

Zer
Zero
マガジン

Zer **マガジン** Zero

Tout le Japon pour pas un rond



MARIÉ DIGBY

Rencontre

Entre L.A. et Kumamoto

DARA

Interview

Les coulisses d'Appt. 44

SUNSET RIDERS

Rétrogaming

Le western sushi de Konami

GRATUIT

HIVER 2013

ジャパンエキスポ・シュード Japan Expo Sud

5^e VAGUE

DU 1^{er} AU 3 MARS 2013
PARC CHANOT - MARSEILLE

LE FESTIVAL FÊTE SES 5 ANS !
NE RATEZ PAS
L'ÉVÉNEMENT DE L'ANNÉE !

MANGA



JEUX VIDÉO



COSPLAY



CULTURE
TRADITIONNELLE



MUSIQUE

AVEC LE GROUPE « MAN WITH A MISSION »



www.japan-expo-sud.com



SCANNEZ LE
CODE BARRE AVEC
VOTRE TÉLÉPHONE,
ET DEVEZ FAN
DE LA PAGE FACEBOOK
JAPAN EXPO SUD !

Facebook is a trademark of Facebook, Inc.

MANGA • ANIME • MODE • MUSIQUE • CINÉMA • JEUX VIDÉO • CULTURE POPULAIRE • ARTS MARTIAUX • TRADITIONS

ACCÈS ▶ Métro ligne n°2 - Station Rond-Point du Prado • Adresse : PARC CHANOT, Rond Point du Prado, 13008 Marseille

HORAIRES D'OUVERTURE ▶ Vendredi : 10h-19h • Samedi : 10h-19h • Dimanche : 10h-18h TARIFS ▶ Vendredi : 9€ • Samedi : 13€ • Dimanche : 12€ • Forfait 3 jours : 27,50€ (uniquement en prévente)
Billet Zen : 37€ • Billet Argent : **SOLO OUT!** Billet Anniversaire : 37,50€

Réseau FNAC : FNAC, Carrefour, Géant, Le Bon Marché, Système U, 0 892 684 694 (0,34€ TTC/min), www.fnac.com
Réseau TICKETNET : Auchan - Cora - Cultura - E.Leclerc - Virgin Megastore - www.ticketnet.fr - 0 892 390 100 (0,34€ TTC/min)

TICKETS EN PRÉVENTE OU EN VENTE À L'ENTRÉE DU FESTIVAL





est heureuse de vous retrouver en 2013.

Rédacteur en chef : Sébastien PASTOR

Responsable graphique : Hugo COPPONI

Traduction : Kokoro YAMAMICHI

Rédacteurs : Sébastien PASTOR, Ghis VANNINI, Xavier CALTAGIRONE, Kokoro YAMAMICHI, Gilles ERMIA, Laurie BERNARD

Logo : Stéphan LUTAS

Correction : Ghis VANNINI, Farid HALLALET, Sébastien PASTOR

Photos de couvertures :

MARIE DIGBY © 2012 Erina Digby Photography

APPT. 44 © 2012 Ankama Editions

Poster central :

KAN KEE : <http://kankos.com/>

MARIE DIGBY © 2012 Erina Digby Photography

Maquette : Hugo COPPONI

Relations publiques : Sébastien PASTOR, Laurie BERNARD

BUYOO :

Texte et dessin : Purimoko

Traduction et adaptation : Sébastien PASTOR

Correction : Ghis VANNINI, Farid HALLALET

Remerciements : KAN KEE, Gilles FRAISSE, Ankama, Jérôme BESNOIST, Marié DIGBY

Les droits des images et visuels de ce magazine sont détenus par leurs auteurs ou ayants-droit respectifs. ©2012 - 2013

La reproduction des textes et photos de ce magazine est interdite, sauf accord de notre part.

Les opinions exprimées dans nos articles n'engagent que leurs auteurs. Malgré tous les efforts de nos correcteurs, ce numéro est susceptible de comporter quelques erreurs : n'hésitez pas à nous contacter pour les signaler.

Zero Yen sur Internet : www.zero-yen-media.fr

Facebook : www.facebook.com/zero.yen.media

Twitter : @ZeroYen_Media (www.twitter.com/ZeroYen_Media)

YouTube : <http://www.youtube.com/zeroyenmag>

Contactez la rédaction : info@zero-yen-media.fr

© Zero Yen Media 2012- 2013

06 22 08 08 53 / ISSN en cours

EDITO

Coucou les poulets !

Nous voilà enfin de retour après une longue absence. Et oui, comme vous le savez déjà, nous avons survécu à l'apocalypse ! Ouf ! Il faut dire qu'en attendant le jugement dernier, nous avons essayé de travailler comme des p'tits fous pour vous proposer un contenu de qualité sur notre joli site ! Toujours plus d'articles écrits avec amour et de vidéos réalisées dans notre cave, comme on les aime à la rédac' ! Bonne nouvelle pour vous, il nous en reste pas mal en réserve ! Plein de surprises seront donc au rendez-vous en 2013. À commencer par une entrevue très attendue des membres d'An Cafe qui nous ont fait l'honneur de passer par chez nous !

