Édition septembre/octobre 2014 ©Magizine

* [Manga] Defense Devil
[Anime] GTO - Great Teacher Onizuka
[Littérature] Beignets de tomates vertes
[Salon] Pau Anime Game Show
[Loisir] Tai Chi Chuan

& plus encore à l'intérieur !

Le magazine parle de culture, soleil levant, arts, jeu-vidéo & bien plus encore ! Viens lire les courbettes de nos rédacteurs !

Magizine

Numéro #09
17/11/2014 (culture)

Sommaire

Avant Propos

Sommaire & Édito 01 ; 02
Les « trucs » du mois 03

Soleil Levant

[Manga] **Defense Devil** 05 ; 08
[Anime] **Barakamon** 09 ; 12
[Anime] **GTO ; Great Teacher Onizuka** 13 ; 16
[Manga] **Lucifer no Migite** 17 ; 20

Arts

[Littérature] **Beignets de tomates vertes** 22 ; 23
[Cinéma] **Samba** 24 ; 26

Jeux & Divers

[PC] **Robocraft** 28 ; 30
[MMO] **ArcheAge** 31 ; 34
[Salon] **Pau Anime Game Show** 35 ; 37
[Loisirs] **Tai Chi Chuan - 太极拳** 38 ; 41

InMag'

Les perles des rédacteurs 43 ; 44

Autres

Sources ; Partenaires 45
Recrutement 46
Un aurevoir ; Staff du numéro 47 ; 48

Édito

Mes salutations, ami(e)s lectrices & lecteurs !

En ce beau mois de novembre, sort notre dernier numéro de l'année 2014. En revoyant ce que l'on a fait il y a plus d'un an maintenant, je constate avec joie que toute l'équipe s'est vraiment améliorée et que malgré les bas, nous sommes toujours là. En parlant de choses qui fâchent d'ailleurs, sachez que nous avons actuellement besoin de votre soutien, plus que jamais, puisque dix jours après la sortie de ce numéro, nous perdrons notre site et le forum, oui, nous n'aurons plus rien. En effet, nous faisons partie de Camélia Studio et, les dons ne sont pas suffisants pouvoir relancer le paiement pour l'année à suivre (nov. 2014 à nov. 2015). Il nous faut un peu plus de 100 € par an, ce qui n'est pas si conséquent en soit, si chacun y met un peu du sien. Si jamais vous souhaitez nous aider, n'hésitez pas à vous rendre sur notre forum, toutes les informations nécessaires y sont.

Toujours à propos de Camélia Studio, cela va avoir un vrai statut avant la fin de l'année, puisque le passage sous association loi 1901 est en cours. Il reste encore des choses à travailler, mais cela va se faire. Par ailleurs, on notera le départ d'Ophy, bras-droit qui sera difficile à remplacer.

Plus légèrement, nous avons une nouvelle recrue, Madame Poulpe ! Ayant rejoint nos rangs quelques jours avant la parution de ce numéro, vous ne la verrez que la prochaine fois. À ce propos, si vous avez l'envie de partager vos passions, n'hésitez pas une seconde à venir postuler ! Notre adresse mail est là pour ça (*contact@magzine.info*), ainsi que pour poser vos éventuelles questions.

Toujours dans les choses plus joyeuses, le site va être prochainement entièrement revu, pour s'intégrer directement à l'environnement du forum (IP.Board) et donc quitter la plateforme WordPress. Il sera toutefois toujours accessible depuis son URL actuelle, *magzine.info*.

Je vais conclure avec un petit mot, venez nous rendre visite sur le forum, venez discuter/échanger/débattre etc. avec l'équipe, c'est la chose la plus enrichissante qu'il peut y avoir, je compte donc sur vous, pour être plus présent.

Sur ce, j'espère que vous passerez d'agréables fêtes de fin d'année, n'abusez pas trop du foie-gras et à Janvier pour le Mag'zine #10 !

Ci-dessous ? Du spoil sur la prochaine version du site, cela vous intrigue non ?

Sangigi Fuchsia

Truc écouté pendant la rédaction de cet édito : les membres de ma guilde sur ArcheAge qui discutent sur Mumble.

Les « trucs » du mois

Annoncé depuis la Japan Expo 2014, « *Terra Battle* » est enfin arrivé chez nous le 9 octobre dernier. Il s'agit d'un jeu de rôle tactique free-to-play sur smartphone (iOS et Android) développé par le studio **Mistwalker**. Derrière ce nom se cache Hironobu Sakaguchi, le fondateur du studio de développement mais surtout le créateur de la célèbre franchise de jeu de rôle Final Fantasy. De nombreux artistes japonais ont été sollicités pour l'élaboration du design des personnages mais également pour la bande-son du jeu ! En effet, on doit à Nobuo Uematsu, illustre compositeur dans le domaine du jeu vidéo, les thèmes musicaux de Terra Battle. Avec tout ce beau monde réuni, le résultat ne peut être qu'excellent !

Lord

Que de tristesse ce mois-ci. La première est la fin de Naruto, un manga que je suivais depuis plus de 10 ans. RIP & GG WP Naruto !

La deuxième est que je quitte le **Mag'zine**. Mais je vous en dit plus à la fin du numéro.

Ophy

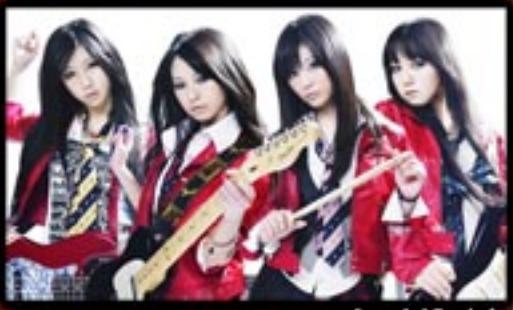
Cette fois-ci, j'ai eu deux gros coups de cœur ciné :

- le premier, je l'avais déjà eu en août pour sa sortie mais j'y suis retournée début octobre et j'en ai encore pris plein les yeux et le cerveau, avec le dernier film de Luc Besson, j'ai nommé l'incontournable Lucy ! J'espère que vous avez su en profiter aussi ! Dans une ambiance anticipation, Besson nous pose LA question sur l'évolution de l'Humain et surtout de son cerveau, et nous donne sa réponse. Action, humour et brainstorming, j'adore ce cocktail ! Scarlett Johansson y campe son personnage avec brio, et quel plaisir de retrouver le flegmatique Morgan Freeman !

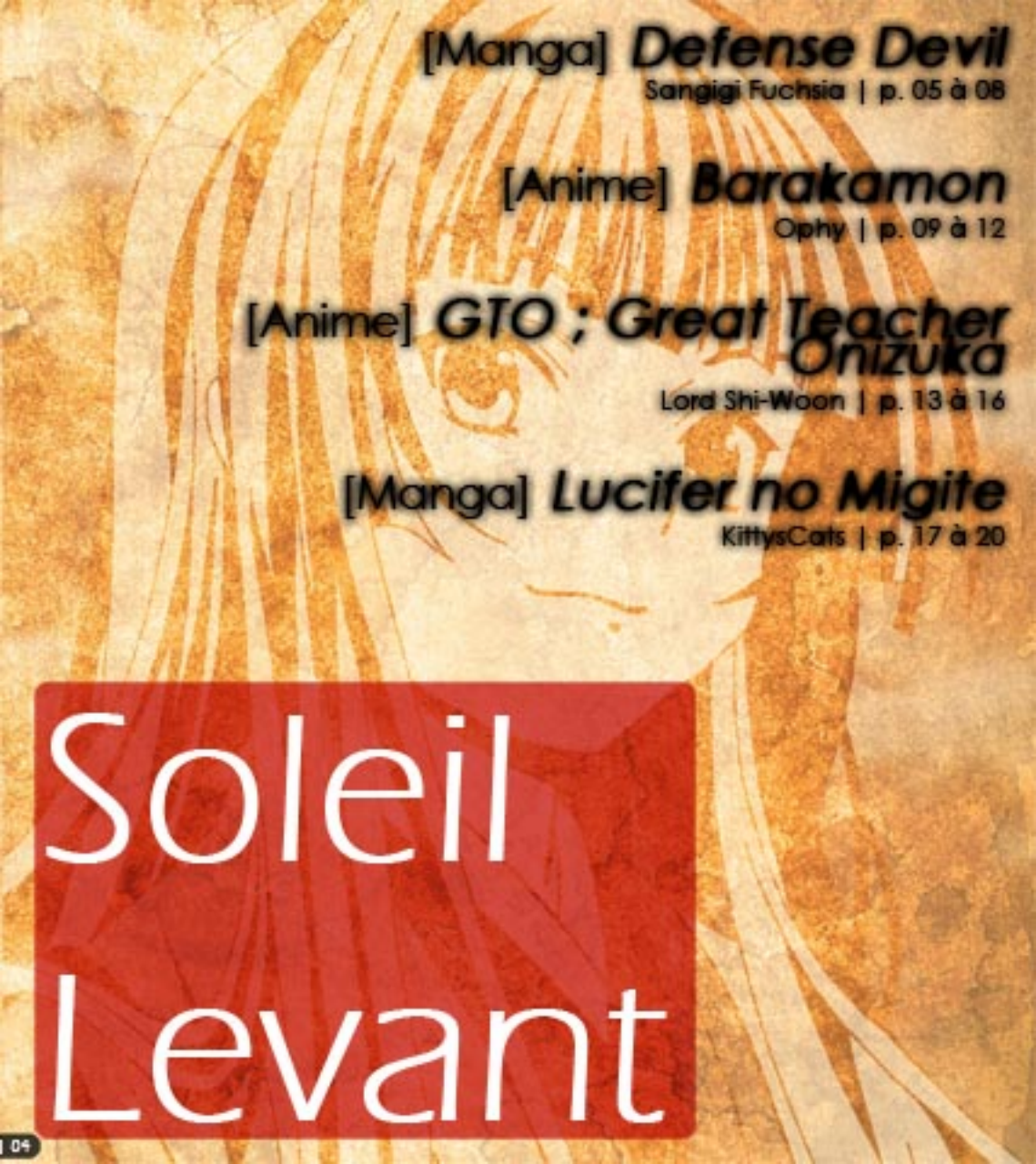
- pour le second, je nommerai Gone Girl de David Fincher, surprenant thriller qui vous emporte dans ses méandres sans vous laisser aucun répit. Ben Affleck n'est pas mon acteur favori mais il m'a agréablement surprise ! Et que dire de Rosamund Pike, vraiment flippante ! Même Neil Patrick Harris m'a scotchée, moi qui ne le connaissait que dans son rôle de grand benêt séducteur dans How I meet your mother. Bref, j'ai craqué pour cette histoire au point de me jeter sur le roman dont il est tiré, « *Les Apparences* » de Gillian Flynn.

KittysCats

Mon petit truc, ce mois-ci, sera pour ma part à nouveau un coup de cœur, pour le groupe SCANDAL qui a annoncé venir en France pour sa prochaine tournée. J'espère maintenant une date au Zenith de Nantes, sans quoi y aller risque d'être compromis.



