux vidéo ouvert à tous et dont l'objectif sera de récompenser un concept de jeu innovant où le gameplay restera au centre de toutes les attentions.

Le Jury sera composé de professionnels reconnus du secteur.

Le grand gagnant recevra 100 000 Euros sous la forme d'un investissement de Shibuya Productions dans le jeu vidéo qu'il aura créé, afin de pouvoir le finaliser.

Nous comptons sur votre participation afin de garantir le succès de cet événement hors du commun.

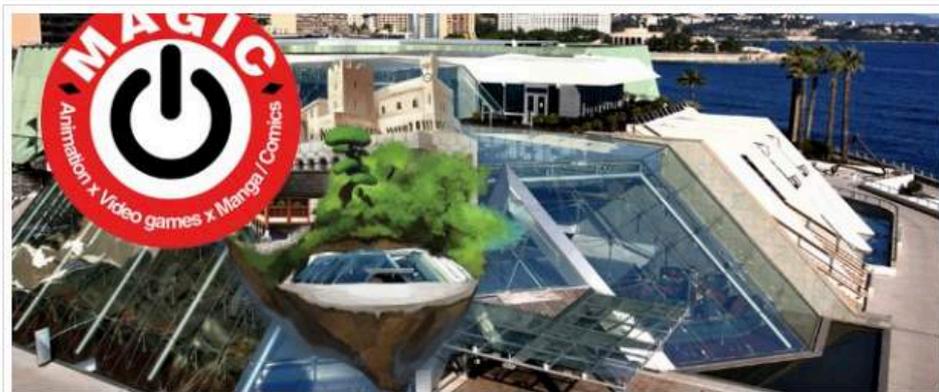
Informations et détails www.magic-ip.com



Source: <http://www.bleachmx.net/salon-magic-100-000-euros-a-gagner/>
26 OCTOBRE 2014

SALON MAGIC 100 000 EUROS À GAGNER

HAHONRYU 26 OCTOBRE 2014 COMMENTAIRE (0)



Le **21 Mars 2015** la Principauté de Monaco accueillera une toute nouvelle convention totalement gratuite autour des thèmes du Manga / Comics, de l'Animation et des Jeux Vidéo.

Son nom est le **(MAGIC) pour Monaco Anime Game International Conferences**. Le lieu sera le Forum Grimaldi qui est une espace unique entre mer et montagne de 15 000m². L'organisateur est la Société Shibuya Productions pour fêter son ouverture.



Le **Monaco Anime Game International Conferences « MAGIC »** s'articulera autour de 3 axes majeurs:

- Un **cycle de conférences** avec de célèbres game designers, mangakas, scénaristes et illustrateurs internationaux. Ou le public et les célèbres invités pourront **interagir** en tout simplicité.
- Un **concours de cosplay exceptionnel** avec de nombreux cosplayers et dont le grand gagnant repartira avec **un voyage au Japon**.
- Un **grand concours de création de jeux vidéo** ouvert à tous et dont l'objectif sera de récompenser un concept de jeu et gameplay innovants et dont le grand vainqueur recevra **100 000 Euros** sous la forme d'un investissement de Shibuya Productions dans le jeu vidéo qu'il aura créé, afin de pouvoir le finaliser.

Pour plus d'informations et la liste des invités vous pouvez vous rendre sur le site officiel de l'évènement.

Magic-jp.com

Source/Credit: magic-jp.com

Source: JEUXVIDEO.COM <http://www.jeuxvideo.com/news/2014/00075779-un-evenement-monegasque-sur-les-jeux-video.htm>
10 NOVEMBRE 2014

NEWS ÉVÉNEMENT



Un événement monégasque sur les jeux vidéo

10/11/2014 à 17:51



Le Monaco Anime Game International Conferences, ou MAGIC pour faire court, est un **événement gratuit notamment dédié à l'animation et aux jeux vidéo**. Organisé par Shibuya Productions, il se tiendra le samedi 21 mars 2015 à Monaco, comme son nom l'indique si bien. Pour information, Shibuya Productions est avant tout dédié à la création et la production de contenus transmédiés.

Au programme :

- Des conférences et tables rondes avec des game designers, mangakas, scénaristes et illustrateurs (avec entre autres : Franck Pitiot, comédien et musicien ayant joué Perceval dans la série Kaamelot; Frédéric Raynal, créateur de [Little Big Adventure](#); Yoshitaka Amano, peintre et illustrateur pour Final Fantasy; et bien d'autres).
- Des séances de dédicaces.
- Un concours de cosplay avec 20 performeurs européens reconnus. L'heureux vainqueur gagnera un voyage au Japon.
- Un concours de création de jeux vidéo ouvert à tous avec à la clef 100.000 euros (qui devraient en toute logique servir à finaliser et éditer le jeu). Vous pouvez vous inscrire [ici](#) dès maintenant.

Source: <http://www.ggalliano.fr/ambitions-de-magic/>

Décembre 2014

Les ambitions de MAGIC

un petit résumé

Posted in L'actu des convs // 8 Comments

Vente aux enchères de BD

Placez une enchère pour l'un des nombreux lots sur le site Catawiki



J'aime 12

Tweeter 1

g+1 2

Monaco Anime Game International Conferences dit MAGIC aura lieu le 21 mars 2015 au Grimaldi Forum de Monaco. Ce festival, organisé Shibuya Productions, est le successeur (ou plutôt un reboot) du **Monaco Anime Game Show (MAGS)** de 2013 déjà co-organisé par Shibuya avec **TGS Evènements** au même endroit.

Pour y avoir été, on peut dire que MAGS était **un succès d'estime**. Mais le festival était cependant **moins en réussite au niveau de l'affluence visiteur**. Le même week-end se déroulait le Japan Expo Sud et le festival du jeu de Cannes. Cette année, pas de concurrence directe dans la région. **Comment MAGIC compte se démarquer des autres festivals, surtout sur une durée d'un seul jour ?**

Le 11 décembre, Le Blog de GG était convié à la conférence de presse parisienne dudit événement, en présence des principaux organisateurs qui se définissent eux-même comme **des enfants de Cyril Drevet et de Dorothee**. Le concept de MAGIC a ainsi été détaillé par rapport au MAGS : **tabula rasa !** A peu de chose prêt, **seul l'amphithéâtre du forum Grimaldi (800 places) sera exploité**. Pour le reste, à part des espaces pour les dédicaces et le concours de jeux-vidéos il n'y aura rien ! **Pas de stands, pas de bornes de jeux vidéos etc** mais l'entrée est entièrement gratuite.



Et le programme dans tout ça ?

On peut dire que les organisateurs explorent un nouveau concept de festival où **l'amphithéâtre est le cœur de tout**. Cet amphi verra défiler (dans tous les sens du terme) un paquet d'animation :

- Des conférences d'invités prestigieux (dont **Suda 51** qui a été annoncé à l'occasion)
- Un défilé de mode de **Clara Meada** (qui ramène au passage ses mannequins) avec un accompagnement musical du **duo Yaneka**
- Le traditionnel défilé de cosplay
- Le Teaser en avant première mondiale de la nouvelle série **d'astro boy**
- Etc.

Une large part est faite également au jeu vidéo avec **le concours de jeux vidéos doté de 100.000 euros**. A ce jour plus de **40 projets sont déjà arrivés**, venant de France mais aussi du Japon, de Belgique et même du Sénégal. La délibération aura lieu le jour de MAGIC pour désigner le grand gagnant.

Pour le cosplay, Shibuya Productions annonce également quelques nouveautés qui devraient faire plaisir au public : **10 cosplayeurs reconnus seront invités et pris en charge**. Ils seront en quelque sorte la vitrine du festival pendant toute sa durée. On se rappelle que pour le concours (qui ne concerne donc pas les 10 personnes pré-citées), le gagnant repart avec un voyage au Japon.

A noter que d'ici à février, MAGIC annoncera un autre invité japonais qui sera un mangaka. Ce programme devrait remplir correctement la seule journée de l'évènement. Il n'est pas prévu de faire de MAGIC un événement sur 2 jours dans l'immédiat.

Et le public dans tout ça ? L'évènement est gratuit mais uniquement sur pré-inscription et pour 1.000 personnes seulement. Actuellement des visiteurs des 4 coins du monde sont inscrits (USA, Japon, Italie, etc). Pour les monégasques, il sera peut être prévu un quota de places à retirer le jour J. Et si vous ne faites pas partie des 1.000 chanceux, **tout sera filmé pour une diffusion en différé**. Un streaming est également envisagé.



Ambitieux mais risqué

De part son originalité MAGIC devra cependant faire face à **plusieurs problèmes prévisibles** :

1. Bien communiquer auprès du grand public que ce n'est pas une convention de manga et que donc aucun exposant n'est prévu. Pas de gamins de 12 ans avec des sabres Naruto cela dit....
2. Arriver à faire respecter le planning sur la seule journée du festival... tout retard dans l'amphithéâtre sera très préjudiciable
3. Que les visiteurs ne viennent pas uniquement pour le cosplay et se désintéressent du reste de la programmation

Réponses à ces questions le 21 mars 2015 !

astro boy

clara meada

duo yaneka

magic

MAGIC 2015

Monaco Anime Game Show

suda 51

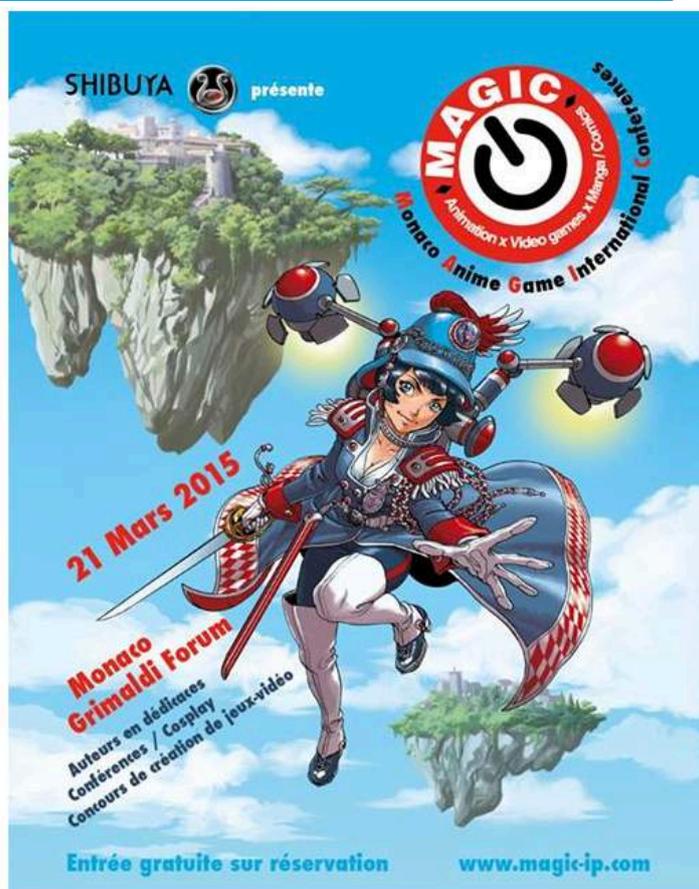
Source: <http://www.glamash.fr>
21 FEVRIER 2015

<http://www.glamash.fr/magic-monaco/>



MAGIC - Monaco Anime Game International Conferences

21 février 2015 0 commentaires Article Geekeries



Le 21 Mars 2015 aura lieu le tout premier **Monaco Anime Game International Conferences** !

Dans l'esprit de Cédric Biscay, fondateur de *Shibuya Production* (MAGS, Japan Expo, MIG), le MAGIC devait être un dîner de Gala mais de fil en aiguille et à vouloir faire profiter au maximum aux néophytes comme aux familles la découverte du monde manga, animé, comics, jeux vidéo, cela est devenu une journée entière et ce, pour notre plus grand bonheur.

Cédric Biscay a déjà travaillé sur l'exposition « *Kyoto-Tokyo : Des Samouraïs aux Mangas* » sur la partie manga qui a eu lieu en 2010 dans ce même lieu qui est le **forum Grimaldi**. Comme quoi nous avons là quelqu'un qui s'y connaît.

Alors qu'est-ce que le MAGIC ?

Pendant cette journée nous aurons la chance de pouvoir assister à des multiples conférences, tables rondes, défilé de mode, concours de coslav et concours jeux vidéo.

Nous retrouverons comme invités : Yoshitaka **Amano**, Shinji **Hashimoto**, Oskar **Guilbert**, Alain **Damasio**, Viktor **Kalvachev**, Philippe **Buchet**, Eric **Chahi**, Stephen **L'Heureux**, Frédéric **Raynal**, Franck **Pitiot**, Sébastien **Abdelhamid**, Mouloud **Achour**, Clara **Maeda**, **Yaneka**...

Shinji Hashimoto, nous contera l'histoire de FF et dévoilera une « exclu mondiale ». Surprise !!!

Shubiya Production nous fera visionner le teaser de « **Astroboy Reboot** » en première mondiale pour une sortie prévue en 2016.

Un concours de cosplay co-présenté par Mouloud Achour et organisé en association avec **Bulle Japon**, avec en ouverture un show de cosplayers/euses pro et semi-pro ! D'ailleurs pour le concours individuel, les inscriptions se feront à partir du 23 et le gagnant se verra offrir un billet A/R France Tokyo ! Trop kawaii cool !

La délibération par les membres du jury, *Oscar Guilbert, Alain Damasio et Eric Chahi*, du gagnant du concours de jeux vidéo qui a été lancé en octobre dernier. Avec 42 projets proposés, 26 projets en lice, le 23 février sera annoncé les 5 finalistes. A la clé pour le projet gagnant et c'est une première mondial : 100 000€ d'investissement ! Si c'est trop cool ça !

Une table ronde « *Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA* » nous offrira entre autre une séance de dessins live avec Yoshitaka Amano, Philippe Buchet et Viktor Kalvachev.

Clara Maeda nous présentera sa collection de mode accompagné des musiciens de **Yaneka**.

Entrée gratuite ouverte à tous dans la limite des places disponibles sachant que le mieux est de **réserver** son entrée directement sur leur site...

GLAMASH...

 J'aime cet article 

Tags: MAGIC, Monaco Anime Game International Conferences

Source: <http://www.techartgeek.com/geek/magic-2015-le-retour-de-shibuya-productions-monaco/>
27 FEVRIER 2015

MAGIC 2015 : Le retour de Shibuya Productions à Monaco

27 février 2015 Categories: Geek

Tags: Geek, Grimaldo Forum Monaco, magic, Monaco Anime Game International Conferences, Shibuya International, Shibuya Productions by Draht

Le 21 Mars 2015 aura lieu le tout premier Monaco Anime Game International Conferences !

(by Jennysioux)

Dans l'esprit de **Cédric Biscay**, fondateur de **Shibuya Production** (*MAGS, Japan Expo, MIG*), le **MAGIC** devait être un dîner de gala mais, de fil en aiguille, à vouloir faire profiter au maximum aux aficionados comme aux néophytes le monde des manga, animés, comics, jeux vidéos, etc... c'est devenu une journée entière et ce, pour notre plus grand bonheur !

Cédric Biscay a déjà travaillé sur l'exposition **Kyoto-Tokyo : Des Samouraïs aux Mangas**, sur la partie manga, qui s'est tenue en 2010 dans ce même lieu, le **forum Grimaldi**. Comme quoi nous avons là quelqu'un qui s'y connaît !

Alors qu'est-ce que le MAGIC ?

Pendant cette journée nous aurons la chance de pouvoir assister à de multiples conférences, tables rondes, défilés de mode, concours de cosplay et concours de jeux vidéos.

Nous retrouverons comme invités : **Yoshitaka Amano** (Final Fantasy), **Shinji Hashimoto** (Square Enix), **Oskar Guilbert** (Remember Me, Life Is Strange), **Alain Damasio** (La Horde Du Contrevent), **Viktor Kalvachev** (Blue Estate, He Saw), **Philippe Buchet** (Sillage, Nâvis, Wolverine Saudade), **Eric Chahi** (Another World, Heart Of Darkness), **Stephen L'Heureux** (Sin City 2), **Frédéric Raynal** (Alone In The Dark, Little Big Adventure), **Franck Pitiot** (Kaamelott, Astérix Et Le Domaine Des Dieux), **Sébastien Abdelhamid** (Canal +, France 4), **Mouloud Achour** (Canal +), **Clara Maeda** (Styliste), **Yanéka** (Duo)...

Shinji Hashimoto, nous contera l'histoire de **Final Fantasy** et nous dévoilera des informations sur FF XV en exclusivité mondiale...

Shibuya Productions nous fera visionner le teaser de **Astroboy Reboot** en première mondiale pour une sortie prévue en 2016.

Un concours de cosplay organisé en association avec **Bulle Japon**, sera co-présenté par Mouloud Achour avec en ouverture un show de cosplayers/euses pros et semi-pros ! D'ailleurs pour le concours individuel, les inscriptions sont ouvertes depuis le 23/02 et le gagnant se verra offrir **un billet A/R France Tokyo** !

La délibération du gagnant du concours de jeux vidéos lancé en Octobre dernier sera faite par les membres du jury : Oskar Guilbert, Alain Damasio et Eric Chahi. Avec ses 42 projets proposés et 26 projets en lice, le 23 Février seront annoncés les 5 finalistes. A la clé pour le projet gagnant : **100 000€ d'investissement** !

Une table ronde **Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA** avec Yoshitaka Amano, Philippe Buchet et Viktor Kalvachev aura lieu avec une séance de dessins live.

Clara Maeda nous présentera sa collection de mode accompagnée des musiciens de Yanéka.

Entrée gratuite ouverte à tous dans la limite des places disponibles, sachant que le mieux est de réserver son entrée directement [sur leur site](#).



Source: Sega Mag <http://www.sega-mag.com/Yuji+Naka+invite+du+Monaco+Anime+Game+Show+2015-news-7022.htm>

2 MARS 2015

Soundtrack >>

↓ Yuji Naka invité du Monaco Anime Game Show 2015

Shibuya International, la société qui organise le Monaco Anime Game International Conférences ou [MAGIC](#), vient d'annoncer la présence de Yuji Naka pour l'édition 2015 du salon.

Il est ainsi attendu le 21 mars au Grimaldi Forum de Monaco. Il sera en dédicaces et en conférence mais on attend encore des informations précises sur le programme.

Yuji Naka est bien sûr l'ancien leader de la Sonic Team avant Takashi Iizuka, et il est à l'origine chez SEGA de licences comme Sonic, NiGHTS ou Phantasy Star. A la tête du studio indépendant Prope depuis 2006, il s'occupe actuellement de Rodea the Sky Soldier sur Wii U et 3DS, qui vient d'être annoncé en Occident par NIS America.

Haneda, le 2 mars 2015 à 14:51

Source: <http://www.manga-news.com/index.php/actus/2015/03/04/Le-MAGIC-accueille-Yuji-Naka-le-createur-de-Sonic>

4 MARS 2015

Le MAGIC accueille Yûji Naka, le créateur de Sonic !

Mercredi, 04 Mars 2015 - Source : [Site de l'évènement](#)



Le festival **MAGIC**, qui pour rappel se tiendra le **21 mars 2015** au Forum Grimaldi de Monaco, a annoncé un invité de dernière minute...

Il s'agit de **Yûji Naka**, concepteur de jeu vidéo, fondateur de la *Sonic Team* et père du célèbre hérisson bleu **Sonic** !



Biographie :

Yûji Naka est un développeur de jeu vidéo, qui a commencé à travailler pour la firme Sega en 1984. En 1988, il est intégré à une toute nouvelle équipe, Sega AM8, qui développe le jeu Sonic the Hedgehog, sorti trois ans plus tard. L'équipe prend alors le nom de Sonic Team et s'occupera de toutes les suites du jeu, ainsi que de nouvelles licences (Ristar, Nights, Burning Rangers, Samba de Amigo,...), sans oublier Phantasy Star Online, l'un des premiers RPG en ligne sur consoles.

Suite à la sortie du premier jeu Sonic, Yûji Naka quitte la section japonaise, mécontent de son système salarial basé sur l'ancienneté, et rejoint la branche américaine. Il revient au Japon en 1994, après la sortie de Sonic & Knuckles, où il est promu producteur.

En 2008, Yûji Naka quitte Sega, afin de pouvoir s'impliquer à nouveau dans la création de jeux. Il fonde alors le studio Prope en mai 2006, ses deux premiers jeux sortant en 2008 sur Wii : Let's Tap et Let's Catch. S'il continue de développer occasionnellement des jeux pour consoles, le studio se concentre surtout sur les smartphones et tablettes, avec deux labels, IPrope et APrope, respectivement pour les systèmes iPhone et Android.

Notons en revanche que **Suda Goichi**, que nous vous annonçons la participation en décembre, ne pourra être présent sur l'évènement, pour des raisons indépendantes de sa volonté. L'affiche du festival reste néanmoins très impressionnante avec de nombreux invités issus du monde du jeu vidéo (la liste complète sur [la fiche agenda](#))



Par ailleurs, le festival nous annonce que les cinq équipes finalistes du concours de création de jeu vidéo ont été sélectionnés, sur 42 inscrits. Pour rappel, l'une de ces équipes repartira avec une dotation de 100 000€ pour continuer à développer son projet et à l'éditer ! Le gagnant sera désigné par un jury composé d'**Alain Damasio** (auteur de *La Horde du Contrevent*), **Eric Chahi** (créateur des jeux *Another World* et *Heart of Darkness*) et Oskar Gullbert (président des studios *Donnod Entertainment* et *Hesaw*). Les projets seront présentés le 21 mars au matin, de 11h30 à 16h.

Les cinq prétendants au titre sont :

- **Piros**, un jeu d'action-aventure pour PC & Consoles, mêlant le frisson de l'arcade aux innovations actuelles - par *Piros Team*
- **Event[0]**, un thriller de science-fiction dans un univers retro-futuriste, basé sur l'interaction avec une intelligence artificielle - par une équipe de 11 personnes (nom non renseigné)
- **To the Surface**, un jeu d'énigme/plateforme contemplatif et onirique mêlant 2D et 3D - par *BlackMuffin Studio*
- **Léon !**, un jeu destiné aux plus-petits pour faire travailler leur mémoire, dextérité et concentration, où les parents peuvent prendre part à l'expérience - par une équipe de 4 professionnels (nom non renseigné)
- **Lije**, un jeu d'aventure cherchant à briser la mécanique classique des RPG - par *Studio Rufflerim*.

Au niveau de la programmation, le festival annonce également quelques tables rondes et conférences :

- Table ronde : *La French Touch dans les jeux vidéo, passé, présent et avenir*

Intervenants : Alain Damasio, Frederick Raynal, Eric Chahi

Modérée par Thierry Platon

- Table Ronde : *Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA*

Intervenants : Yoshitaka Amano, Philippe Buchet, Viktor Kalvachev

Modérée par Olivier Fallaix

- Conférence : *L'Histoire de Final Fantasy*

Présentée par Shinji Hashimoto, Producteur de la série et Vice-Président de Square Enix

Sans oublier un concours cosplay qui verra s'affronter 20 compétiteurs européens. Le gagnant de ce concours remportera un voyage au Japon.

Rappelons que le MAGIC est un événement gratuit, nécessitant seulement, pour y participer, une inscription via le formulaire de contact du site : -> [ICI](#) <-

Source: Animeland

<http://www.animeland.com/news/voir/8652/MAGIC-le-21-mars-a-Monaco>

6 MARS 2015

News | **ÉVÈNEMENTS**

Le 06/03/15 à 10:15 par **Jérôme Fréau**

MAGIC LE 21 MARS À MONACO

Le 21 mars prochain, le **Monaco Anime Game International Conferences** – tout nouvel événement organisé par la société **Shibuya Productions**, autour de la BD, de l’animation et des jeux vidéo – ouvrira ses portes au Forum Grimaldi de Monaco.

Proposant l’espace d’une journée des rencontres avec de nombreux auteurs et artistes, articulées autour de tables rondes, conférences et dédicaces, MAGIC comptera parmi ses invités prestigieux quatre personnalités venues du Japon.

Yôichi Takahashi, l’auteur du manga culte **Captain Tsubasa** (Olive & Tom) reviendra dans une conférence sur sa série phare et proposera également deux séances de dédicaces.

Yûji Naka, célèbre concepteur de jeux vidéo, papa de Sonic et de Phantasy Star, sera présent, en conférence et séances de dédicaces.

On retrouvera aussi **Yoshitaka Amano**, peintre et illustrateur japonais que l’on ne présente plus, notamment connu pour ses travaux sur la saga Final Fantasy et **Vampire Hunter D**.

Enfin, **Shinji Hashimoto**, Vice Président de **Square Enix** et producteur sur les séries Final Fantasy et Kingdom Hearts, sera également de la fête. Il donnera une conférence consacrée à l’Histoire de Final Fantasy, comprenant, nous promet-on, des éléments exclusifs sur le 15e épisode de la saga encore en développement.

Deux grandes tables rondes figureront aussi parmi les temps forts de l’événement :

- La French Touch dans les jeux vidéo, passé, présent et avenir, avec comme intervenants l’écrivain Alain Damasio (La Horde du Contrevent), et les game designer Éric Chahi (Another World, From Dust) et Frederick Raynal (Alone in the Dark, Little big Aventure). Une table ronde modérée par Thierry Platon, directeur créatif du studio BIP Media et directeur de production chez Gloomywood.

- Regards croisés sur l’illustration en France, au Japon et aux USA, avec comme intervenants **Yoshitaka Amano**, l’illustrateur et dessinateur de BD **Philippe Buchet** (Sillage), et l’auteur de comics américain Viktor Kalvachev (Blue Estate). Une table ronde modérée par **Olivier Fallaix**, ancien rédacteur en chef bien connu des lecteurs d’AnimeLand, aujourd’hui consultant pour **Crunchyroll**.

MAGIC abritera aussi la grande finale du concours de création de jeux vidéo Magic Monaco 2015, ainsi qu’un show cosplay exceptionnel, organisé en collaboration avec l’association BulleJapon.

Malgré la densité de sa programmation, MAGIC est un événement totalement gratuit. Pour y assister, il suffit de s’inscrire via le formulaire de contact, à **cette adresse**.

Source : **Site officiel - Monaco Anime Game International Conferences**

Source: <http://www.gameblog.fr/news/49338-magic-2015-des-invites-prestigieux-pour-le-salon-de-monaco>
12 MARS 2015

MAGIC 2015 : des invités prestigieux pour le salon de Monaco

Par [Gianni Molinaro](#) - publié le 12 Mars 2015 à 11h12



[f](#) J'aime 72 [t](#) Tweeter 20 [g](#)+1 1 [Follow](#)

C'est le samedi 21 mars prochain que se tient au forum Grimaldi de Monaco une journée riche en animations. Du jeu vidéo, des concours, des conférences et pas mal de rencontres sont au programme.

À voir aussi : [Windwalkers : Yoshitaka Amano vous parle du projet en vidéo](#)

Outre le concours de création vidéoludique dont les vainqueurs (désignés par un jury composé d'Alain Damasio, Eric Chahi et Oskar Guilbert) repartiront avec 100.000 euros de donation, le MAGIC 2015, organisé par Shibuya Productions, promet quelque temps forts.

Conférences et séances de dédicaces seront de la partie avec de (très) grands noms du divertissement dont :

- **Shinji Hashimoto**, Vice-président de **Square Enix**, qui viendra parler de son expérience sur la série **Final Fantasy**.
- **Yoshitaka Amano**, célèbre illustrateur de la saga sus-citée, pour une table ronde aux côtés de **Philippe Buchet** et **Viktor Kalvachev** sur l'illustration en France, au Japon et aux USA.
- **Alain Damasio** (*La Horde du Contrevent*), **Eric Chahi** (*Another World...*) et **Frederick Raynal** (*Alone in the Dark...*) parleront French Touch.
- **Yoichi Takahashi**, que vous connaissez pour **Captain Tsubasa** (ou **Olive** et **Tom**, si vous préférez).
- **Yuji Naka**, que l'on connaît notamment pour **Sonic**, **Phantasy Star** et **Nights**, interviendra lui aussi.

Voilà une journée qui risque d'être très intéressante. Je vais immédiatement kickstarter mon billet d'invitation. Si vous êtes dans le coin, n'hésitez pas à aller sur le site officiel de l'événement.