Mais comme à l'habitude, je m'éloigne du sujet ! Revenons donc à nos moutons ! Dans ce numéro tenu, j'en suis sûr, par vos petites mains fébriles, vous aurez donc droit à une interview de choc et de charme avec Marié Digby. Autant vous prévenir, notre Ghissou national n'est visiblement pas resté insensible au magnétisme animal de la belle. Dara sera aussi de la fête et nous reviendrons avec lui sur sa série publiée chez Ankama, « Appt. 44 ». Ainsi que toutes vos rubriques habituelles qui répondent une fois de plus présentes à l'appel (du Banga !). Nous non plus, on n'y résiste pas ! Et pour la route, nous vous recommandons chaudement de vous précipiter sur l'article rétro de l'ami Gilles qui nous parle avec amour et délectation de ces cowboys qui, même à l'époque, n'avaient pas peur d'afficher leur préférence ! Rien de plus beau qu'une amitié franche et virile !

Nous brûlerons tous ensemble notre cosmos pour cette nouvelle année 2013 afin de vous satisfaire, vous public assoiffé de nouveautés. N'oubliez pas de venir nous saluer lors des futures conventions (surtout si vous êtes jolies). Cela devrait ravir le rédac' chef qui, comme Alain Delon, continue de parler de lui à la troisième personne. Et surtout (je dis bien SURTOUT) de nous soutenir via notre page Facebook et sur notre site zero-yen-media.fr.

Que vos rêves les plus fous se réalisent et que Zero Yen soit avec vous !

Force et honneur Chevaliers !

KYO SUSHI .COM
BY JAPANESE CHEFS





06

interview



MARIÉ DIGBY © 2012 Erina Digby Photography

Sommaire

06 interview
Marié Digby

10 interview
Dara

13 anime/manga
Jojo's Bizarre Adventure
Bye bye, my brother

15 posters
Kankos.com
Marié Digby

19 Kokoro's kitchen
Ichigo daifuku

20 jeux video
Sunset Riders

24 focus
Lafcadio Hearn

26 cosplay
Toulouse Game Show

27 manga
Buyoo



13

manga



13

anime



© 2012 Warner Bros. Japan / Shueisha

19

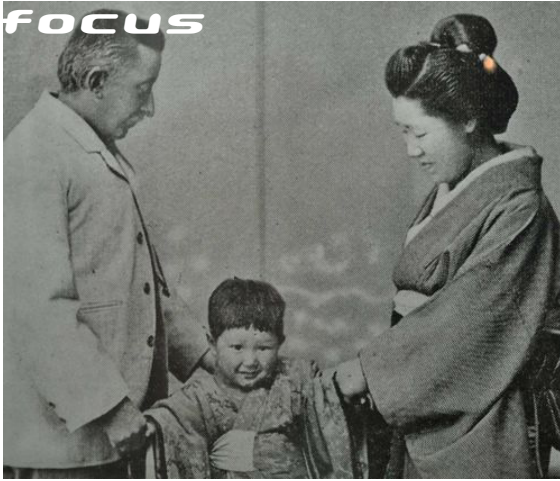
Kokoro's kitchen

ココロのキッチン
Kokoro's Kitchen



© Kokoro's Kitchen © 2012 Zero Yen Media

24 focus



27 manga



26 cosplay



© PHOTOGENY.FREE.FR

www.facebook.com/pages/LAtelier-des-Flammes-Neures/234694996354735

15 posters

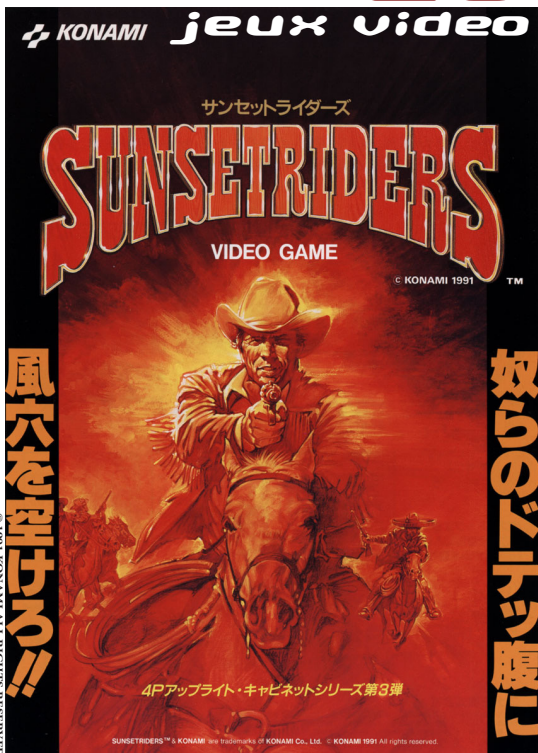


© 2012 KANKOS.com



MARIE DIGBY © 2012 Erima Digby Photography

20



10 interview



© 2012 Ankama

Zero Yen a eu la chance de s'entretenir avec Marié Digby pour une interview exclusive. Portrait d'une artiste indépendante et remarquable à l'aube d'une année 2013 chargée en actualité musicale.

Zero Yen (ZY) : Bonjour Marié, c'est un plaisir de t'avoir avec nous aujourd'hui. Pourrais-tu te présenter à nos lecteurs ?

Marié Digby (MD) : Hello, je m'appelle Marié Digby. J'ai 2 sœurs, un chat, un chien et une maison dans les hauteurs de Los Angeles. J'adore les animaux, je suis accro au chocolat mais par dessus tout, j'adore la musique.

ZY : Pourquoi as-tu décidé de démarrer une carrière en tant que chanteuse, auteur, compositeur et interprète ?

MD : Le choix s'est plus ou moins imposé de lui-même. J'étais une adolescente très déprimée et je n'avais pas vraiment de but dans la vie. Arrivée à l'âge de 13 ans, je me suis rendue compte que la seule chose qui me rendait heureuse et me faisait oublier mes soucis était d'écouter de la musique. En particulier, un album de Portishead. Je pense que c'est cette année-là que j'ai réalisé qu'elle allait jouer un rôle important dans ma vie et cela, pour toujours.