Sangigi Fuchsia



[Manga] **Defense Devil**
Sangigi Fuchsia | p. 05 à 08

[Anime] **Barakamon**
Ophy | p. 09 à 12

[Anime] **GTO ; Great Teacher Onizuka**
Lord Shi-Woon | p. 13 à 16

[Manga] **Lucifer no Migite**
KittysCats | p. 17 à 20

Soleil Levant

Defense Devil

Oyez, oyez braves gens !

Pour ce numéro, je vais vous parler d'un manga que j'ai lu, il y a peu et m'ayant bien plu. Il s'agit de Defense Devil ! Entrez dans le monde des démons : Devildom ...

Fiche technique :

Titre VO : ディフェンスデビル
Titre FR : Defense Devil
Scénario : Youn In-Wan
Dessin : Yang Kyung-Il
Éditeur VO : Shogakukan
Éditeur FR : Pika Édition
Âge : 14+
Prix conseillé FR : 6,95 €
Nombre de volumes : 10 (série finie)
Adaptation animé : aucune

L'histoire :

Mephisto Bart Kucabara est un avocat des Enfers. Banni de ce monde où vivent les démons, Devildom, à cause de sa trop grande gentillesse, il doit collecter assez de « *matière sombre* », source du pouvoir des démons. Pour ce faire, il va prouver l'innocence des pêcheurs condamnés à aller aux Enfers. En effet, s'il prouve l'innocence de l'âme, il sera en possession de cette « *matière sombre* ». Mais cela va s'avérer plus compliqué que prévu, puisque certains Shinigamis lui mettront des bâtons dans les roues. Kucabara est toujours accompagné par son serviteur et meilleur ami, Bichura, avec qui il vivra ses péripéties.

Leur épopée va les amener à découvrir de bien tragiques nouvelles, à propos du monde des démons, celui des humains, mais surtout des anges. Le scénario qui, de prime abord, peut sembler très classique, s'en retrouve au fil des tomes de plus en plus complexe. Le rythme est très bien géré, les dix tomes sont ce qu'il faut pour dévoiler convenablement la trame, qui passe de moments comiques à des événements plus graves avec habilité.

Le dessin :

Si Youn In-Wan sait ce qu'il fait avec l'histoire, Yang Kyung-Il sait tout aussi bien où il va et de quel manière il doit illustrer les scènes. Les décors sont particulièrement bien réalisés, mais surtout le chara-design est sublime. Son trait est vraiment très habile et, esquisse des planches qui illustrent et mettent en avant, au mieux, l'action qui s'offre à nos yeux. Les protagonistes, principaux comme secondaires, sont tout aussi bien réalisés et charismatiques.

Je vais vous laisser juger avec ces quelques pages :

M'APPELLE...
LEGATO.

Les personnages :

Là aussi, difficile d'en parler en détail, sous peine de vous en dévoiler bien trop. Sachez tout de même qu'ils ont tous un trait de caractère particulier. Chacun a son histoire propre, qui sera révélée lorsqu'il le faudra. Un point très positif à mon sens, ce sont les personnages secondaires, qui ne restent pas qu'au second plan. Ils auront tous à un moment donné leur heure de gloire. Ils sont véritablement des liens indispensables et sont usités avec brio. Tout autant charismatique que Kucabara ou la belle Idamaria, on s'attache très rapidement à chacun d'eux.

Les auteurs :

Le scénariste comme le dessinateur sont tous deux sud-coréens. Ils n'en sont pas à leur premier coup d'essai en duo, puisqu'ils ont déjà collaboré par le passé sur d'autres œuvres, comme « *Le nouvel Angyo Onshi* » en 2001 ou, encore plus récemment, sur le one-shot « *Akuma Bengoshi Kukabara* » (2007-2008), préquel du manga **Defense Devil**.

Pour conclure :

Un très, très bon manga à mes yeux. Dix tomes de réel plaisir, qui me donnent vraiment envie de découvrir ce qu'ils nous réservent pour la suite. Vous pouvez vous procurer cette série les yeux fermés, si c'est un style qui vous plait.

Sangigi Fuchsia

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : SIA - 1000 Forms Of Fear

LAISSEZ-MOI LUI COLLER MON POING DANS LA FIGURE !
RAAA AAAA AAAA AAAH !
GRAAG

Barakamon

Fiche technique :

Année : Eté 2014
Episodes : 12
Genre : Comédie, Slice of Life
Studio : Kinema Citrus
Licencié : Crunchyroll

Synopsis :

Seishu Handa, un talentueux calligraphe frappe le directeur d'une exposition, appelée « *Gala du Lauréat du prix de l'excellence* », après que celui-ci lui ait fait une remarque sur son œuvre. Concours qu'il avait par ailleurs gagné... Pour le « *punir* » mais également pour que Seishu trouve son propre style, son père l'envoie sur une île, éloignée de tout, coupée du monde. Il y fera la rencontre de Naru, une petite fille âgée de sept ans débordante de vitalité. De fil en aiguilles, Seishu va se lier d'amitié avec Naru, mais aussi tout le village. Ce ne sera pas simple de travailler sa calligraphie dans cette campagne débordante d'énergie.

Personnages :

Seishu Handa : Calligraphe de talent, il pense être le meilleur dans ce domaine. C'est la raison de sa violence envers le directeur de l'exposition lorsque celui-ci lui fait une remarque. Envoyé sur l'île de Gôto, il sera logé dans une maison, squattée par des enfants car celle-ci n'est jamais habitée. Venant de Tokyo, le rythme et la façon de vivre sont complètement différents puisque là, c'est la campagne. Pour quelqu'un de plutôt solitaire et réservé, on apprend que c'est une personne au grand cœur pour les gens qu'il apprécie.

Naru Koitoishi : Cette petite fille infatigable se lie rapidement d'amitié avec notre protagoniste principal. Celle-ci adore les insectes et toute chose qu'un garçon de son âge aime également. Du haut de ses sept ans, elle aura souvent des paroles qui feront réfléchir. C'est un peu la petite protégée du village. Malgré son jeune âge, on ne peut pas louper son côté attentionné envers ses amis, notamment Seishu, ou encore sa meilleure amie Hina, du même âge qu'elle.

Miwa Yamamura : Sans doute mon personnage favori. C'est une fille, vivant depuis toujours sur l'île. Une adolescente ressemblant à Naru pour son côté garçon manqué. Très sportive et franche, elle passe rarement par quatre chemins pour dire le fond de ses pensées (tiens, un peu comme moi), ce qui peut parfois blesser ses amis malgré elle. Ce qu'elle préfère, c'est débarquer dans la maison de Seishu pour l'enquiquiner, malgré sa grande affection envers lui. Qui aime bien, châtie bien.

Tamako Arai : ou Tama. C'est la meilleure amie de Miwa. Et pour cause, ce sont les seules filles du village du même âge. Elle ont peu de choses en commun, ce qui ne les empêche pas de très bien s'entendre. C'est une fille plutôt intelligente, bien que maladroite. Elle aime beaucoup les mangas, et en dessine aussi. On remarquera son attraction pour le Yaoi, bien qu'elle ne veuille pas l'avouer.

Hina Kubota : C'est la meilleure amie de Naru. C'est une fille très réservée et très timide. Elle pleure

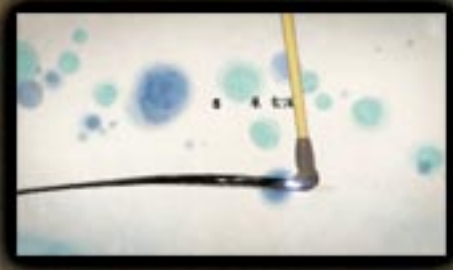
pour un rien, d'où les efforts de Naru pour ne pas la faire pleurer dès qu'il y a un problème. Cette mignonne petite fille va quand même « grandir » au fur et à mesure de l'anime, puisqu'à la fin, où il lui arrive de tenir certaines conversations avec Seishu, par exemple. Chose qui n'était pas gagné au début. Malgré tout, cette réserve et cette timidité ne l'empêche pas de faire les quatre cents coups avec ses amies !

Kido Hiroshi : Ce garçon est l'adolescent le plus vieux du village. Il rêve de partir de cette île pour aller travailler à Tokyo, d'où ces efforts pour étudier convenablement. Il se lie étroitement d'amitié avec Seishu, puisqu'il se dit plus adulte que Seishu, qui est plus âgé. Sa présence est appréciée de tous, puisque c'est lui qui connait le mieux les enfants et le village. Il sait donc ce qu'il est possible de laisser faire ou pas aux enfants, contrairement à Seishu qui enchainera boulette sur boulette.

Les graphismes :

Fidèle au manga, les graphismes sont beaux ! Ce n'est pas tout, il y a un gros travail de la part du studio pour mettre en œuvre des effets de lumière qui ne peuvent vous laisser indifférents. Les coups de pinceaux de Seishu, lorsqu'il calligraphie, sont remarquablement bien faits. J'ai toujours trouvé assez beau de reproduire le passage des coups de pinceaux ou de crayons lors de leur utilisation

Concernant le chara-design des personnages, ils m'ont tous tapé dans l'œil ! Ça fait mal, mais ça fait du bien de voir une œuvre aussi bien travaillée que celle de Barakamon ! Même si vous n'êtes pas adepte de l'histoire, regardez le juste pour les graphismes !



Les musiques :

Je n'ai pas grand chose à dire là dessus. Les musiques sont belles, mais pas extraordinaires. Je pense surtout qu'elles sont en corrélation avec l'anime. Quelque chose de beau et de simple. Que demander de plus ?

Exposition été 2014 : Barakamon vainqueur !

Je l'avais annoncé, Barakamon allait faire un carton. Bon, ce n'est pas l'anime numéro un de la saison été 2014, mais c'est sans doute un de ceux qui marqueront les esprits ! Il y a une atmosphère qui vous transporte lorsque vous regardez cet anime, qu'il faut absolument que vous le viviez ! Je ne peux que conseiller cet anime, qui aura surement d'autre saison. Et si vous êtes impatient, il y a le manga édité chez Ki-Oon !

Ophy

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : 004 | Skyline (YouTube : Diversity Promotions)

GTO ; Great Teacher Onizuka

Fiche technique :

Titre original : Great Teacher Onizuka
Année de production : 1999 - 2000
Studios : Studio Pierrot, SME-SPE Visual Works, Aniplex
Genres : action, comédie
Auteur : Fujisawa Toru
Durée : 43 épisodes de 25 minutes

Introduction :

L'anime Great Teacher Onizuka (GTO) est l'adaptation du manga éponyme de Tôru Fujisawa, publié la toute première fois au Japon en 1997 et achevé en avril 2002 au terme de vingt-cinq tomes. Fujisawa est également l'auteur du manga « *Shonan Junaï Gumi* », appelé aussi « *Young GTO* », qui comme son nom l'indique, est un préquel de GTO où l'on découvre l'adolescence d'Onizuka, le protagoniste des deux mangas.

Produit entre 1999 et 2000 par le Studio Pierrot, GTO comporte quarante-trois épisodes d'environ vingt-cinq minutes, mettant en scène Onizuka, un professeur aux méthodes assez particulières... La première diffusion en France remonte à 2004, sur Canal+ avec l'émission « *La Kaz* », dont les parts d'audience furent relativement bonnes. À cette époque, le manga s'était déjà écoulé, à travers le monde, à plus de trente-sept millions de volumes et, la diffusion de l'anime sur nos écrans fut un succès immédiat.