Source : <http://www.gamergen.com/actualites/magic-2015-100-000-euros-prix-concours-creation-jeu-video-260423-1>
17 MARS 2015

MULTIPLATEFORMES



MAGIC 2015 - 100 000 euros de prix pour le concours de création d'un jeu vidéo

Le mardi 17 Mars 2015 à 10h23 par [MaGiXieN](#)

468 lectures

Pas moins de 42 projets avaient été sélectionnés et cinq seulement ont été retenus pour passer devant le jury

Plantes contre Zombies

A l'attaque ! Protégez vos neurones Jouez à Plantes contre Zombies.



Le *Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC)* va se dérouler à Monaco, le samedi 21 mars prochain, au *Grand Auditorium du Gramaldi Forum*. Globalement, le *MAGIC 2015* sera composé de trois grands axes : les conférences, le *cosplay* et le concours de création d'un jeu vidéo. De prestigieux invités sont attendus comme, sans être exhaustifs, Yuji NAKA (créateur de *Sonic*), Yoshitaka Amano (illustrateur *Final Fantasy*) ou encore Frédéric Raynal (**Alone in the Dark**).

Le concours de création d'un jeu vidéo est doté d'un prix de 100 000 euros, ce qui le rend unique au monde. À l'annonce du concours, 42 projets issus du monde entier ont été inscrits, 26 ont été reçus par les organisateurs et seulement 5 ont été sélectionnés pour être présentés, par leurs auteurs, au jury composé d'Alain Damasio (auteur de *la Horde du Contrevent*, Grand Prix de l'Imaginaire 2006), Eric Chahi (directeur créatif d'**Another World** et **Heart of Darkness**) et Oskar Guilbert (président de *Dontnod Entertainment* et de *Hesaw*). La présentation des 5 projets aura lieu entre 11h30 et 16 heures dans la salle Van Dongen.

Les cinq projets en compétition sont :

> **Piros**

Type : jeu d'action plateforme aventure pour PC et Consoles

Studio : Piros Team

Concept : faire revivre le plaisir procuré par les jeux d'arcade et d'action des années 90, ajouter des situations nouvelles grâce aux possibilités actuelles (système de propagation du feu physique), aborder des thèmes universels avec humour (tourner en dérision la méchanceté, la mort, l'esclavage, la trahison, etc.).

> **To the Surface**

Type : jeu contemplatif/onirique, jeu 2D/3D de type Énigme/Plateforme

Studio : BlackMuffinStudio, Lyon

Concept : « Au commencement, les hommes peuplaient les souterrains. L'existence de la surface de la Terre leur était totalement inconnue et cette ignorance rendait leur vie paisible. C'est ainsi que chaque jour, la prêtresse du village invoquait la lumière divine et mère nourricière qui leur permettaient de survivre dans les ténèbres. Mais un jour, la lumière ne vint pas.»

> **Léon !**

Type : l'ambition première de Léon ! est de proposer un vrai jeu pour les petits

Studio : l'équipe est composée de 4 professionnels qui travaillent en indépendant, dans des studios ou qui ont créé leur propre société.

Concept : Léon ! fait suite à un projet étudiant, mené par Charlotte Razon lors de ses études à l'Ejmin. Il vise à proposer un véritable gameplay aux enfants, aussi riche qu'accessible, comprenant des choix intéressants à faire et la possibilité d'échouer. Il veut aussi intégrer les parents dans l'expérience afin de l'ouvrir à un champ des possibles plus large, après avoir étudié les capacités des enfants en termes de mémoire, de dextérité et de faculté de concentration entre 2 et 6 ans

> **Lije**

Type : l'idée est sortir de la logique souvent très mécanique des jeux de rôle, qui fait alterner quêtes et récompenses chiffrées. Un jeu multiplateforme qui est développé sous Xna/Monogame, et pourra être déployé sur PC Windows, Mac, PC Linux, PS4, et Xbox 360. Les plateformes PSVita et Xbox One peuvent être envisagées.

Studio : Studio Rufflerim

Concept : à l'instar des jeux d'aventure, il est proposé au joueur des situations dans lesquelles, en fonction de l'objectif des personnages et des indices mis à sa disposition, il peut agir selon son envie ou sa personnalité. La récompense n'est plus fournie sous forme d'expérience ou de monnaie, mais par la découverte d'un secret, par une scène dialoguée absurde ou par un moment musical privilégié. Les graphismes racontent l'univers de Lije et son histoire, dans un pixel art pictural, peint et non pas dessiné, qui utilise beaucoup d'aplats pour donner une touche impressionniste et une palette limitée pour restituer une lumière riche. Les motifs qui émaillent le jeu et qui lui octroient son unité sont le fruit d'une recherche d'élégance « calligraphique ». La musique est l'un des éléments clefs de l'identité de Lije. L'inspiration provient des traditions musicales peu représentées dans le jeu vidéo, en particulier la guitare classique espagnole.

> Event[0]

Type : thriller de science-fiction dans un univers rétrofuturiste.

Studio : le projet est mené par une équipe de 11 personnes, game design, programmation, bruiteurs, designers sonores.

Concept : l'idée principale : faire un jeu où le joueur interagirait avec un PNJ d'une nouvelle manière. C'est un jeu de science-fiction où le joueur devra négocier avec l'ordinateur de bord, avec pour influence des films tels que 2001, l'Odyssée de l'espace et Moon. Le jeu permet d'interagir avec l'intelligence artificielle d'un prototype de yacht spatial, le Nautilus, et ainsi découvrir l'histoire du vaisseau et de ses précédents occupants. L'IA est un PNJ doté d'un profil émotionnel fort autour duquel s'articule une grande partie de l'expérience de jeu. La priorité est donc de faire exister l'IA en tant que personnage et de communiquer ses émotions au joueur. La liste des références pour Event[0] est assez cinématographique. 2001 L'odyssée de l'Espace de Kubrick, bien sûr, mais aussi des films comme Moon ou le plus récent Gravity sont autant de titres ayant eu une influence forte sur la direction prise par le projet. Pour le son, Alien et son Nostromo ont également eu un impact important, incluant bien sûr le Mother's Terminal et ses bruitages. Le bruitage ambiant amène les événements à venir sans encore les avoir montrés, une force pour un jeu d'ambiance comme celui-ci !



Pour information, MaGiXieN et son équipe seront sur place et filmeront l'intégralité de l'évènement pour une diffusion sur GamerGen.com dans les jours qui suivront le MAGIC. Nous avons aussi, en prévision, de nombreuses interviews avec les invités du salon, comme Yuji Naka, Shinji Shimoto, Yoshita Amano et Franck Pitiot.

Source: <http://www.gamergen.com/actualites/magic-2015-le-programme-complet-monaco-anime-game-international-conferences-260439-1>

AVANT EVENEMENT 18 MARS 2015

MULTIPLATEFORMES



MAGIC 2015 - Le programme complet du Monaco Anime Game International Conferences

Le mercredi 18 Mars 2015 à 09h00 par [MaGiXieN](#)

525 lectures

Au programme, pas moins de 6 conférences et tables rondes, deux défilés, un concours de cosplay, la remise des 100 000 euros au gagnant du concours de création d'un jeu vidéo et la projection exclusive du teaser du prochain Astroboy Reboot.

broadcast événementiel

Nice Cannes Monaco Captation diffusion postproduction



Le *Monaco Anime Game International Conferences* (MAGIC) est donc prévu pour ce samedi, soit le 21 mars prochain, au *Grimaldi Forum* à Monaco. Ce nouveau salon est destiné au grand public et offre un contenu basé sur les univers de l'animation, des jeux vidéo, du manga et des comics.



Shibuya Productions, par le biais de son directeur, Cédric Biscay, a réussi à proposer une sélection d'invités exceptionnelle : Yuji NAKA (*Sonic*), Yoshitaka Amano (*Final Fantasy*), Shinji Hashimoto (producteur *Final Fantasy* et vice-président de *Square Enix*), Frédérick Raynal (**Alone in the Dark**), Philippe Buchet (Illustrateur, *Sillage*), Alain Damasio (écrivain, prix de la création numérique SACD 2014), Erich Chahi (**Another World**), Viktor Kalvachev (auteur de comics américain, Award du meilleur jeu téléchargeable de l'année avec **The Incredibles: Escape from Nomanisanisland**), Franck Pitiot (*Perceval* dans *Kaamelott*, mais aussi musicien



Le jury du concours de création d'un jeu vidéo

Le programme des festivités est donc le suivant :



Grand Auditorium :

- > 9h : Ouverture des portes
- > Table ronde "La French touch dans les jeux vidéo, passé, présent et avenir"
Intervenants : Alain Damasio, Frederick Raynal, Eric Chahi, Thierry Platon (Modérateur)
- > Conférence "L'Histoire de Final Fantasy"
Shinji Hashimoto Producteur de la série et Vice-Président de Square Enix
- > Captain Tsubasa, le manga culte !
Yôichi Takahashi auteur de Captain Tsubasa (Olive & Tom) modération par Olivier Fallaix
- > Conférence "Sonic, Phantasy Star, Nights, retour sur la carrière de Yuji Naka »
Yuji Naka : Créateur de Sonic le célèbre hérisson bleu et Président de Prope Ltd.
- > Défilé et Concours Cosplay, présenté par Bulle Japon et MAGIC
- > Diffusion du teaser Astroboy Reboot en exclusivité mondiale.
En présence de Fabien Baboz (Caribara) et Cédric Biscay (Shibuya Productions)
- > Table ronde : "Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA"
Intervenants : Yoshitaka Amano, Philippe Buchet, Viktor Kalvachev, Olivier Fallaix (Modérateur)
- > Life is Strange et Blue Estate, les nouvelles productions des Studios DONTNOD et HESAW / Independence, personnages féminins et contenu épisodique : une autre façon de faire du jeu vidéo
Intervenant : Oskar Guilbert
- > Défilé Clara Maeda
- > Annonce du gagnant du concours de création de jeux vidéo
- > 19h : Fin du MAGIC

Zelo's

- > 22h - Soirée MAGIC avec la présence des invités du salon et MaGiXieN en mode magicien.
(entrée sur présentation des accréditations de la journée uniquement)

Salle van Dongen :

La présentation des projets de jeu et la délibération des jurés se feront dans cette salle.

- > Préparation des 5 projets
- > Délibérations du jury



Pour information, MaGiXieN et son équipe seront sur place et filmeront l'intégralité de l'évènement pour une diffusion sur *GamerGen.com* dans les jours qui suivront le

Le MAGIC c'est ce week-end

PAR INOD – 18/03/2015

DANS : ACTUALITÉ, BONS PLANS, CONFÉRENCES, EVENEMENTS, EXPOSITIONS / SALONS



Le **Monaco Anime Game International Conferences**, plus communément appelé **MAGIC**, organisé par **Shibuya International** et **Shibuya Productions**, prendra place ce samedi 21 mars 2015 au Grimaldi Forum de Monaco, et ce, avec entrée gratuite.

Le programme est riche et comprendra notamment des séances de dédicaces, ainsi que des conférences sur le jeu vidéo avec *Hashimoto Shinji*, *Naka Yuji* et *Oskar Guilbert*.

Mais également des tables rondes avec certains invités. Ces dernières concerneront d'une part « La French touch dans les jeux vidéo, passé, présent et avenir », avec comme intervenants *Alain Damasio*, *Frederick Raynal*, *Eric Chahi*, ainsi que *Thierry Platon* en qualité de modérateur. D'autre part sera proposée « Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA » avec *Amano Yoshitaka*, *Philippe Buchet*, *Viktor Kalvachev* et *Olivier Fallaix* en tant que modérateur.

Le jeu vidéo ne sera toutefois pas le seul art représenté, puisqu'en matière de table ronde le comédien *Franck Pitiot* en connaît un rayon. Le fameux *Perceval* s'occupant également du studio d'enregistrement **Miroslav Pilon**, au sein duquel sont effectués les doublages français des animes **Trinity Blood** et **Black Lagoon**.

On y retrouvera également le manga avec *Takahashi Yōichi*, le cinéma avec *Stephen L'Heureux*, la musique avec un concert de *Yaneka*, la mode avec *Clara Meada*, ainsi que le cosplay via un défilé composé d'invités du milieu, puis un concours organisé par l'association **BulleJapon**.

Le jeu vidéo sera lui à nouveau mis à l'honneur avec le Game Contest lancé par le **MAGIC** le 22 octobre dernier. Sur place le jury formé d'*Alain Damasio*, *Eric Chahi* et *Oskar Guilbert* délibérera en présence des créateurs des cinq finalistes : **PIROS**, **Event[0]**, **To the Surface**, **Léon** et **Lije**.

Pour toutes les autres informations, rendez-vous sur [le site du MAGIC](#).

Source: <http://www.gamergen.com/actualites/magic-2015-du-cosplay-programme-defile-et-concours-260579-1>
21 MARS 2015



MAGIC 2015 - Du Cosplay au programme : défilé V.I.P. et concours

Le samedi 21 Mars 2015 à 08h54 par [MaGiXiEN](#)

435 lectures

Le Monaco Anime Game International Conferences accueille la crème des cosplayers en défilé et donne sa chance à d'autres pour un concours doté d'un voyage au Japon

Bons Plans Jeux & Jouets

Bénéficiez des Bons Plans sur les Jeux & Jouets !



Le *Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC)* est donc prévu aujourd'hui, 21 mars, au *Grimaldi Forum* à Monaco. Ce salon est destiné au grand public et offre un contenu basé sur les univers de l'animation, des jeux vidéo, du manga et des comics.

Au **menu du MAGIC 2015**, il y a du beau monde dans tous ces univers, et contrairement à la grande majorité des conventions, ici l'accès était sur inscription et aucun stand de vente n'était prévu. À ce jour, les 800 places de la salle de conférence ont trouvé preneurs, mais ce n'est pas une surprise vu **le programme de qualité proposé par Shybuya Productions**.

Pour ce dernier article avant l'ouverture du *MAGIC 2015*, notre attention se tourne vers la partie *cosplay* animée par l'association *Bulles Japon*. Pour satisfaire le public, il y aura un défilé avec des *cosplayers* reconnus dans leur domaine, un concours de *cosplay* ayant comme premier prix un voyage d'une semaine au Japon, pour deux personnes, offert par *Air France*.

En attendant le concours, voici la liste des *cosplayers* invités pour le défilé :



Ayanna

Invité Cosplay MAGIC
Crédits Photo : Julien Rico



Sikay

Invité Cosplay MAGIC
Crédits Photo : N8e



Ivy

Invité cosplay MAGIC
Crédits Photo : Nakana Focus



Arlek 1

Invité cosplay MAGIC
Crédits Photo : Michael Dominguez



Nérine

Invité Cosplay MAGIC
Crédits Photo : Glenn Ulrici Photographe



Leo Bane

Invité cosplay MAGIC
Crédit Photo : Chris Spaceblue



Kirae

Invité cosplay MAGIC
Crédits Photo : CoolADN



Nikita

Invité cosplay MAGIC
Crédits Photo : Brice A.



Clef

Invité cosplay MAGIC
Crédits Photo : Shasin Kaihi Photography



Pichu

Invité cosplay MAGIC
Crédits Photo : Omaru

Pour information, *MaGiXieN* et son équipe seront sur place et filmeront l'intégralité de l'événement pour une diffusion sur *GamerGen.com* dans les jours qui suivront le *MAGIC*. Nous avons aussi, en prévision, de nombreuses interviews avec les invités du salon, comme Yuji Naka, Shinji Shimoto, Yoshita Amano et Franck Pitiot.

Source: <http://www.rom-game.fr/agenda/788-MAGIC+2015+-+Monaco+Anime+Game+International+Conferences.html>

MAGIC 2015 - Monaco Anime Game International Conferences

à Monaco - Grimaldi Forum Monaco
le **Samedi 21 mars 2015**

CONFÉRENCES, DÉBATS ET ATELIERS Afin de fêter dignement son ouverture en Principauté de Monaco, la Société Shibuya Productions propose un nouvel événement totalement gratuit autour des thèmes du Manga / comics, de l'Animation et des Jeux Vidéo.

Annonces Google 

[▶ Monaco Game](#)

[▶ Gratis Magic 2015](#)

[▶ De Paris Monaco](#)

[▶ Anime Game](#)



MAGIC est un événement exceptionnel qui se déroulera le Samedi 21 mars 2015. Concours de Cosplay, invités prestigieux et bien d'autres surprises à venir !

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

MAGIC sera aussi l'occasion d'assister à un concours de cosplay exceptionnel organisé par **BulleJapon** avec la présence des meilleurs cosplayers européens invités pour l'occasion.

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

Tarifs

MAGIC est **totalement gratuit** pour les visiteurs, afin de bénéficier de cette offre exceptionnelle, il suffit de [s'enregistrer ici](#).

Source: http://www.french-riviera-tendances.org/index.php?option=com_content&view=article&id=2910:magic-monaco-anime-game-international-conferences-le-21-mars-2015-9h-19h-grimaldi-forum-monaco&catid=111:communiqués-evenements&Itemid=34

MAGIC Monaco Anime Game International Conferences Le 21 Mars 2015 - 9h/19h - Grimaldi Forum - Monaco



MAGIC
Monaco Anime Game International
Conferences
Le 21 mars 2015 - 9h/19h -
Grimaldi Forum - Monaco

Monaco • Anime • Game • International • Conferences

Quand la culture pop devient Magic

Le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) est le nouvel événement de référence en Principauté sur les thématiques Manga, Jeux vidéo, Comics, Animation et plus généralement pop culture.

Le 21 mars prochain, le Grimaldi Forum sera le cadre d'une programmation exceptionnelle :

- Des tables rondes et dédicaces de célèbres personnalités telles Yoshitaka Amano (Final Fantasy), Frederick Raynal (Alone in the Dark), Franck Pitié (Kaamelott) et bien d'autres.
- Un grand concours de cosplay avec les meilleurs performeurs européens dont le grand gagnant repartira avec un voyage au Japon.
- Un défilé de mode de la styliste japonaise Clara Maeda mis en musique par Yaneka (Issey Miyake)
- La projection en avant première mondiale du teaser de la toute nouvelle série Astroboy Reboot, une coproduction Monaco-Japon-France orchestrée par la société monégasque Shibuya Productions
- L'épilogue du plus important concours de création de jeux vidéo jamais organisé avec plus de 40 projets en compétition et dont le grand vainqueur bénéficiera d'un investissement de 100 000 € afin de le finaliser.

Entrée Gratuite sur inscription
Pour s'enregistrer et participer : www.magic-ip.com - info@magic-ip.com

Source: <http://francejapon06.free.fr/spip.php?article243>

Samedi 21 mars 2015

Monaco Anime Game International Conferences

La Société Shibuya Productions propose un nouvel événement totalement gratuit autour des thèmes du Manga / comics, de l'Animation et des Jeux Vidéo à Monaco au Forum Grimaldi de Monaco.

Pour lancer le diaporama, cliquez sur l'image



Affiche du salon MAGIC 2015

Le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) propose pendant la journée du 21 Mars 2015, plusieurs cycles de conférences avec les plus grand auteurs Japonais et européens en totale interaction avec le public.

MAGIC sera aussi l'occasion d'assister à un concours de cosplay exceptionnel organisé par BulleJapon avec la présence des meilleurs cosplayers européens invités pour l'occasion.

Enfin, un grand concours de création de jeux vidéo doté d'un grand prix de 100 000 euros verra son épilogue lors de notre évènement et couronnera le jeu le plus abouti en terme de game-play. (source : MAGIC)

L'entrée est gratuite et uniquement réservée aux personnes s'étant inscrites ici : www.magic-ip.com/contact/

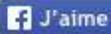
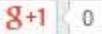
Source: <http://www.scifi-universe.com>

<http://www.scifi-universe.com/agenda/evenements/686/monaco-anime-game-international-conferences>

événement

MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

Rencontre / Débat - Le 21 mars 2015 - Monaco, Monaco

 J'aime  



Monaco Anime Game International Conferences
Date de début : samedi 21 mars 2015
Date de fin : samedi 21 mars 2015
Se déroule à Monaco Monaco
Site Officiel : <http://www.magic-ip.com/>

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR L'ÉVÈNEMENT

Afin de fêter dignement son ouverture en Principauté de Monaco, la Société Shibuya Productions propose un nouvel événement totalement gratuit autour des thèmes du Manga / comics, de l'Animation et des Jeux Vidéo.

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

Pour résumer les 3 temps forts :

Un cycle de conférences / tables rondes avec de célèbres game designers, mangakas, scénaristes et illustrateurs internationaux. Ces prestigieux intervenants apporteront leur éclairage sur les différentes industries de l'Entertainment et confronteront leurs opinions en interaction avec le public. Des séances de dédicaces seront également organisées.

Un concours de cosplay exceptionnel, organisé par BulleJapon, qui verra s'affronter 20 des plus grands performeurs européens du secteur et dont le grand gagnant repartira avec un voyage au Japon.

Pour la première fois au monde, un grand concours de jeux vidéo ouvert à tous et dont l'objectif sera de récompenser un concept de jeu innovant où le gameplay restera au centre de toutes les attentions. Le jury sera composé de professionnel reconnus du secteur (composition annoncée prochainement). Le grand gagnant recevra 100.000 euros sous la forme d'un investissement de Shibuya Productions dans le jeu vidéo qu'il aura créé afin de pouvoir le finaliser.

Source: <http://pix-geeks.com/evenement/monaco-anime-game-international-conferences/>

MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES



MAGIC (Monaco **A**nime **G**ame **I**nternational **C**onferences) est un nouvel événement **entièrement gratuit** consacré aux mangas, anime, comics et jeux vidéo qui se tiendra à Monaco le 21 Mars 2015. Pendant une journée vous pourrez assister à plusieurs cycles de conférences avec des auteurs Japonais et Européens réputés.

Au programme de l'événement :

- Un cycle de conférences et tables rondes avec de célèbres game designers, mangakas, scénaristes et illustrateurs internationaux
- Des séances de dédicaces
- Un concours de cosplay organisé par BulleJapon dont le grand gagnant repartira avec **un voyage au Japon**
- Un grand concours de jeux vidéo ouvert à tous et dont l'objectif sera de récompenser un concept de jeu innovant où le gameplay restera au centre de toutes les attentions : le grand gagnant recevra **100.000 euros** sous la forme d'un investissement de Shibuya Productions



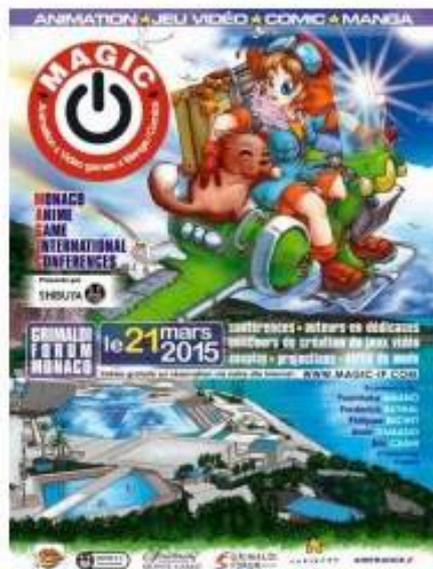
Parmi les invités présents vous pourrez retrouver :

- Frédéric Raynal (Alone in the Dark, Little Big Adventure)
- Eric Chahi (Another World)
- Yoshitaka Amano (illustrateur Final Fantasy et Vampire Hunter D)
- Franck Pitiot (Kaamelott)
- Sebastien-Abdelhamid Godelu (Clique, On n'est pas des pigeons)
- Viktor Kalvachev (The Incredibles: Escape from Nomanisanisland)
- Alain Damasio (Grand Prix de l'Imaginaire 2006, président de Commission CNC, prix de la

Source: <http://www.citizenkid.com/sortie/magic-monaco-anime-game-international-conferences-a1049709>

MAGIC - MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES +7 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 samedi 21 mars 2015, ne manquez pas un nouvel événement destiné au grand public entièrement gratuit en Principauté de Monaco, dédié aux univers de l'animation, jeux vidéo, du manga et des comics : le **MAGIC - Monaco Anime Game International Conferences**.

Au programme

- Un cycle de conférences/tables rondes avec de célèbres game designers, mangakas, scénaristes et illustrateurs internationaux.
- Des séances de dédicaces
- Un concours de cosplay exceptionnel qui voit s'affronter 20 des plus grands performeurs européens du secteur. Le grand vainqueur remporte un voyage... au Japon !
- Un concours de création de jeux vidéo ouvert à tous, amateurs ou pros, qui récompense particulièrement l'innovation et la pertinence du gameplay (Prix remis pendant la soirée, 100.000 - correspondant à l'investissement de Shibuya Productions dans le jeu vidéo proposé, afin de pouvoir le finaliser et l'éditer).

Publié le 16/03/2015 à 15:13:48 par Elodie Rolland

PROGRAMMATION

A Monaco, Forum Grimaldi Le 21 Mars 2015

- > **Forum Grimaldi**
10 Avenue Princesse Grace

+ d'infos
- > **Prix :**
Gratuit
- > **Horaires :**
Le samedi 21 mars 2015
- > **Réservation / Billetterie :**
Infos : www.magic-ip.com

Source: <http://place-to-be.net/>

Yōichi Takahashi au Monaco Anime Game International Conferences



Catégorie People
Dernière date 21 mars 2015 09:00 - 19:00

Yōichi Takahashi, le "papa" d'Olive & Tom en conférence autour de son manga culte Captain Tsubasa (le titre original d'Olive et Tom) !

Yōichi Takahashi publie, en 1980 sa première série, Captain Tsubasa connue sous le nom d'Olive et Tom en France, dans le magazine Shōnen Jump. Cette série sur le football connaît un énorme succès et se verra même adaptée en série télévisée d'animation.

Entrée gratuite – réservations des places par mail recommandée sur le site www.magic-ip.com.

Toutes les Dates

- 21 mars 2015 09:00 - 19:00

Source: <http://lesilluminati.com/event-magic-interview-cedric-biscay/>

Event : MAGIC + Interview Cédric Biscay



Ce week-end c'est MAGIC....Non, mec je te parle pas de la dernière chanson de Lorie mais de la petite sauterie qu'un doux dingue organise à Monaco pour le lancement de sa boîte de production **Shibuya Productions**. Ce gars c'est Cedric Biscay, un pote des Illuminati...non pas de Kanye ou Jay-Z, quoique ça métonnerai pas si cela était le cas.



Bref **MAGIC** est donc un event qui va essayer de donner le smile aux monégasques en proposant aux visiteurs de rencontrer



Yuji Naka, le papa des Sonic, Phantasy Star, Night etc ..



Yoichi Takahashi le créateur d'Olive et Tom (Captain Tsubasa)



Shinji Hashimoto, le big boss de Square Enix studio des jeux connus comme Final Fantasy, Kingdom Hearts rien que ça...



Mais aussi **Franck Pitiot** (Kameloot), **Eric Chahi**, **Frédéric Raynal**, **Viktor Kalvachev**, **Oskar Guilbert** et le tout présente de main de maitre par **Sébastien-Abdehamid** et **Olivier Fallaix**.

A côté de ça on aura droit à **un concours de jeux vidéos avec à la clé 100000€** ...Ouais, my nigga,100000€, plus gros gain ever jamais proposé au monde, pour un concours de Jeux Vidéos. Bref un week end de dingue qui permettra de revoir les potes, n'hésite pas a venir nous checker si tu es dans le coin.



On pouvait pas vous laisser, sans demander deux trois questions au narvalo derrière tout ça:

Môsieur Cédric Biscay (prononcez Mr Biskaaaïïïie)

Nous on te connait (NDLR malheureusement) tu peux te présenter s'il te plait :

Je m'appel Cédric Biscay, je suis le Président de Shibuya Productions et l'organisateur de l'évènement MAGIC.

Passionné de jeux vidéo et d'animation, j'ai déjà une petite expérience de l'évènementiel puisque j'ai été pendant 10 ans le représentant au Japon du Festival d'Annecy et pendant quelques années j'ai aussi occupé le poste de Directeur du marché du film de Tokyo.

J'ai également participé activement à la création de deux évènements, le Japan Expo Sud à Marseille et le Montpellier In Game.

Bon qu'est-ce qui se passe, tu nous à contacté pour venir a ta pendaison de crémaillère, c'est quoi ce bordel?

En effet à la base, on voulait organiser un dîner de gala pour le lancement de Shibuya Productions, mais comme on a toujours beaucoup trop d'idées, au final tout ne rentrait pas dans un simple dîner.

On s'est alors dit (en septembre) que ça serait pas mal de faire quelque chose de plus structuré en invitant quelques guests... là est né MAGIC.

Je précise que de novembre à janvier j'étais tout seul à tout organiser...je m'en souviendrai !