ZY : La plupart des gens t'ont découverte sur YouTube avec ta reprise acoustique de la célèbre chanson « Umbrella » de Rihanna. Pourquoi avoir choisi ce morceau ?

MD : Je commençais à peine à poster des vidéos sur YouTube. Un été, j'ai entendu cette chanson à la radio et je l'ai trouvée fascinante. J'arrivais déjà à la chanter après la première écoute. Je savais qu'elle était suffisamment entraînante pour que je puisse en faire une version acoustique.

ZY : Aujourd'hui encore, tu mets régulièrement des covers sur ta chaîne YouTube. Comment les choisis-tu ?

MD : Sincèrement, cela dépend de mes humeurs. Parfois, si je n'entends rien qui me plaît, il peut se passer des semaines, voire des mois sans que je ne poste aucun titre. Je sélectionne des chansons que j'aime interpréter et recréer à ma façon ! Dès que je considérerai YouTube comme une obligation ou un job, la chaîne n'aura plus de raison d'être à mes yeux.

ZY : Parlons un peu maintenant de tes origines. Tu es née d'une mère japonaise et d'un père américain d'origine irlandaise, où passais-tu le plus clair de ton temps ? Était-il difficile en tant que métisse de vivre aux USA ?

MD : J'ai grandi à Los Angeles mais ma famille retournait au Japon aussi souvent que possible. Tokyo est comme une seconde maison pour moi. Mes parents y habitent maintenant et je suis sur place environ un tiers de l'année. Sous tous les aspects, être métisse est un point très positif. J'arrive à m'intégrer presque partout où je vais. De ce fait, je me sens difficilement exclue.



MARIE DIGBY © 2012 Erinna Digby Photography

ZY : Pourrais-tu nous dire ce que tu apprécies le plus dans chacune de ces cultures ?

MD : J'adore le fait qu'elles soient aussi différentes l'une de l'autre et, plus j'apprends à les connaître, plus j'ai le sentiment d'être un vrai mélange des deux. Dans la culture japonaise, on attache beaucoup de valeur à la pureté et à la beauté de la nature. On nous apprend à être humble et à penser au bien-être de la société dans son ensemble au lieu de ne penser qu'à nous-mêmes. Les liens familiaux sont aussi extrêmement valorisés. La culture américaine, quant à elle, est centrée entièrement sur les rêves et les réussites de l'individu. D'une certaine façon, on peut dire qu'il y a moins de restrictions aux États-Unis. On encourage fortement les gens à poursuivre leurs rêves les plus fous parce que ce pays leur permet de les réaliser. En tant qu'Américaine, on m'a appris à avoir confiance en moi et à affirmer mes opinions.

ZY : Comme tu le sais peut-être, la France et le Japon ont toujours été proches. Nous partageons des liens culturels assez forts dans des domaines comme la gastronomie ou le divertissement. Par exemple, les anime et les sushi sont très populaires ici. Perçois-tu une certaine influence française lorsque tu te rends au Japon ?

MD : Je souhaiterais en voir plus, ce serait vraiment cool ! Mais malheureusement, la seule chose qui me vient à l'esprit est un assaisonnement de salade très populaire qui s'appelle « French dressing » (ndlr : c'est une sauce douce à base d'huile et de vinaigre que l'on pourrait comparer à la vinaigrette française). Mais je doute que celui-ci ait un quelconque rapport avec la France ! (rires)

ZY : En parlant de notre pays, tu es venue donner un concert ici le 26 janvier 2011. Qu'as-tu pensé du public français ? Aimerais-tu renouveler cette expérience ?

MD : C'était absolument incroyable de jouer pour la première fois à Paris ! Je ne m'attendais pas à être si connue ici. C'était une agréable surprise de voir une salle comble (ndlr : le concert a eu lieu à l'Archipel, un petit cinéma indépendant de la capitale). Tout le monde m'écoutait avec attention en me donnant de l'énergie durant le concert. J'ai hâte d'y retourner un jour.

ZY : Connais-tu quelques mots de français ? Si oui, c'est le moment de dire quelque chose à nos lecteurs ! (et futur fans, j'en suis certain !)

MD : J'ai étudié le français pendant 4 ans. J'ai appris tant de choses mais, malheureusement, la phrase que j'utilisais le plus à ce moment-là est la seule que j'ai retenue : « Est-ce que je peux aller aux toilettes, s'il vous plaît ? ». Manifestement, je m'en suis beaucoup servi !

ZY : As-tu déjà songé à enregistrer une chanson dans la langue de Molière, même partiellement ?

MD : J'adorerais le faire un jour mais seulement si quelqu'un m'aide à tout prononcer correctement. Je ne supporterais pas de massacrer ce bel accent.



MARIE DIGBY © 2012 Erinna Digby Photography



MARIE DIGBY © 2012 Erina Digby Photography

ZY : Il est maintenant l'heure de l'auto-promo ! Y a-t-il des projets à venir que tu souhaiterais partager avec nous aujourd'hui ?

MD : N'hésitez pas à me suivre sur YouTube ! Je suis de retour en force là-bas ! Je vais bientôt sortir de nouveaux clips comme le montage final de « First Picture of Earth » que j'ai réalisé avec mes sœurs (ndlr : la vidéo est sortie début décembre, l'interview ayant été faite au mois de novembre) ainsi que de passionnantes collaborations avec Kina Grannis (ndlr : une autre artiste métisse japonaise/américaine) et David Choi (ndlr : un musicien américano-coréen) !