(Re-)Découvrons à présent les raisons de cet engouement planétaire.

L'histoire :

Eikichi Onizuka, vingt-deux ans, célibataire et libre comme l'air, est un ancien délinquant notoire, ayant décidé de devenir professeur. Sa motivation ? Avoir quarante ans et finir ses vieux jours avec une lycéenne à ses côtés... Pas banal comme fantasme. Décoloré, percé et pervers jusqu'à la moelle, il ressemble à tout sauf à un prof !

Pris comme professeur stagiaire dans un lycée, Onizuka est aux anges à la vue des étudiantes de son établissement. Le bonheur est pourtant de courte durée car il se voit confier une classe remplie de loubards ! Ces derniers ne lui témoignent aucun respect et, vont même jusqu'à le provoquer et lui faire un coup monté afin d'obtenir des clichés compromettants de lui. Désormais victime de chantage, la carrière de notre héros ne tient plus qu'à un fil.

Onizuka n'aura aucunement l'intention de plier devant ces menaces, bien au contraire. L'ancien chef de gang, nouvellement prof, compte bien donner une bonne leçon à cette jeunesse un peu trop sûre d'elle. Après tout, ce n'est pas au vieux singe qu'on apprend à faire la grimace, n'est-ce pas ? C'est donc de manière inattendue qu'il obtiendra le respect (la soumission ?) de sa classe.

Les portes de l'enseignement lui sont désormais grandes ouvertes, en apparence seulement... Un détail qui a son importance : le titre de professeur titulaire est conditionné par l'obtention d'un diplôme d'état. Ignorant cela et animé d'un excès de confiance flagrant, Onizuka ne daignera même pas se présenter à son concours d'admission, dommage... C'est de manière complètement stupide que les portes de l'enseignement lui sont claquées au nez.

Toutefois, mettez Onizuka à la porte et celui-ci reviendra de plus belle ! En effet, l'enseignement privé reste son ultime espoir. Il tente alors sa chance à l'école Seirin et arrivera tant bien que mal à y être admis comme professeur après s'être mis, au préalable, le sous-directeur à dos.

La classe de troisième 4 lui sera confiée. Cette classe, normale en apparence, est la plus turbulente de l'établissement et porte une profonde animosité envers les enseignants. Ceux qui ont eu affaire à elle s'y sont cassés les dents et ont été contraints à la démission... Armé de la force de ses bras, son courage et sa droiture hors du commun, Onizuka arrivera-t-il à briser la barrière érigée par ses élèves et réconcilier ces derniers avec l'école ? Pour celui qui ambitionne d'être le « *Great Teacher* » du Japon, la tâche ne sera pas de tout repos !

GTO ; Great Teacher Onizuka

L'adaptation en anime et analyse de l'œuvre :

Le mélange détonnant d'action et d'humour sur fond de pédagogie est clairement le point fort de GTO. Rythmé par l'omniprésence de situations comiques, on savoure l'anime de bout en bout sans en perdre une miette. En effet, GTO est l'un de ces mangas qui arrive à nous captiver, pour peu que l'on soit réceptif à l'humour décalé de la série.

Les producteurs l'ont bien compris : l'adaptation est donc restée très fidèle à l'œuvre d'origine de ce côté-là. On en redemande toujours plus mais malheureusement l'anime ne reprend que les treize premiers tomes du manga. Une suite n'aurait pas été de trop, bien au contraire.

Niveau graphisme, le rendu est forcément un peu vieillot par rapport aux productions actuelles mais l'ensemble reste toutefois très correct pour l'époque. Qu'importe que ce ne soit pas une extase visuelle, GTO se rattrape sur bien d'autres points.

Au travers de GTO, l'auteur nous invite à une remise en question des valeurs normatives de Bien et Mal, telles qu'elles sont perçues aujourd'hui par le plus grand nombre. Ainsi, un élément ou une personne, allant contre les standards préconçus de notre société, paraîtra nuisible pour celle-ci.

Tôru Fujisawa nous laisse donc supposer que les apparences sont parfois trompeuses. Onizuka en est le parfait exemple : son profil atypique en tant que professeur et ses réactions décalées n'en font pas fatalement quelqu'un de mauvais. En effet, il se montre bien plus humain que certains personnages façonnés par les mœurs et les normes de la collectivité. De ce fait, l'ancien voyou se révèlera au final être un véritable professeur pour ses élèves.

Parlons-en de ces derniers, l'anime met en scène des adolescents en quête d'identité, arpentant leur chemin vers l'âge adulte. Encore à l'état brut, ils sont fortement influencés par la société « *individualiste* » et le système éducatif qui les entoure. Ceux-ci sont à l'origine du mal-être qui les habite et les pousse à la cruauté et au mépris envers les plus faibles. Onizuka mettra un point d'honneur à venir au secours de ses élèves pour leur accorder une seconde chance et leur permettre de repartir du bon pied.

Les musiques :

Pour ma part, rien de transcendant dans la bande-son de l'anime mais celle-ci accompagne convenablement l'ensemble tant sur le plan comique que action.

Par ailleurs, voici la liste des openings et endings de la série :

Opening 1 – « *Driver's High* » interprété par L'Arc~en~Ciel
Opening 2 – « *Hitori No Yoru* » interprété par Porno Graffiti
Ending 1 – « *Last Piece* » interprété par Kirari
Ending 2 – « *Shizuku* » interprété par Miwako Okuda
Ending 3 – « *Cherished Memories* » interprété par The Hong Kong Knife

Que retenir au final ?

Pour vos dix minutes de rire par jour, GTO est la prescription idéale. Ne craignez pas l'overdose, vous risquez au contraire de ne pas en avoir assez. Ajoutez à cela une bonne dose d'action et un peu de chaleur humaine, vous obtiendrez alors un remède plus qu'efficace contre la morosité.

Parlons des défauts maintenant. Comme mentionné plus haut, seulement la première moitié du manga a été adaptée. La fin prématurée de l'anime se fait forcément ressentir et on a la désagréable sensation de rester sur notre faim... Toujours pour des raisons d'adaptation, on note quelques différences scénaristiques par rapport à l'œuvre originelle de Tôru Fujisawa, qui selon moi, est bien meilleure.

GTO est un anime qui vaut vraiment le détour. Foncez le regarder, si ce n'est pas déjà fait ! Pour les plus motivés d'entre vous, je vous conseille vivement la lecture du manga qui vous ne laissera certainement pas indifférent.

Lord Shi-Woon

Lucifer no Migite

Fiche technique :

Année : 2010
Catégorie : Seinen
Mag. prépub. : Morning
Genres : Action, Suspence, Médical
Public : + de 14 ans
Dessinateur/Scénariste : Naoki SERIZAWA
Edition Française : Ki-oon
Edition Japonaise : Kodansha
Format : 6 tomes
Prix conseillé : 7,65 €

Synopsis :

Yô Katsumi était un jeune médecin prometteur. Après trois années passées en Afrique pour une ONG, il rentre au Japon en marginal. Pris par les aléas d'une guerre civile, il s'est vu contraint de tuer pour sauver sa vie. Il en éprouve tellement de remords qu'il se juge trop perverti pour pouvoir encore exercer en tant que médecin, et se qualifie même de meurtrier. Pour ne jamais oublier « *son crime* », il s'est fait tatoué un ange déchu sur la main et le bras droit. Il passe désormais son temps à boire, errant dans Yokohama sans but précis.

Par un concours de circonstances, il se réveille un jour dans la clinique du Docteur Minamoto. Cette rencontre va bouleverser sa vie car il se voit contraint de remplacer l'unique docteur de la clinique au pied levé.

Personnages :

Le Docteur Minamoto est un chirurgien renommé, propriétaire d'une petite clinique à la réputation douteuse, mais disposant d'une salle d'opérations très high-tech.

Sous ses airs peu orthodoxes, c'est un homme profondément humain, soucieux de ses semblables et prêt à tendre la main, sans faire de distinction de classe ou se voiler la face sur l'hypocrisie du monde en général et, de l'univers hospitalier en particulier. Suite à un accident cérébral, il ne va plus pouvoir exercer pour un moment et confie donc sa clinique à Yô.

Yô Katsumi est doué pour la chirurgie, intelligent et curieux. Il comprendra vite le fonctionnement de la clinique, malgré sa mauvaise volonté de départ. Il n'en perd pas pour autant son goût pour la boisson, car il trouvera là aussi quelques complices et compagnons de libations.

Il saura déployer autant son talent que sa sagacité, et finira par accepter la mission confiée par le Dr Minamoto, en la menant à sa façon.

Eriko Sakura est une jeune réceptionniste, qui semble calme et timide. Elle s'avère être totalement amnésique et plutôt douée avec des instruments chirurgicaux.

Elle intrigue énormément Yô et va devenir une assistante précieuse au bloc, malgré son absence de passé. Elle ne manquera pas non plus de le réprimander lorsqu'il se livrera à quelques excès avec ses compagnons de beuverie.

Shôkô Nanami est une jeune femme médecin, exubérante, aux idées bien arrêtées sur les fonctions et obligations de son métier. Elle quitte le CHU où elle était interne sur un coup de tête, et viendra épauler Yô, un peu par hasard.

Ryûsei Okita est un jeune et séduisant anesthésiste qui n'a pas eu de chance dans la vie, lui non plus. A la suite d'un accident, il est devenu unijambiste et ne peut plus exercer. Contrairement à Yô, il a réussi sa reconversion en parieur professionnel et Don Juan impénitent. Yô fera tout son possible pour le convaincre qu'il peut toujours être médecin et l'intégrer à son équipe.

Funaki fait partie du menu fretin d'un grand clan Yakuza. Sa première rencontre avec Yô est pour le moins violente. Cependant, il se voit contraint de quitter le clan. Yô lui sauvera la vie à plus d'un titre et Funaki deviendra l'homme à tout faire de la clinique parce qu'il n'a pas trop le choix, mais aussi pour remercier Yô.

Les acolytes de Yô ne font pas partie des personnages principaux mais je tenais à les citer car ce sont les boute-en-train du manga :

Ils squattent allègrement la salle d'attente de la clinique Minamoto. Ils sont toujours partants pour lever le coude gratuitement et possèdent un humour légèrement douteux.

Ils n'en ont pas moins un grand cœur, et savent se montrer très utiles et attentifs à autrui quand la nécessité se fait sentir.

Le graphisme :

Les dessins sont absolument splendides. Naoki Serizawa a un grand souci du détail autant pour ses personnages que dans ses décors. Il parvient merveilleusement à nous transmettre l'univers sombre de quartiers mal famés, du monde Yakuza, de la petite clinique Minamoto. Et parfois, il illumine notre lecture par les traits angéliques d'un personnage secondaire, comme la petite Nagisa, qui appelle Y0 Katsumi : « *Monsieur l'ange* ».

Le scénario :

Naoki Serizawa nous livre, ici, une croustillante peinture de société. Mêlant allègrement le milieu médical et le milieu Yakuza, il ne dépeint pas seulement les vicissitudes de la vie d'une petite clinique et de ses patients, ou la violence potentielle des Yakuzas. Il nous transmet aussi la bonté des hommes envers leurs semblables dans des circonstances pourtant tragiques, l'espoir qui peut fleurir même au milieu du plus immonde tas de fumier, le courage de ceux qui luttent au quotidien, qui gardent une certaine droiture, malgré les entorses à la morale du « *politiquement correct* » ou même à la loi. Il ne manque pas de pimenter le tout de nombreuses touches d'humour.