Et qu'est ce qui t'as pris de faire un concours de jeux vidéo, c'est sérieux les 100 000 euros ??

Nous sommes très sérieux !

En fait nous sommes parti d'un constat simple qui fera sans doute grincer des dents, y compris les tiennes : « On s'amuse moins avec les jeux actuels »

Alors bien entendu, on ne peut pas faire de généralités, mais moi je me marrais bien à la grande époque de l'arcade, de la nec de la SFC, de la Sat ou encore de la Dream et de la PS2. (NDLR T'as oublié la Neo Geo mais passons)

Maintenant, ok c'est beau, ça frappe, ça bouge bien, mais je m'ennui.

En créant ce concours axé sur le gameplay, je me dis que les créateurs vont peut être accorder davantage de place à ce dernier, car ce que je n'arrive pas à oublier, c'est qu'un jeu c'est fait pour jouer !

On a eu 42 inscrits de 6 pays, 26 projets pour au finale une sélection de 5 qui s'affronteront le 21 mars devant notre jury d'experts : Alain Damasio (Remember Me) Eric Chahi (Another World) et Oskar Guilbert (Dontnod / He saw)

On résume t'as organisé ton salon en 5 mois et c'est déjà le feu, tu vas sûrement le refaire l'année prochaine? Et si oui tu vas nous sortir quoi de ouf si tu as un an de préparation cette fois ?

C'est vrai qu'on a eu peu de temps et que je n'ai donc pas pu faire tout ce que je voulais.

On fera donc mieux l'année prochaine 😊

Mon ambition cette année était d'avoir la plus belle liste d'invités des salons Français, je pense que c'est le cas. L'année prochaine nous viserons plus loin encore pour arriver à une liste de guests qui soit capable de rivaliser avec les plus grands événements US.

Je veux vraiment faire plaisir à nos visiteurs, c'est la priorité.

Mais pourquoi Monaco, c'est loin (même si c'est bien)? Tu as envie de le faire ailleurs aussi ?

C'est à Monaco car c'est là qu'est ma société.

De plus j'aime bien faire les choses lorsque c'est réputé complexe, et on ne donnait pas cher de notre peau en organisant quelque chose à Monaco.

Pourtant la population monégasque et les différentes autorités semblent beaucoup apprécier l'événement et il est très largement relayé sur place.

Faire un événement ailleurs n'est pas prévu pour le moment par manque de temps.

On nous demande souvent d'installer quelque chose à Paris, l'avenir nous dira si on a l'occasion de le faire.

Nous on sait que t'es pote avec Toriyama, un jour il viendra en France ?

Je ne suis pas pote avec Toriyama, juste on se voit de temps en temps, c'est une très grosse différence (NDLR LOLEUUU tout à fait normal).

Le faire venir, très compliqué mais j'aime bien les challenges 😊

T'es également pote avec Yu Suzuki, dis nous s'il te plait Shenmue 3 s'en est où ?

Oui en effet Suzuki san est un bon ami, le vin nous a beaucoup rapproché ! (NDLR pochtron)

Shenmue 3, je ne peux bien entendu pas en parler mais maintenant que je connais parfaitement le dossier, je peux dire que ce n'est pas mort.

Toutes les [infos ici](#) ...

Shibuya Productions

Créée par Cédric Biscay et Kostadin Yanev, Shibuya Productions, basée à Monaco, est une jeune entreprise internationale innovante du secteur de l'entertainment. Elle a pour mission la production, le développement et la création de contenus transmedia novateurs pour l'édition, le cinéma, la TV et les plateformes de jeux vidéo et développe des propriétés intellectuelles multiculturelles pour une audience internationale. Shibuya Productions s'est notamment associé au producteur transmedia Forge Animation pour coproduire le projet WindWalkers - film d'animation, jeu vidéo et comics - adapté de l'œuvre *La Horde du Contrevent* d'Alain Damasio éditée par les éditions LA VOLTE © 2014.

Shibuya Productions is a young, international and innovative entertainment company, based in Monaco and founded by Cédric Biscay & Kostadin Yanev. Their mission includes production, development and creation of innovative trans-media content for edition, cinema, TV & video games. And also, the creation of the multicultural intellectual properties, for international audiences. Shibuya Productions is also associated with Forge Animation, a French transmedia company, to coproduce the project WindWalkers (animated movie, video game and comics), based on the book "la horde du contrevent" written by Alain Damasio and published by LA VOLTE © 2014.

www.shibuya-productions.com



WINDWALKERS

Windwalkers © Forge Animation 2015 - artwork by Sébastien Laffont



© Forge Animation 2015 - artwork by Frédéric Perrin

MAGIC : Monaco Anime Game International Conferences



A fin de célébrer son ouverture en Principauté de Monaco, Shibuya Productions organise un nouvel événement autour des thèmes du manga/comics, de l'animation et des jeux vidéo, le MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES (MAGIC), le samedi 21 Mars 2015 au Grimaldi Forum : talks avec des invités japonais et européens prestigieux, concours de cosplay en présence

des meilleurs cosplayers d'Europe. Un concours de création de jeux vidéo couronnera le game-play le plus abouti – remise du prix au lauréat pendant le MAGIC - soit 100 000 Euros d'investissement !

Clara Maeda et Yoshitaka Amano nous font l'honneur de leur présence lors de cette première édition...

To celebrate its establishment in Monaco, Shibuya Productions is launching a new free event dedicated to manga, comics, animation and video games. The Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) will take place on the 21st of March 2015 at the Grimaldi Forum.

Conferences, cosplay and a unique video game contest will be a part of this great day! The winner of the video game contest will receive an amount of 100 000 euros investment. MAGIC will be honoured by the presence of Clara Maeda and Yoshitaka Amano for its first edition.

www.magic-ip.com

46

47

Yoshitaka Amano

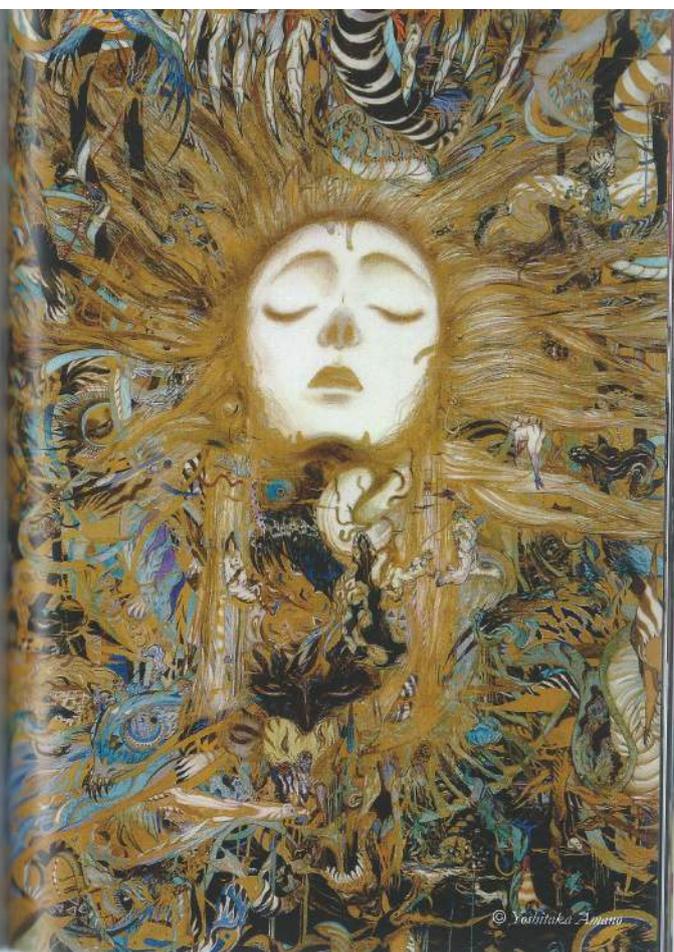
Célèbre peintre – illustrateur connu notamment pour ses travaux concernant *Final Fantasy* et *Vampire Hunter D*. Né en 1952 à Shizuoka, il fait ses débuts chez Tatsunoko Productions, l'un des studios d'animation les plus influents du Japon. Il y côtoie les artistes qui propulseront l'animation au statut international de « Japanimation ». En 1987, séduits par son style unique, les créateurs de *Final Fantasy* font appel à lui pour donner corps à leur saga.

Peu à peu, sa créativité évolue : il conçoit des scénographies de ballets et de pièces de théâtre, des vitraux, des bijoux. À la fin des années 1990, il ouvre un atelier à New York et collabore avec des auteurs de Marvel. Dix ans plus tard, il investit le monde de l'art contemporain ! En 2010, il inaugure son propre studio, Deva Loka, « l'endroit où les dieux se rassemblent », d'où sortiront des films en 3D et de vrais projets multimédias.

Famous painter and illustrator especially known for his works on Final Fantasy and Vampire Hunter D. Born in Shizuoka in 1952, he begins his career at Tatsunoko Productions, one of the most influential animation studio in Japan. He comes into regular contact with artists who will push animation until it reaches the international status of « Japanimation ». In 1987, charmed by his unique style, the creators of Final Fantasy hire him to embody their saga.

Amano's creativity evolves: he designs stages for ballets and theater pieces, creates stained-glass windows and jewelry. In the end of the 90s, he opens an art studio in New York and works with authors from Marvel. Ten years later, he joins the contemporary art field! In 2010, he launches his own studio, Deva Loka, « the place where Gods gather », that will bring 3D films and real multimedia project out.

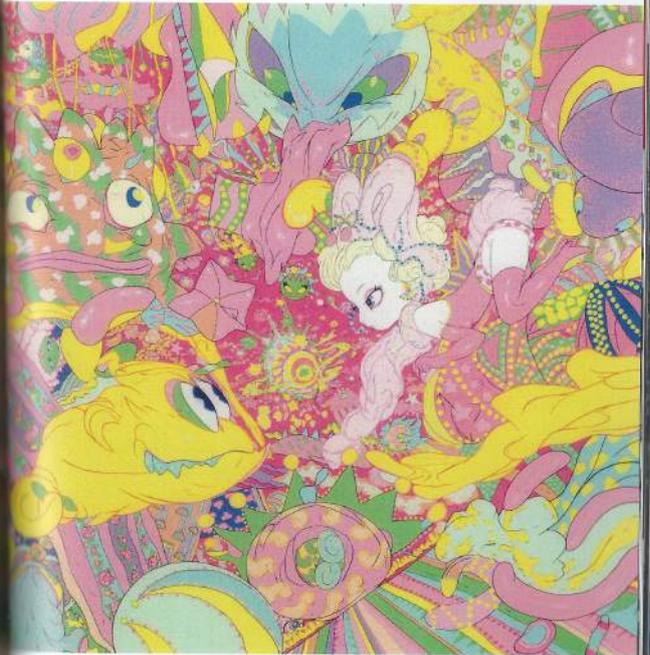
www.y-amano.com



© Yoshitaka Amano



© Yoshitaka Amano



© Yoshitaka Amano

51



© Yoshitaka Amano



© Yoshitaka Amano



© Yoshitaka Amano



© Yoshitaka Amano

Clara Maeda

Suivant les pas de ses arrière-grands-parents, tailleur et couturière de profession, Clara Maeda est une costumière/corsetière normande expatriée au Japon, un pays qu'elle a réussi à apprivoiser à travers sa belle-famille nipponne et son immersion dans l'apprentissage du «wasai», l'art de la confection du kimono. Forte de ces métissages culturels, de son savoir faire et son amour du détail, Clara Maeda navigue sur les traces du japonisme entre Europe et Asie, France et Japon, histoire et modernité, aime brouiller les lignes, dépasser les frontières. Elle réalise depuis son atelier de Nara des créations sur-mesure et originales pour un public très varié : robes de mariées, costumes, corsets féminins et masculins, mode alternative et prêt à porter d'inspiration historique.

Following her great grand-father and grand-mother's footsteps, both professional tailor or seamstress, Clara Maeda is a Norman costume/corset maker expatriated in Japan, a country she managed to tame through her Japanese family-in-law, and her immersion in the learning of «wasai», the art of making kimonos. Using her cultural cross-breedings, her savoir-faire and her love of the detail, following the path of Japonism, Clara Maeda navigates around Europe and Asia, France and Japan, history and modernity, loves to shake the rules, go over the borderlines. From her atelier in Nara, Clara Maeda offers original and unique made to order creations for a very varied audience: wedding dresses, female and male costumes and corsets, alternative fashion and historical inspired ready to wear.

www.claramaeda.com



«Doppelgänger» par Julie de Waroquier



«Love me, hate me» par Nicolas Meunier



Pauline Darley pour Pandora



Pauline Darley pour Pandora



«Princesse de glace» par Nicolas Meunier



«The heron maiden» par Alexandra Banti pour Pandora



«The Swan» par Nicolas Moutier

Source: presse écrite OVNI

SHIBUYA
PRODUCTIONS PRÉSENTE :

GRIMALDI FORUM MONACO le **21** mars **2015**

conférences • auteurs en dedicaces
concours de création de jeux vidéo
cosplay • projections • défilé de mode

Entrée gratuite sur réservation via
notre site Internet : WWW.MAGIC-IP.COM



Santé - Beauté 健康・美容

Source: RADIO

Spot Radio KISS FM

Interview de Cédric Biscay par Japan FM



Presse régionale

Source: presse écrite Télé Monaco (Du 14 au 27 MARS 2015)

Télé
MONACO 276

Programmes
du 14 mars → 27 mars 2015

Le guide de la Télévision
en Principauté
recommandé par
Monaco Telecom

FESTIVAL
PRINTEMPS
DES ARTS DE
MONTE-CARLO

SOUS LA PRÉSIDENTE DE S.A.R. LA PRINCESSE DE HANOVRE

20 MARS / 12 AVRIL 2015
PRINTEMPSDESARTS.MC



PRINCIPAUTÉ
DE MONACO


Martin Maurel Seila
Bâtiment Privé - Monaco
Membre d'Interpol

Photo: © Nicolas Dufour - Design: / atelier-communication.com

Retrouvez notre article sur le salon **"MAGIC"** au Grimaldi Forum
en page 11

ANIMATION ★ JEU VIDÉO ★ COMIC ★ MANGA



**MONACO
ANIME
GAME
INTERNATIONAL
CONFERENCES**

Présenté par



**GRIMALDI
FORUM
MONACO**

le **21** mars
2015

conférences • auteurs en dédicaces
concours de création de jeux vidéo
cosplay • projections • défilé de mode

Entrée gratuite sur réservation via notre site Internet : WWW.MAGIC-IP.COM

En présence de :
Yoshitaka AMANO
Shinji HASHIMOTO
Frederick RAYNAL
Philippe BUCHET
Alain DAMASIO
Eric CHAHI
et beaucoup
d'autres

Graphisme & Illustration © Méko 2014



www.shibuya-international.com



SHIBUYA
PRODUCTIONS



présente



21 Mars 2015

Monaco
Grimaldi Forum

Auteurs en dédiaces
Conférences / Cosplay
Concours de création de jeux-vidéo

Entrée gratuite sur réservation

www.magic-ip.com



Work Out Anywhere, Anytime

AIRFRANCE

Fairmont
MONTE CARLO



GRIMALDIFORUM
MONACO

Jeux vidéo : Monaco est "Magic" ...



[Astroboy Reboot]

Avec la création de la société Shibuya Productions à Monaco, voilà un nouvel événement grand public entièrement gratuit en Principauté, sur les univers de l'animation, des jeux vidéo, du manga et des comics : le "Monaco Anime Game International Conferences" (MAGIC) qui se déroulera au Grimaldi Forum le 21 mars et se compose de trois temps forts :

- > un cycle de conférences/tables rondes avec de célèbres game designers, mangakas, scénaristes et illustrateurs internationaux comme Yoshitaka Amano, Shinji Hashimoto, Frédéric Raynal, Philippe Buchet, Alain Damasio, Eric Chahi, Viktor Kalvachev et le créateur de Sonic, Phantasy Star, Nights et bien d'autres jeux cultes, la légende vivante Yuji Naka. Ces prestigieux intervenants apporteront leur éclairage sur les industries de l'entertainment et partageront leur univers et leur vision en interaction avec le public.
- > un concours de cosplay exceptionnel qui verra s'affronter vingt des plus grands performeurs européens du secteur. Le vainqueur remportera un voyage... au Japon ! C'est Mouloud Achour de Canal + qui en assurera la présentation.
- > un concours de création de jeux vidéo lancé fin 2014, avec à la clé : 100 000 € d'investissement. Il est ouvert à tous, amateurs ou pros, et récompense en particulier l'innovation et la pertinence du gameplay. Le prix sera remis le 21 mars. →

[Un concours de cosplay]



© Brice A. Photography



MAGIC est organisé par Shibuya Productions, une nouvelle société monégasque spécialisée dans l'animation et les jeux vidéo travaillant notamment sur la toute nouvelle série d'animation Astroboy Reboot. Son président, Cédric Biscay, dirigeant également de Shibuya International, a notamment implanté Japan Expo à Marseille et le MIG à Montpellier tout en collaborant avec le Festival d'Annecy et le Festival International du Film de Tokyo pendant de nombreuses années. En 2013, il crée le Monaco Anime Game Show en collaboration avec une autre société et y invite de manière très exceptionnelle le créateur de Goldorak, Go Nagai, venu spécialement du Japon. Aujourd'hui, avec la volonté de créer un événement qualitatif centré sur les thématiques jeux vidéo, animation, manga et comics, il lance MAGIC, le nouveau rendez-vous incontournable des amoureux de la pop culture. ■

Le 21 mars au Grimaldi Forum à Monaco.
MAGIC est totalement gratuit pour les visiteurs :
il suffit de s'enregistrer sur le site www.magic-ip.com.
Les visiteurs non inscrits sont les bienvenus dans les limites des places disponibles.

MONACO • ANIME • GAME • INTERNATIONAL



Monaco • Anime • Game • International • Conferences Un nouvel événement grand public ouvert à tous entièrement gratuit en Principauté, sur les univers de l'animation, des jeux vidéo, du manga et des comics ! Le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) se déroule le samedi 21 mars toute la journée au Grimaldi Forum et se compose de 3 temps forts : Un cycle de conférences/tables rondes avec de célèbres game designers, mangakas, scénaristes et illustrateurs internationaux : Yoshitaka Amano, Shinji Hashimoto, Frédéric Raynal, Philippe Buchet, Alain Damasio, Erich Chahi, Viktor Kalvachev. Ces prestigieux intervenants apporteront leur éclairage sur les industries de l'entertainment, partageront leur univers et leur vision en interaction avec le public. Leurs Bios sur : www.magic-ip.com/invites Un concours de cosplay exceptionnel qui verra s'affronter 20 des plus grands performeurs européens du secteur. Le grand vainqueur remportera un voyage... au Japon ! Unique au monde : un concours de création de jeux vidéo a été lancé fin 2014, à la clé : 100 000 Euros d'investissement. Il est ouvert à tous, amateurs ou pros, et récompense en particulier l'innovation et la pertinence du gameplay. Lors de Magic, 5 équipes pré-sélectionnées viendront devant le Jury défendre leur projet - Le prix sera remis à la fin de l'après midi DERNIERE MINUTE : ils seront au Magic 2015 pour une conférence et des dédicaces. □ La légende vivante Yuji Naka, développeur de jeux vidéo, créateur de Sonic, Phantasy Star et Nights □ Yôichi Takahashi célèbre pour Captain Tsubasa sur le football connue sous le nom d'Olive et Tom en France. SHIBUYA PRODUCTIONS EST L'ORGANISATEUR DU MAGIC 2015 MAGIC est organisé par Shibuya Productions, une nouvelle société monégasque spécialisée dans l'animation et les jeux vidéo travaillant notamment sur la toute nouvelle série d'animation Astroboy Reboot. Son président Cédric Biscay, dirigeant également de Shibuya International a notamment implanté Japan Expo à Marseille et le MIG à Montpellier tout en collaborant avec le Festival d'Annecy et le Festival International du Film de Tokyo pendant de nombreuses années. En 2013, il crée le Monaco Anime Game Show en collaboration avec une autre société et y invite de manière très exceptionnelle le créateur de Goldorak, Go Nagai, venu spécialement du Japon. Aujourd'hui, avec la volonté de créer un événement qualitatif centré sur les thématiques jeux vidéo, animation, manga et comics, il lance MAGIC, le nouveau rendez-vous incontournable des amoureux de la pop culture. L'ACTU, LES INFOS SUR INTERNET : WWW.MAGIC-IP.COM • WWW.SHIBUYA-PRODUCTIONS.COM Facebook : www.facebook.com/magic.monaco Twitter : twitter.com/ShibuyaProd et twitter.com/MagicMonaco CONTACT PRESSE : Laurence GAUTHIER – 06 636 949 54 – press@magic-ip.com Au programme de MAGIC 2015 9h Ouverture des portes Cérémonie d'ouverture Présentation assurée par Sébastien Abdelhamid □ Table ronde "La French touch dans les jeux vidéo, passé, présent et avenir" Intervenants: Alain Damasio, Frederick Raynal, Eric Chahi, Thierry Platon (Modérateur) □ Conférence "L'Histoire de Final Fantasy" Shinji Hashimoto Producteur de la série et Vice-Président de Square Enix □ Captain Tsubasa, le manga culte ! Yôichi Takahashi auteur de Captain Tsubasa (Olive & Tom) modération par Olivier Fallaix □ Conférence "Sonic, Phantasy Star, Nights, retour sur la carrière de Yuji Naka » Yuji Naka : Créateur de Sonic le célèbre hérisson bleu et Président de Prope Ltd. □ Défilé et Concours Cosplay, présenté par Bulle Japon et MAGIC □ Diffusion du teaser Astroboy Reboot en exclusivité mondiale. En présence de Fabien Baboz (Caribara) et Cédric Biscay (Shibuya Productions) □ Table Ronde : "Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA" Intervenants : Yoshitaka Amano, Philippe Buchet, Viktor Kalvachev, Olivier Fallaix (Modérateur) □ Life is Strange et Blue Estate, les nouvelles productions des Studios DONTNOD et HESAW / Independence, personnages féminins et contenu épisodique : une autre façon de faire du jeu vidéo - Intervenants : Oskar Guilbert □ Défilé de mode Clara Maeda □ Annonce du gagnant du concours de création de jeux vidéo en fin de journée LES PRÉSENTATIONS DES 5 PROJETS DU CONCOURS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO ONT LIEU À LA SALLE VAN DONGEN SE DÉROULENT DE 11H30 À 16H L'actu, les infos sur internet : www.magic-ip.com Facebook : www.facebook.com/magic.monaco Twitter : twitter.com/ShibuyaProd et twitter.com/MagicMonaco CONTACT PRESSE : Laurence GAUTHIER – 06 636 949 54 – press@magic-ip.com

Source: <http://www.monacomatin.mc/monaco/monaco-cest-magic.2142164.html>

17 MARS 2015

Monaco c'est M.A.G.I.C.

Voter
0

Publié le mardi 17 mars 2015 à 10h06

Je m'abonne

Réagir

Imprimer

Envoyer

Partager



Le M.A.G.I.C. se déroule ce samedi 21 mars à Monaco. M.A.

Partager

Share

Tweeter

g+1

Pour ceux qui en doutaient encore, Monaco c'est M.A.G.I.C. Comprenez : Monaco Anime Game International Conférences.

Au Grimaldi Forum, la journée de samedi sera entièrement dédiée aux jeux vidéos, BD et films d'animation.

Pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris, il faut être fan de la culture manga. Mais attention comme cela ne dure qu'une journée c'est un programme à la japonaise qui vous attend, autrement dit chargé !

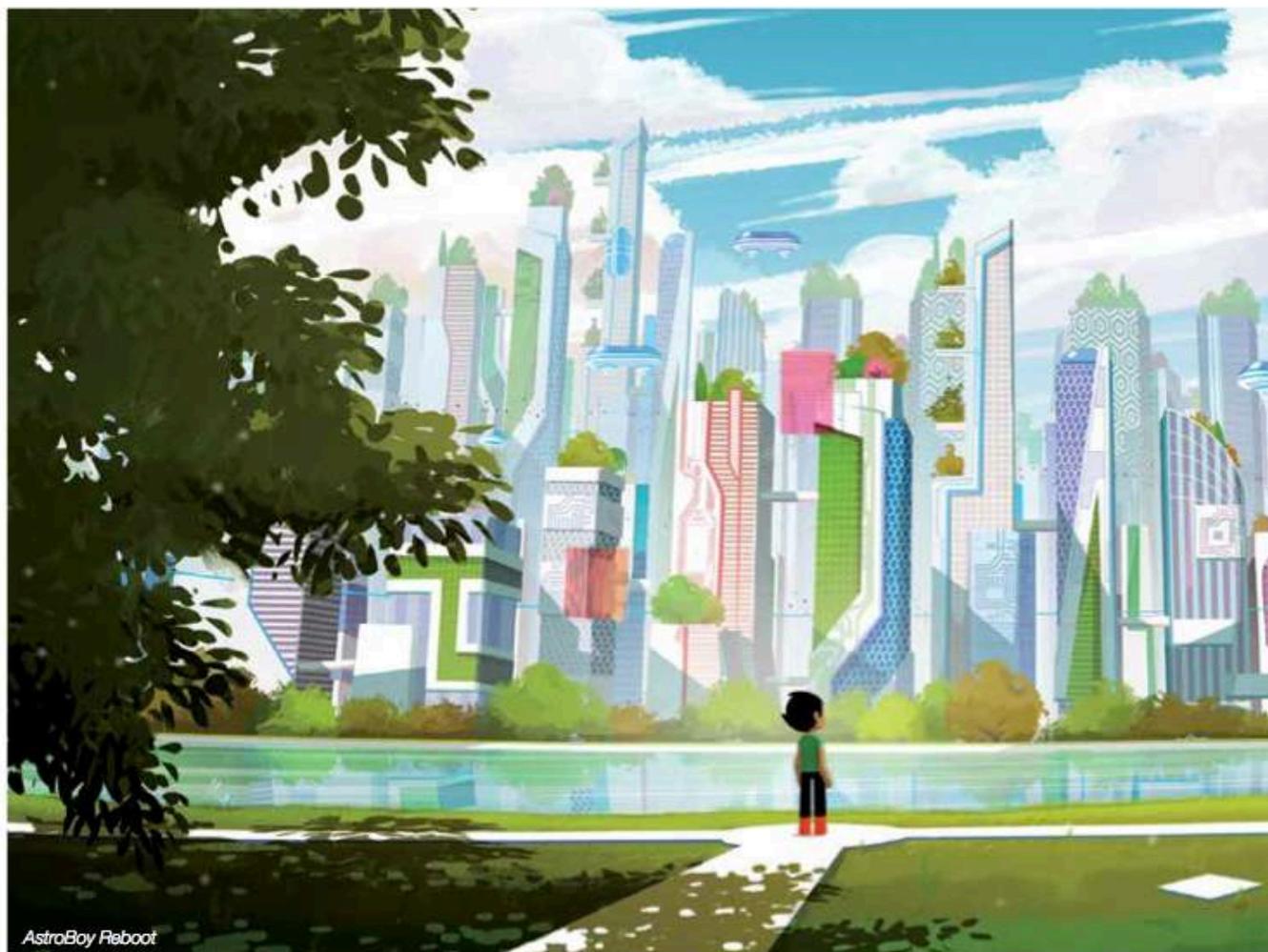
Conférences, tables rondes, séances d'autographes, concours de jeux vidéos, défilé et concours de cosplay...

Cédric Biscay, fondateur et dirigeant de Shibuya, la société organisatrice de M.A.G.I.C., a invité Yoshitaka Amano, illustrateur de Final Fantasy ; Shinji Hashimoto, vice-président de Square Enix, un des plus gros éditeurs de jeux vidéos ; Viktor Kalvachev, auteur de comics américain et Franck Pitiot, comédien qui joue le rôle de Perceval dans Kaamelott.

Durant cette journée, un concours de cosplay est organisé : celui du meilleur déguisement.