ZY : Il y a 2 ans environ, tu as sorti « Second Home », un album en japonais contenant des reprises de classiques de la J-POP. Serais-tu intéressée de faire un autre CD dans cette langue avec tes propres compositions ?

MD : J'ai toujours voulu le faire même si je n'ai jamais vraiment eu le temps pour cela. Le Japon est un endroit très délicat pour enregistrer de la musique, c'est un système complètement différent du reste du monde. Bien que je sois japonaise, je n'ai toujours pas bien compris son fonctionnement. Peut-être qu'un jour je me jetterai à l'eau et je ferai cet album toute seule.

ZY : Tu as récemment quitté ta maison de disque (Hollywood Records) et tu es devenue indépendante. Comment et pourquoi avoir fait ce choix artistique ?

MD : Ce contrat s'est terminé au bout de 3 albums. Tous les gens qui m'avaient aidé ont été virés et il ne restait plus personne du label pour s'occuper de moi. De plus, je n'ai jamais vraiment senti qu'ils comprennent mon art ou mes aspirations. J'étais ravie de pouvoir enfin faire les choses à ma façon sans avoir besoin de demander l'autorisation avant de les mettre à disposition du public. Mais bien sûr, être indépendante signifie aussi que beaucoup de challenges se présentent à moi.

ZY : As-tu des artistes J-POP préférés ?

MD : J'ai toujours adoré Utada Hikaru.

ZY : Tu sembles posséder un lien assez spécial avec l'Asie en général. Peux-tu nous en dire plus ?

MD : Je crois que tout a commencé avec la popularité grandissante de mes vidéos sur YouTube. En lisant les commentaires et e-mails des fans, je me suis rendue compte que la plupart d'entre eux venaient d'Asie et en particulier, d'Asie du Sud-Est. Je me suis sentie davantage attachée à ces gens. D'ailleurs, je leur témoigne toute ma reconnaissance. En vérité, sans leur soutien, je n'aurais jamais pu avoir l'opportunité de sortir ma musique dans le monde entier !

ZY : Avant de clôturer cette interview, un dernier mot pour tes fans actuels et futurs ?

MD : « Je t'aime beaucoup ! Tu me manques ! » (ndlr : en français dans le texte). J'espère vous voir très bientôt !

ZY : Nous avons terminé ! Merci beaucoup d'avoir pris le temps de discuter avec nous. Toute l'équipe de Zero Yen te souhaite bonne chance pour ta nouvelle carrière en tant qu'artiste indépendante. À bientôt !

■ Interview réalisée et traduite par Ghis Vannini

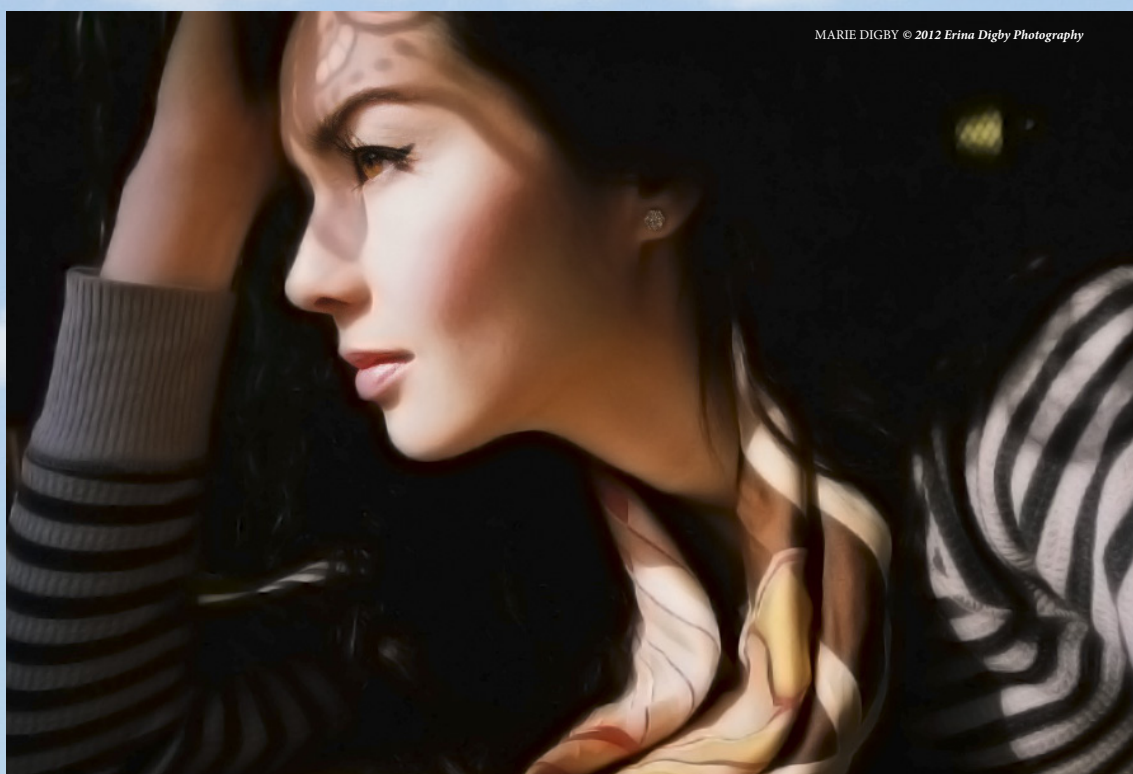
Retrouvez Marié Digby sur Internet

YouTube : www.youtube.com/mariedigby

Twitter : www.twitter.com/mariedigby

Facebook : www.facebook.com/MarieDigby

Tumblr : mariechristinadigby.tumblr.com



MARIE DIGBY © 2012 Erina Digby Photography

DISCOGRAPHIE

Si l'interview de la belle Marié Digby vous a donné envie de découvrir sa musique, voici sa discographie (non exhaustive) que vous pourrez vous procurer sur Internet (CD ou mp3s).