Au travers du personnage d'Y0 Katsumi, le mangaka nous fait vivre les joies, les peines, les regrets mais aussi les prises de conscience d'un jeune chirurgien de génie, qui ne pourra pas renier sa propre vocation sans renier son humanité. Il nous maintient en haleine au fil des tomes, nous faisant découvrir petit à petit l'étendu du « *crime* » de Y0, ainsi que les autres acteurs de cette tragédie, tout en distillant savamment les opérations en urgence ou dans des situations précaires et, les intrigues savoureuses, telles que « *qui est vraiment Eriko ?* », « *comment une morte peut-elle être encore en vie ?* » et j'en passe. Jusqu'au tome 5, où Naoki introduit un ultime personnage, qui pourrait être nous, lecteurs, avec une journaliste intrépide qui se pose la question essentielle : « *qui est vraiment Y0 Katsumi ?* ».

Le mangaka :

Naoki Serizawa est né en 1976. Il a une formation de photographe et a fait de la création artistique.

Il débute dans le manga en 2000, en tant que dessinateur et scénariste, avec « *Shiro, détective catastrophe* » puis enchaine en 2002 par « *Samurai Man* ». Il connaitra un véritable succès avec son manga « *Saru Lock* » (2003-2009) qui sera d'ailleurs adapté en série TV. Entre-temps, il participe également à plusieurs animes en tant que directeur de la photographie tels que « *Yumeiro patissière* », « *Sumomomo Momomo* », « *Ishoni Training 026* », « *Ishoni Sleeping* »...

Après « *Lucifer no Migite* », il participe en tant que dessinateur à l'adaptation manga, scénarisée par Capcom, « *Resident Evil : Marhawa Desire* », qui sert de transition dans la célèbre saga entre « *Resident Evil 5* » et « *Resident Evil 6* ».

Le magazine Weekly Shônen Champion annonçait pour l'hiver 2014 la poursuite de cette collaboration, avec une nouvelle adaptation intitulée « *Resident Evil : Heavenly Island* ».

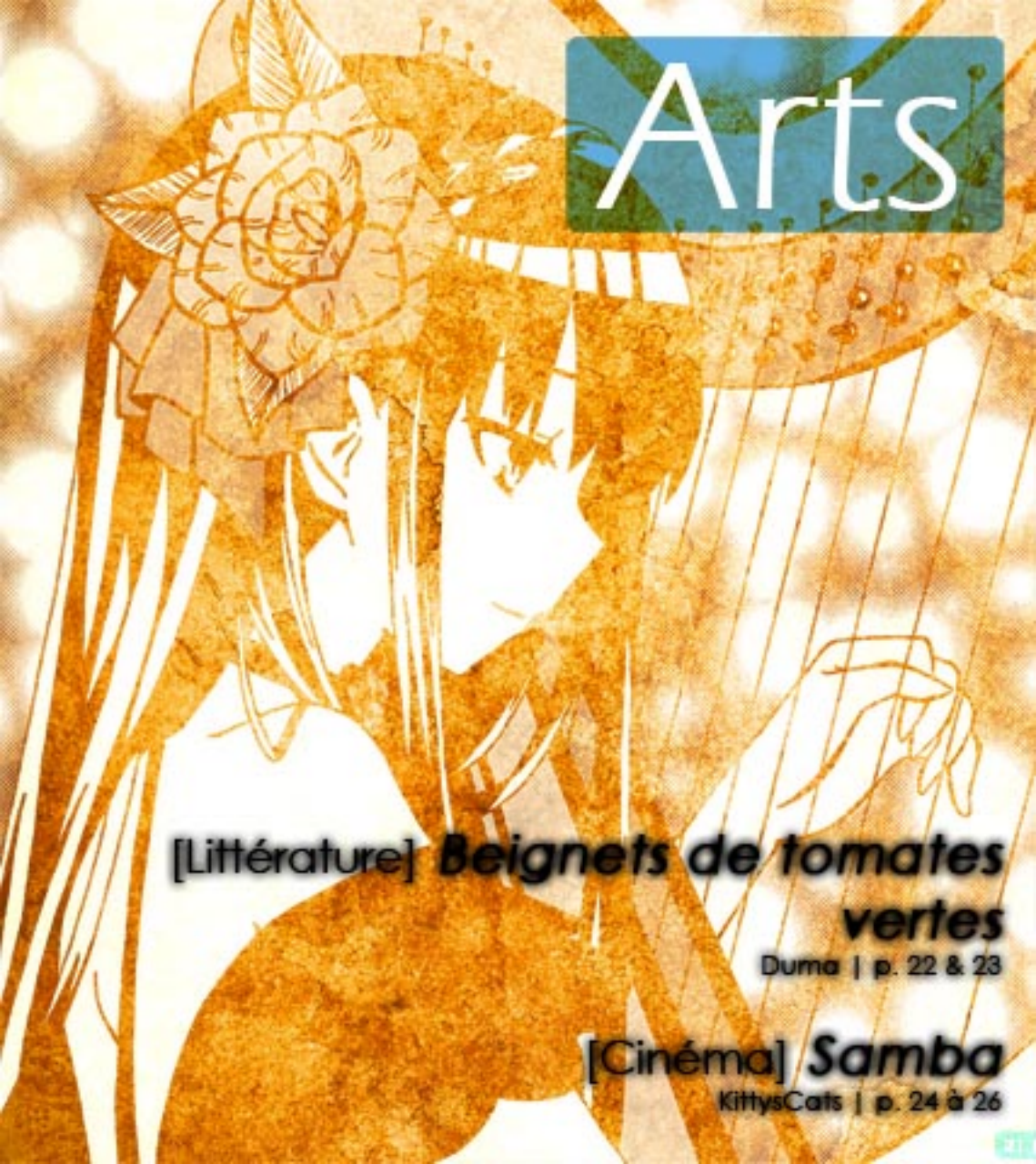
Conclusion :

Le séduisant Y0 m'a conquise, tout autant que les personnages qui l'entourent, leurs histoires et l'univers même de ce manga. J'espère sincèrement que Naoki Serizawa mettra de nouveau en scène les aventures de Y0 et des médecins de la clinique Minamoto.

Je n'ai qu'un seul regret, c'est que le manga s'achève en seulement six tomes. A ce jour, il n'est adapté ni en anime, ni en série live et c'est bien dommage. D'ailleurs, je vous invite à le dévorer sans modération.

KittysCats

Arts



[Littérature] ***Beignets de tomates vertes***
Duma | p. 22 & 23

[Cinéma] ***Samba***
KittysCats | p. 24 à 26

Beignets de tomates vertes

Pour ce numéro, j'ai lu avec plaisir le roman de **Fannie Flagg** « *Beignets de tomates vertes* ». Le titre ne semble pas si engageant mais il cache une vraie perle. Petite description.

Évelyn Couch est une quinquagénaire au bord de la dépression et qui ne trouve du réconfort que dans les pâtisseries et autres sucreries, qu'elle ingurgite avec gourmandise. Lors d'une triste visite à sa belle-mère, qui ne comprend rien aux plaisirs sucrés, elle fait la rencontre de Virginia Threadgood, aussi surnommée Nini. Cette charmante dame de quatre-vingt-six ans va lui raconter, au fil de ses visites, l'histoire de sa vie et de sa famille, soixante ans plus tôt. Elle lui narre l'histoire incroyable de Whistle Stop, petit café au bord d'une voie ferrée au fin fond de l'Alabama et de ses propriétaires. Grâce à Nini et ses anecdotes, Évelyn va reprendre goût à la vie et laissera tomber peu à peu celle qu'elle était pour s'affirmer et devenir une femme plus sûre d'elle.

Je ne peux que faire une critique très positive de ce livre. Il s'adresse très certainement uniquement à un public féminin. Je crains que les hommes ne se sentent pas autant transportés que je l'ai été.

Qu'est-ce qui m'a tant séduit dans cet ouvrage ? Eh bien, c'est un ensemble. Déjà, cette histoire d'amitié entre Évelyn et Nini. Il est évident qu'elles n'étaient pas faites pour se rencontrer, mais le hasard fait bien les choses. Nini arrive pile au moment où Évelyn a besoin d'être sauvée. Elle sombre lentement mais sûrement dans la dépression. Nini est un personnage tellement vivant, positif et attachant qu'on sait dès le départ qu'Évelyne va être transformée à son contact. Mais peu importe, on a envie d'aller voir plus loin car la force du roman est d'être un recueil de plusieurs histoires.

Je le reconnais, je me suis sentie agacée par Évelyn. Les héroïnes, qui se lamentent et qui ne sont pas capable de se bouger, ont une forte tendance à me faire bondir. Quel plaisir, ça a été pour moi quand elle a enfin osé sortir de sa coquille, pour devenir vraiment elle-même et plus uniquement l'ombre de son mari.

Et il y a les histoires de la famille de Nini. Elles nous transportent instantanément au fin fond de l'Alabama, on y devine vite l'ambiance de l'époque. Les sujets abordés sont bien plus prenants que la petite vie d'Évelyn. Le roman évoque la grande dépression de 1929, la condition des femmes, le racisme, l'homosexualité et même l'euthanasie. Des sujets tous lourds et pourtant abordés avec tellement de finesse qu'on ne se sent pas terrassé par une vague de tristesse. Le roman est aussi plein d'humour et d'amour.

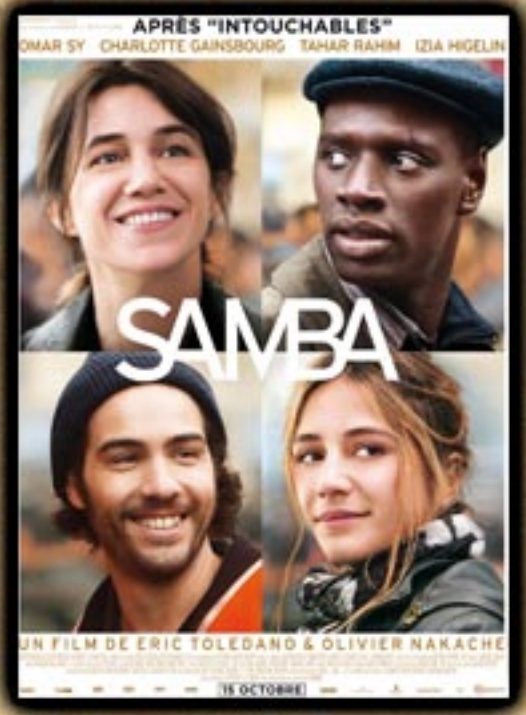
Cependant, aussi bon soit-il, il y a tout de même une ou deux petites choses qui me font un peu « figuer ». Le roman est ponctué par les « *Gazette de Weems* », le bulletin hebdomadaire de la postière de W. S., Dot Weems. Ça se veut drôle et léger, je n'y ai vu que lourdeur et humour insipide. J'ai trouvé ça insupportable et le reconnais sans honte, j'ai sauté ces passages.