Bien entendu ce sont des amateurs - peut-être vous - qui participeront avec le costume qu'ils ont confectionné, rappelant des personnages de BD ou de films

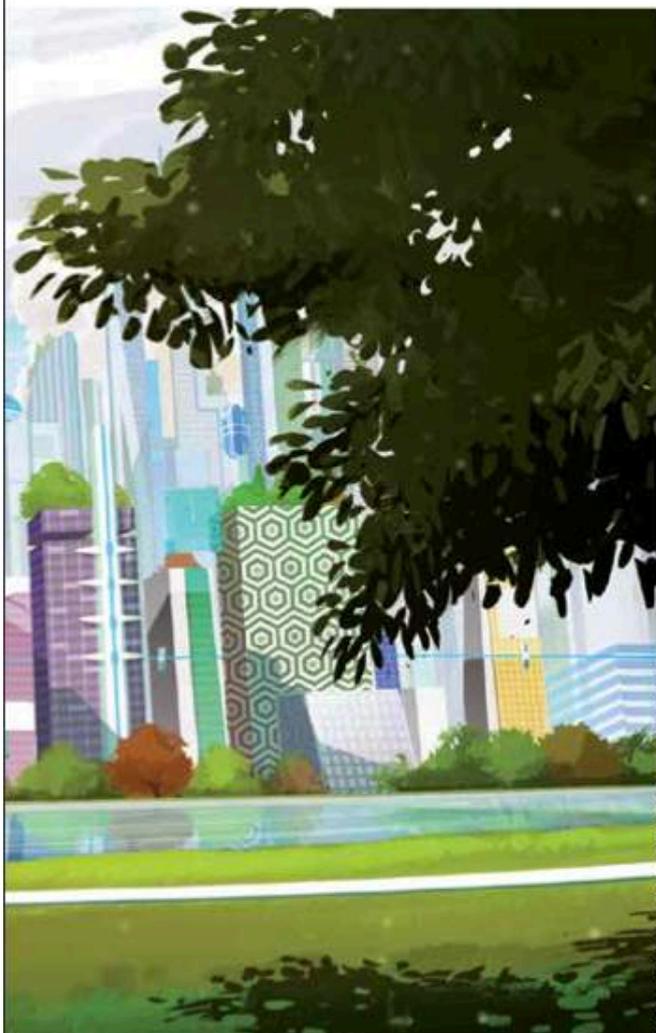
Actualité / Économie



100 000 euros pour un jeu vidéo

La convention Magic, qui se déroule samedi 21 mars au Grimaldi Forum, réunit de grands acteurs internationaux du secteur des jeux vidéo. **PAR AYMERIC BRÉGOIN**

Sur 42 projets issus du monde entier, ils ne sont plus que 5 en lice pour le concours de création de jeu vidéo. Le gagnant sera connu samedi 21 mars, lors du Monaco Anime Game International Conferences (Magic) qui se tient au Grimaldi Forum. À la clé, 100 000 euros d'investissement pour développer et éditer un jeu vidéo. « C'est un concours unique au monde ! », s'enthousiasme Cédric Biscay, président de Shibuya Productions, la toute jeune entreprise monégasque qui organise le Magic.



© Gameva Production, Shibuya Productions, Tezuka Productions

« ORIGINALITÉ »

Parmi le jury chargé de les départager, Éric Chahi, graphiste, développeur et concepteur, connu pour être l'une des figures françaises du jeu vidéo. S'il apprécie « *les univers tous très différents* » proposés par les candidats, ses critères vont vers « *l'originalité et la capacité de production de l'équipe.* » Et puis, « *il faut être capable de mener son projet à terme* », souligne Chahi. Et il sait de quoi il parle. Car il a passé deux ans à développer tout seul *Another World*, un jeu d'aventure dans un autre univers à la mise en scène cinématographique, sans aucun texte : « *Une rupture avec les jeux de l'époque.* »

« FRENCH TOUCH »

C'est la reconnaissance. Sorti en 1991, ce jeu obtient un

énorme succès critique et se hisse au panthéon des productions. À ce titre, Éric Chahi participe, aux côtés d'Alain Damasio, auteur du livre de science-fiction *La Horde du Contrevent*, et de Frédéric Raynal, créateur en 1992 de l'incontournable et horrifique jeu vidéo *Alone in the Dark*, à une table ronde sur la « french touch » dans le jeu vidéo. Les conférences sont d'ailleurs l'une des directions données au Magic.

SONIC

Des « *invités prestigieux* » japonais sont aussi de la partie. Yuji Naka, le créateur du célèbre hérisson bleu Sonic. Ou encore Shenji Hashimoto, producteur de la saga *Final Fantasy* et vice-président de Square Enix, un éditeur de jeux vidéos et de mangas. Si tous sont venus parler de jeux vidéo, ils seront accessibles, au moins une heure chacun, en séance de dédicaces. Car le Magic est ouvert à tous. Avec pour objectif de « *promouvoir le jeu vidéo sous toutes ses formes* », assure l'organisateur.

FRÉDÉRICK RAYNAL, CRÉATEUR EN 1992 DE L'INCONTOURNABLE ALONE IN THE DARK SERA LÀ POUR UNE TABLE RONDE SUR LA « FRENCH TOUCH » DANS LE JEU VIDÉO

COSPLAY

Mais le jeu vidéo, c'est aussi tous ses univers connexes. Un concours de cosplay, un loisir qui consiste notamment à se déguiser en héros de jeux vidéo ou de films, sera présenté par Mouloud Achour. En 2013, le Game Show lancé par Cédric Biscay avait réuni près de 10000 passionnés. Un score à battre ? « *Il n'y a pas de raison que Magic ne fédère pas, confie le président de Shibuya Productions. On est positionné sur du qualitatif. On attend des gens qui apprécient les jeux vidéo, en étant conscients de son histoire.* »

ASTROBOY

Fondée il y a tout juste un an, Shibuya Productions, spécialisée dans l'animation et les jeux vidéo, fourmille déjà de projets. Notamment *AstroBoy Reboot*. Le personnage de manga d'Osamu Tezuka a plus de 60 ans. Shibuya Productions coproduit une nouvelle série de 26 épisodes, attendue dans le monde entier. Le teaser sera diffusé en avant-première au Magic.

bregoin@monacohebdo.mc

[@AymericBregoin](https://twitter.com/AymericBregoin)

MAGIC - Monaco Anime Game International Conferences



Afin de célébrer la création de la société Shibuya Productions à Monaco, nous avons le plaisir de vous annoncer l'organisation d'un nouvel événement grand public entièrement gratuit en Principauté, sur les univers de l'animation, des jeux vidéo, du manga et des comics : Monaco • Anime • Game • International • Conferences

Le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) se déroule au Grimaldi Forum et se compose de 3 temps forts :

- **Un cycle de conférences/tables rondes** avec de célèbres game designers, mangakas, scénaristes et illustrateurs internationaux : Yoshitaka Amano, Suda 51, Frédéric Raynal, Philippe Buchet, Alain Damasio, Erich Chahi, Viktor Kalvachev. Ces prestigieux intervenants apporteront leur éclairage sur les industries de l'entertainment, partageront leur univers et leur vision en interaction avec le public.

- **Un concours de cosplay** exceptionnel qui verra s'affronter 20 des plus grands performeurs européens du secteur.

Le grand vainqueur remportera un voyage... au Japon !
Mouloud ACHOUR, Canal +, en assurera la présentation

- **Unique au monde** : un concours de création de jeux vidéo a été lancé fin 2014, à la clé : 100 000 Euros. Il est ouvert à tous, amateurs ou pros, et récompense en particulier l'innovation et la pertinence du gameplay.

Le prix sera remis le 21 mars !

Des séances de dédicaces seront également organisées

MAGIC est organisé par Shibuya Productions, une nouvelle société monégasque spécialisée dans l'animation et les jeux vidéo travaillant notamment sur la toute nouvelle série d'animation Astroboy Reboot. Son président Cédric Biscay, dirigeant également de Shibuya International a notamment implanté Japan Expo à Marseille et le MIG à Montpellier tout en collaborant avec le Festival d'Annecy et le Festival International du Film de Tokyo pendant de nombreuses années. En 2013, il crée le Monaco Anime Game Show en collaboration avec une autre société et y invite de manière très exceptionnelle le créateur de Goldorak, Go Nagai, venu spécialement du Japon.

Aujourd'hui, avec la volonté de créer un évènement qualitatif recentré sur les thématiques jeux vidéo, animation, manga et comics, il lance MAGIC, le nouveau rendez-vous incontournable des amoureux de la pop culture.



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

Source : RADIO

Contact : Alexandre Rozier - chroniqueur réalisateur de deux émissions sur la webradio "GÉNÉRIKIDS".

Les émissions "Anime Story" et "Anime News" sont consacrées au manga et à l'animation nippone.

ANIME NEWS 220, diffusé à partir du LUNDI 16 FÉVRIER 2015 À 21H sur GÉNÉRIKIDS.

Lien : http://www.dailymotion.com/video/x2kitpt_anime-news-220-du-16-au-22-mars-2015_creation

Ou Lien : <https://www.youtube.com/watch?v=u2Tk4dtvcYM&feature=youtu.be>

JOUR J

MAGIC

International Press

Source: <http://blogs.indiewire.com/animationscoop/tv-teaser-astro-boy-reboot-20150321>

USA

TV TEASER: "Astro Boy Reboot"



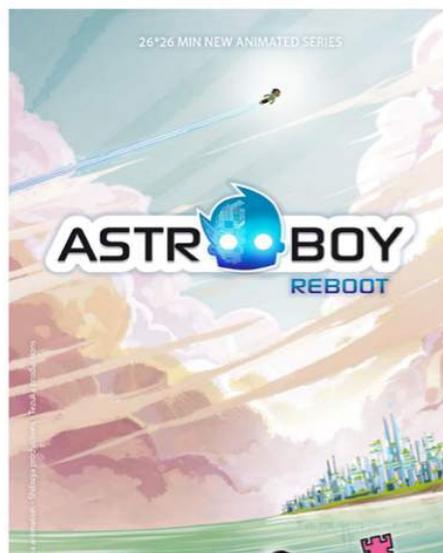
By **Jerry Beck** | Animation Scoop
mars 21, 2015 at 2:48PM



A teaser trailer for the upcoming French cartoon *Astro Boy Reboot* made its debut today at the convention **MAGIC** in Monaco. *Astro Boy Reboot* is a co-production from Shibuya Productions in Monaco, Caribara Production in France and Tezuka Productions in Japan. Here's the first look - a dazzling combination of CG and traditional hand drawn animation.



Astro Boy was created by Osamu Tezuka as manga in the 1950s, and as a pioneering anime TV series in the early 60s. Twenty-six episodes of *Astro Boy Reboot* are now in production, targeted at children between eight and twelve years of age. No U.S. Network or distributor has been announced.



Presse nationale

Source : <http://sirithil.net/blog/brume-de-la-legende-au-mythe/>

21 MARS 2015

SAM
21

BRUME – DE LA LÉGENDE AU MYTHE

Posted by sirithil on mar 21, 2015 in Défilés et performances, Derrière l'objectif, Revue de presse | 0 comments



J'ai passé le week-end dans un endroit où je n'aurais jamais cru mettre les pieds, encore moins apprécier ça: j'ai nommé la principauté de Monaco. Clara Maeda m'avait écrit il y a quelques mois de cela pour me proposer de participer à deux défilés, tous deux organisés à l'occasion du MAGIC, c'est à dire le Monaco Anime Games International Conferences. Un événement sympa donc, avec une liste de guests longue comme le bras, et pas des moindres, Yoshitaka Amano (le dessinateur de Final Fantasy) côtoyant Franck Pitiot (Perceval dans Kaamelott), juste. Ça sentait pas la réunion de bouseux cette histoire.

Ca, et puis c'était l'occasion de revoir Clara, parce qu'on ne l'aurait pas cru, mais depuis que je m'étais changée sous ses jupes en 2011, on ne s'était pas revues. Or j'aime beaucoup Clara. Elle a une jolie âme, et ça se voit dans tout ce qu'elle fait; en l'espèce vous avez l'occasion de le constater via ses créations et l'histoire qu'elle leur a fait mettre en scène par l'entremise de nos corps:

*«Aussi loin que je me souviens, aucun paysage ne m'a autant transportée que mes
forêts ou mes campagnes normandes recouvertes de brume.
Lorsque j'observe cette brume, c'est comme si le temps était tout à coup suspendu,
que s'ouvrait sous mes yeux le passage vers un autre monde,
mystérieux et onirique, où plus rien n'existe mais où tout peut arriver.
Ce sentiment adolescent, je l'ai retrouvé presque intact à l'autre bout du monde,
lorsque mes montagnes japonaises recouvertes de brume semblent soudain
se perdre dans les nuages.
C'est dans ce monde suspendu entre réalité et rêve, entre vie et mort,
entre histoire et fiction qu'errent mes héroïnes de soie et de chiffon.
Qu'elles soient de forme humaine ou animale, couchées entre les lignes d'un conte ou
d'une page d'histoire, à travers elles la croyance devient légende,
la réalité devient mythe.
Sacrifiées par amour, par devoir ou par la force de l'histoire en marche,
sous leur apparence fragile transparait un regard perçant de force et de majesté.
Entre mode et musique,
comme un hommage à la beauté de l'éphémère devenu immortel.»*

Bref, une offre qu'on ne peut pas refuser. C'aura été l'occasion pour moi de prendre l'avion pour la première fois (bon, de France à France, mais tout de même), de constater que j'ai l'oreille interne TRÈS sensible, puis de trouver comment remédier à cela pour de prochains voyages, mais aussi d'observer la vie la nuit dans un aéroport: prendre trois noctiliens à la suite pour avoir le vol de 7h me tentant moyennement, j'avais décidé de prendre le dernier RER et de passer la nuit sur place à écrire des dissertations, lire du Joseph Conrad et regarder des épisodes de *Battlestar Galactica*. Un cafouillage m'a fait arriver un jour trop tôt, j'ai donc passé mon jeudi à me promener dans Nice, à prendre la mer en photo, et à simplement me poser sur un rocher ou l'autre en écoutant les quelques vagues et en respirant la légère odeur du sel. Il faisait un temps radieux, au point que je me sois changée au milieu de la promenade des anglais pour avoir moins chaud, pourtant ce que m'a donné mon capteur c'est ça:



J'aurais probablement pu faire ça toute une semaine mais, cette petite escale ayant porté à 42 mon nombre d'heures de veille consécutives, j'ai repris un petit train pour Monaco et après m'être posé moult questions sur l'architecture de la salle Garnier (l'opéra monégasque donc) j'ai retrouvé la team Maeda: Clara, évidemment, Margaux (qu'on ne présente plus) à la coiffure, Vanessa Brooke et Raoul Alejandro venus spécialement de Los Angeles pour nous maquiller, le duo musical YANEKA en les personnes de Yuichirō et Chiyako Maeda, qui m'ont juste littéralement transportée, et pendant les défilés pendant lesquels ils jouaient sur scène avec nous, et après parce que je me suis empressée d'acheter leur dernier album, de grâce et de talent, l'équipe des modèles au complet (Johanna la poupée russe, Line la princesse de glace, Priscillia le cygne, Klara la grue, Nella en Marie-Antoinette (la lettre), Rebecca en Marie-Antoinette également (le déclin), Céline, en Elizabeth, et Victoria la sirène), Alexandra Banti aux photos, et Tamara qui assistait Clara.



On est d'accord que tout est parfaitement noir mal. Et oui, je porte une couronne sur la tête. C'est une pièce de collection.



Non parce qu'il faut vous imaginer la nouvelle collection d'été, août. Ah voilà ce que pour la partager avec vous, la fille que la vidéo officielle sort.

Ca ça s'est plutôt très bien passé. Clara a eu beaucoup de très beaux retours, ce qui n'aurait que du bien pour la prestation du lendemain. Avant de poursuivre sur le sujet j'aimerais néanmoins aborder un petit point sociologique: avant de rentrer dormir, plusieurs d'entre nous avaient faim, et globalement envie de se faire du mal avec de la nourriture aux qualités nutritionnelles et diététiques discutables; en un mot comme en cent, nous sommes allées au Mc Do.

A Monaco oui.

Eh bien à Monaco le Mc do c'est un peu comme ton dealer, c'est planqué au point que pour le trouver tu es obligé de passer par là:



Oui. Il faut le mériter, ton petit charolais.

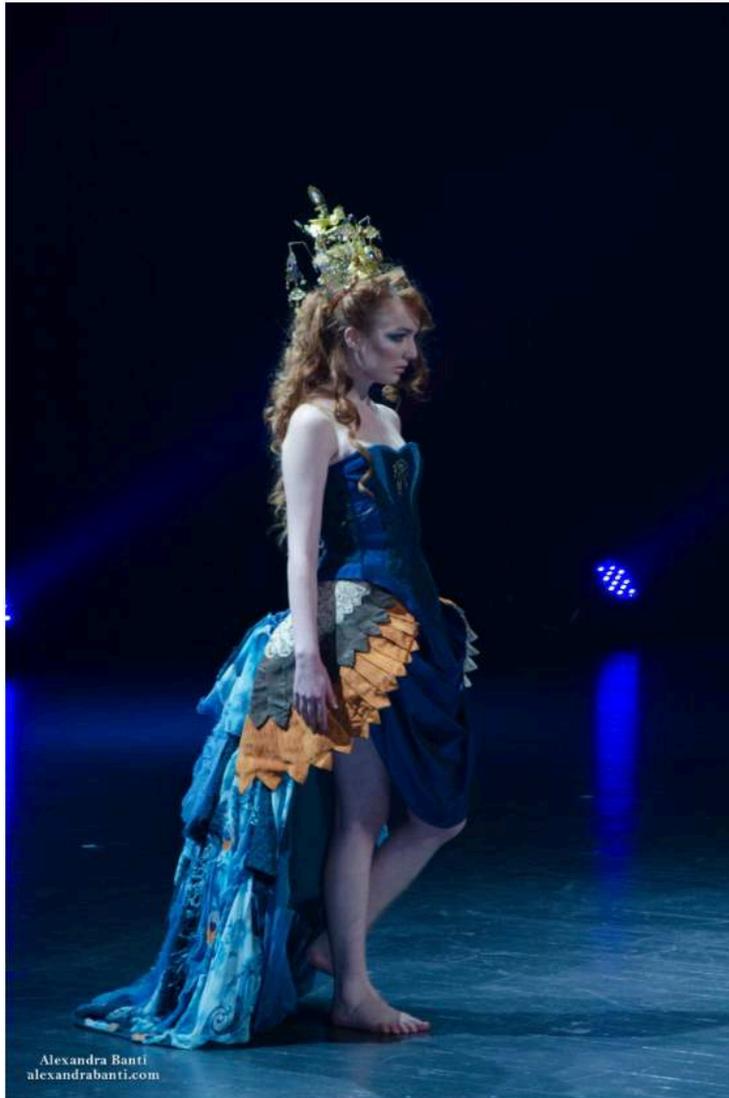


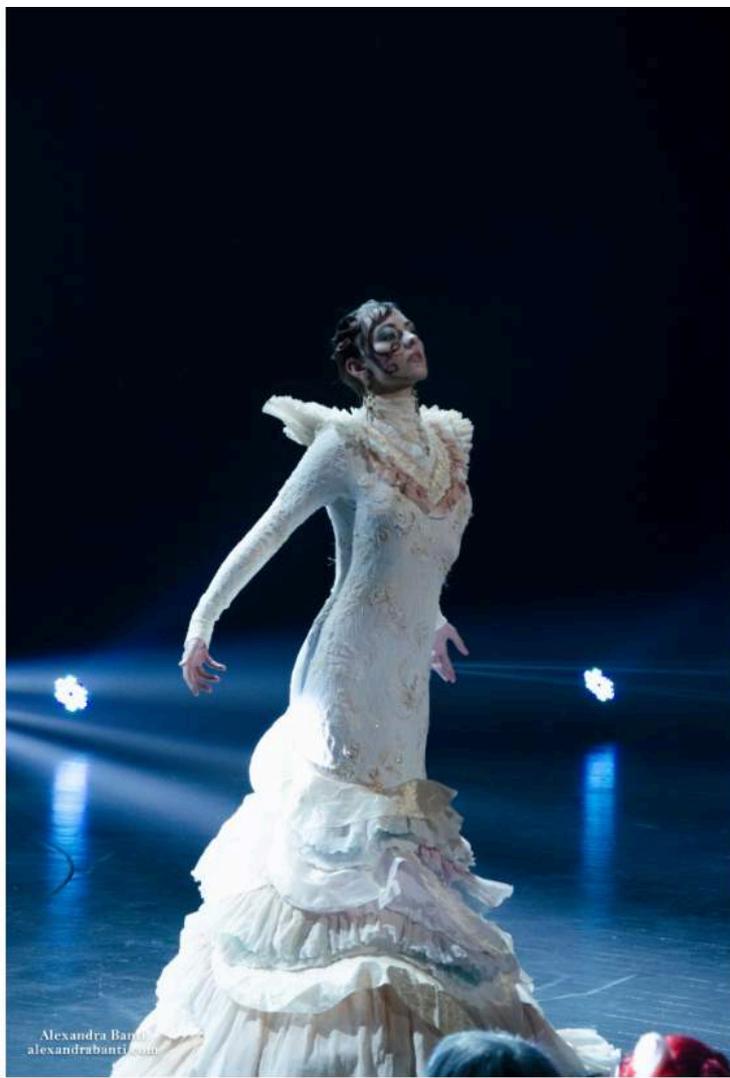
Je rappelle que ça c'était le point d'architecture devant lequel j'étais restée perplexe le matin même. Il s'agit du même bâtiment. Je ne comprends pas.

Voilà. Le lendemain une certaine routine de préparation s'était installée en loges et on avait déjà un peu tous fait connaissance (et trouvé le code du wifi du forum Grimaldi), alors ça été encore plus chaleureux. On a papoté de tout et de rien, chanté du Edith Piaf en chœur histoire d'offrir un GROS cliché français à nos deux Américains et à nos deux Japonais, j'ai expliqué mon travail du moment (et le magazine qu'il sert) plusieurs fois et en deux langues différentes, on est sorties faire des photos dans le jardin japonais situé face au forum, le gardien a voulu nous en empêcher, Cédric Biscay, l'organisateur du festival, nous a sauvées, et...



Et à un moment on est montées sur scène, quoi. Nous avions tout répété la veille avec Clara, et la scénographie qu'elle nous avait proposée était aussi poétique que tout le reste. En fait, c'est très agréable de défilé pour Clara parce qu'elle propose quelque chose de plus, et parce que d'autre part elle sait déléguer et avoir un véritable échange dans la création. J'en discutais avec une amie dans le RER du retour, et c'est tout à fait simple en fait: elle sait déléguer parce qu'elle sait faire confiance, et elle sait faire confiance parce qu'elle est elle-même digne de confiance. Du coup, bah ça marche bien.





Surprise supplémentaire: une photo de moi par Julie de Waroquier avait atterri dans l'article de Blender



Je crois que j'ai envie de conclure ce post avec des remerciements pour toutes les personnes qui étaient là, qu'elles aient été revues ou rencontrées, dans chaque cas ça a été beau. Et quoi de mieux pour ça que le selfie final en direct du portugais où nous avons fini la journée?



Presse régionale

Source: RADIO

Interview en direct de Cédric Biscay le 21 MARS 2015 par
FRANCE BLEU AZUR (11h12)



POST

MAGIC

International Press

ITALIE

Interview de Yoshitaka Amano

Source: <http://blog.screenweek.it/2015/03/yoshitaka-amano-riscopre-le-tradizioni-giapponesi-grazie-a-neil-gaiman-421625.php?ga=1.147846967.1294545273.1423212882>

ATTUALITÀ

Yoshitaka Amano riscopre le tradizioni giapponesi grazie a Neil Gaiman

28 marzo 2015, 16:39 | di Marlen Vazzoler

Abbiamo intervistato in esclusiva l'illustratore e character designer di Final Fantasy, Yoshitaka Amano, alla prima edizione del Monaco Anime Game International Conferences...

Tweet 2

+1 3

tumblr +

Consiglia 15



Cinema 30/03
«Uccide per sport»: l'Indominus Rex si scatena nel primo spot (con scene inedite) di Jurassic...



News 30/03
Fear the Walking Dead - Primo teaser trailer per lo spin-off targato AMC



Oggi in TV | TV 30/03
Le serie TV in onda stasera: Lunedì 30 marzo 2015



BoxOffice | Italia 30/03
Cenerentola imbattibile per il terzo weekend: 12.6 milioni il totale!



News | TV 29/03
X-Files - David Duchovny parla della nuova miniserie



Casting | Cinema 29/03
Dopo Gone Girl, Gillian Flynn scriverà con Steve McQueen un thriller incentrato su una rapina



Character designer, illustratore, pittore, Yoshitaka Amano è un artista che ha iniziato a lavorare quando era ancora un adolescente presso la Tatsunoko Productions, la casa di produzione d'animazione giapponese che tra la fine degli anni sessanta e gli anni settanta ha realizzato serie cult come Superauto Mach 5, da cui è stato tratto il film live action dei fratelli Wachowski Speed Racer, ma anche delle importanti serie avventi per protagonisti dei supereroi giapponesi: Gatchaman e Kyashan da cui sono stati tratti dei film live action in Giappone ma soprattutto la saga delle Macchine del tempo (Time Bokan), che comprende le serie animate di Yattaman, Calendar Men e i predatori del tempo.

Amano ha lavorato per la Tatsunoko fino ai primi anni ottanta, successivamente si è dedicato all'illustrazione di romanzi famosi come Demon City Shinjuku e Vampire Hunter D, a cui ha contribuito al character designer dell'omonimo film d'animazione.

Nel 1987 entra a lavorare alla Square, oggi conosciuta come Square Enix, come illustratore e character designer della serie di Final Fantasy. Nel 2000 comincia la sua fase americana, durante la quale lavora con Neil Gaiman in The Sandman: The Dream Hunters per la DC e a Electra and Wolverine per la Marvel.

In occasione della prima edizione del Monaco Anime Game International Conferences (M.A.G.I.C.) abbiamo incontrato Yoshitaka Amano che ha partecipato alla tavola rotonda 'Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA' moderata da Olivier Fallaix alla quale hanno partecipato anche gli artisti Philippe Buchet e Viktor Kalvachev.





Contest Scanner – 29/03
I migliori Concorsi e Giveaway dedicati al cinema sparsi nel web
 Pt.101



BoxOffice 29/03
Home in testa negli USA e supera le aspettative: esordio da 54 milioni!



Attualità | News 29/03
La quarta stagione di Sherlock risponderà ad alcune domande che nessuno si è ancora posto



Cinema | Clip 29/03
Ancora clip da La solita Commedia - Inferno



Ho iniziato a lavorare alla Tatsunoko quando avevo 15 anni, ero ancora molto giovane, ho iniziato a disegnare personaggi degli anime per la Tatsunoko. Volevo che la gente vedesse i miei disegni perché quando sei un character designer che lavora per l'animazione, disegni il primo disegno e poi qualcun altro lo cambia e alla fine la gente vede un altro risultato.

Volevo che la gente vedesse i miei disegni così ho iniziato a pensare che volevo diventare un illustratore e mi son detto a me stesso che volevo diventare un illustratore prima dei trentanni, per questo motivo ho deciso di cambiare.

Da alcuni dei suoi lavori alla Tatsunoko come le Time Bokan (la serie delle macchine del tempo che comprende Yattaman, Calendarmen e i predatori del tempo, ndr.) o Kyashan sono stati tratti dei film live action e dei nuovi progetti animati. Cosa ne pensa di queste serie a cui ha lavorato così tanti anni fa ma che sono ancora oggi così importanti per i fan e adattate in nuovi progetti?

Innanzitutto non capita così spesso che l'animazione abbia successo per così lungo tempo, per questo sono molto grato che l'animazione a cui ho lavorato sia ancora vista dalla gente in nuove versioni. Quando hai solo la prima versione, la prima stagione di una serie è alquanto facile. Si presume che il character design sia perfetto, e poi quando hai la seconda stagione, la terza, etc., diventa sempre più complicato. Inoltre i personaggi evolvono e penso che sia una cosa molto interessante da vedere.



Mi piacerebbe parlare del suo periodo americano. Ha lavorato a Sandman, Electra and Wolverine e al fumetto Hero. Come è nato il progetto con Neil Gaiman e chi ha approcciato prima l'altro, lei o gli altri autori?

*Ho fatto una mostra a New York e lì ho incontrato qualcuno della **DC Comics**, era un redattore che mi ha chiesto di lavorare su Sandman. Quindi Sandman e il mio lavoro con **Neil Gaiman**, sono stati il mio primo lavoro negli Stati Uniti, sono molto grato d'aver avuto questa opportunità.*

*Poi questo redattore ha lasciato la DC Comics per andare alla **Marvel**.*

Quindi l'ha seguito

*Ecco perché mi ha dato un nuovo progetto ed ho cominciato a lavorare su **Wolverine ed Electra**.*

Come è stato il processo con Sandman, ha avuto delle discussioni con Gaiman su come lavorare o solo delle istruzioni?