UNFOLD (08/04/2008)

1. Fool
2. Better Off Alone
3. Say It Again
4. Miss Invisible
5. Stupid for You
6. Girlfriend
7. Traffic
8. Voice on the Radio
9. Spell
10. Beauty In Walking Away
11. Unfold
12. Umbrella



© Hollywood Records

BREATHING UNDERWATER (24/06/2009)

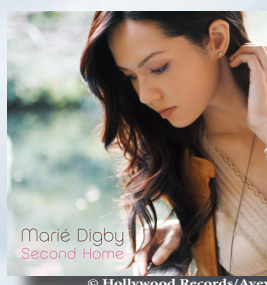
1. Daybreak
2. Avalanche
3. Breathing Underwater
4. Should've Been Simple
5. Know You By Heart
6. Feel
7. Come Find Me
8. Symphony
9. Machine
10. Overboard (feat. Livvi Franc)
11. Love With a Stranger
12. Come to Life
13. Crazier Things



© Hollywood Records

SECOND HOME (04/03/2009)

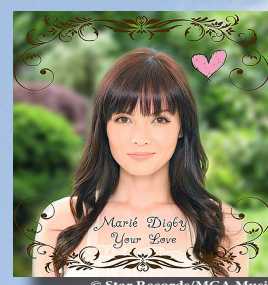
1. Gravity
2. Cherry
3. Kimi to Iu Hana
4. Gips
5. Yasashii Kimochi
6. Banzai (Suki de Yokatta)
7. Piece of My Wish
8. Nada Sōsō
9. Gentle Smile
10. Koyoi no Tsuki no Yō ni
11. [es]~Theme of es~
12. Love Love Love



© Hollywood Records/Avex

YOUR LOVE (16/09/2011)

1. Your Love
2. Swoon
3. I Think I'm In Love
4. Loving You Is Easy
5. I Do (Duet with Jericho Rosales)
6. Say It Again
7. Umbrella
8. Your Love (Duet with Sam Milby)



© Star Records/MCA Music

Commandez les CDs de Marié Digby chez notre partenaire Amazon.fr

amazon.fr



Minami Doll

Poupées Artistiques Asiatiques de Collection
Ball Jointed Doll

www.minamidoll.fr

Revendeur Exklusif
France

E-mail: minami.doll@orange.fr
Tél: 06.15.85.33.56 (9h30-18h)
Exposition à Sanary (83)

wasabart

SUSHI mo.

COMMANDEZ MOBILE

ARTISAN SUSHI, TRAITEUR
COURS DE CUISINE JAPONAISE

WWW.WASABARTSUSHI.COM
21 RUE DU DR ESCAT
13006 MARSEILLE
04 91 47 69 40 - 06 20 63 88 63

FACEBOOK.COM/WASABARTSUSHI
CODE PROMO - 10%: WSB/ZEROYEN

Achat / Vente : Figurines, Artbooks, Retro Gaming, Pullip, Ghibli, etc.
Doujinshi : HENTAI, YURI, YAOI, Eroge, Visual Novel, Dakimakura, etc.

Services personnalisés : Recherche de produits RARES
Remise en main propre sur salon, Facilités de paiement, etc.

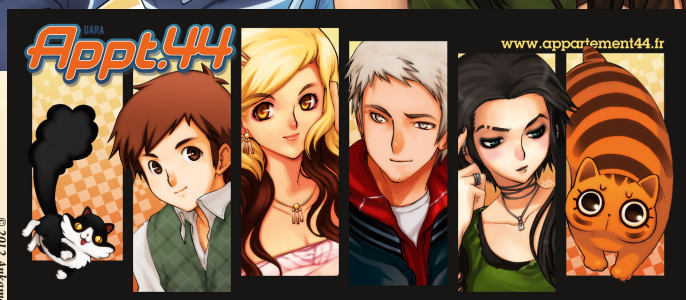
JAPAN'S DOORS

100% OFFICIEL JAPONAIS

Votre E-commerce de Pop Culture japonaise
Envoi depuis la FRANCE

WWW.JAPANSDOORS.COM

Dara



ZY : Salut Dara ! Pourrais-tu te présenter à nos lecteurs ?

D : Bonjour ! Je m'appelle Dara et je suis l'auteur d'« Appt.44 » ! Je dessine depuis tout petit. Passionné de manga depuis l'adolescence, c'est donc tout naturellement que je me suis lancé dans la création d'un manga, après plusieurs années passées à travailler dans le jeu vidéo.

ZY : Dara est un pseudonyme, je suppose ? Pourquoi ce nom ?

D : Eh bien, non, c'est mon vrai prénom un peu raccourci ! Je n'ai pas eu à me casser la tête pour trouver un pseudo original puisque mes parents l'avaient déjà fait pour moi !

ZY : Si je ne me trompe pas, tu viens du monde du fanzine ?

D : C'est exact ! J'ai véritablement commencé à réaliser mes premiers fanzins au lycée avec des amis, puis des correspondants (car à l'époque tout se faisait par courrier et non par Internet). Cela fait maintenant plusieurs années que, grâce à un ami japonais, mes créations sont imprimées directement au Japon, où elles sont vendues lors d'événements tels que le Comic Market à Tôkyô.