Il y a également la manière dont est abordée l'homosexualité d'Idgie. J'ai du mal à croire qu'à l'époque ce sujet soit passé sans encombre. Au fil de l'histoire, il est évident qu'elle aime les femmes, tout du moins une femme en particulier, mais quand on sait que, même à notre époque, il n'est pas simple d'avouer son homosexualité (même au sein de sa famille), pour elle tout se passe comme si de rien n'était. Personne ne se pose de questions et tout le monde bénit cette union. Ça me laisse tout de même assez dubitative. Par chance, Idgie est une héroïne résolument moderne et nous fait vite oublier ce défaut. Elle est insolente, indépendante, sauvage et avec une imagination sans limite. J'ai beaucoup aimé deux de ses blagues. La première fait référence à des canards qui auraient dérobé un lac. La seconde à des photographies d'objets qui pèseraient aussi lourd que l'objet pris en photo.

La dernière qualité indéniable du roman est qu'il est facile à lire. L'écriture est fluide et légère. L'auteure n'a pas besoin d'utiliser de phrases longues, lourdes et alambiquées pour nous donner l'illusion d'écrire des choses intelligentes.

Enfin bref, je crois que mon verdict est clair et sans appel, ce livre est une vraie perle. Je l'ai refermé avec une pointe de tristesse car je l'ai fini bien trop vite.

Duma



Après une longue traversée du désert cinématographique, ponctuée de quelques œuvres passables ou simplement distrayantes, je suis tombée sur une perle rare ce mois-ci. Aussi, je reviens pour vous parler plus en détail de mon tout dernier coup de cœur ciné.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce film n'est pas une comédie musicale sud-américaine. Il s'agit du dernier opus du brillant tandem, j'ai nommé Eric Toledo et Olivier Nakache.

Ces réalisateurs m'avaient déjà, en partie, réconciliée avec le cinéma français, avec leur film « *Intouchables* », en traitant un sujet délicat par l'humour, sans lourdeur. Aujourd'hui encore, ils renouvellent leur exploit avec « *Samba* », sorti le 15 octobre dernier, inspiré du roman éponyme de **Delphine Coulin**.

Samba, c'est l'histoire d'un clandestin sénégalais, qui vit en France depuis dix ans, et tente de survivre de petits boulots en attendant de pouvoir officialiser son séjour. C'est aussi l'histoire d'une rencontre improbable, lorsque Samba, interpellé lors d'une de ses démarches, se retrouve au centre de rétention près de Roissy. Il y croise une cadre supérieure, laminée après un « *burn out* », qui tente de retrouver un sens à sa vie, en participant bénévolement à une association qui aide les sans-papiers.

Les clandestins, les sans-papier, quel sujet barbant me direz-vous... Et bien, non ! C'est au cœur de l'actualité ! Un sujet brûlant même ! Toledo et Nakache se sont lancés une belle gageure en l'abordant. Le thème aurait pu faire dans le larmoyant, comme cela s'est déjà vu, mais Eric et Olivier y ont mis leur « *patte* » et traitent avec justesse, humour et franchise, la vie des sans-papiers mais aussi leurs difficultés, la peur permanente d'être pris et expulsé.

Ils nous présentent aussi les différentes populations précaires, ceux qui voudraient s'en sortir, qui sont dans cette situation, non par choix, mais par force, ceux qui savent tricher avec brio, ceux qui sont désespérés, tentent de se fondre dans la masse, ou au contraire font tout pour s'adapter à cet environnement hostile. Ils ne se voilent pas non plus la face, et montrent également ceux qui profitent de cette situation : les patrons, ceux qui exploitent et ceux qui sont « *complices* », comme les malfrats qui distribuent au prix fort de faux papiers. Ils nous présentent aussi les bénévoles, qui veulent aider, mais aussi ceux qui connaissent le système, veulent bien donner une chance à ces clandestins mais respectent la loi, du moins en apparence, car ils ferment parfois les yeux sur quelques irrégularités bien connues.

Mais ce film ne se résume pas qu'à ça, il est bien plus encore. C'est aussi une histoire d'amitié, entre deux hommes aux caractères pourtant différents. C'est aussi l'évolution d'un jeune homme, presque brisé par dix ans de galères, n'osant croire à la lueur d'espoir que lorsqu'il la voit. C'est aussi la transformation d'une femme au bout du rouleau, qui a perdu toutes ses valeurs et ne sait plus comment sortir de ce cycle infernal, ni vers où avancer et, va trouver une raison de vivre.

Je n'ai parlé que des réalisateurs. Leur talent n'est pas seulement de choisir leurs scenarii, ni même de savoir nous raconter des histoires tristes en nous faisant rire aux larmes, mais aussi de sélectionner des acteurs qui incarnent parfaitement leur personnage. Omar Sy est surprenant de vérité dans son interprétation de Samba, rôle un peu à contre-emploi pour l'image que je me faisais de lui. Et que dire de Charlotte Gainsbourg, qui n'est pourtant pas mon actrice favorite, loin s'en faut, mais elle m'a tour à tour agacée, attendrie, rendue jalouse. Tahar Rahim est désopilant en brésilien déluré et débrouillard, tout comme Izia Higelin, en étudiante bénévole et brute de décoffrage. Les autres acteurs, incarnant la petite foule de personnages secondaires, sont eux aussi incroyables de vérité et de naturel.

Je vous recommande donc chaudement ce film, qui malgré un thème assez déroutant, est un petit bijou d'humour, d'amour, de tendresse et de vérités. Vous ne verrez pas passer les presque deux heures qu'il dure, car chaque minute est importante, drôle, ou simplement émouvante. Foncez !

KittysCats

[PC] **Robocraft**
Ophy | p. 28 à 30

[MMO] **ArcheAge**
Sangigi Fuchsia | p. 31 à 34

[Salon] **Pau Anime Game Show**
Kôka | p. 35 à 37

[Loisirs] **Tai Chi Chuan**
KittysCats | p. 38 à 41

Jeux & autres

Minecraft ?

Souvenez-vous d'un jeu, appelé MineCraft. Il y a *Mine* (pour le verbe miner) et *Craft* (pour le verbe construire). Vous connaissez tous ce jeu, et rien qu'avec ces mots vous savez ce que vous faites principalement dans le jeu : du minage pour trouver des ressources, craftage pour faire des items.

RoboCraft. Dans ce titre, du jeu que j'ai testé pour vous, il y a Robot, et il y a *Craft*. Vous voyez où je veux en venir ? Vous fabriquez des robots pour vous foutre sur la tronche contre d'autres robots ! YOLO ! Examinons de plus près ce jeu fait pas des indépendants !

Les dev'scraft :

Bon, je viens de le dire à l'instant, mais Robocraft est un jeu développé et édité par les p'tits mecs d'un studio indépendant, Freejam ! Leur objectif était de pouvoir créer un bon jeu, où les développeurs seraient à l'écoute des joueurs. Pari réussi. Robocraft (encore en bêta ouverte actuellement) est à l'écoute des joueurs. On peut presque dire que ce sont les joueurs eux-même qui pensent le jeu, avec une équipe qui met en œuvre leurs idées, et le tout, en *free to play*. Des fois, ça marche, des fois non. Mais ça n'empêche pas à Robocraft de percer là où d'autres ont échoué ! La question serait de se demander pourquoi. La réponse, je pense la connaître.

Le jeucraft :

Dans Robocraft, vous devez affronter d'autres joueurs avec des engins que vous aurez construits contre leurs propres engins, et tout ça en ligne. Tout se déroule en plusieurs phases :

Je l'ai fait moi même !

Quand vous démarrez le jeu, vous arrivez dans un hangar. C'est ici que vous passerez la plupart de votre temps, enfin, c'était le cas pour moi.

On vous propose plusieurs types de ressources que vous pouvez acheter avec la monnaie du jeu (gratuit donc), mais aussi en utilisant la monnaie payante (ce qui permet de rémunérer les développeurs pour la qualité de leur travail) :

- Des éléments de châssis (les cubes quoi), qui donneront la forme et le style de votre robot.
- Des éléments de mouvement, ce qui permettra à votre robot de vous déplacer (roues, turbine, ailes...)
- Des éléments d'armement et de protection, qui permettent de... vous protéger et d'attaquer. Incroyable.
- Des éléments spéciaux, comme les radars, les lumières etc...
- Et les cosmétiques. Inutile, mais si vous êtes un grand patriote, embellissez votre avion du drapeau de votre pays !

La prise en mains est assez facile, une fois qu'on a compris que le jeu fonctionne seulement en *qwerty* !

*astuce : appuyez sur alt+shift pour passer votre clavier en *qwerty*, et même opération pour le repasser en *azerty*.

Vous débordez d'éléments de construction, vous avez une idée de folie pour votre robot ! Et puis c'est là que vous vous dites « *mais si je faisais le vaisseau spatial de ouf qu'on voit à la fin du film « Les gardiens de la galaxie » ! ?* » Oui ! Super idée, lancez-vous ! Mais attendez quand même d'atteindre un certain niveau de jeu, pour plusieurs raisons. La première est que vous êtes limité en CPU (Central Processing Unity). Ce qu'il faut savoir, c'est qu'un cube, arme, protection, a une valeur. Plus votre ressource est puissante, plus cette valeur sera élevée. Chacun de vos engins sont limité à une valeur maximale, qui augmente au fur et à mesure que vous montez en niveau. Cela permet de classer votre robot dans une catégorie de puissance (allant de T1 à T10), pour maximiser un équilibre lors des matchs. La deuxième est que vous n'aurez pas les armes et protections adéquates, il faut les débloquer avec des étoiles qui vous gagnerez en jouant des matchs. Donc persévérez, et vous aurez toute une panoplie de ressources pour faire le robot de vos rêves !

Vous voulez donc partir sur un petit tank maniable, costaud et qui fait pas mal de dégâts. Vous aurez donc besoin de cube résistant, de roues et d'armes. Je ne vous dirais pas comment faire un robot digne de ce nom, je vous laisse le découvrir par vous-même, car c'est ça qui est génial justement. Ce sera le robot le plus efficace qui sera le meilleur, donc qui augmente votre chance de victoire ! Et s'il vous plait, par pitié.... Faites un robot qui ressemble à un robot, et pas un truc tout moche, avec 4 roues, des colonnes et des mitraillettes au bout... Ça ne rime à rien, c'est pas solide, et c'est ultra laid. UN effort, messieurs dames !

BASTON !

Ça y est, vous avez le petit tank que vous vouliez, vous l'avez testé et vous vous lancez dans la bataille ! C'est du dix contre dix. Les maps sont assez bien fichues pour une guerre aérienne et au sol. Pour gagner, il suffit d'éliminer tous les opposants ou de capturer la base ennemie. La stratégie opère à ce moment-là : il faut de la défense, de la diversion, de l'attaque. Il n'y a pas d'autre mode de jeu (sauf un tout nouveau truc qui vient de sortir, que je n'ai pas eu le temps de tester). Il y a des parties classées également, mais qui apparaissent de façon aléatoire. Vous ne pouvez pas choisir entre les deux, sauf attendre.

Les graphismescraft :

Personnellement, je suis fan des graphismes. Ils sont soignés, beaux et fluides ! Bordel, c'est fluide, même quand ça part en cacahuète dans tous les sens (à condition d'avoir un minimum de 4 Go de RAM et une carte graphique avec un peu de puissance), il est facile de suivre le combat et de savoir ce qu'on fait, grâce à cette fluidité justement.. Puis bon, même si ça lag, vous pouvez choisir entre deux types de graphisme : Qualité excellente ou jouabilité excellente. Ça règlera vos problèmes en cas de petite configuration de votre PC.