Per prima cosa mi hanno chiesto di disegnare il poster, poi Neil Gaiman ha visto il poster e gli è piaciuto molto, così ha deciso di lavorare sulla storia con me e mi ha chiesto di disegnare il Giappone. A me piacciono molto i fumetti americani e francesi, non ero molto a mio agio a disegnare il Giappone ma alla fine quello che ho disegnato è anche il Giappone ed ho realizzato che sono davvero giapponese e che fa parte del mio sangue. Alla fine il risultato è uno strano Giappone ma è una versione del Giappone che ho disegnato per gli Americani, perciò penso che vada bene e poi mi piace molto il lavoro che ho fatto.

Era una sua idea di quello che era il Giappone?

*Per questo fumetto – è una storia d'amore tra un monaco e una volpe mutaforma – sono andato a Kyoto per fare ricerca e sono andato al **tempio di Fushimi Inari**.*

In un certo senso, ho riscoperto di nuovo il Giappone.

E di amare ancora di più queste tradizioni e d'aver imparato a conoscere di più sia la tradizione che la storia giapponese.



Credo che il suo lavoro sarà per sempre legato a Final Fantasy. Ha lavorato come character design, ma poi ha lasciato questo incarico. Preferisce lavorare al character design nell'industria del videogame rispetto a quella dell'animazione?

La differenza tra il character design nell'animazione e il character design nei videogame.. In realtà quando avevo 25 anni ho desiderato diventare un illustratore, quindi ho deciso di lasciare il campo dell'animazione. Quando ho iniziato a lavorare nel campo dei videogiochi mi sono reso conto 'Oh sto tornando indietro al character design' ma in realtà è molto diverso perché in animazione devi disegnare molti dettagli, per la faccia, i capelli, davanti, di dietro, destra, sinistra, etc. Nel campo dei videogiochi puoi avere meno dettagli, non devi disegnare tanti dettagli come nell'animazione. Dovevo solo dare idee e qualcun altro lavorava sul design, era un lavoro diverso.

Ha poi continuato a lavorare in un ruolo minore sul materiale promozionale

*Ho continuato a lavorare di tanto in tanto, è che il gioco è cambiato da quando siamo passati dal **Famicon** (Nintendo) alla **Playstation** e sono cambiate molte cose. Ho continuato a lavorare sull'**image design** e non lavoro più al character design. Ma penso di essere l'unico che ha continuato a lavorare dall'inizio fino adesso, per tutto il tempo. Ci sono molte persone che hanno iniziato ma che non ci lavorano più su.*

Io ho fatto molte cose, è che ci sono stati dei cambiamenti.

USA

Astroboy

Source: <http://www.orendsrage.com/2015/03/astro-boy-reboot-anime-teaser-trailer.html>
22 MARS 2015

Sunday, March 22, 2015

Astro Boy Reboot Anime Teaser Trailer



The first teaser trailer for the **Astro Boy Reboot** anime series was unveiled recently. This is the same video seen at the **MAGIC** convention in Monaco.

The teaser trailer credits **Florian Thouret** as director and graphic designer, **Yuichiro Maeda** for music, and **Chiyako Maeda** for voice.

ASTROBOY Reboot Teaser



The upcoming reboot is a collaboration between Japan's **Tezuka Productions**, France's **Caribara Animation**, and Monaco's **Shibuya Productions**. This new series is planned to have 26 episodes and will feature a new story.

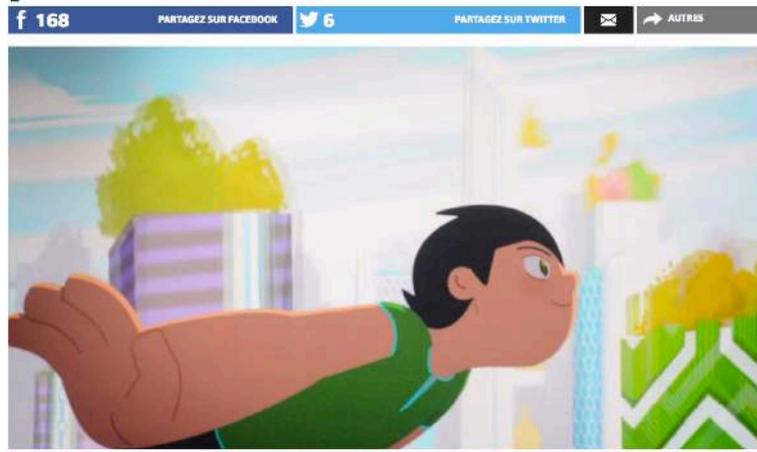
[via [Anime News Network](#)]

Quebec

Source: <http://www.journaldemontreal.com/2015/03/23/astro-le-petit-robot-de-retour-au-petit-ecran>

23 MARS 2015

Astro le petit robot de retour au petit écran



ANDRÉ PÉLOQUIN
Lundi, 23 mars 2015 16:12
MONTREAL, QUEBEC (AP) —

Alors que **des collaborateurs de The Lego Movie planchent sur un long métrage où le fameux robot sera interprété pour une première fois par un acteur**, les boîtes de productions Shibuya Productions et Caribara Animation viennent de dévoiler un avant-goût d'une nouvelle série animée pour enfants qui mettront en vedette Astro.

La courte vidéo — présentée au MAGIC de Monaco, une conférence sur le cinéma d'animation et les jeux vidéo — a été captée par un caméraman amateur.



La première saison d'*Astro Boy Reboot* comptera 26 épisodes. Elle est destinée à un public âgé de 8 à 12 ans. Selon **CMR**, la production n'a toujours pas trouvé de diffuseur en Amérique du Nord

Presse nationale

23 MARS 2015



Monaco : Olive & Tom à l'honneur

1 / 1

Abonnez-vous

1€* + recevez un cadeau !

Visite de luxe à la Turbie vendredi dernier avec la visite au centre d'entraînement de l'AS Monaco de Yoichi Takahashi, le créateur du célèbre manga Olive & Tom. Pour le plus grand plaisir de Geoffrey Kondogbia, grand fan du dessin animé, et de ses partenaires.

Présent sur le rocher pour le Salon Magic (Monaco Anime Game International Conference), le créateur d'Olive & Tom, Yoichi Takahashi, a souhaité faire une escale vendredi dernier par le camp d'entraînement de la Turbie afin de voir les joueurs. Tandis que certains reprenaient le générique de la série. Daniel Subasic et Geoffrey Kondogbia en ont profité pour faire quelques photos avec leur idole. Photo que l'international français a posté sur son compte Twitter ce samedi. Fan de manga, l'ancien joueur du FC Séville attend maintenant d'avoir la chance de rencontrer Eiichiro Oda, le créateur de One Piece. A noter que Leonardo Jardim, l'entraîneur portugais de l'ASM, a offert un maillot floqué à son nom au dessinateur japonais pour le remercier de cette venue, qui a fait le bonheur de tout le groupe monégasque. ●

Source: RADIO DISNEY CLUB (<http://radiodisneyclub.fr/monaco-anime-game-international-conferences-compte-rendu/>)
23 MARS 2015

Monaco Anime Game International Conférences : compte-rendu

Publié par : nicostitch 23 mars 2015 dans Jeux vidéos, L'actualité Disney Laisser un commentaire



Après la **Japan Expo Sud 2015** ([ici](#), [ici](#) et [ici](#)), Radio Disney Club était invité à prendre part à la toute première édition du **Monaco Anime Game International Conférences** dit **MAGIC** qui s'est déroulée le 21 mars 2015 au **Forum Grimaldi** de Monaco.



Le **MAGIC** est le nouvel événement de référence en Principauté mêlant les thématiques Manga, Jeux vidéo, Comics, Animation et plus généralement pop culture.



Au programme :

- Des tables rondes et dédicaces de célèbres personnalités telles **Yoshitaka Amano** (*Final Fantasy*), **Frederick Raynal** (*Alone in the Dark*), **Franck Pitiot** (*Kaamelott*) et bien d'autres.
- Un grand concours de cosplay avec les meilleurs performeurs européens dont le grand gagnant repartira avec un voyage au **Japon**.
- Un défilé de mode de la styliste japonaise **Clara Maeda** mis en musique par **Yaneka** (*Issey Miyake*)
- La projection en avant première mondiale du teaser de la toute nouvelle série **Astroboy Reboot**, une coproduction **Monaco-Japon-France** orchestrée par la société monégasque **Shibuya Productions**.
- L'épilogue du plus important concours de création de jeux vidéo jamais organisé avec plus de 40 projets en compétition et dont le grand vainqueur bénéficiera d'un investissement de 100 000 € afin de le finaliser.

Voici le résumé de la journée :

9h00 : Nous sommes reçu dans le hall du Forum pour nous remettre le **Pass Presse**, puis conduit dans la salle de conférence afin de nous placer.



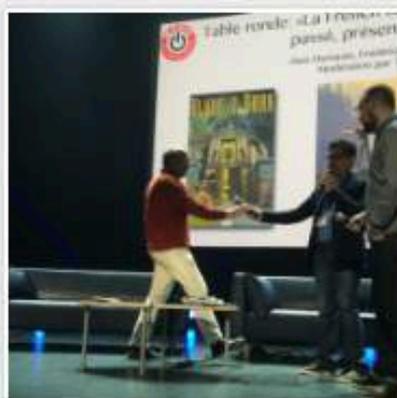
9h30 : Plus d'une centaine de personnes sont installés, l'écran de cinéma est prêt, il ne manque plus que les intervenants.



9h45 : La cérémonie d'ouverture commence ! **Cédric Biscay** (président de **Shibuya International**) ainsi que **Sébastien Abdelhamid** (comédien, journaliste) nous ont présenté leurs invités.



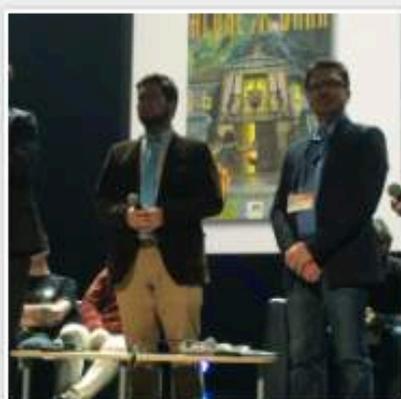
Sebastien Abdelhamid



Alain Damasio



Eric Chahi



Yoshitaka Amano



Franck Pitiot



Yōichi Takahashi



Viktor Kalvachev



Yuji NAKA



Shinji HASHIMOTO

10h : Première Table Ronde pour parler de la « French Touch » en compagnie de créateurs de jeux vidéo Indépendants. Il s'agit de **Frédéric Raynal**, **Eric Chahi** et **Alain Damasio**.



11h : **Shinji Hashimoto**, le producteur des franchises **Final Fantasy** et **Kingdom Hearts** entre en scène sous des tonnerres d'applaudissements ! En tant que Vice-Président de **Square Enix**, **Hashimoto San** est venu nous donner une conférence exceptionnelle sur l'**Histoire de Final Fantasy** incluant des éléments exclusifs sur le nouvel épisode en préparation ! En ce qui concerne **Kingdom Hearts III**, il nous a affirmé que le jeu était à 80% de son développement et nous a précisé que les univers de **Marvel** et **Star Wars** seraient inclus en tant que **DLC** (extensions payantes).



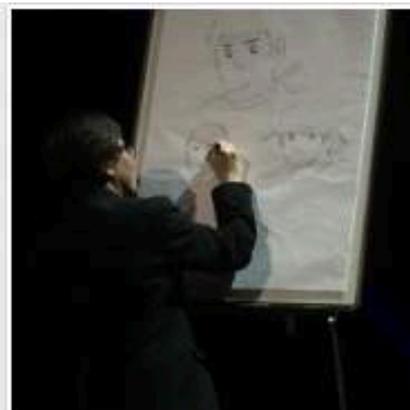
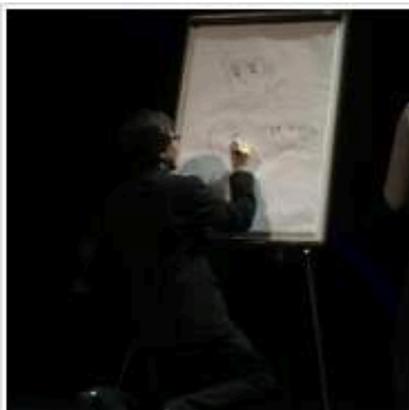


11h40 : Au tour de **Yōichi Takahashi** de faire son entrée ! Il publie, en 1980 sa première série, **Captain Tsubasa** connue sous le nom d'**Olive et Tom** en France, dans le magazine **Shōnen Jump**. Cette série sur le football connaît un énorme succès et se verra même adaptée en série télévisée d'animation sur France 5. Interviewé en direct par **Olivier Fallaix**, **Takahashi San** nous explique son ambition de faire connaître le football japonais à travers le monde, et qu'il ne pensait pas que le phénomène se reprendrait aussi vite !



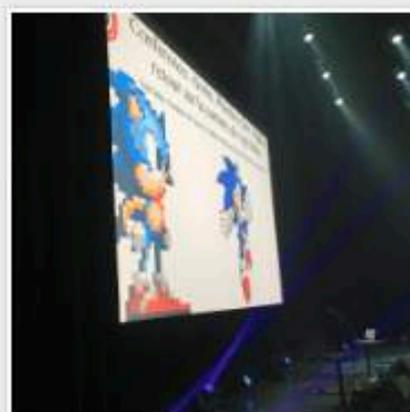
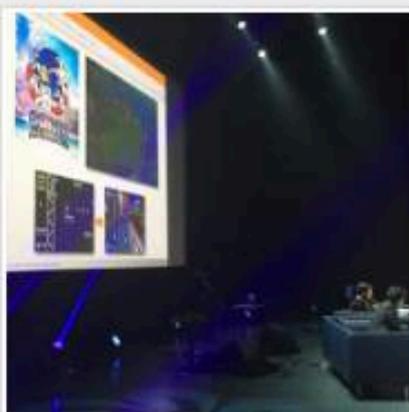
12h35 : **Sébastien Abdelhamid**, fan de la Juventus de Turin, demande à **Yōichi Takahashi** de nous laisser un souvenir et M. **Takahashi** a commencé à dessiner les héros de **Captain Tsubasa** sur un grand support, un moment magique et inoubliable !





13h : Pause déjeuner !

14h : **Yuji Naka**, rencontre et dédicace avec le créateur de la mascotte de **SEGA Sonic** et des jeux tels que **Phantasy Star**, **Nights**, **Digimon Adventure** et bien d'autres jeux cultes !



15h25 : Un grand concours de cosplay présenté par **Bulle Japon** et **MAGIC** avec les meilleurs performeurs européens tels que **Nikita Cosplay**, **Clef**, **Ayanna**, **Sikai** etc. Le grand gagnant est reparti avec un voyage au Japon !

16h30 : Diffusion du teaser **AstroBoy Reboot** en exclusivité mondiale ! En présence de **Fabien Baboz (Caribara)** et **Cédric Biscay (Shibuya Productions)**.



17h00 : Deuxième Table Ronde pour parler des « **Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA** » avec **Yoshitaka Amano, Philippe Buchet, Viktor Kalvachev et Olivier Fallaix**.

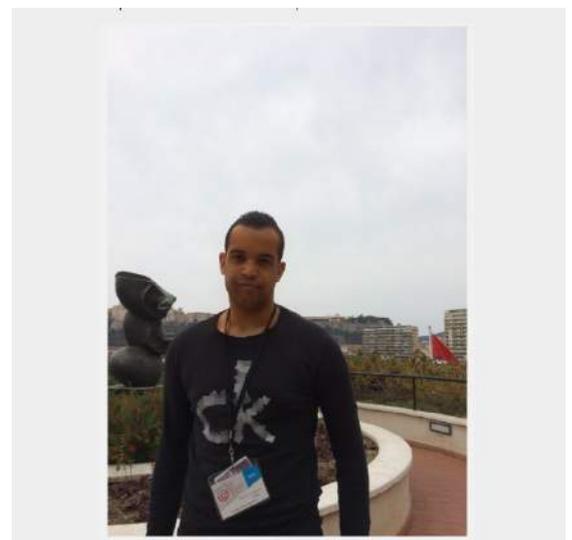


18h20 : **Oskar Guillbert**, président de **Dontnod Entertainment** et de **Hesaw** est présent en tant que membre du jury du concours de création de jeux vidéo. Il rejoint ainsi **Alain Damasio** et **Eric Chahi** ! **Oskar** vient également avec quelques exclusivités pour le public. Rappelons que **Dontnod** travaille actuellement sur **Life is Strange**, un jeu édité par **Square Enix**.



19h00 : Clôture de cette première édition **MAGIC** !

En conclusion, une première édition magique avec des invités d'exceptions pour une ville d'exception ! On notera la qualité d'organisation qui se fait ressentir dès l'accueil dans le hall jusqu'au final. Une journée inoubliable et on espère voir une deuxième édition très prochainement.



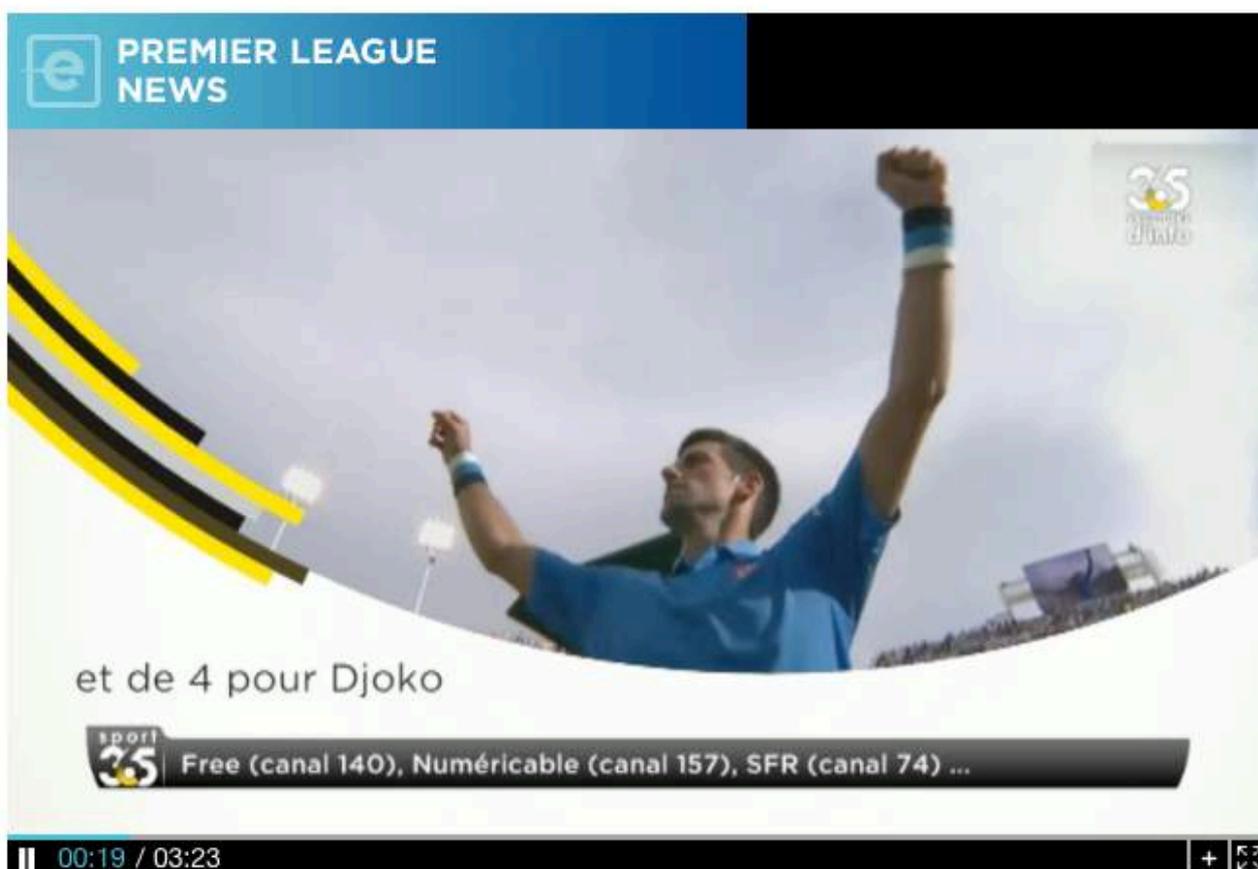
Source: FOOTBALL365 <http://www.football365.fr/people/monaco-olive-amp-tom-a-l-honneur-1220552.shtml#>

Date : 23 MARS 2015

1 Monaco : Olive & Tom à l'honneur

Visite de luxe à la Turbie vendredi dernier avec la visite au centre d'entraînement de l'AS Monaco de Yoichi Takahashi, le créateur du célèbre manga Olive & Tom. Pour le plus grand plaisir de Geoffrey Kondogbia, grand fan du dessin animé, et de ses partenaires.

Share 1 Share 0 Tweet 0 g+1 0 Pin it 0 Email 0



Présent sur le rocher pour le Salon Magic (Monaco Anime Game International Conference), le créateur d'Olive & Tom, Yoichi Takahashi, a souhaité faire une escale vendredi dernier par le camp d'entraînement de la Turbie afin de voir les joueurs. Tandis que certains reprenaient le générique de la série. Daniel Subasic et Geoffrey Kondogbia en ont profité pour faire quelques photos avec leur idole. Photo que l'international français a posté sur son compte Twitter ce samedi. Fan de manga, l'ancien joueur du FC Séville attend maintenant d'avoir la chance de rencontrer Eiichiro Oda, le créateur de One Piece. A noter que Leonardo Jardim, l'entraîneur portugais de l'ASM, a offert un maillot floqué à son nom au dessinateur japonais pour le remercier de cette venue, qui a fait le bonheur de tout le groupe monégasque.



Geoffrey Kondogbia 

@Geo_Kondogbia

 Suivre

Grande émotion en compagnie du créateur D'olive&Tom 🍷
Prochain sur la liste Mr Eiichiro Oda 🍷

16:23 - 21 Mars 2015

697 RETWEETS 382 FAVORIS



Cet article vous a intéressé ? D'accord, pas d'accord ? Venez le dire à 17h en direct dans l'émission FOOT365 sur Sport365TV. Contactez-nous par mail à l'adresse tv@sport365.fr

N'hésitez pas à réagir également via Twitter et le compte @foot365tv

Sport365 est disponible sur Orange (canal 89), Free (canal 140), Numéricable (canal 157), Canal Sat (canal 124), SFR (canal 74) et Bouygues Telecom (canal 63)

Source : <https://gamersflag.com/article/reportage-au-monaco-anime-game-international-conferences-2015>
23 MARS 2015

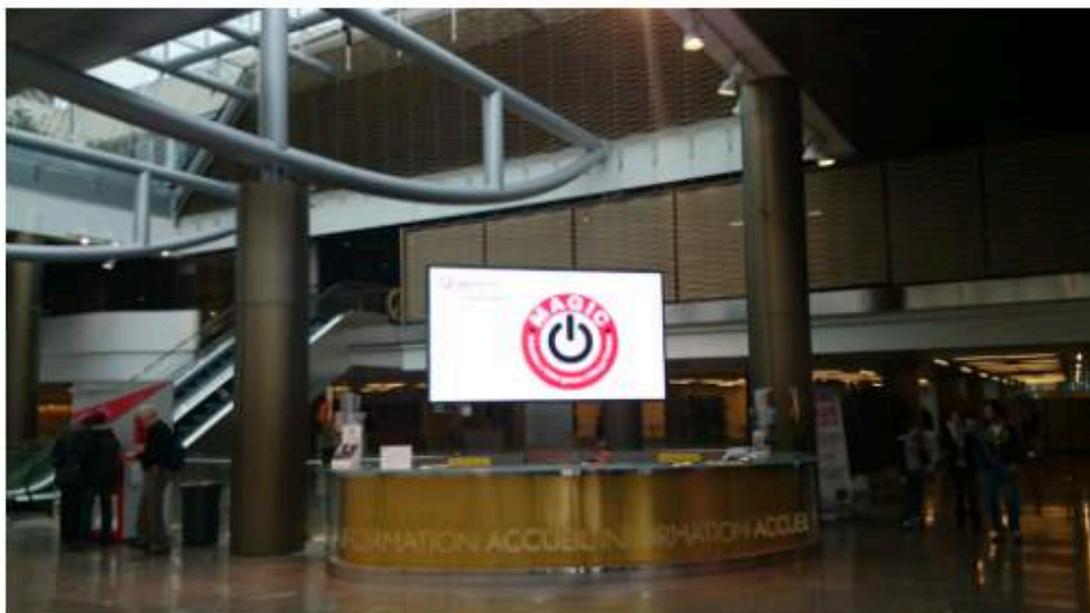
Reportage au Monaco Anime Game International Conferences 2015

par Powerfull04 | publié le 23 mars 2015 à 19:07:00 | publié dans la catégorie dossiers

J'aime 2 Tweeter 0 g+1



Le *Monaco Anime Game International Conferences 2015* a eu lieu le 21 mars dans la Principauté, l'occasion pour nous de ~~nous faire plaisir~~ vous rapporter ce qui s'est dit dans les conférences dédiées au jeu vidéo en particulier. Au programme : Une réflexion autour de la touche française dans le jeu vidéo, l'histoire de *Final Fantasy* et une rétrospective de la carrière de *Yuji Naka*, créateur de *Sonic*, entre autres.



Une ouverture tonitruante et une table ronde de frenchies

Après la présentation de tous les intervenants et *guests* du **MAGIC 2015**, une table ronde de développeurs français a souhaité porter le débat sur ce que l'on pourrait appeler la « *french touch* » dans le jeu vidéo. Ainsi, trois intervenants menés par un modérateur ont animé cette table ronde : *Frédéric Raynal* (**Alone in the Dark**, **Little Big Adventure**), *Eric Chahi* (**Another World**, **From Dust**) et *Alain Damasio* (**Remember Me**, **Life is Strange**) pour les premiers et *Thierry Platon* (Vice-président du *SNJV* et *Production Director* chez *Gloomywood*) pour la modération.

En bref, que des invités qui savent de quoi ils parlent et le débat est apparu très productif. Le terme même de « *french touch* » ne semble pas faire l'unanimité parmi nos intervenants, *Eric Chahi* regrettant même son aspect un peu trop « chauvin ». Le débat dévie un peu alors que les développeurs présents discutent un peu de leurs expériences propres, puisque ce terme est né à cette époque où les jeux vidéo n'étaient pas encore ancrés dans les habitudes, que ce soit des potentiels joueurs ou des développeurs. Il est également question d'outils à créer, ce qu'*Eric Chahi* évoque assez largement lorsqu'il est question de ses expérimentations actuelles.

Au final, la « *french touch* » semble être, selon *Alain Damasio*, est une expression au sens qui a largement évolué. C'est l'idée d'un jeu vidéo d'auteur – au même titre que le cinéma – basé sur des personnalités fortes, sans tenir compte de la réception, même si celle-ci existe. S'en est suivie une petite séance de questions aux intervenants avant la clôture de cette table ronde.

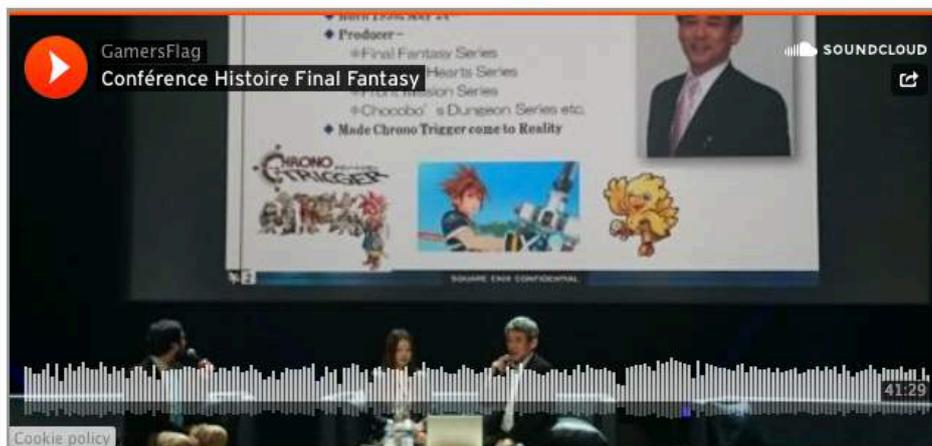


Final Fantasy, pour l'honneur

La conférence **Final Fantasy**, nous l'attendions énormément. En fait, on ne sait pas pourquoi, puisqu'il était bien évident que Square Enix n'allait rien dire de neuf dans cette conférence, mais passons. Tout a débuté par l'entrée en scène de *Shinji Hashimoto*, vice-président de l'éditeur et producteur de la série. S'ensuit la vidéo réalisée pour les 25 ans de la série et commentée de manière assez succincte par le monsieur. La vidéo est visible ci-dessous.