ZY : Que t'a apporté cette expérience ? Quelles sont tes précédentes œuvres ?

D : Le fanzinat a été pour moi une étape primordiale dans mon apprentissage du dessin et de la narration. L'émulation entre les différents dessinateurs permet de confronter son style à celui des autres et à chercher à toujours s'améliorer ! De plus, ces rencontres favorisent la découverte

de nouveaux auteurs, de nouvelles œuvres qu'on ne connaît pas forcément mais qui sont toujours très enrichissantes ! Aujourd'hui, de nombreux sites et forums sur Internet permettent ces rencontres et c'est vraiment une grande chance pour tous ceux qui souhaitent partager leur passion du dessin.

ZY : Comment es-tu arrivé jusqu'à Ankama ?

D : Très simplement. « Appt.44 » était mon premier projet de manga en tant que professionnel, je l'ai donc envoyé à 3 ou 4 éditeurs qui étaient susceptibles de publier du manga en France. J'avoue que j'espérais qu'Ankama serait intéressé. C'est une société très dynamique et l'une de mes très bonnes amies, Raf (auteur de « Debaser »), rencontrée dans le fanzinat justement, y était déjà publiée. Suite à mon envoi, j'ai reçu assez rapidement une réponse pour une entrevue et nous avons débuté le projet !

ZY : Faire un manga à la française (un « franga » comme certains aiment à le qualifier), n'est-ce pas une tentative hasardeuse ? Pourquoi avoir choisi ce format ?

D : C'est effectivement une expérience risquée, car les mangas français ont encore une mauvaise image auprès de certains lecteurs. En ce qui me concerne, c'était assez évident de raconter l'histoire d'« Appt.44 » dans ce format, car c'était le plus adapté. En effet, la BD classique franco-belge est à mon avis efficace pour toutes sortes de récits. Mais quand l'histoire s'appuie avant tout sur le relationnel entre plusieurs personnages, le format manga est le meilleur. C'était vraiment à ce type de narration que je voulais m'essayer !

ZY : Peux-tu nous décrire une journée type de travail ?

D : En fait, elles sont assez variées car à côté du manga, je fais pas mal d'autres boulots (dans l'illustration, le jeu vidéo...), mais quand je suis à 100% sur le dessin des planches, je me lève assez tôt pour pouvoir commencer à travailler dès 7h30. Ensuite, je ne m'arrête qu'une fois mon objectif de la journée rempli (en général 2 ou 3 pages). Malheureusement, il m'arrive très rarement de finir à l'heure pour le dîner... D'autant qu'il y a toujours plein de petites choses à faire à droite à gauche qui nous détournent de nos tâches principales !





© 2012 Ankama

ZY : Tu fais presque tout par toi-même : le dessin et le scénario, c'est bien ça ? Tu as pourtant eu recours à des assistantes pour les volumes 2 et 3. Quel a été leur rôle ?

D : Effectivement, à partir du volume 2, j'ai travaillé avec deux assistantes (Marguerite sur le tome 2, Moemai sur les 3 et 4). La répartition est la suivante : je réalise tout le travail en amont sur les planches (découpage, positionnement des dialogues,

découpage, positionnement des dialogues, crayonnés, encrage des personnages), et elles s'occupent du reste, à savoir le dessin des décors, de certains persos au second plan et la pose des trames. Ensuite, je récupère à nouveau les dessins puis demande ou fais moi-même des modifications si nécessaire. Tout cela se fait par Internet: au bout d'un moment, ça roule tout seul ! De plus, la présence d'une assistante permet aussi d'améliorer la qualité graphique, elles peuvent faire des propositions pour m'indiquer les dessins qu'elles trouvent plus faibles. C'est donc une aide doublement précieuse !

ZY : Je suppose que ton rythme est bien différent des auteurs japonais. Combien de temps te faut-il pour réaliser un volume ? Es-tu un boulimique de travail ?

D : Il me faut environ 6 mois mais là encore, je ne suis pas à plein temps dessus. Donc ça n'a pas grand chose à voir avec un dessinateur japonais qui doit sortir les tomes à un rythme beaucoup plus rapide. Pourtant, je travaille énormément : comme c'est aussi ma passion, je ne m'en rends même pas compte... Toutefois, depuis que je me suis marié, j'ai décidé d'avoir des horaires plus raisonnables et de consacrer du temps à mon épouse !

ZY : Aimerais-tu collaborer avec d'autres auteurs ? Si oui, lesquels ?

D : J'adorerais ! Je pense que c'est comme ça qu'on apprend le plus vite ! Je serais ravi d'être responsable du gommage des planches dans l'équipe d'Urasawa ! Je suis également un grand admirateur d'Adachi, de Takahashi, et bien sûr d'Oda.

ZY : Quand sortira le dernier tome de la série ? Dès le départ « Appt. 44 » devait totaliser 4 volumes, chacun représentant une saison. Pourquoi avoir fait ce choix ?

D : Le dernier tome sortira le 21 mars 2013, bien qu'il soit terminé depuis cet automne ! Effectivement, depuis la conception, il était prévu que l'histoire se déroulerait sur une année et se construirait autour du chiffre 4 : 4 volumes pour 4 saisons.

ZY : Les sous-couvertures sont super marrantes, comment t'est venue cette idée ?

D : Je ne lis jamais un manga sans commencer par regarder ce qu'il y a sous la jaquette. Je ne sais pas combien de lecteurs le font mais j'ai toujours trouvé que c'était gratifiant de découvrir quelque chose de caché, un peu comme un bonus track sur un CD. L'idée des faux magazines, je ne sais plus d'où ça vient.