Conclucraft :

Je disais, plus haut, que je connaissais sûrement la réponse au succès de Robotcraft. C'est un mélange de Minecraft pour le côté infini des possibilités de construction de votre robot et, de World of Tank pour le côté fun dans les parties. Ce jeu disponible gratuitement sur Steam vous fera passer de très longues heures de jeu ! Foncez jouer à ce beau jeu !

Ophy

Truc écouté pendant la rédaction : 2-Hours Epic Legendary Music Mix (sur YouTube)

Dans le dernier numéro, je vous parlais dans mes coups de cœur, du MMORPG **ArcheAge**. Je vais ici revenir plus longuement sur ce dernier, ayant un certain recul.

ArcheAge, donc, est un MMORPG coréen de type sandbox. Ce type désigne les jeux « *à monde ouvert* ». Comprenez par-là que vous êtes libres de faire ce que vous souhaitez (ou presque). Il est développé par XLGames et sa version européenne est disponible via Trion Worlds (Rift, Defiance).

L'univers :

Cela se passe dans un monde médiéval-fantastique. Un groupe de douze aventuriers décident de se rendre à la source de la magie. Après un long périple, ils finissent par y parvenir et deviennent alors égaux à des dieux. Certains, corrompus par ce pouvoir, détruisent totalement le continent d'Auroria. Le peuple est alors contraint à l'exil pour ne pas mourir. Les quatre races sont désormais séparées sur deux continents, Nuiens & Elfes sur Nuia à l'Ouest et, Haranis & Firrans, sur le continent Haranya à l'Est. Ces deux factions sont en guerre pour reconquérir leurs terres perdues sur Auroria. On peut également y rajouter une troisième faction, les pirates, qui regroupent les criminels des deux nations.

Le JcE :

Le JcE n'est pas très étoffé. Il y a beaucoup de quêtes pour évoluer en niveau et obtenir quelques items. Il y a malgré tout une riche variété de monstres, mais ces derniers ne donne pas d'xp et on ne drop que très rarement des choses intéressantes. Les donjons ne sont que sept, trois sur chaque continent et un dernier sur Auroria, sorti il y a peu. Seules les quêtes dites « *histoire* », jusqu'au niveau 25 environ, sont intéressantes pour ce qu'elles apprennent au niveau background.

Le JcJ :

L'un des plus gros points forts du jeu, puisqu'il se veut axer dessus. À partir du niveau 30, vous pouvez même attaquer les gens de votre propre nation. Il y a des conquêtes de territoires entre factions et, depuis la sortie d'Auroria, des prises de châteaux-forts. Il est également possible de devenir pirate, en faisant trop de méfaits (vols, PK - meurtres - des membres de la nation) et devenir ainsi hors-la-loi et donc ennemis des deux factions.

L'artisanat :

Là aussi, un point essentiel du jeu, puisque tout s'articule dessus. Il est particulièrement long, complexe, mais complet ! La chose que l'on peut vraiment lui reprocher, ce sont les « *points d'artisanat* ». Ces points servent, en effet, pour chaque action à effectuer en rapport à avec ce dernier. Récolter, couper, cueillir, fabriquer, détruire (un item), etc. vous coûteront de précieux points, qui se régénèrent bien trop lentement. On se retrouve donc très vite bloqué et la personne souhaitant se concentrer uniquement là-dessus, ne le peut pas.

Les graphismes :

Visuellement très réussi, le jeu est vraiment beau et tourne sur CryEngine. Les effets de lumières, d'ombres etc. sont très bien fichus si l'on pousse tout au maximum en activant DirectX11. Le jeu est cependant très mal optimisé et fera énormément chauffer votre carte graphique, aussi bonne soit elle. En outre, le moteur du jeu supporte très mal un nombre de joueurs conséquent à un même endroit, ce qui est plutôt triste pour un jeu qui veut faire de grosses confrontations, genre 300 contre 300. Cela est particulièrement vrai en mer, où même avec une excellente configuration/connexion, on peut facilement tomber à une ou deux image(s) par seconde.

Le son :

Les musiques, je ne vous cache pas que j'ai vite coupé pour lancer Deezer. Les sons, en revanche, sont particulièrement bien gérés. Les résonances, bruit de pas, des sorts, ou encore la musique intradiégétique sont donc du plus bel effet ! J'ai vraiment été pris dans l'univers grâce à cela, sur un personnage que je joue en ne gardant que les sons, sans musiques, sans Deezer, ni Mumble ni rien, sur le home-cinéma, je peux vous dire que vous avez régulièrement des frissons.

S'abonner ou non ?

Le jeu est *F2P* (free-to-play/gratuit) et vous pouvez tout faire sur le jeu sans payer d'abonnement, excepté être propriétaire d'un ou plusieurs terrains. L'autre grosse différence est sur les points d'artisanat : un abonné gagnera 10 points par tranche de 5 minutes, en étant connecté, et 5 points de moins, pour la même période hors connexion, tandis qu'un compte gratuit n'en engrangera que cinq dans le même temps et, uniquement en ligne. Hormis cela vous pouvez vraiment faire ce que vous souhaitez sans payer un seul euro. Notez également la possibilité d'acheter en jeu, avec vos PO (pièces d'or), des « *APEX* », qui vous octroieront des crédits qui permettent par la suite de s'abonner. Un bon moyen pour ceux ayant une CB plutôt vide mais un compte en banque bien garni IG.

Le lancement & Trion :

Difficile de parler du jeu, sans aborder son lancement en Europe par Trion. Il faut se le dire, c'était catastrophique. Trion ne sait vraiment pas gérer et continue malheureusement toujours à commettre des fautes impardonnables. On a par exemple appris il y a deux jours (avant la rédaction de cet article), que les personnes qui ont acheté les packs de lancement (40 à 140 € suivant le pack), n'ont pas et n'auront pas les 10 % de remise sur leurs achats en boutique. De plus, ces packs ont coûtés 10 % plus cher à cause d'erreurs de conversion dollar/euro et, cette somme ne sera ni remboursée, ni indemnisée d'une quelconque manière.

Ce qu'il faut retenir :

ArcheAge est vraiment un excellent MMO, le premier qui a réussi à me retenir en dix ans. Il est plutôt bien fichu malgré quelques défauts apparents, mais qui je l'espère se résorberont à l'avenir. Trion gère mal la chose de son coté, avec un support bancal, aucune communication et, des coups d'*"ornithorynques"* comme les comptes patrons par exemple. Malgré cela, il serait dommage de se priver d'un jeu qui ne manque pas de choses à accomplir.

Sangigi Fuchsia.

Truc écouté pendant la rédaction de l'article : la discographie de Frédéric Chopin.

Salut ami(e)s lectrices et lecteurs très heureux de vous retrouver pour ce numéro, avec un article bien spécial pour vous puisque j'ai eu l'occasion durant le dernier weekend de septembre (samedi 27 et dimanche 28) de me rendre à la toute première édition du PAGS (Pau Anime Game Show) !

Qu'est-ce que le PAGS ?

Ce salon est organisé par TGS événements (par TGS, entendez Toulouse Game Show), société créée en 2007 par Frédéric DEVEZE et Sébastien LAURENS qui a pour but de rassembler sur un même lieu professionnels, associations et particuliers autour des thèmes du jeu-vidéo, du manga, de l'anime, de la culture asiatique et de la science-fiction.

Ce salon est aussi l'occasion pour la société BULLE Japon de présenter son show de cosplay (déguisements faits main, tirés des mangas, animes, films SF, etc.).

Le vif du sujet...

Donc, revenons à notre fameux salon qui s'est déroulé fin septembre dans la capitale du Béarn, à Pau et, plus précisément au sein de son parc des expositions.

1er JOUR - samedi 27 septembre :

Me voilà, samedi matin frais comme un gardon, prendre ma voiture et me rendre à quarante kilomètres de chez moi avec une excitation intense. Après deux années sur Toulouse, la ville de Pau accueille enfin un salon quasiment identique au TGS, hop ni une ni deux, direction l'autoroute pour me rendre au parc des expositions.

Arrivé sur les lieux, je patiente dans la petite file d'attente, dans le froid, dommage j'ai pas filmé mais pour réchauffer l'ambiance, geeks et otakus se mettent à entonner « *c'est à bâbord qu'on chante ! Qu'on chante...* » Bon, je ne vais pas vous la faire en entier, ce n'est point le but de cet article. Donc, je patiente auprès de personnes venues costumées en Natsu de Fairy Tail, Minecraft et j'en passe.

9h30 - Ouverture des portes ! Enfin, je pénètre dans l'antre du salon, et là, le thème trône à l'accueil avec la Delorean de Doc dans Retour vers le futur (un des mille exemplaires mis en circulation après le premier opus).

9h35 - 10h25 - Je parcours les différentes allées dans lesquelles divers vendeurs proposent leurs figurines, équipements de cosplays (sabres, tenues, lentilles de couleurs...), maquettes/répliques de personnages Star Wars. Vers le fond de la salle, on trouve aussi un énorme stand consacré aux jeux de plateau (Zombicide, Star Wars, Game of Thrones).

10h30 - 11h45 - Je me dirige vers la scène, sur laquelle l'association Coucoucircus (*www.coucoucircus.org*) et Bulle Japon lancent la première grosse animation de la journée : le quizz jeux vidéos. On a l'équipe de 360 minutes pour survivre qui se trouve opposée à des personnes du public.

11h45 - 13h - petits tours des stands pour voir un peu les invités de cette première édition, que je vous ferais découvrir plus bas !

13h - 14h - Pause repas avec quelques personnes venues elles aussi faire un tour du PAGS.

14h - 15h - Retour vers la scène pour un des gros événements de cette journée, qui n'est autre que le concours de cosplay individuel. Là aussi du très beau spectacle ! Des costumes issus de différents univers, aussi bien séries que jeux-vidéo...

15h - 16h30 - Le concours de cosplay laisse sa place au concert du groupe Aerisian qui interprète des musiques de jeux-vidéo et animes avec des instruments acoustiques.

16h30 - 17h45 - Une fois le concert fini, c'est l'occasion pour moi de retrouver quelques amis IRL et leur faire découvrir l'intégralité du salon, voir les différents invités et faire quelques achats.

17h45 - 19h - Enfin, le moment tant attendu par de nombreux fans comme moi, Bernard Minet en concert ! Et il nous a mis le feu sur scène, en reprenant tous les vieux génériques des dessins animés du Club Dorothée. Une fois son concert fini, j'ai pu rentrer tranquillement chez moi.

2ème JOUR - dimanche 28 septembre :

10h30 (avec du retard) 11h40 - Arrivé au PAGS direction la grande scène pour le show de 360 minutes pour survivre qui joue en duo avec Monsieur Cliff Simons (BA'al - Stargate SG-1). C'est l'occasion pour moi de l'immortaliser en photo, son stand étant

étroitement surveillé (photos non autorisées).

11h45 - 12h - Toujours devant la scène pour assister au show de Superplay Live, petit show pour nous présenter rapidement leur stand.

12h - 12h25 - Grand moment ce dimanche, j'ai pu enfin approcher et discuter avec Monsieur Marcus, oui ! Oui, vous lisez bien, le journaliste de Game One, No Life.