Ensuite, peu de choses intéressantes à se mettre sous la dent, avec un petit récapitulatif de la carrière de *Shinji Hashimoto* et une vidéo de la démo de **Final Fantasy XV**. Dommage que rien n'ait été montré concernant les concepts de **Final Fantasy Type-Next**, pourtant dévoilés le même jour ou presque par ailleurs.



Yuji Naka, Sonic mais pas que ...

Après quelques problèmes techniques, la conférence de *Yuji Naka* a pu commencer. Après s'être rapidement présenté, le papa de **Sonic** raconte comment il est entré chez **Sega** – son père lui disait qu'il était trop bête pour étudier et qu'il devait chercher du travail, comme quoi – la dernière année où ceux-ci prenaient encore des personnes qui ne sortaient pas de l'université.

Son premier jeu pour **Sega**, **Girl's Garden**, avait été mis en vente contre toute attente par l'éditeur japonais alors qu'il ne devait pas sortir des studios. Après **Black Belt**, c'est **Phantasy Star** qui est son fer de lance avant que **Sonic** ne le lance sur orbite. Le côté un peu *corporate* de l'aspect du hérisson est confirmé par *Naka* et il évoque également son départ pour **Sega USA**, où **Sonic the Hedgehog 2 et 3** seront développés. Au passage, il évoque la difficulté initiale d'intégrer un deuxième personnage jouable dans la suite.

La période jusqu'à la fin de la *Dreamcast* l'a vu développer beaucoup de jeux **Sonic**, en passant par **Nights into Dreams** sur *Sega Saturn*, qui partait de la volonté de voir Sonic prendre d'assaut les airs, et qui est devenu entre-temps un jeu dissocié de l'univers du hérisson bleu, et marquant un penchant plus « émotionnel » dans la façon d'aborder la narration. La période suivant la *Dreamcast* marque le développement d'autres types de jeux, pour d'autres constructeurs. La *Wii* a eu droit à quelques jeux et *Yuji Naka* évoque également deux projets annulés, plutôt prometteurs : **Project Malassia**, qui devait nous mettre à la tête d'un personnage qui devait avoir un lien particulier avec son équipier, ce lien aurait dû conditionner l'avancée, et **Project Wizard**, une sorte de *Zelda-like*, qui utilisait d'une manière spécifique la *wiimote* selon els donjons parcourus.

Prope, l'entreprise actuelle de *Yuji Naka* se base beaucoup sur les jeux sur mobile, suivant le courant qui régit le jeu vidéo depuis quelques années.



En bref, notre ressenti sur ce **MAGIC 2015** est très positif et propose un format événementiel qui sied bien mieux à la Principauté que le défunt **MAGS**, qui n'aura eu droit qu'à une seule édition, en 2013. Les *guests* invités ont tous été très disponibles et l'organisation générale a été à la hauteur. Pas de stands omniprésents, juste de la conférence et des intervenants et c'est, dans un sens, tant mieux. On a hâte de revenir !

*Deux autres conférences ayant un rapport avec le jeu vidéo ont été organisées mais, par manque de temps, nous ne pourrions vous en dire plus à ce sujet. La première était consacrée au contenu périodique et les personnages féminins, avec les exemples de **Life is Strange** et **Blue Estate** – intervenant : Oskar Guilbert –, tandis que la dernière parlait de l'illustration en France, au Japon et aux Etats-Unis avec des intervenants comme Yoshitaka Amano, Viktor Kalvachev ou Philippe Buchet. Un petit espace dédié aux jeux indépendants était en place, il a vu la remise du prix du gagnant du concours que nous avons relayé il y a quelques mois, par *ici*. C'est le jeu **Léon** qui a été choisi.*

Article de Powerfull04, photos de Jaya2018.

Source : <http://www.franceinfo.fr/sports/sports/article/monaco-olive-tom-l-honneur-659889>
23 MARS 2015

Monaco : Olive & Tom à l'honneur

FOOT par media365.fr lundi 23 mars 2015 18:06

Recommander 3

Tweeter 0

g+1 0

in Share



Visite de luxe à la Turbie vendredi dernier avec la visite au centre d'entraînement de l'AS Monaco de Yoichi Takahashi, le créateur du célèbre manga Olive & Tom. Pour le plus grand plaisir de Geoffrey Kondogbia, grand fan du dessin animé, et de ses partenaires.

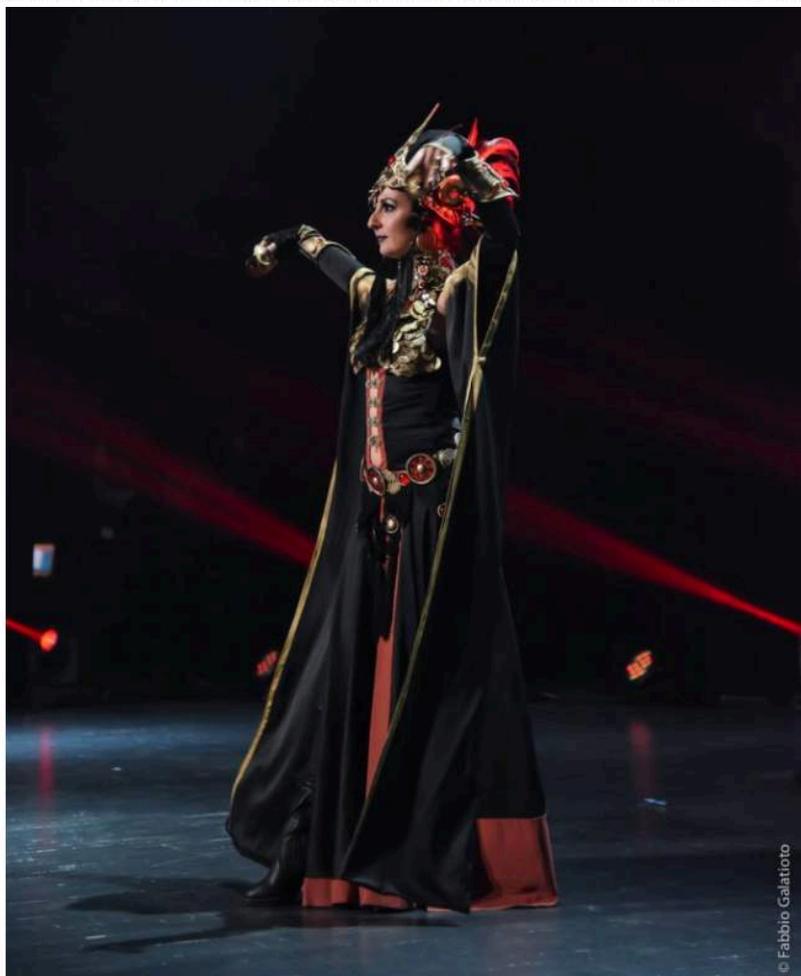
Présent sur le rocher pour le Salon Magic (Monaco Anime Game International Conference), le créateur d'Olive & Tom, Yoichi Takahashi, a souhaité faire une escale vendredi dernier par le camp d'entraînement de la Turbie afin de voir les joueurs. Tandis que certains reprenaient le générique de la série. Daniel Subasic et Geoffrey Kondogbia en ont profité pour faire quelques photos avec leur idole. Photo que l'international français a posté sur son compte Twitter ce samedi. Fan de manga, l'ancien joueur du FC Séville attend maintenant d'avoir la chance de rencontrer Eiichiro Oda, le créateur de One Piece. A noter que Leonardo Jardim, l'entraîneur portugais de l'ASM, a offert un maillot floqué à son nom au dessinateur japonais pour le remercier de cette venue, qui a fait le bonheur de tout le groupe monégasque.

Source : <http://cosplay-france.com/magic-convention-des-tetes-couronnees-du-cosplay/>
24 MARS 2015-03-26

MAGIC, CONVENTION DES TÊTES COURONNÉES (DU COSPLAY) !

Le 21 mars dernier s'est tenue à Monaco Magic, la convention haut de gamme qui met à l'honneur la royauté du Cosplay français. Un casting de rêve, des prestations haut de gamme et du drama de qualité... Cette édition restera dans les annales de l'Histoire du Cosplay. Et sera peut-être, un jour, contée avec talent, et courtoisie, par Stéphane Bern.

Le faste, le luxe, les têtes couronnées à la portée de tous, c'est un petit peu ce que proposait Magic aux fans de cosplay. Le Grimaldi Forum accueillait le fans de manga dans un cadre d'exception. Le show cosplay mettait à l'honneur les français les plus talentueux et primés : Nikita, Kirae, Ivy, Sikay, Leobane pour ne citer que les plus connus. Malgré des tenues de grande qualité, leurs prestations minimalistes auront toutefois désarçonné les amateurs du genre.



« *L'organisateur voulait avant tout proposer un show de qualité, le concours était un petit bonus,* » explique Fairy, présidente de l'association Bulle Japon en charge des animations cosplay. C'est donc devant seulement cinq autres participants qu'Orena, cosplayé en Buck Wanderbeck du jeu vidéo Wildstar a remporté le concours.

Loin des clichés qui poursuivent Monaco et qui veulent que la principauté affiche des tarifs inabordables, l'accès à Magic était gratuit. On trouve même à Monaco des restaurants à des prix raisonnables, et certains bus y sont gratuits. « *On peut très bien prendre un hôtel à Nice et aller à Monaco pour la journée,* » conseille Fairy. D'autant que les visiteurs de Magic se voyaient offrir une entrée gratuite pour une soirée en boîte de nuit !



Ivy était Isabella Valentine de la série Soul Calibur

Seule ombre au tableau, le désistement de dernière minute de Mouloud, l'animateur de Canal + annoncé comme présentateur du concours de cosplay. Espérons que ses fans ne s'étaient pas déplacés trop nombreux.



Photo de groupe des cosplayeurs

Crédits photos : photo 1 et 2 Magic Convention, photo 3 Nathrann.

Source: <http://joypad.fr/interview-des-directeurs-de-life-is-strange-nous-pensons-avoir-cree-des-personnages-authentiques-ancres-dans-le-reel/>
26 MARS 2015

Interview des directeurs de Life is Strange : " Nous pensons avoir créé des personnages authentiques, ancrés dans le réel. "

by *Aurélie Knosp* on 26/03/2015



Le dernier jeu de DontNod a réussi à toucher nos petits cœurs de joueurs insatiables et râleurs. Arcadia Bay, Max et Chloé, les tempêtes et les cervidés nous font voyager et rêver. En effet, tout en s'inspirant du monde réel et du quotidien, Life is Strange offre une once de nostalgie pour une envolée de poésie.

Découvrez notre interview des co-réalisateurs, Raoul Barbet et Michel Koch, pour comprendre la création de cette " œuvre d'auteur ". Difficile de définir autrement Life is Strange, tant ce jeu d'aventure est vecteur d'émotions et semble fait à l'unisson.



Aurélie Knosp : Bonjour Raoul, bonjour Michel. C'est quoi la différence entre directeur créatif et directeur artistique ? Mettez-vous encore la main à la pâte sur Life is Strange ?

En fait nous sommes tous les deux co-game directors du projet, c'est à dire co-réalisateurs, chacun avec certaines spécialités, mais globalement c'est vraiment un travail commun, main dans la main. En gros nous supervisons la vision globale du projet, encadrant chaque corps de métier pour s'assurer que tout avance dans la direction souhaitée, que tout est cohérent et que l'expérience finale du joueur correspondra à nos intentions et attentes.

Nous mettons encore beaucoup la main à la pâte oui, que cela soit sur les caméras du jeu, la mise en scène, la direction d'acteur, l'écriture, la lumière... C'est très important de rester proches des équipes et de ne pas prendre trop de distance du projet. Pour nous c'est vraiment ce travail au jour le jour, les mains dans le cambouis, qui est important, déjà pour rassurer les équipes, ne pas les laisser en roue libre, mais aussi car c'est ce que nous aimons, faire des jeux et y participer tous les jours.

A.K : Pourquoi travaillez-vous avec le format épisodique (cinq épisodes), quels sont les avantages et inconvénients ?

Dès le début nous avons souhaité découper notre histoire en épisode, à la manière de la narration des séries TV. C'est un choix qui nous permet de mieux découper le rythme de l'histoire, et de proposer aux joueurs une narration forte et maîtrisée.

En effet avec des épisodes d'une durée de 2-3h, nous savons que la majeure partie des joueurs joueront a un épisode entier en une seule session, nous savons donc où ils commencent, et où ils s'arrêtent. Cela nous permet de vraiment contrôler le rythme du jeu, de proposer un cliffhanger, et une vraie courbe émotionnelle tout le long de cette session de jeu.

Avoir plusieurs épisodes nous permet aussi de mieux penser la répartition des informations que l'on donne au joueur tout le long du jeu, comment nous faisons évoluer les personnages d'un épisode à l'autre, leur "temps" de présence à l'écran, les sujets différents que nous pouvons aborder d'un épisode à l'autre, etc...

Enfin un autre gros avantage de ce format est que nous pouvons découvrir entre chaque épisode la réception du public, leurs commentaires, leurs critiques... Et nous avons la possibilité de modifier le jeu légèrement en fonction de ces retours. L'arc narratif principal est écrit depuis longtemps, nous savons où nous allons, comment l'histoire se termine, ce que vont vivre les personnages. Mais il est toujours possible d'ajouter des scènes ou des dialogues avec tel personnage qui plait, d'améliorer tel feedback gameplay... et c'est quelque chose d'unique. Avec un jeu entier une fois qu'il est terminé, on passe a autre chose... Là il y a un véritable échange avec notre communauté. Cela crée aussi une attente, et de la force aux équipes de savoir qu'il ne faut pas décevoir et que les joueurs sont impatients de connaître la suite.

Mais c'est aussi terriblement difficile, nous ne faisons pas un seul jeu, mais 5, avec 5 phases de debug, 5 phases de



A.K : Quel est le point de départ de Life is Strange ? Qu'avez-vous repris et retiré du Memory Remix de Remember Me ?

Life Is Strange est parti des séquences de Memory Remix de notre précédent projet : Remember Me. L'un des fondateurs du studio, Hervé Bonin, souhaitait qu'une petite équipe travaille sur un projet qui se baserait quasiment exclusivement sur cette mécanique de gameplay, et sur ce principe de "causes et conséquences". Ce fut la base de réflexion pour "What If?" (le nom de code de Life is Strange).

Nous nous sommes donc demandé comment nous aimerions appréhender cette mécanique à l'échelle d'un jeu entier, ce que nous aurions envie de raconter et de faire ressentir au joueur... Assez vite la mécanique du "Rewind" est ainsi apparue, ainsi que notre volonté de proposer un jeu d'aventure traitant des choix et de leurs conséquences, ainsi nous pouvions itérer autour de ces piliers afin de trouver la meilleure histoire, les meilleurs personnages, l'univers...

C'est ainsi que nous avons créé notre héroïne, Max, une adolescente qui découvre en même temps que le joueur qu'elle possède un pouvoir unique, et qui va la transformer, la changer, lui permettant de grandir, et de passer à l'âge adulte.



LIFE IS STRANGE



A.K : Vous travaillez avec l'éditeur Square Enix, quels sont les bénéfices ? Avez-vous des restrictions artistiques ou créatives ?

La relation avec Square Enix est excellente, dès le début ils ont complètement cru à notre projet, à notre histoire et à nos personnages, il n'y a honnêtement eu aucune restriction artistique ou créative, au contraire ils nous ont toujours soutenu même sur les décisions compliquées.

Les bénéfices sont évidemment nombreux, c'est un grand éditeur, avec une structure de marketing très efficace, et beaucoup de renommée et de rayonnement international, c'est une véritable chance pour ce projet.

Et pour nous, c'est juste un rêve de gosse de travailler sur un jeu estampillé Square Enix, nous aimons leurs jeux depuis que nous sommes tout gamins...

A.K : Le premier épisode de Life is Strange répond-t-il à toutes vos attentes de départ ?

Honnêtement, oui. Globalement l'épisode correspond vraiment à ce que nous avions en tête au tout **début de la conception**, nous avons pu proposer cette aventure contemplative différente, ces personnages inhabituels, et cette possibilité pour le joueur de simplement "prendre son temps", et c'est pour nous une vraie fierté.

A.K : Bravo, le succès est au rendez-vous ! D'après vous, pourquoi, quel est votre point fort ?

Attendons de voir la réception des prochains épisodes (sourire). Mais effectivement la communauté semble soudée autour de ce projet, et on dirait que Max et Chloé sont des personnages qui plaisent vraiment aux joueurs. Nous avons vu des centaines de fan arts et de très nombreux cosplays, et cela nous fait évidemment énormément plaisir.



A.K : Quel a été le travail fait sur l'histoire et l'univers, en collaboration avec Christian Divine ?

L'histoire principale a été écrite au début du projet, avec un scénariste et réalisateur français qui avait déjà travaillé sur les cinématiques de Remember Me : Jean-Luc Cano, suite à nos brainstormings initiaux. De nombreux éléments étaient importants pour nous : raconter une histoire de passage à l'âge adulte, dans le monde adolescent, situer l'histoire dans une petite ville Américaine du Pacific North West qui évoque pour nous un certain mystère et un lien fort avec la nature, utiliser ces ambiances automnales et nostalgiques, trouver des personnages forts pour parler d'amitié, de problèmes sociaux...

Enormément de recherches ont été effectuées en parallèle, des photos lors d'un voyage dans la région de Seattle, des documentaires, de nombreuses recherches sur des blogs, sur facebook, sur tumblr, sur des journaux locaux en Oregon. Nous voulions vraiment ne pas nous tromper et être le plus authentique possible, ne pas faire l'erreur des petits Français qui se plantent complètement sur leur représentation de l'Amérique.

Une fois l'histoire complètement écrite, nous l'avons remaniée avec les game designers afin de la découper en scènes jouables, d'en faire véritablement un script de jeu et non de film.

Enfin c'est à ce moment que nous avons commencé notre collaboration avec Christian Divine. Il était indispensable pour nous d'écrire des dialogues et le script final directement en anglais, avec une personne habitant sur la côte ouest des Etats Unis, et qui apporterait cette authenticité indispensable pour un projet de la sorte.

Nous avons fait passer plusieurs tests d'écriture à des scénaristes et dialoguistes Américains, et Christian est directement sorti du lot, son style naturel et la qualité de ses dialogues nous ont tout de suite plu.

Depuis il écrit donc tous les dialogues et textes du jeu, tout ce qui est dans le jeu final passe par lui, même si l'histoire globale a été écrite avant. Il travaille aussi énormément avec nous sur la narration environnementale afin de s'assurer que tout ce que nous montrons semble authentique et Américain.



A.K : Comment avez-vous travaillé Max et Chloé, les deux personnages principaux féminins (caractères, dialogues, expressions, mouvements, habits, environnements, etc.) ?

Créer des personnages est toujours un travail progressif, sur la durée, en fonction du gameplay, de l'histoire, et de ce que nous voulons faire ressentir au joueur. Max est arrivée en premier, on cherchait à créer un personnage qui résonnerait avec le pouvoir du rewind ainsi que le thème des choix et des conséquences. C'est pour cela que Max est une étudiante timide qui a du mal à aller de l'avant, à prendre des décisions, elle a tendance à toujours se remettre en question, et le pouvoir du rewind accentue encore ses hésitations et ce trait de caractère. De la même manière elle est nostalgique, regarde vers le passé, comment elle était il y a 5 ans avant de partir pour Seattle... elle préfère prendre des photos avec un polaroid plutôt qu'un appareil numérique, c'est encore une fois étroitement lié avec la symbolique du rewind et du retour dans le temps. Créer aussi un personnage qui est nouveau à **Arcadia Bay**, qui vient de revenir après une longue absence nous permet de lier Max et le joueur, et de faire découvrir au joueur cet univers par le regard interrogateur du personnage principal.

Pour Chloé, ce personnage est arrivé un petit peu après. Nous savions qu'il manquait quelque chose à l'histoire pour parfaitement fonctionner, il manquait un moteur pour Max, une raison d'aller de l'avant et de s'impliquer à nouveau dans la vie d'Arcadia Bay. C'est ainsi que nous avons créé Chloé, une ancienne meilleure amie avec laquelle Max devrait recoller les morceaux, et qui l'entraînerait dans les mystères de la ville et la pousserait à changer et à prendre des risques.

Pour l'aspect visuel, comme pour tous les autres personnages nous avons effectué de très nombreuses recherches, beaucoup de documentation, de photos... Il fallait trouver les vêtements les plus adaptés à la personnalité de chacun. Nous ne voulions pas faire des "costumes", mais vraiment des tenues vestimentaires logiques pour l'époque et pour les personnages, tout en trouvant évidemment quelque chose de plaisant visuellement et qui pourrait marquer et plaire au public.

Enfin pour les dialogues et les expressions, nous avons beaucoup travaillé avec Christian afin de définir chaque personnage, trouver les mots qui les définissent, comme le "hella" de Chloé par exemple. Christian connaît très bien l'Oregon car il va souvent passer plusieurs semaines à Portland, et il a beaucoup parlé avec les habitants, histoire de s'immerger un peu dans la culture locale. On est vraiment très content du résultat et nous pensons avoir créé des personnages authentiques, ancrés dans le réel et dans notre temps.



A.K : Comment définissez-vous les mots « nostalgie » et « amitié » que vous utilisez souvent ?

Ce sont des concepts assez larges qui englobent la création dans Life is Strange et orientent la plupart de nos choix visuels, narratifs, et de design.

La nostalgie ce sont des couleurs pastels, une lumière déclinante, des feuilles qui commencent à tomber, un polaroïd, des regrets, des déceptions, une certaine intemporalité, de la lenteur, un regard en arrière, une photo oubliée dans un tiroir, quelques mots sur un vieux carnet, une chanson, quelques notes de guitare...

L'amitié c'est notre fil rouge, un des thèmes principaux de Life is Strange, c'est ce qui nous raccroche au monde qui nous entoure, aux autres...

Pour Max c'est avant tout Chloé, son amie d'enfance. Malheureusement le temps est passé par là, un déménagement, un changement de ville, un décès... et le temps à tendance à tout ronger, cette amitié s'est estompée. Max peut changer cela maintenant, redécouvrir Chloé et apprendre à renouer cette amitié qui sera le moteur de l'aventure au fil des 5 épisodes. C'est aussi les autres élèves, les liens qui unissent Max avec Kate, Warren, Dana...

Enfin c'est aussi l'amitié entre Chloé et Rachel, l'étudiante disparue que Chloé essaie désespérément de retrouver.

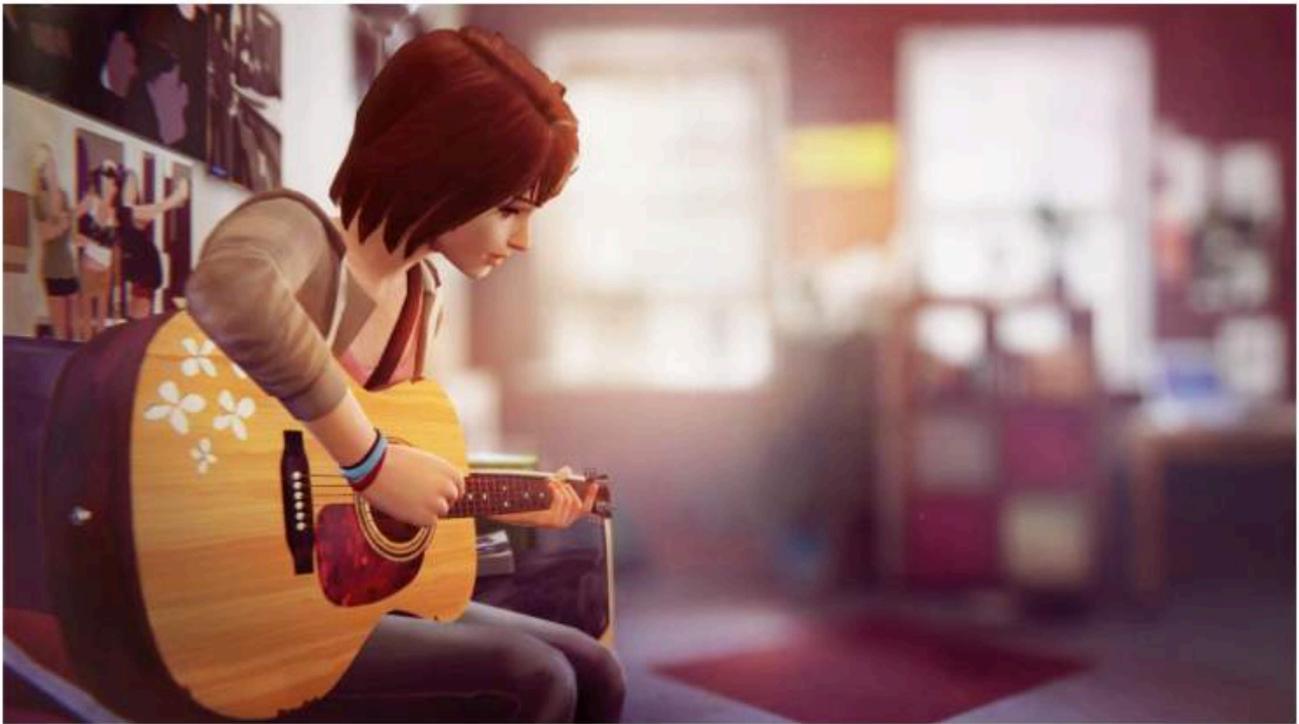


A.K : Avec le choix de la musique Indie Folk et du compositeur Jonathan Morali, que voulez-vous rajouter à l'expérience du joueur ?

La musique est un des éléments les plus importants dans toute œuvre audiovisuelle, et pour *Life is Strange* nous voulions qu'elle devienne un acteur à part entière, qu'elle accompagne Max mais aussi les autres personnages, ajoutant une nouvelle couche de narration pour chacun d'entre eux.

En effet la musique peut être sous forme de bande son extra-diégétique et accompagner le joueur, mais elle peut aussi être diégétique, par exemple dans un baladeur, une chaîne hi-fi ou un jukebox, et définir le ou les personnages qui l'écoutent. Nous connaissons le travail de Jonathan Morali avec son groupe *Syd Matters*, dont nous sommes fans, et nous savions que ses sonorités et son travail colleraient parfaitement avec la teinte que nous souhaitons pour *Life is Strange*, avec cette nostalgie qui englobe le projet...

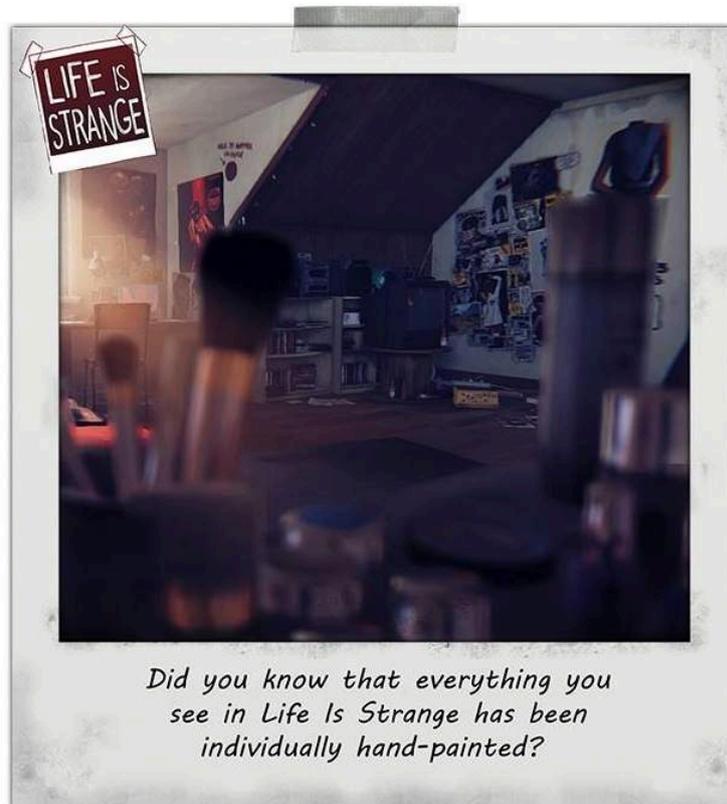
Nous sommes ainsi entrés en contact avec lui, et il a très rapidement accepté de faire partie de l'aventure. Il compose donc toutes la bande son du jeu, que vous pouvez entendre dans le menu, quand Max se promène sur le campus et pendant de nombreuses scènes. Et nous avons aussi décidé d'utiliser deux chansons de son groupe *Syd Matters*, ce que Max écoute dans son baladeur au début du jeu, et la chanson pour la fin du premier épisode. Enfin nous avons la chance d'avoir pu rassembler d'autres titres d'auteurs talentueux pour accompagner nos personnages pendant les 5 épisodes, avec des artistes comme Angus et Julia Stone, José Gonzales, Sparklehorse, Mogwai, Local Natives, Alt-J...