Bien que ça prenne un peu plus de temps à faire, je ne le regrette pas car, visiblement, ça a beaucoup plu !

ZY : Comment as-tu eu l'idée de tes personnages et de leurs caractères ? À qui ressembles-tu le plus ?

D : Ils ont été conçus à partir de traits de caractères de personnes qui me sont proches, à commencer par ma famille et mes amis. Le plus important, c'était surtout d'avoir des personnages vraiment différents. En revanche, je ne peux pas dire que je ressemble plus à l'un ou à l'autre... J'essaie de toujours voir le bon côté des choses comme Coco; j'aime bien la propreté comme Mick; la littérature

et la musique classique comme Jon; je m'emporte parfois facilement comme Gigi... Ah oui, je suis aussi un peu glouton comme Zozo !!

ZY : Si mes renseignements sont bons, Zozo et Lulu existent vraiment. J'en déduis que tu adores les chats ?

D : J'ai toujours grandi avec eux, je les aime énormément car ils sont beaux, gracieux et aussi très marrants. Chacun a son propre caractère... J'aimerais aussi pouvoir dormir autant !!!



© 2012 Ankama

ZY : Tu es souvent en dédicace et je sais que tu passes énormément de temps à faire plaisir à tes lecteurs en dessinant de jolies illustrations. Quel est le feedback du public ?

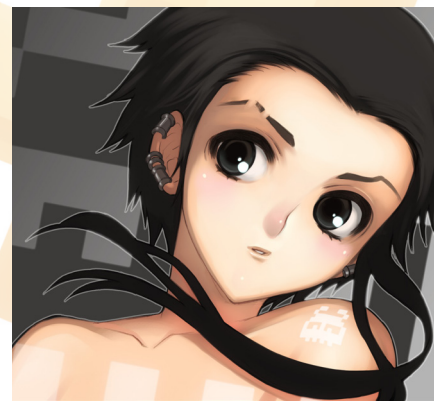
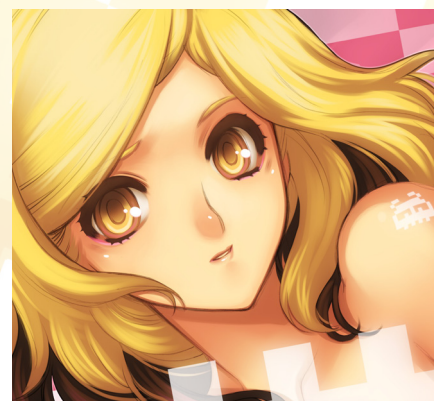
D : C'est toujours une grande joie de rencontrer des lecteurs qui ont apprécié mon œuvre ! Malgré tout l'enthousiasme que je peux y mettre, il y a des jours plus durs que d'autres où l'on aimerait bien faire autre chose que de rester assis devant son ordinateur du matin au soir... Dans ces moments-là, c'est un réconfort de penser aux personnes qui attendent la suite de l'histoire, et aussi de regarder les fan arts ! Ce qui est chouette avec la création : c'est communicatif comme les dominos !

ZY : Tu as reçu le prix du meilleur manga en 2010. Quelle a été ta réaction lorsque tu as été récompensé, surtout que celui-ci a été décerné par Animeland ?

D : J'ai été très surpris car, bien que je connaissais leur concours, je ne savais pas qu'il y avait une catégorie pour les mangas français. Pour moi qui achetais ce magazine à l'époque où il était la principale source d'information, c'était vraiment un beau clin d'œil !

ZY : Quand on lit un volume de ta série, on voit directement que tu es un geek. Les clin d'œil ne manquent pas (« Cat's Eyes », « Lost », « Lamu », « Alien », « Robotech », etc.), quelles sont tes influences ?

D : Je ne sais pas si je suis un geek (vous croyez vraiment que j'en suis un ?!) mais j'ai été nourri



© 2012 Ankama



au biberon par la télé et toute cette culture populaire que j'apprécie énormément ! En fait, ces influences resurgissent sans cesse dans ma vie car je suis assez nostalgique : un vrai jukebox ambulante. Mes persos le sont aussi, du coup !

ZY : Quels mangas lis-tu en ce moment ? Et quelle série rétro t'a le plus marquée ?

D : Je suis en train de finir « Hikari no densetsu », que je trouve absolument remarquable. J'aime ces vieux shôjo des années 70 et 80, qui sont très mélés et qui ont un charme absolument unique... Sinon, en ce moment, je ne lis pas beaucoup mais j'essaie de suivre « Run Day Burst », « One Piece » bien sûr, « Une sacrée mamie » et « Bride Stories ». Je voudrais aussi lire « Thermae Romae » et plein d'autres choses !

ZY : Que penses-tu de « City Hall » et « Dream Land » qui sont aussi deux succès du manga à la française ?

D : Honte sur moi, je n'ai pas encore lu « City Hall » ! J'ai pu rencontrer les auteurs en dédicace, ils font du très bon boulot ! Le concept est en tout cas super chouette et on sent qu'ils s'éclatent avec cet univers steampunk ! Quant à « Dreamland », j'en suis au volume 10 et j'aime l'énergie qui se dégage des dessins de Reno ! C'est vraiment génial qu'ils aient pu trouver un large public, c'est tout à fait mérité ! Mais personnellement, mon manga français préféré reste « Debaser », car il est vraiment unique !

ZY : À part lire des mangas et dessiner, que fais-tu ?