12h30 - 13h45 - Pause repas et tour des stands.

13h50 - 15h10 - Retour vers la scène pour le concours de cosplay mais cette fois en groupe, là encore de superbes compositions.

15h15 - 16h30 - Toujours devant la scène pour assister au concert de Neko Light Orchestra, un groupe d'amis qui reprend des chansons de jeux-vidéo, animes, séries...

16h35 - 17h45 - Scène reprise par Coucoucircus avec un énorme blind-test sur les séries, animes, jeux-vidéo.

17h50 - 19h - Enfin pour finir cette édition « *One Winged Pianist* » est venu présenter son show « *PianoKad Memories* », ce pianiste virtuose reprend lui aussi les musiques de jeux-vidéo et animes avec

son piano (pianokad.free.fr).

19h - Voilà le PAGS se clôture, votre cher Kôga s'envole une fois de plus vers d'autres cieux !

Voilà deux jours merveilleux passés pour cette première édition, vivement l'an prochain ! Si vous voulez un peu plus de détails, sur les exposants notamment, je vous invite à visiter le site : *http://www.pags-pau.fr/* où vous pourrez découvrir la présentation grosso modo du PAGS.

Les invités !

Qui dit gros événement, dit forcément invités prestigieux. Vu leur nombre, je vous invite à visiter cette page qui va vous récapituler leurs présentations :

http://www.pags-pau.fr/invit-s

Et maintenant ?

Le PAGS étant fini, je vous retrouverai prochainement avec le Toulouse Game Show 2014 qui se déroule fin novembre, avec là aussi, du lourd, du très très lourd ! Amanda Tapping (Samantha Carter - Stargate SG-1 / Magnus - Sanctuary), Edward James Olmos (William « Bill » Adama - Battlestar Gallactica) entre autres et, j'en passe.

Ami[e]s lectrices et lecteurs, je vous embrasse et je vous dis, à très vite !

Kôga.

Tai Chi Chuan - 太极拳

Comme promis dans le précédent numéro, je vais vous présenter plus en détail certains des arts martiaux chinois.

Ce mois-ci, je commencerai par le Tai Chi Chuan, favori oblige, puisque c'est l'art que je pratique depuis quelques années. Je vais tenter, ici, de battre en brèche toutes les idées préconçues ou railleries, dont j'ai souvent eu l'écho - ne protestez pas ! J'ai clairement entendu un « *A tes souhaits* », là-bas dans le fond !

Cet art n'est pas millénaire, mais presque, contrairement à d'autres plus récents, que vous avez la possibilité de pratiquer de nos jours. Également, appelé Tai Chi ou Taiji Quan, on pourrait le traduire par « *boxe du faîte suprême* » ou encore parfois appelé « *boxe de l'ombre* », à cause des mouvements du pratiquant lorsqu'il s'exerce seul.

Selon la légende,

Un grand maître Shaolin, Zhan Sangfeng (XIIe siècle), aurait décidé de faire retraite à l'âge honorable de soixante-dix ans. Lors d'une période de méditation taoïste dans la montagne, il aurait observé le combat d'une grue et d'un serpent.

La fluidité du combat lui aurait inspiré une adaptation des techniques de kung-fu qu'il connaissait, y mêlant les grands principes taoïstes. Il se serait exercé longuement et aurait enseigné ce nouvel art, pour finalement s'éteindre à l'âge vénérable de cent quarante ans.

Ce moine légendaire a fait l'objet de nombreuses histoires. Également prénommé Junbao, vous pouvez le retrouver, entre autres, dans le film « *Tai Chi Master* », où il est incarné par Jet Li.

Plus concrètement,

Les « *historiens* » ne sont pas franchement d'accord sur les origines du Tai Chi Chuan.

Yang Chengfu (1883-1936), dans son « *Livre complet sur les exercices du taï chi chuan* », affirme que Zhan Sangfeng a réellement transmis ses techniques à ses disciples, dans un temple du Mont Wundang. Alors que, selon Shen Shou, auteur du « *Manuel de Taijiquan* » (publié en 1991), son fondateur ne serait autre que Wang Zongyue, dont le disciple aurait transmis ses techniques à la Famille Chen, du village de Chenjiagou. Les préceptes des styles modernes nous viendrait directement de Chen Changsing.

Une autre théorie, plus récente, placerait l'origine du Tai Chi, dans la famille Li, du village de Tan Chu.

Entrons dans le vif du sujet.

En tout état de cause, le Tai Chi est un art martial qui se caractérise par des mouvements fluides et souples (relâchés), utilisant à la fois les mains et les pieds, les coudes et les genoux. Les principes taoïstes sur l'énergie interne en régissent la majorité des styles, à différents niveaux.

L'énergie du souffle en est le concept directeur, elle est privilégiée à l'action musculaire et permet une plus grande variation de mouvements selon les circonstances. Le Tai Chi voit le corps comme un tout et chaque mouvement s'initie depuis les « *racines* » (les pieds) vers les mains pour agir, en passant par le tan tien (« *centre* »), situé au niveau des hanches.
Cette forme d'art se pratique essentiellement à mains nues, mais il existe également des formes avec épée, sabre, poignard, bâton ou éventail.

Les différents styles de Tai Chi, enseignés de nos jours, sont directement issus du style Wudang, dont les principaux sont :

- Le style Yang, de Yang Luchan (1799-1872), actuellement le plus populaire, son fondateur aurait modifié les techniques du style Chen pour les rendre plus accessibles à tous.
En réalité, il y a différentes écoles qui se disent du style Yang, mais leur enseignement diffère souvent. Certaines donnent plus l'accent sur le côté lent des mouvements et la relaxation, d'autres se rapprochent plus du style Wudang originel, tout en privilégiant les mouvements lents dans leur enseignement pour permettre une meilleure compréhension des différentes techniques.

- Le style Chen, de Chen Fake (1887-1957), est également très populaire, alternant les mouvements lents et rapides, ses « *enroulements de soie* » et ses « *éclats explosifs* » à partir de postures très basses en sont la caractéristique. Son enseignement est souvent associé à d'autres styles d'arts martiaux énergétiques, tels que le hsing hi, le bagua, le tonbei quan...

- Le style Wú, de Wu Ch'uan yu, également appelé « *chung chia* » (« *charpente moyenne* »), est caractérisé par des postures inclinés et des mouvements d'amplitude moyenne.

- Le style Wu/Hao, de Wu Yu-hsiang (1812-1880), sa forme la plus courante est aussi appelée « *Kai He* » (« *Ouverte/Fermée* »)

- Le style Sun, de Sun Lu Tang (1861-1932), nécessite au préalable une parfaite connaissance des fondamentaux du Tao. Ce style se caractérise par des mouvements très souples et très peu extériorisés, car il met essentiellement l'accent sur l'énergie intérieure.

Tai Chi Chuan - 太极拳

Originel, non pas dans le sens « *revenir aux origines du Tai Chi* » mais bel et bien revenir à nos propres origines. Vous allez me dire, on ne va pas pratiquer un art ou un sport qui nous fera ressembler à des hommes de Cro-Magnon ! Rassurez-vous, cela ne va pas aussi loin, du moins pas physiquement, mais plutôt dans la réflexion sur les mouvements du corps et leurs enchaînements naturels et originels. Nous sommes bel et bien des Homo Sapiens, mais il n'empêche que notre ancêtre Cro-Magnon, malgré son espérance de vie limitée, n'en était pas moins un bel athlète - si on oublie sa pilosité surdéveloppée bien sûr !

Plus précisément le Style Yang :

Vous parlez en détail de tous les styles est difficile en un seul article, aussi vais-je plutôt me focaliser sur celui que je connais, le style Yang. J'appartiens à une école, dont le professeur est un disciple de Maître Chu King Hun, fondateur de l'école européenne de Style Yang Originel.

Comme dans tous styles de Tai Chi, le style Yang est régi par le précepte d'ouverture, ouverture de l'esprit mais aussi du corps, par des postures « *ouvertes* » afin de mieux respirer et transmettre l'énergie. Le précepte de douceur (par opposition à la force) en est également un élément essentiel pour bien développer l'énergie interne. Le pratiquant va apprendre à développer son énergie interne au travers d'exercices taoïstes, qui servent à la fois pour l'assouplissement du corps, la relaxation et le développement du souffle. Ensuite, il va devoir apprendre les 108 mouvements (certaines écoles enseignent des formes raccourcies, d'autres plus développées) de l'enchaînement de la forme, décomposée en trois parties : terre, homme et ciel.

La particularité du Style Yang Originel est de mettre l'accent sur l'« *Happy Chi* » (« *Énergie Joyeuse* ») par opposition au « *Fighting Chi* » (« *Énergie du Combat* »). À travers les différents exercices d'application de la forme, pratiqués avec un partenaire, on apprend à comprendre les mécanismes inhérents à ses mouvements, et lorsque l'énergie fonctionne, l'éclat de rire est assuré !

Cette recherche se fait aussi avec un partenaire, lors de la poussée des mains (autre exercice, plus ciblé sur des mouvements raccourcis) ou encore la « *fighting form* », qui est une forme abrégée, plus dynamique, pratiquée seul ou à deux.

L'avantage du Tai Chi Chuan est que tous peuvent le pratiquer, que vous soyez sportif ou non, déjà pratiquant d'un art martial, ou totalement néophyte. Comme tout art martial, sa pratique implique forcément une certaine discipline, du sérieux et l'engagement de soi, mais le bénéfice que vous en tirerez, sera proportionnellement amplifié par votre implication.

Le Tai Chi Chuan est un des arts à ne pas être réellement tourné vers la compétition, même s'il en existe quelques versions au niveau européen, comme avec la poussée des mains (pratiquée avec un adversaire cette fois) ou plus esthétique, avec des sortes de concours de démonstration de la forme.

Dans mon école, certains viennent parce que cela correspond à leur cheminement intérieur dans la voie de la non-violence, d'autres encore parce qu'ils n'ont pas trouvé dans des arts martiaux plus classiques, les principes qui leur correspondent.

Pour mon expérience personnelle, j'étais plutôt sportive, je pratiquais la danse classique, la natation, le vélo. Mais suite à un incident, j'ai dû tout abandonner. La découverte du Tai Chi Chuan m'a redonné goût à la vie et l'envie de dépasser les contraintes idiotes de mon propre corps.

Cela s'est fait en douceur, et j'ai parfois envie d'aller tirer la langue aux médecins qui ont prétendus que j'avais le choix entre passer sur le billard, pour, peut-être un jour, refaire du sport, ou laisser tomber et ne plus jamais pratiquer aucun sport.

Ma conclusion,

Tout un chacun peut pratiquer, à plus forte raison, si vous êtes déjà en bonne condition physique pour la garder le plus longtemps possible. Le Tai Chi Chuan est l'art le plus complet que je connaisse. Il vous permettra de vous réconcilier avec votre corps (même si vous croyez bien vous entendre avec lui, en réalité, vous lui en faites voir de toutes les couleurs et, il vous le fera payer un jour) et atteindre aussi à une certaine sérénité mentale. Son enseignement est tellement varié que vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer, d'une année sur l'autre vous ferez encore des découvertes, et les applications possibles ne sont pas que sportives.