A.K : Pourquoi avoir choisi cette esthétique avec des textures peintes numériquement pour atteindre un rendu proche des expressionnistes ?

Cela rejoint la notion de nostalgie, en effet dès le début nous savions que nous ne voulions pas d'un rendu hyper réaliste. En effet nous voulions que le joueur puisse amener un petit peu de sa propre perception, de ses propres souvenirs, lorsqu'il jouerait à Life is Strange. Quand un jeu est trop réaliste, il n'y a plus vraiment la place pour l'imagination, tout est net et détaillé, et l'imagination ne travaille plus. Nous avons donc travaillé pour trouver le bon équilibre entre rendu trop stylisé et rendu trop réaliste. C'est ainsi que nous sommes arrivés à ce rendu, avec ces textures simples et peintes à la main, qui laissent la part belle à l'interprétation, tout en gardant un rendu réaliste de la lumière afin de littéralement remplir chaque scène, chaque espace.

Tout comme la musique, la lumière est un personnage très important dans Life Is Strange, car c'est véritablement un élément sensoriel dont nous nous rappelons, qui devient presque tangible, comme un rayon de soleil chaud au petit matin, il n'est pas solide, mais parfois plus présent dans notre mémoire que bien d'autres éléments.



Nous ne savons pas si on en reprend vraiment les codes, mais ce qui est flagrant dans ce type de cinéma, c'est l'attachement aux personnages, aux tranches de vie, aux histoires simples proches des gens. Nous souhaitons avoir cette approche pour Life is Strange, à l'opposé d'un scénario de blockbuster à grand échelle.

Dans Life is Strange, même si nous avons un élément surnaturel avec le rewind, nous restons toujours proche de Max, ce qui compte c'est comment elle réagit à ce pouvoir, ce qu'elle en fait, et comment cela change son existence, sa perception du monde et des autres. Nous ne racontons pas une histoire épique de science-fiction, nous racontons une histoire sur le passage à l'âge adulte, une histoire d'amitié entre deux adolescentes, et un mystère à l'échelle d'une petite ville Américaine.

C'est aussi les thèmes que nous abordons, les problèmes familiaux, la relation des adolescents avec les réseaux sociaux, les problèmes sociaux dans une petite ville en déclin, la violence psychologique des adolescents les uns envers les autres...

A.K : Pouvez-vous expliquer votre métaphore du papillon et de la chrysalide ?

Il y a plusieurs métaphores, évidemment l'effet papillon, métaphore directe de la notion de choix et de conséquences, symbolisant les répercussions inévitables des choix que prendra le joueur tout au long de l'aventure. Il y a aussi la symbolique liée au personnage de Max elle-même, qui va devoir apprendre à grandir tout au long des 5 épisodes, à aller de l'avant et à accepter le destin, passant ainsi d'un état de chrysalide à celui de papillon.

A.K : Avec la tempête et les pouvoirs de Max, penchez-vous de plus en plus vers le fantastique pour les prochains épisodes ?

Life is Strange est avant tout une histoire humaine, une histoire sur le passage à l'âge adulte, et même si il y a du fantastique dans Life is Strange, c'est une couche secondaire qui ne va pas occulter les thèmes principaux. Ne vous attendez pas à voir l'histoire partir dans la science-fiction pure et dure.



A.K : Etes-vous heureux en vous réveillant chaque matin pour travailler sur ce projet ? Pourquoi ^^ ?

On aimerait souvent dormir un petit peu plus, donc parfois les réveils sont difficiles, mais oui, c'est un projet passionnant et nous sommes extrêmement heureux d'avoir la chance de pouvoir le mener à terme. Objectivement ce n'est pas tous les jours que l'on peut aborder ce genre de scénario, de personnages, et de thèmes dans un jeu vidéo signé avec un gros éditeur, et nous sommes conscients de notre chance.

A.K : Et enfin, un conseil pour celui ou celle qui aimerait créer le jeu de ses rêves (mais qui se vend) ?

Ce n'est pas une question facile... nous ne pensons pas qu'il y a une recette miracle, mais c'est certainement la conjonction de plusieurs critères. Déjà beaucoup de travail c'est certain, de la passion, et certainement un peu de chance. Et surtout rester curieux, se nourrir de tout ce qui nous entoure. Toutes les expériences sont bonnes à prendre. Il faut persévérer !

Source: <http://joypad.fr/interview-de-yuji-naka-il-faut-prendre-du-plaisir-a-jouer/>
27 MARS 2015

Interview de Yuji Naka : " Il faut prendre du plaisir à jouer "

by Aurelie Knosp on 27/03/2015

4

4

Share

Share

Share

Share

Share

Share

Vous voulez un secret pour rester jeune et créer des jeux-vidéo ?! Et bien, jouez et prenez-y toujours du plaisir ! C'est effectivement ce que vous conseille Yuji Naka, un des créateurs de l'illustre Sonic !

Né en 1965 à Osaka (oui il ne fait pas du tout ses cinquante ans !), il rentre chez Sega comme programmeur en 1984. En 1991, il est à l'origine, avec Naoto Oshima et Hirokazu, de Sonic the Hedgehog (on lui attribue la découverte d'une technique qui permet d'accélérer le scrolling) sur Mega Drive. Évidemment, la mascotte hérissée bleue va rapidement devenir culte.

Pendant des années, Yuji Naka fut à la tête de l'équipe de développement de jeux vidéo, la Sonic Team (qui développa aussi Phantasy Star, Nights into Dreams, Chuchu Rocket!, etc).

Le 16 mars 2006, il quitte Sega et fonde le **studio Prope** pour se consacrer au marché des jeux mobiles (Let's Tap, Digimon Adventure, Rodea, the Sky Soldier, etc).

Mais cet homme qui a toujours voulu être son propre patron désire encore développer des jeux sur consoles de salon. Il n'a évidemment rien oublié des bons souvenirs avec la Sonic Team. Ainsi, il retrace avec nous un pan de sa carrière, ses rêves passés et ambitions plus terre à terre. Yuji Naka sait vraiment ce qu'il veut !

Vidéo réalisée dans le cadre du **MAGIC** (Monaco Anime Game International Conferences), le 21 février 2015 :



Source: <http://joypad.fr/interview-de-yoshitaka-amano-ma-vie-actuelle-a-depasse-tous-mes-reves/>
27 MARS 2015

Interview de Yoshitaka Amano : " Ma vie actuelle a dépassé tous mes rêves "

by *Aurelie Knosp* on 27/03/2015.

4

71



Share



Share



Share



Share



Share



Share

Yoshitaka Amano est un artiste peintre et illustrateur qui n'a rien oublié de ses rêves d'enfance : " Quand on me dit que c'est joli, je suis content et je dessine encore plus ". Cette phrase pourrait résumer toute sa carrière. Elle évoque l'énergie qu'il transmet chaque jour pour nous partager sa passion pour le dessin et la peinture.

Amano est donc un grand maître qui excelle dans son domaine, mais n'a pas fini de nous étonner. Son œuvre est aussi variée que prolifique (voir biographie ci-dessous) et aucun art-book ne saurait en reprendre l'intégralité. Alors, dans cette (trop courte) interview, nous revenons sur des points clés de sa vie d'artiste. Quels étaient ses rêves d'enfants, de quoi est-il le plus fier et quelles sont ses ambitions de demain ? Trois axes pour découvrir un homme sur qui le temps n'a pas d'emprise !

Vidéo réalisée dans le cadre du **MAGIC** (Monaco Anime Game International Conferences), le 21 février 2015 :

Interview de Yoshitaka Amano : " Ma vie actuelle a dépassé tous mes rêves "



De plus, voici une galerie, très très loin d'être exhaustive mais qui permet de voir la variété de son travail. Enfin, elle est suivie d'une courte biographie (disponible sur le site du [MAGIC](#)).



Concept Art : Final Fantasy VI



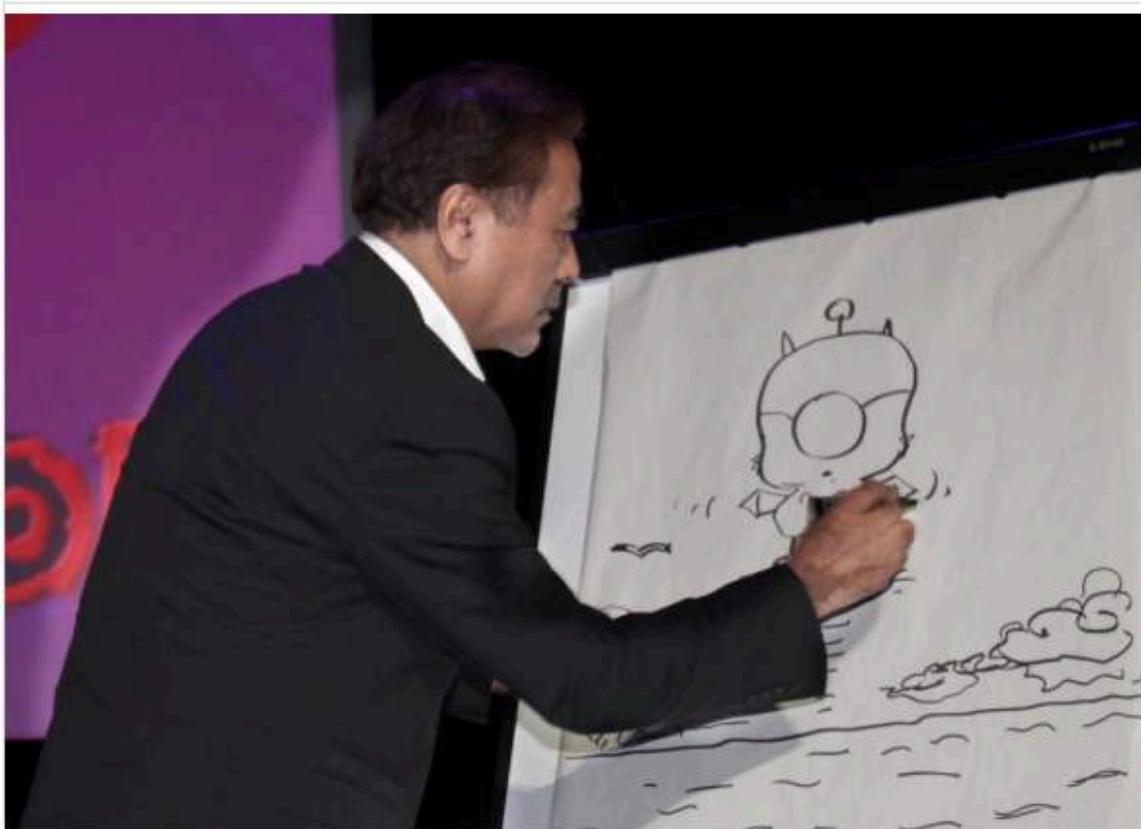
Chara-Design : Final Fantasy IX



Illustration Vampire Hunter D



Illustration Les chasseur de rêves (Gaiman)



Amano pendant le concert dessiné du MAGIC – Photo de Pascale Digeaux

Yoshitaka Amano est né en 1952 à Shizuoka.

Il commence sa carrière en travaillant pendant quinze ans dans l'un des studios d'animation les plus influents du Japon, la Tatsunoko. Il y côtoie une génération d'artistes hors du commun qui propulseront l'animation au statut international de « Japanimation ».

Durant cette période très active où il apprend beaucoup, il s'intéresse également à l'art pluriséculaire japonais de l'ukiyo-e, et à l'Art nouveau européen. Cet apprentissage lui permet, quelques années plus tard, de s'affranchir du milieu de l'animation pour se consacrer à l'illustration, en particulier à la fantasy, genre qui deviendra sa spécialité pendant de longues années. Il travaille ainsi avec les plus grands écrivains de la littérature fantasy japonaise et donne un visage et une présence aux créatures imaginées par Hideyuki Kikuchi (Vampire Hunter D) ou bien Kaoru Kurimoto (Guin Saga).

Il développe un style unique à la fois inspiré par une exploration des techniques traditionnelles et un

En 1987, les créateurs de Final Fantasy, Squaresoft, font appel à lui pour donner corps à leur grande saga. Son travail se retrouve animé par des ingénieurs et des codeurs sur les différentes versions pour consoles que connaîtra cette série fleuve.

Mais sa volonté de s'exprimer ne se limite pas seulement aux arts visuels.

A mesure que son trait s'épure, sa créativité se manifeste de plus en plus en volume. Amano conçoit des scénographies de ballets et de pièces de théâtre, des vitraux, et même des bijoux. A cette époque, son travail commence à être reconnu en Occident. A la fin des années 1990, il décide de s'installer à New York et y ouvre un atelier. Il collabore avec des auteurs de Marvel, et s'approprie la mythologie des super-héros comme Sandman ou Wolverine. Au début des années 2000, Yoshitaka Amano investit le monde de l'art contemporain.

Chantre de l'art total, Yoshitaka Amano exerce son talent dans des créations bien distinctes comme Hero, Eve et bientôt Deva Zan. Leur point commun : une panthère noire qui sert de lien à différentes époques, différents continents, différents talents et différents supports comme l'illustration pure, le comics, la sculpture, l'art vidéo, le film 3D, le computer graphics.

En 2010, Yoshitaka Amano inaugure son propre studio, Deva Loka, « L'endroit où les dieux se rassemblent ». De ce studio sortiront des films en 3D et de vrais projets multimédias. Yoshitaka Amano collabore également avec la société Shibuya Productions sur le court métrage d'Animation Birth ainsi que sur le projet Windwalkers

Source: <http://joypad.fr/debat-sur-la-french-touch-avec-frederick-raynal-et-thierry-platon-il-faudrait-redorer-le-blason/>
27 MARS 2015

Débat sur la French Touch avec Frédéric Raynal et Thierry Platon : " Il faudrait redorer le blason ! "

by *Aurelie Knosp* on 27/03/2015



Est-ce qu'être développeur français signifie être râleur et mettre des gendarmes à moustache dans son jeu ? Admettons que non...

Est-ce qu'être développeur français, c'est avoir toute la culture d'un vieux continent à partager ? Admettons que non...

Est-ce qu'être développeur français, c'est raconter des histoires longues (et chiantes) ? Admettons encore que non...

Est-ce qu'être développeur français, c'est réussir des projets sans argent ? Admettons évidemment que non ...

Et si français c'était toujours dire non et se remettre en question ? Pour y répondre, nous avons interrogé deux développeurs français, heureux de faire leur métier depuis des années. Frédéric Raynal et Thierry Platon font le point sur la " French Touch ".

Interview tournée dans le cadre du **MAGIC**, le 21 mars 2015 :



. Biographie de **Frédéric Raynal** :

Il est le père spirituel du genre Survival Horror grâce à Alone in the Dark.

Il est également le génial créateur de Little Big Adventure, Time Commando et Toy Commander pour ne citer que ces jeux.

En 2006 il reçoit l'insigne de Chevalier dans l'Ordre des Arts et des Lettres pour son brillant début de carrière.

Aujourd'hui il travaille à la conception de son **nouveau jeu 2Dark**.

Curieux d'en savoir plus ? Retrouvez l'intégralité de la table ronde :



Source: <http://noco.tv/emission/20141/nolife/reportage/salon-magic>
DIFFUSION 27 MARS 2015



Interview de Yuji Naka par GAMERGEN

Source: <http://www.gamergen.com/actualites/magic-2015-yuji-naka-createur-sonic-interview-magixien-260831-2>

29 MARS 2015



MAGIC 2015 - Yuji Naka : "J'ai arrêté de suivre Sonic car je ne pourrais m'empêcher de changer certaines choses"

Le dimanche 29 Mars 2015 à 03h30 par [MaGiXieN](#)

3 059 lectures

MaGiXieN a rencontré le créateur de Sonic qui a répondu à quelques questions, dont celle sur la façon dont il voit son hérisson bleu évoluer sans lui.

Bons Plans Jeux & Jouets

Bénéficiez des Bons Plans sur les Jeux & Jouets !



Sommaire

1

2

> Page 1 : Yuji Naka, rencontre avec le papa de Sonic

Le *Monaco Anime Game International Conférences* (MAGIC 2015) s'est tenu la semaine dernière à la Principauté. Ce salon, vraiment différent de ce qui se fait ailleurs, nous a donné l'occasion de rencontrer quelques pointures du jeu vidéo, dont Yuji Naka, créateur de l'emblématique *Sonic*.

Yuji Naka est rentré en 1984 chez SEGA comme simple programmeur. Son premier jeu se nomme **Girl's Garden**, puis viendra **F16 Fighting Falcon** avant d'enchaîner sur un premier gros succès avec les trois premiers **Phantasy Star**. C'est en 1991 qu'il crée, avec Naoto Oshima et Hirokazu Yasuhara, le personnage de **Sonic the Hedgehog** sur Megadrive qui connaîtra pas loin d'une vingtaine de titres sous la direction de Yuji Naka et sa *Sonic Team*. C'est en 2006 qu'il quitte SEGA pour fonder *Prope*, son studio de développement.

Inutile de vous dire qu'après la qualité plus que relative des dernières productions dont *Sonic* est le héros, nous avons fort envie de demander à son créateur ce qu'il pensait de ce que devenait son bébé depuis qu'il l'avait laissé en charge à d'autres. Pour être transparent, Yuji Naka a d'abord refusé de répondre à cette question, car nous l'avions sans doute posée un peu trop frontalement. Malgré tout, même s'il n'avait pas trop envie de donner son avis sur le travail de l'équipe actuelle en charge de *Sonic*, après une petite reformulation de notre question, il a finalement accepté d'y répondre et nous l'en remercions.

Nous vous laissons découvrir son interview dans la vidéo ci-dessous (voix japonaises et avec

➤ **Vous êtes le papa de Sonic. Aujourd'hui, il a grandi, il a changé. Suivez-vous encore ses aventures ? Les appréciez-vous ?**

J'ai créé Sonic, puis j'ai travaillé 15 ans sur cette franchise. À cette époque, beaucoup de choses évoluaient. Quand je suis parti, il y a 10 ans, j'ai laissé le jeu à une équipe en charge de développer le projet. Je suis d'ailleurs très content qu'ils aient réussi à le faire vivre tout ce temps. J'ai dès lors arrêté de suivre le projet, car je ne pourrais m'empêcher de changer certaines choses.

➤ **Pourquoi Sonic est-il bleu ?**

La couleur bleue de Sonic provient du logo Sega, qui à l'époque était bleu. Sega n'avait pas de mascotte caractéristique et tout le monde, moi également, voulait être son créateur. J'ai donc fait exprès de le mettre en bleu pour qu'on le rapproche de Sega. On a eu une réunion lors de laquelle la mascotte de Sega devait être élue parmi tous les jeux de l'époque, mais aucune décision n'a été prise. Le jeu s'est bien vendu et a continué à bien se vendre, ce qui a donné l'impression que Sonic était la mascotte de Sega. Mais, en réalité, il n'y a jamais eu d'annonce officielle malgré tous mes efforts pour qu'il la devienne.

➤ **Quelle est votre journée type ?**

Je me lève le matin, j'ai juste le temps de m'amuser 30 min avec mes enfants. Je vais à l'entreprise en voiture. J'arrive au bureau et je lis mes mails. Une fois les mails vérifiés, je joue à la dernière version réalisée la veille. J'organise des réunions pour en parler et donner mes impressions. Souvent, après avoir fait le tour des équipes, la journée est finie.



J'ai, dès lors, arrêté de suivre le projet (Sonic, NDLR) car je ne pourrais m'empêcher de changer certaines choses.

Interview de Yoshitaka Amano par GAMERGEN

Source: <http://www.gamergen.com/actualites/magic-2015-yoshitaka-amano-final-fantasy-vampire-hunter-interview-magixien-260842-1>

29 MARS 2015



MAGIC 2015 - Yoshitaka Amano : "Quand je ne dessine pas, je mange et je dors"

Le dimanche 29 Mars 2015 à 16h45 par [MaGiXieN](#)

1 154 lectures

Yoshitaka Amano, concepteur des personnages de Final Fantasy, ou encore de Vampire Hunter D, nous a accordé un peu de son temps...

Bons Plans Jeux & Jouets

Bénéficiez des Bons Plans sur les Jeux & Jouets !



Sommaire



› Page 1 : Yoshitaka Amano : concepteur des visuels de Final Fantasy...

Le *Monaco Anime Game International Conférences (MAGIC 2015)* s'est tenu la semaine dernière et ce salon, vraiment différent de ce qui se fait ailleurs, nous a donné l'occasion de rencontrer quelques pointures du jeu vidéo, dont Yoshitaka Amano, à l'origine du visuel, entre autres, des *Final Fantasy*.

Embauché par les studios d'animation Tatsunoko, il commence sa carrière au début des années 80 en concevant des personnages pour des séries telles que "la bataille des planètes" ou encore "Konchū Monogatari: Shin Minashigo Hatch".

Très vite, il démissionne pour créer son propre studio d'animation indépendant, *Ten Productions*. Avec ses nombreuses illustrations dans les univers de la science-fiction et du fantastique, il remporte de nombreuses récompenses qui le font connaître au Japon comme en Occident. En ayant vendu plus d'un million d'*artbooks* au Japon et ses œuvres exposées à Orléans, New York, Séoul et Bruxelles, il est un artiste comblé qui reste abordable pour ses fans ou même les studios.

C'est donc en 1986 que *Square* (pas encore fusionné avec *Enix*) le contacte pour créer les personnages de ce qui sera le premier opus d'une longue série, *Final Fantasy*. Ses aquarelles donneront le ton si particulier de la série pour laquelle il continue à travailler régulièrement que ce soit en conception ou simplement en proposant des *artworks*. Il a récemment oeuvré avec *Ubisoft* pour le titre **Child of Light** et travaille actuellement sur le titre **WindWalkers**, l'adaptation du roman d'Alain Damasio.

Nous vous laissons regarder notre interview de Yoshitaka Amano en vidéo (japonais avec sous-titres en français) ou lire sa transcription à la page suivante pour ceux qui préfèrent la lecture au visionnage.



➤ **En 1987, vous avez donné un visage à Final Fantasy. Quelles ont été les influences qui vous ont guidé ?**

Je dois vous dire qu'avant *Final Fantasy*, je travaillais sur des illustrations pour des œuvres fantastiques en Europe. J'aimais beaucoup faire des illustrations de livres et la littérature fantastique étrangère. Du coup, lorsqu'on m'a parlé de *Final Fantasy* en me disant que c'était une œuvre fantastique, je m'y suis intéressé.

➤ **Vous avez collaboré avec des projets heroic fantasy, puis vous avez revisité le monde comics avec Sandman et Wolverine. Comment la transition s'est-elle faite ? Avez-vous rencontré des difficultés pour passer de l'un à l'autre ?**

J'étais aux US pour faire une exposition à New York où j'ai rencontré un éditeur de chez DC Comics qui m'a proposé de travailler sur Sandman. Pour moi, Sandman est une œuvre fantastique et onirique, il n'y a donc pas beaucoup de différences avec ce que je faisais avant.

➤ **Vous avez participé à 6 Final Fantasy, une licence culte du jeu vidéo. Aujourd'hui, avez-vous envie de travailler avec d'autres studios ?**

J'adore dessiner et je veux consacrer mon temps à ça. Je n'ai pas vraiment d'ambition par rapport à des studios ou des médias avec lesquels j'aurais envie de travailler. Ils viennent plutôt à moi. S'ils viennent, je suis à l'écoute, mais ce que je veux surtout, c'est dessiner.



Quand je ne dessine pas, je mange et je dors.

➤ **En parlant de dessins, y aurait-il, aujourd'hui, des personnages auxquels vous aimeriez apporter des changements ou que vous regrettez d'avoir dessinés ?**

Si je réfléchis à des changements, j'aurais toujours de nouvelles idées. Mais je considère que tous les personnages que j'ai dessinés font partie de mon parcours. On ne peut pas changer le passé. Il faut plutôt utiliser son expérience pour évoluer et s'améliorer. Les personnages qui ont été créés existent tels qu'ils sont et les nouveaux personnages bénéficient de l'expérience du passé.

➤ **Actuellement, travaillez-vous sur un nouveau projet ?**

Je travaille sur un projet d'exposition au Japon qui aura lieu en avril, mai, juin. Sinon j'ai terminé toutes les œuvres que j'avais à dessiner avant de venir à Monaco. En rentrant au Japon, je vais travailler sur toutes les œuvres très japonaises que je voudrais exposer au Printemps.

➤ **Que faites-vous lorsque vous ne dessinez pas ?**

Quand je ne dessine pas, je mange et je dors.

Interview de Shinji Hashimoto par GAMERGEN

Source: <http://www.gamergen.com/actualites/magic-2015-shinji-hashimoto-ce-est-politique-square-enix-jouer-securite-260838-1>

DIMANCHE 29 MARS 2015

MULTIPLATEFORMES



MAGIC 2015 - Shinji Hashimoto : "Ce n'est pas dans la politique de Square Enix de jouer la sécurité"

Le dimanche 29 Mars 2015 à 10h00 par MaGiXieN

2 427 lectures

Vice-président de Square-Enix et producteur des licences Final Fantasy et Kingdom Hearts, Shinji Hashimoto a répondu aux questions de MaGiXieN.

vendezvotre
voiture.fr



Evaluez et
vendez
immédiatement!

Sommaire

1

2

> Page 1 : Shinji Hashimoto : vice-président de Square-Enix et producteur de Final Fantasy

La *Monaco Anime Game International Conférences* (MAGIC 2015) s'est tenu la semaine dernière et ce salon, vraiment différent de ce qui se fait ailleurs, nous a donné l'occasion de rencontrer quelques pointures du jeu vidéo, dont Shinji Hashimoto, vice-président de *Square Enix* et producteur de deux licences mythiques : *Final Fantasy* et *Kingdom Hearts*.

Il commence sa carrière dans les jeux au début des années 80 chez *Bandai* du côté du marketing. En 1995, il arrive chez *Square* (pas encore fusionné avec *Enix*) en tant que producteur de jeux vidéo. À la fin des années 90, il produit **Final Fantasy VIII** et **IX** puis, en 2002, **Kingdom Hearts**. En 2005, maintenant chez *Square Enix*, il produit **Kingdom Hearts 2** et devient *Senior Vice President* de la société. Aujourd'hui, il est en charge de la production de **Final Fantasy XV**.

Lors de notre rencontre avec Shinji Hashimoto, nous avons juste le temps pour poser trois questions. C'est trop peu, mais comme dirait l'autre, mieux vaut trois que rien du tout. Nous les avons préparées en prenant comme axe l'*aliasing* trop visible dans **Final Fantasy XV** et si la PSVita aura l'honneur de voir un *Final Fantasy* ou un *Kingdom hearts* arriver dans sa ludothèque. Il a rejeté la première question, car trop technique pour lui et nous avons donc dû improviser. Au final, cela nous aura permis d'en savoir un peu plus sur le personnage et aussi de lui demander s'il ne pense pas que *Square Enix* se repose pas un peu trop sur ses acquis en jouant la carte des remastérisations à outrance. Il a volontiers répondu à cette question qui nous éclaire sur sa vision du risque.

Vous pouvez regarder cette interview avec la vidéo ci-dessous (en japonais avec sous-titres français), ou bien, pour ceux qui préfèrent lire, sa retranscription à la page suivante.



> Page 2 : Interview Shinji Hashimoto : transcription en français

Bonjour, je m'appelle Shinji Hashimoto, je suis vice-président de *Square Enix*.