Pour conclure, je vous citerai Wang Tsung Yueh : « *Soit la montagne, agit comme le fleuve tumultueux* », qui résume assez bien l'esprit du Tai Chi. Mais n'oubliez pas le conseil avisé de Sun Tzu, « *le meilleur des guerriers est celui qui n'a plus besoin de combattre* ».

KittysCats

InMag

Les perles des rédacteurs

KittysCats | p. 43 & 44

Les perles des rédacteurs

Dans l'Outro du numéro précédent, vous aviez déjà pu être témoin de l'impertinence de nos chers rédacteurs, ou du moins de certains... Pour ce numéro, nous allons entrouvrir la porte des coulisses du Mag'zine et vous dévoiler quelques-unes des perles de rédaction des précédents numéros.

Pour ce numéro, je vous livre donc les secrets de correction du Mag'zine #05, publié en mars 2014 et, surtout les meilleurs fous rires de mon prédécesseur provoqués par :

- Notre rédacteur Bloam, dans son article « *Le PHP* » :

« *Pour cela il faut se rendre dans le menu « Langage », « P » et cliquer sur « PHP », en fessant cela, lorsque nous écrirons du PHP, le texte, sera coloré d'une certaine manière* »

Commentaires de la correctrice Reby :

« *Ah bah, si c'est l'heure de la fessée alors... Un lapsus fort sympathique, ma foi !* »

- Et pour finir, notre Boss adoré, Gigi dans son article « *Kakumeiki Valvrave* » :

« *Année 71 – Cendrier révolutionnaire. [...]* »

Commentaire de la correctrice Reby :

« *Un cendrier révolutionnaire... mais bien sûr Gigi, no problémo... mais dis moi, c'est quoi au juste ? Un cendrier qui n'accepte les mégots de clopes qu'à condition de l'envoyer un pavé dans la tronche ?* »

Pour souhaiter une bonne route à notre cher Ophy... Lâcheur, qui vais-je martyriser maintenant ? Je vous propose un petit florilège de ses meilleurs cafouillages, relevés par mon prédécesseur et moi-même :

- Glissade évitée pour le Mag'zine #05, dans son article sur « *L'airsoft* »

« *Et oui, il y a le mec venant d'avoir à peine 18 ans encore lycéen et votre grand père de 60 ans [...] qui peuvent jouer ensemble dans la même équipe de 30 joueurs, dans un bâtiment désinfecté [...]* »

Commentaires de la correctrice Reby :

« *L'eau de javel est ton amie, mais pour jouer dans un bidon, ça doit pas être simple quand même...* »

- Dans le Mag'zine #06, pris par son enthousiasme frénétique à faire du lèche-patron dans l'Outro (Je joke hein ! Mon bichon d'amour !)

« *Je l'aide au mieux que je peux l'aider dans sa tache, afin d'avoir une édition de meilleure qualité possible à chaque parution.* »

Mon commentaire :

Ce n'est pas bien de faire des saletés ! Pas beau toutou ! En prime, tu avoues le faire deux fois.

Et une palme d'argent à notre grand BigBoss, qui s'est loupé en prenant le texte original de l'Outro au lieu de la correction que voici :

« *Je l'aide du mieux que je peux dans sa tâche, afin d'avoir une édition de la meilleure qualité possible à chaque parution.* »

Avoue Chef ! L'accouchement s'est tellement fait dans la douleur cette fois-là que tu as préféré la version « *ophyesque* » pour bien faire comprendre à nos chers lecteurs à quel point toute l'aide disponible était vitale.

- Un petit oubli réparé pour le Mag'zine #08, dans son article « *Child of Light* » :

« *Oui Child Of Light est une perle que vous devez rater sous aucun prétexte, quel qu'il soit.* »

Mon commentaire :

Si c'est une perle pourquoi tant vouloir qu'on la rate ? Ce petit « *ne* » manquant m'a bien fait rire.

Et comme il s'agissait de sa dernière participation au Mag'zine, Ophy a décidé de m'offrir des fous rires en cascade, dont je vous livre le must du must. Dans son article sur l'anime « *Barakamon* », lors de sa description du caractère de la petite Hina :

« *Malgré tout, cette réservation et cette timidité ne l'empêche pas de faire les quatre cents coups avec ses amies !* »

Mon commentaire :

Si tous les timides devaient prendre un ticket, on serait pas près de s'amuser entre amis !

Voilà, j'espère que ces quelques perles vous ont autant amusé que nous et j'espère vous retrouver au prochain numéro !

KittysCats.

Sources

Sites web :

- *Animeka* - *Thomadane* - *Wikipedia* - *Manga Sanctuary* - *Tao Yin* - *Martial arts action movies* - *Dailymotion* - *Youtube* -

Les URLs exactes sont disponible sur le forum.

Livres :

- *GTO* (éditions Kazé) - *Defense Devil* (éditions Pika) - *Lucifer no Migite* (éditions Ki-oon) -

Films :

- *Samba* (réalisateur(s) Olivier Nakache & Eric Toledano) -

Animes :

- *Barakamon* (éditeur Crunchyroll) -

Jeux-vidéo :

- *ArcheAge* (éditeur Trion Worlds & XLGames) - *Robocraft* (éditeur Freejam) -

Partenaires

camélia studio

保護 APAMI

lightnovel.fr

Salutations !

Tu es intéressé par l'une des tâches qui incombent à la réalisation de notre magazine ? Sache que notre équipe recherche toujours de nouveaux talents ! Alors n'hésite pas à te rendre sur notre forum postuler si l'envie t'en dit. Mais avant tout, voici un récapitulatif de ce qui nous concerne & recherchons.

Graphiste/Illustrateur

Il s'occupe de créer des images illustrant les articles et fait en sorte que le Mag'zine soit agréable à l'œil. Il/elle s'occupe également de la confection de la couverture & quelquefois de couvertures.

Rédacteur

Il est doué pour écrire, il propose de nombreux articles, pouvant traiter de tous les types de sujets possibles (commentaire, critique, reportage, interview, ect ...) et sait y mettre de l'humour. Le rédacteur doit être quelqu'un ayant de très grandes connaissances, dans le(s) domaine(s) dans le(s)quel(s) il écrit.

Note : si tu souhaites écrire dans un domaine qui n'est pas encore présent au sein du Mag'zine, tu peux tout à fait proposé ta rubrique ! Nous sommes toujours ouvert aux propositions, dans la mesure où nous la jugeons sérieuse & intéressante pour nos lecteurs.

Maquettiste

Il se charge de récupérer les textes & images, afin de les disposer de manière cohérente & utile en quelque sorte le squelette du magazine.

Gestionnaire de communauté [URGENT]

Il anime la communauté sur internet pour le compte du mag. Il développe celui-ci sur les réseaux sociaux. Il interagit et échange avec les internautes (animation, modération).

Développeur web & logiciel

Plus en retrait, mais néanmoins indispensable. Ses talents doivent permettre au forum et au site, d'être toujours disponibles & performants. Il doit s'occuper de la visionneuse en ligne et du développement des applications web.

Newseur [URGENT]

Chargé de faire vivre le site entre deux publications de Mag'zine, il poste régulièrement, des news en corrélation aux sujets abordés dans nos différentes éditions.

Correcteur

Il s'occupe de traquer et éradiquer toute d'orthographe/conjugaison/grammaire/ect... même à les rédacteurs se doivent d'écrire le plus proprement possible.

Voila ! Tu sais désormais tout sur nos divers postes et, ceux qui sont à pourvoir. N'hésite pas à rejoindre notre équipe, si l'envie t'en dit ! Une seule adresse pour cela :

contact@magzine.info

Recrue Tueuse

Bonjour, je m'occupe du recrutement au sein du Mag'zine, tu désires nous rejoindre ?
- Oui, s'il vous plait, j'aimerais faire partie de votre superbe équipe.
- Non, votre torchon ne m'intéresse pas.
- Je souhaiterais au préalable avoir plus d'informations.

Un aurevoir

Dans ce numéro, on ressent beaucoup d'émotions. La première, c'est l'ardeur et l'envie de nos gentils rédacteurs de faire des articles toujours plus beaux, toujours plus forts, toujours plus grands !

L'autre émotion qui se fait sentir est celle du chagrin. Oui, chagrin car, comme je vous l'annonçais en début de numéro, je quitte le Mag'zine. Je pars de mon plein gré pour prendre mon propre envol sur un autre projet, lié à l'Airsoft.

Les gens diront ce qu'ils veulent, le Mag', c'est une expérience de fou. Le jour de la sortie de ce numéro, ça fait d'ailleurs un an que j'ai rejoint le Mag'. Un an ça passe vite, trop vite ! En tout cas, je souhaite au reste de l'équipe de réussir, là où j'ai finalement échoué, c'est à dire aider un maximum notre patron ! Et j'ai envie de leur dire : « *Crashez-moi des articles de qualité, des trucs de fifous ! Et surtout, n'hésitez pas à mettre la main à la pâte en coulisse.*»

Enfin, je vous remercie de nous suivre, toujours plus nombreux ! Vous êtes la force de vivre du Mag'zine, et on ne vous le dira jamais assez : On vous aime ! ♥

Restez fidèle, partagez les articles qui vous ont plu ! C'est le meilleur des remerciements que vous pouvez faire à tous ces bénévoles qui travaillent pour le Mag'zine !

Sur ce, je rejoins vos rangs, celui des lecteurs ! See you soon !

Staff du numéro

Nom :
Sangigi Fuchriga

Statut :
Le Patron

Age :
~1,300 ans

Race :
Vampire

Particularité :
Personne n'a jamais vu son visage. Il dirige le mag comme un Führer.

Aime :
Hitagi Senjougahara, le savoir, La Jetée de Chris Marker.

Déteste :
Les faibles, SnK, KIK, l'humanité et les humains faibles qui apprécient SnK/KIK.

Nom :
Lord Shi-Woon

Statut :
Petite main

Age :
23

Race :
Murim

Particularité :
Cache bien son jeu.

Aime :
Les nuits de pleine lune, le café et Square Enix.

Déteste :
L'ennui et l'humidité.

Nom :
Duma

Statut :
Petite main

Age :
30

Race :
Humaine à priori

Particularité :
Passionnée de félins.

Aime :
Presque tout.

Déteste :
Se lever tôt le matin.

Nom :
Ophy

Statut :
L'Ombre du Patron

Age :
21 ans

Race :
Ainsofteur Breton.

Particularité :
Possède un pseudo au multiple jeux de mots.

Aime :
Toradoral, Talga Aisaka, l'Ainsoft, le dessin et les pommes.

Déteste :
Plein de trucs.

Nom :
Kôga

Statut :
Petite main

Age :
30 ans

Race :
Saint d'Athéna

Particularité :
R.A.D. (Rien A Déclarer)

Aime :
Les mangas, jeux vidéos (pc), ciné, séries TV, dessiner ...

Déteste :
Les faux culs, les crevettes et autres crustacés !

Nom :
Kittyscats

Statut :
Garde

Age :
Indéfiniment

Race :
Féline

Particularité :
Toquée des félins.

Aime :
Lire, les chats, donner des coups de fouet, les animes et les dramas.

Déteste :
Les hypocrites et les épinards.

MERCI DE NOUS AVOIR LU !
LE NUMÉRO #10 SORTIRA EN JANVIER 2015.
SOYEZ PRÉSENTS !