> **Quel est votre travail au quotidien chez Square Enix ? Êtes-vous plus directeur ou producteur ? Est-ce facile à gérer ?**

Je joue deux rôles. Je suis à la fois manager et producteur. En général, ma journée type se déroule de la manière suivante. Le matin, je suis manager, je m'occupe de l'équipe et des papiers administratifs. L'après-midi, je prends la casquette de producteur. Je fais le tour des équipes de production et je donne mon avis sur les dernières sorties.



Ce n'est pas dans la politique de Square Enix de jouer la sécurité

> **Que préférez-vous entre producteur et vice-président ?**

Je préfère, évidemment, le travail créatif de l'après-midi, mais comme je me fais vieux, j'aimerais qu'il y ait des gens qui assurent ce travail. J'essaye donc de laisser progressivement ma place de créatif pour assurer l'avenir de l'entreprise.

> **Avec les sorties de FF 15, FF Type 0 HD, FF 11 mobile, FF 7 PS4, Square Enix est fortement présent dans l'actualité, mais privilégie la sécurité, en restant sur des acquis. Ne pourriez-vous pas prendre plus de risques en sortant un nouveau jeu sur PSVita par exemple ?**

Je suis content que vous me posiez la question. Vous avez l'impression que nous ne prenons pas de risques. Mais, c'est un travail énorme de sortir des créations qui vont marcher. Ce n'est pas dans la politique de Square Enix de jouer la sécurité. En réalité, nous avons beaucoup de choses en réserve. Des titres inédits qui vont arriver, mais je ne peux pas vous en dire plus.

Source : <http://www.enjmin.fr>

✖ Léon ! un gagnant MAGIC

Léon ! a remporté le prix du concours de création de jeu vidéo au Monaco Anime Game International Conferences

Léon ! a gagné à Monaco ce samedi 21 mars le prix du concours de création de jeu vidéo au Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC).

Ce prix de 100 000€ permettra à l'équipe de terminer et de sortir le jeu.

Une cinquantaine de projets ont participé à ce concours et un autre jeu du Cnam-Enjmin faisait partie des 5 finalistes : bravo également à l'équipe de Event[o] !

Léon ! est le petit frère de Michel, un projet étudiant réalisé en 2010-2011 dans le cadre du Master Jeux et Médias Interactifs Numériques du Cnam-Enjmin.

L'équipe de Léon ! est composé de 3 Enjminiens, Charlotte RAZON, David HART et Sylvain JANNOT et de Fabrice HAGMANN, diplômé de l'IAD et de la HEAD.

Découvrez [le teaser](#) et [la démo](#) sur [notre chaîne YouTube](#).



Category:Magic 2015

 Good pictures [hide]

Wikimedia Commons est disponible en français. [x]

From Wikimedia Commons, the free media repository

 See also category: [Magic 2015 - Supported by Wikimedia France.](#)

Media in category "Magic 2015"



The following 50 files are in this category, out of 50 total.



Alain Dalmassio - Eric Chahi - Oskar Guilbert - Jury Jeux Vidéos - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030040.jpg
7.3 MB



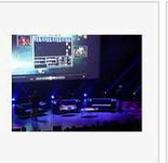
Conférence Shinji Hashimoto - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030017.jpg
6.07 MB



Conférence Shinji Hashimoto - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030019.jpg
5.19 MB



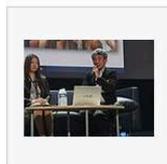
Conférence Shinji Hashimoto - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030023.jpg
5.83 MB



Conférence Shinji Hashimoto - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030025.jpg
6.09 MB



Conférence Shinji Hashimoto - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030029.jpg
4.49 MB



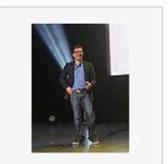
Conférence Shinji Hashimoto - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030030.jpg



Cosplay - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030231.jpg
13.67 MB



Cosplay - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030238.jpg
13.07 MB



Cédric Biscay - Shibuya International - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030223.jpg



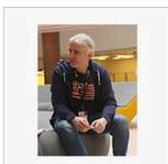
Dédicace Philippe Buchet - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030173.jpg



Dédicace Philippe Buchet - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030177.jpg



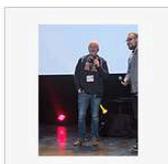
Franck Pitiot - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030048.jpg
4.96 MB



Franck Pitiot - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030049.jpg
5.47 MB



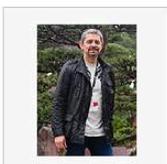
Franck Pitiot - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030051.jpg
4.53 MB



Franck Pitiot - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030225.jpg
9.04 MB



Philippe Buchet - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030160.jpg
10.74 MB



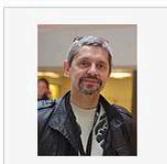
Philippe Buchet - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030162.jpg
9.72 MB



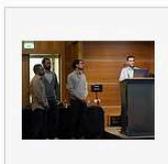
Philippe Buchet - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030169.jpg
10.95 MB



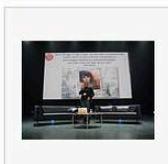
Philippe Buchet - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030171.jpg
11.5 MB



Philippe Buchet - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030181.jpg
5.57 MB



Présentation Jeu Vidéo Pirois - P1030044.jpg
6.98 MB



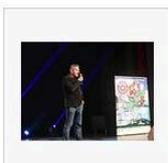
Présentation studios DONTNOD et Hesaw independence - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030392.jpg
5.47 MB



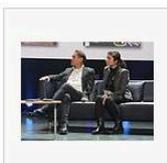
Présentation studios DONTNOD et Hesaw independence - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030395.jpg
5.46 MB



Présentation studios DONTNOD et Hesaw independence - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030396.jpg
5.48 MB



Présentation studios DONTNOD et Hesaw independence - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030403.jpg
5.43 MB



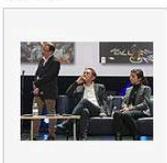
Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030353.jpg
6.39 MB



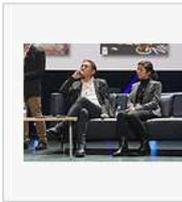
Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030356.jpg
6.81 MB



Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030359.jpg
6.88 MB



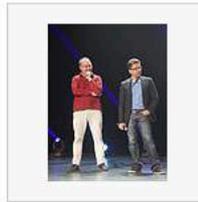
Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA - Magic - Monaco - 2015-03-21 - P1030360.jpg
6.05 MB



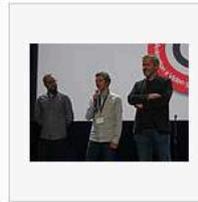
Regards croisés sur
l'illustration en France,
au Japon et aux USA -
Magic - Monaco - 2015-
03-21- P1030361.jpg
6.27 MB



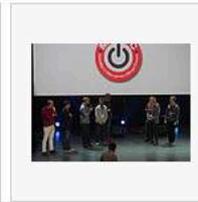
Remise des prix -
Concours Jeux Vidéos -
Magic - Monaco - 2015-
03-21- P1030413.jpg
6.07 MB



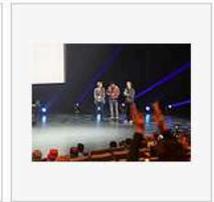
Remise des prix -
Concours Jeux Vidéos -
Magic - Monaco - 2015-
03-21- P1030416.jpg
5.26 MB



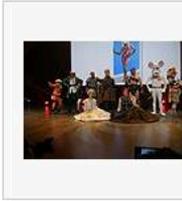
Remise des prix -
Concours Jeux Vidéos -
Magic - Monaco - 2015-
03-21- P1030420.jpg
4.8 MB



Remise des prix -
Concours Jeux Vidéos -
Magic - Monaco - 2015-
03-21- P1030426.jpg
4.8 MB



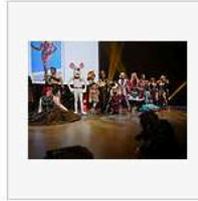
Remise des prix -
Concours Jeux Vidéos -
Magic - Monaco - 2015-
03-21- P1030430.jpg
5.48 MB



Scène Cosplay - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030210.jpg
6 MB



Scène Cosplay - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030211.jpg
6.38 MB



Scène Cosplay - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030212.jpg
6.53 MB



Scène Cosplay - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030219.jpg
6.44 MB



Selfie 3D - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030350.jpg
6.17 MB



Yaneka - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030148.jpg
11.08 MB



Yaneka - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030149.jpg
11.07 MB



Yaneka - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030150.jpg
6.97 MB



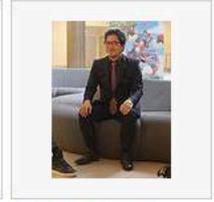
Yaneka - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030152.jpg
6.94 MB



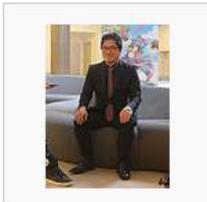
Yaneka - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030154.jpg
6.4 MB



Yuji Naka - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030034.jpg
6 MB



Yuji Naka - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030036.jpg
5.33 MB



Yuji Naka - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030038.jpg
5.38 MB



Yuji Naka - Magic -
Monaco - 2015-03-21-
P1030185.jpg
5.54 MB

Presse régionale

Source: <http://www.monacomatin.mc/monaco/photos-monaco-tous-habilles-en-mangas.2148928.html>

22 MARS 2015

PHOTOS. Monaco: tous habillés en mangas

Voter
0

Publié le dimanche 22 mars 2015 à 17h15

Je m'abonne >

Réagir Imprimer Envoyer Partager



De nombreux fans étaient venus déguisés. Le cosplay, l'art de se vêtir comme des héros de mangas ou de jeux vidéo, a fait l'objet d'un défilé. Les participants ont présenté en musique leurs costumes époustouffants. *Michael Alesi*

f Partager

Share

Tweeter

g+1

Samedi, à Monaco, la première édition du Monaco Anime Game International Conferences a fait salle comble. L'occasion de voir des fans et des familles déguisées en personnage de mangas ou jeux vidéo.

Pour les aficionados, la manifestation était une occasion unique de rencontrer les plus grands noms du jeu vidéo, à l'instar de Yuji Naka - sans qui Sonic, le hérisson star de Sega, n'aurait jamais vu le jour - ou Shinji Hashimoto, le vice-président de Square Enix, qui produit entre autres *Final Fantasy XV*.

Cette première édition de Magic (Monaco Anime Game International Conferences) est une rencontre entre amateurs organisée par la nouvelle société de production Shibuya, créée il y a quelques mois en Principauté par Cédric Biscay.

L'événement a fait carton plein : le millier de places disponibles s'était arraché avant même l'ouverture des portes, hier matin.

Retour en images sur les meilleurs déguisements



Source : <http://www.royalmonaco.net/2015/03/monaco-anime-game-international-conferences.html>
24 MARS 2015



Yoshitaka Amano

~Quand la culture pop devient Magic Le "Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) est le nouvel événement de référence en Principauté, sur les thématiques Manga, jeux vidéo, comics, animation et plus généralement pop culture. Des tables rondes ont été organisées avec dédicaces de célèbres personnalités telles que Yoshitaka Amano (Final Fantasy), Frederick Raynal (Alone in the Dark), Franck Pitiot (Kaamelott) et bien d'autres. Un grand concours de cosplay a récompensé les meilleurs performeurs européens. En avant-première mondiale a eu lieu la projection du teaser de la toute nouvelle série Astroboy Reboot, une coproduction Monaco-Japon-France, orchestrée par la société monégasque Shibuya Productions.

La journée s'est terminée par un superbe défilé de mode de la styliste japonaise Clara Maeda, mis en musique par Yaneka (Issey Miyake)

(c) Pascale Digeaux



Frederick Raynal (Alone in the Dark), Franck Pitiot (Kaamelott)

Source : <http://www.grimaldiform.com/fr/agenda-manifestations-monaco/magic#.VRO-gUsU1HJ>



EVÉNEMENT

21 Mars 2015 de 9:00 à 19:00

MAGIC

MONACO ANIME GAME INTERNATIONAL CONFERENCES

Quand la culture pop devient Magic

Le Monaco Anime Game International Conferences (MAGIC) est le nouvel événement de référence en Principauté sur les thématiques Manga, Jeux vidéo, Comics, Animation et plus généralement pop culture.



Le 21 mars prochain, le Grimaldi Forum sera le cadre d'une programmation exceptionnelle :

- Des tables rondes et dédicaces de célèbres personnalités telles Yoshitaka Amano (Final Fantasy), Frederick Raynal (Alone in the Dark), Franck Pitiot (Kaamelott) et bien d'autres.
- Un grand concours de cosplay avec les meilleurs performeurs européens dont le grand gagnant repartira avec un voyage au Japon.
- Un défilé de mode de la styliste japonaise Clara Maeda mis en musique par Yaneka (Issey Miyake)
- La projection en avant première mondiale du teaser de la toute nouvelle série Astroboy Reboot, une coproduction Monaco-Japon-France orchestrée par la société monégasque Shibuya Productions
- L'épilogue du plus important concours de création de jeux vidéo jamais organisé avec plus de 40 projets en compétition et dont le grand vainqueur bénéficiera d'un investissement de 100 000 € afin de le finaliser.

Pour s'enregistrer et participer : www.magic-ip.com info@magic-ip.com

« MAGIC » : tout l'univers de la culture manga

Le Monaco Anime Game International Conferences se déroulera le 21 mars au Grimaldi Forum. Une journée entièrement dédiée aux jeux vidéos, aux BD et aux films d'animation

Pour le lancement de notre société, Shibuya Productions, nous voulions organiser un gala. Mais nous avons eu l'idée de proposer aussi un défilé de cosplay, des dédicaces... Manifestement, une soirée ne suffisait pas alors nous avons décidé d'organiser tout cela sur une journée, ouverte au grand public », détaille Cédric Biscay, le fondateur de cette entreprise créée cet été. Le résultat, c'est MAGIC, pour Monaco Anime Game International Conferences. Un événement dédié aux fans de la culture manga. Il aura lieu le samedi 21 mars au Grimaldi Forum. Le programme est pour le moins chargé. Conférences, tables rondes, séances d'autographes, concours de jeux vidéos, défilé et concours de cosplay... Le tout est gratuit. Pour être sûr d'avoir une place, il est préférable de s'inscrire via Internet (3).

Aller-retour pour Tokyo en jeu

Shibuya Productions est la petite sœur de Shibuya, une



L'équipe de Shibuya Productions, une société fondée l'été dernier à Monaco, a concocté un programme très complet pour ce premier MAGIC, le 21 mars au Grimaldi Forum. (Photo Michael Alesi)

Final Fantasy Yoshitaka Amano, Shinji Hashimoto, le vice-président de Square Enix, l'un des plus gros éditeurs de jeux vidéos, mais aussi Viktor Kalvachev, l'auteur de comics américain, Franck Pitiot, le comédien qui incarne Perceval dans la série Kaamelott.

On connaîtra le 21 mars, le gagnant du concours de jeux vidéos parmi cinq finalistes. Shibuya Production investira 100000 euros dans le projet vainqueur.

Autre concours : celui de cosplay. Autrement dit : du meilleur déguisement confectionné par des fans et reprenant des personnages de BD, films d'animation et autres. Celui qui impressionnera le plus le jury remportera un aller-retour pour Tokyo. Un défilé aura également lieu, commenté par l'animateur télé Mouloud Achour. Un moment qui s'annonce croustillant.

Que les fans se préparent, sortent les costumes, se munissent de leurs mangas favoris, l'événement risque d'attirer beaucoup de spécialistes du genre.

AXELLE TRUQUET

tée en France et au Japon. La dernière née travaille

diffusé sur France 5 mais aussi et surtout sur la nou-

troboy (même les grands studios d'animations se

projeté en avant-première lors du MAGIC.



Teaser MAGIC 2015



Monaco Anime Game Show a ajouté 4 nouvelles photos.

Communauté · 5 374 J'aime · 21 mars, 10:32 ·

Le choc des titans ! Amano x Kalvachev x Buchet






79 J'aime · 2 commentaires · 2 partages

Commenter Partager



Monaco Anime Game Show

Communauté · 5 374 J'aime · 2 mars, 04:23 ·

Que les fans de jeux vidéo prennent le temps de s'asseoir, la légende vivante Yuji Naka, le papa de Sonic, Phantasy Star, Nights et bien d'autres jeux cultes sera au MAGIC en conférence et dédicaces ! Plus d'infos sur cet événement rarissime très prochainement #MAGIC www.magic-ip.com

106 J'aime · 11 commentaires · 21 partages

Commenter Partager



Monaco Anime Game Show

Communauté · 5 374 J'aime · 5 mars, 06:43 ·

Yûichi Takahashi, l'autour du Manga culte Captain Tsubasa (Olive & Tom) est l'invité du MAGIC !!! Cette venue est exceptionnelle, Takahashi san étant très avare d'apparitions publiques. Il donnera une conférence et deux séances de dédicaces. Plus de détails prochainement... [Afficher la suite](#)

130 J'aime · 21 commentaires · 30 partages

Commenter Partager



Monaco Anime Game Show

Communauté · 5 374 J'aime · 20 février ·

Nous vous présentons aujourd'hui un autre de nos modérateurs, le journaliste et animateur Olivier Falaise qui officiera notamment lors de la table ronde "Regards croisés sur l'illustration en France, au Japon et aux USA" avec pour intervenants, Yoshitaka Amano, Philippe Buchet et Viktor Kalvachev. Cette table ronde sera ponctuée par une séance de dessins live (horaire à venir) Olivier Falaise est le rédacteur en chef emblématique du magazine Animateurs entre 2006 et 2013, aujourd'hui il apporte son expertise au développement de la société américaine Crunchyroll. #magic

33 J'aime · 1 commentaire · 1 partage

Commenter Partager



Monaco Anime Game Show

Communauté · 5 374 J'aime · 19 février ·

Il est très important pour un événement comme le nôtre de proposer des modérateurs expérimentés afin de rendre les échanges avec nos invités encore plus intéressants. Thierry Platon est l'un d'eux, il animera la table ronde qui regroupera Frederick Reynol, Eric Chahi et Alain Damasio. Elle aura pour thème : "La french touch dans les jeux vidéo : passé, présent et avenir" (horaire à venir) Thierry Platon est le directeur créatif de BIP Media mais également le directeur de production de Gloomymood. On lui doit entre autre le jeu Tiny Token Empires. #magic

17 J'aime

Commenter Partager

Source : <http://www.monacochannel.mc/Chaines/ASM-FC-Monaco-Football-Club/Videos/INSIDE-En-mode-Olive-et-Tom>
24 MARS 2015



0:00 / 1:52

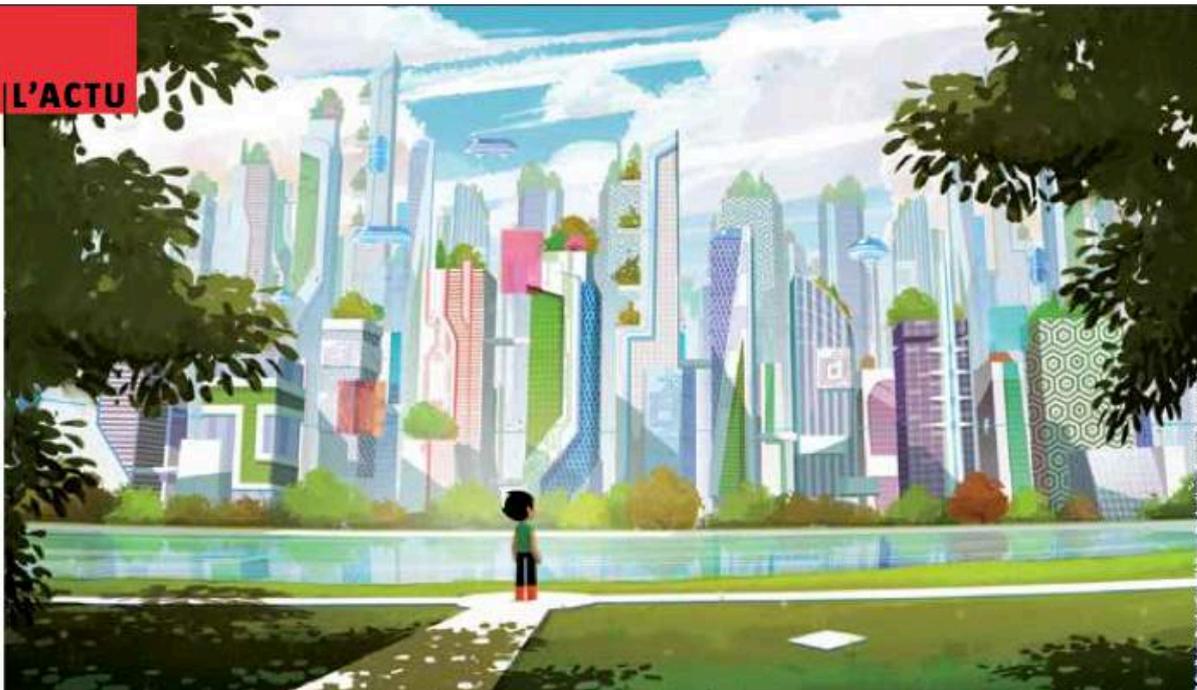
24 mars 2015

INSIDE - En mode Olive et Tom !

C'est avec un grand honneur que l'AS Monaco a reçu Yoichi Takahashi, le créateur du célèbre dessin animé "Olive et Tom" (autrement appelé Captain Tsubasa).

PARTAGER: 

L'ACTU



MAGIC/La toute jeune boîte Shibuya Productions, organisatrice du Monaco Anime Game International Conferences, fourmille de projets pour promouvoir jeux vidéo et dessins animés.

Amours nippones

Astro, le petit robot, personnage de manga mythique créé par Osamu Tezuka, revient sur le petit écran en 2016. L'un des coproducteurs de la série est une société monégasque, Shibuya Productions, créée il y a tout juste un an par Cédric Biscay. Devant l'ampleur d'un tel projet, son président ne cache pas son enthousiasme. « AstroBoy Reboot est attendu dans le monde entier ! » C'est au Grimaldi Forum lors du Monaco Anime Game International Conferences (Magic), événement autour du jeu vidéo, de l'animation et des mangas organisé par Shibuya, que le teaser de ces vingt-six épisodes a été dévoilé en avant-première. Au Magic, des grands noms du milieu vidéoludique français côtoient des peintures japonaises comme le pro-

ducteur de la saga *Final Fantasy* ou le créateur du célèbre hérisson bleu Sonic. Le concours de cosplay donne la dernière touche japonisante. Rien d'anormal pour une boîte qui porte le nom d'un des quartiers les plus dynamiques de Tokyo.

« Notre volonté est de proposer des choses novatrices »

100 000 euros pour développer un jeu

Plus étonnant, c'est le choix de s'implanter en Principauté. Cédric Biscay vante « les liens étroits qu'il a noués au fil des années et l'accueil toujours très favorable ». En 2013, il a déjà attiré près de 10 000 passionnés avec le Monaco Anime Game Show.

« Monaco a un rayonnement international, et nous sommes en position de quasi monopole sur l'animation et les jeux vidéo. » Un simple coup d'œil sur le CV de Cédric Biscay suffit pour comprendre son amour pour le pays du Soleil-Levant. En 2002, il rapproche ces deux mondes en créant Shibuya International. Du consulting pour aider à résoudre « les incompréhensions culturelles ». C'est à travers les projets de Shibuya qu'il tente aussi de les gommer, comme *AstroBoy Reboot*.

La série n'est pas la seule à avoir été dévoilée au Magic. L'entreprise participe à la production du triptyque *Windwalkers*: un jeu vidéo, un film d'animation et des comics tirés du roman de science-fiction d'Alain Damasio, *La Horde du Contrevent*. « Un chef d'œuvre » qui devrait être prochainement traduit dans

la langue de Shakespeare. « *Notre volonté est de proposer des choses novatrices* », assure Cédric Biscay. Comme un concours de création de jeu vidéo, qui a récompensé l'équipe gagnante d'un montant 100 000 euros pour développer et éditer son bébé.

Premier film d'animation bulgare

D'autres projets sont déjà sur les ondes. Le dessin animé pour enfants *Petz Club* passe tous les samedis matin sur France 5 : l'histoire d'un cabinet de détective qui retrouve des animaux domestiques. « *Des belles animations et des histoires de qualité* », se félicite Cédric Biscay. Le maître-mot de toutes ses collaborations. Et comme « *les enfants ont soif d'apprendre* », il veut inclure un côté pédagogique.



Cédric Biscay

Après le Japon, Shibuya s'attaquerait-il à la culture d'un autre pays ? La société monégasque coproduit avec la France le premier film d'animation made in Bulgarie, *Lilly et la perle magique*, dont la sortie est prévue fin 2015. « *On veut faire découvrir des œuvres peu accessibles, leur donner de la visibilité en apportant notre patte et notre savoir-faire* », conclut Cédric Biscay.

—AYMERIC BRÉGOIN

ÉRIC CHAHI, GRAPHISTE, DÉVELOPPEUR ET CONCEPTEUR DE JEUX VIDÉO, RACONTE L'ÉVOLUTION DU SECTEUR.

« La France ne se débrouille pas trop mal »

Vous avez participé à la conférence sur la french touch dans les jeux vidéo. La France est bien placée ?

French touch... Je n'aime pas ce terme ! Il est souvent associé à des jeux jolis et injouables à une époque. La France a essuyé pas mal de plâtres dans les années 2000 avec des studios qui ont fermé. Maintenant, on ne se débrouille pas trop mal : il y a des gros acteurs comme l'éditeur UbiSoft, mais aussi des petites équipes de développeurs indépendants assez vivaces, comme Swing Swing Submarine ou Game Bakers, qui travaillent sur des projets diversifiés. Michel Ancel [le papa de *Rayman*, N.D.L.R.] a refondé un studio. Ça bouge beaucoup plus qu'il y a cinq ans.

Vous avez vous-même contribué à ce que ça bouge avec *Another World*...

À l'époque, la mise en scène d'*Another World* se rapprochait d'une mise en scène cinématographique. J'avais le désir de jouer avec la dynamique de l'image, mais je n'avais jamais enchaîné les plans. Au début du développement, il y a eu tout un apprentissage : je disséquais des films scène par scène. J'ai effectué un gros travail sur le rythme des événements dans le jeu, avec des moments calmes ou d'accélération. Je suis parti du principe que pour l'immersion, il n'y aurait aucun texte, rien à l'écran. Une rupture avec les jeux de l'époque.

Que recherchez-vous dans les jeux d'aujourd'hui ?

Jouer à un énième clone ne m'inté-



Éric Chahi

resse pas. Si un jeu peut être surprenant par sa réalisation, je préfère les projets courts et originaux, les jeux qui vont me faire prendre, comme *Proteus*, une immersion sonore et visuelle dans un univers pas du tout réaliste, toujours en mouvement. C'est un truc indescriptible, il faut vraiment l'essayer. C'est mon coup de cœur de ces dernières années.

Quels conseils donneriez-vous à ceux qui se lancent dans la création d'un jeu ?

De rester humble. Forcément, les moyens sont limités, mais plus il y a de moyens, plus c'est contraignant au niveau créatif. Il faut évaluer les capacités de chacun et construire le projet en conséquence. Ne viser trop haut ni trop long pour ne pas risquer de s'essouffler. Se concentrer sur des projets courts qui ne dépassent pas une année et utiliser des outils existants pour éviter de tout faire de A à Z.

—PROPOS RECUEILLIS PAR
AYMERIC BRÉGOIN

Source : <http://joypad.fr/interview-de-cedric-biscay-cest-un-reve-denfant-de-travailler-dans-lanimation-et-le-jeu-video/>
1^{ER} AVRIL 2015

Interview de Cédric Biscay : "C'est un rêve d'enfant de travailler dans l'animation et le jeu vidéo."

by John Taskovich on 01/04/2015



Pour conclure notre série de reportage sur le MAGIC (Monaco, Anime, Games, International Conferences), découvrez notre interview de Cédric Biscay. Organisateur de l'événement et président de Shibuya Productions, Cédric a accepté de répondre à nos questions. Nous revenons sur son parcours, ainsi que l'idée de cette convention et ses ambitions.



Shibuya Productions se spécialise dans le développement de films d'animation et de jeu vidéo, comme ASTROBOY Reboot ou le très ambitieux projet Windwalkers.



Teaser de Léon !

Le papa de Léon était musicien et sa maman chanteuse mais ils ne passaient pas beaucoup de temps avec lui parce qu'ils avaient un travail exigeant.