D : Comme beaucoup de personnes, je regarde pas mal de films et de séries TV pour me détendre ! J'aime me promener dans la nature mais je n'en ai pas beaucoup l'occasion. J'essaie aussi de donner un peu de mon temps à des associations en tant que bénévole, par exemple, en faisant du soutien scolaire auprès de collégiens. C'est quelque chose de très important pour moi et ce sont de belles rencontres !

ZY : Je sais que tu es déjà allé au Japon, que retires-tu de cette expérience ? As-tu eu un choc culturel ?

D : J'y suis allé cette année pour la quatrième fois et j'aime toujours autant ce pays. Ce qui me surprend le plus à chaque voyage, c'est l'organisation : bien que Tôkyô soit

surpeuplée et très bruyante, on peut toujours s'y sentir en paix et rester serein ! Je rêve maintenant de découvrir la campagne japonaise... Peut-être une prochaine fois ?

ZY : Que penses-tu de la gastronomie japonaise ?

D : J'adore, évidemment ! La cuisine familiale japonaise est savoureuse et le soin apporté aux détails fait toute la différence !

ZY : As-tu déjà d'autres projets ?

D : Oui ! Je ne sais pas encore lequel sortira en premier. Il y aura, entre autres, un nouveau manga qui sera pré-publié sur Internet ainsi que deux projets de BD au format franco-belge !

ZY : Un dernier mot pour les lecteurs de Zero Yen ? As-tu des conseils à donner aux dessinateurs en herbe ?

D : Merci de m'avoir lu jusqu'au bout ! Amis dessinateurs, un seul conseil : ne vous découragez pas et ne raccrochez pas vos crayons !!

ZY : Merci beaucoup d'avoir répondu à nos questions. À très bientôt !

D : À bientôt.

■ Interview réalisée par Sébastien Pastor

Appt. 44 en résumé

Quatre colocataires, quatre personnalités venus d'horizons différents, et lointains, voire très lointains puisque l'un d'entre eux est un alien ! Mais lequel ?

Il y a d'abord Coco, 22 ans, la parfaite serial shoppeuse et Gigi, la rebelle du groupe, et la seule parisienne de la bande.

Côté garçons, on retrouve Mick, le bon pote playboy toujours prêt à aider et Jon, l'étudiant en lettres.

Le moral est au beau fixe, mais il se passe des choses étranges...

Chats marchant au plafond, somnambulisme ou autres apparitions de gâteaux...

Mais qui est l'intrus venu d'ailleurs dans cette colocation ?

太々太

Cosplay / Japanim / Figurines / Jeux vidéo



Ouvert du lundi au samedi

de 10h00 à 19h00

3 rue Estelle

13001 Marseille

Tél. : 04.91.55.67.73.



Bye Bye, My Brother



Au Japon, les mangas mettant en scène des chats sont légion. Certaines séries sont d'ailleurs publiées via des magazines spécialisés, d'autres dans des revues plus classiques. Dans ces récits, nos petites boules de poils endossent des rôles de samouraï, de pirate ou bien comme dans

notre chronique, de boxeur professionnel au destin brisé.

Yoshihiro Yanagawa, ancien assistant de Tsukasa Hôjô, nous offre ici une histoire émouvante sur le destin, la mort et le souvenir laissés par ces personnes malheureusement parties trop tôt.

Nidô est un ancien boxeur de talent. Suite

à une blessure, notre matou bagarreur a dû raccrocher les gants pour embrasser une carrière beaucoup moins glorieuse. Rongé par la mort de son jeune frère, Nidô n'est plus qu'une coquille vide sans rêve ni espoir. C'est grâce à Jirô, un jeune poulain prometteur, que notre chaton aux faux airs de Joe Yabuki, reprendra peu à peu goût à la vie. Mais encore une fois, le destin pourra s'avérer bien cruel et le dieu de la mort réservera bien des surprises à nos protagonistes.

Si on peut se laisser attendrir quelques instants par de mignons dessins dénués de trame, nous sommes bien là en présence d'un récit somme toute assez mature : matchs arrangés, morts tragiques, séances d'entraînement, on s'imaginerait presque dans une version féline de « Rocky ». Notre camarade Raita, challenger de Jirô, ressemble d'ailleurs à Apollo Creed sur bien des points.

Mais l'auteur ne place pas l'action au centre de son propos. Si les combats sont peu présents mais efficacement retranscrits, c'est bien les relations entre les personnages, les sentiments et les rêves de chacun qui façonnent le scénar-

io. La boxe n'étant finalement qu'un prétexte à notre mangaka pour délivrer son message : la fureur de vivre.

Ajoutez à cela une petite dose de surnaturel (vous emprunterez le train du dieu de la mort et non pas le célèbre Galaxy Express 999) et vous obtiendrez donc « Bye bye, my brother » : une oeuvre poétique peuplée de personnages anthropomorphiques qui vous ramènera très vite à la triste réalité de la vie !

On ne peut s'empêcher de faire un parallèle entre les diverses péripéties traversées par Yanagawa-san lors de la création de cette histoire et celle de nos héros.

Vous qui rêvez d'avoir la belle vie comme votre animal de compagnie, ne vous méprenez pas ! Le monde des chats est finalement tout aussi pourri que celui des hommes. Chienne de vie !

■ Sébastien Pastor et Xavier Caltagirone

アニメ

ANIME

Jojo's Bizarre Adventure

Une adaptation animée de qualité ?

Le manga d'Hirohiko Araki a fêté l'année dernière ses 25 ans au Japon. Et pour l'occasion, divers projets autour de l'oeuvre ont vu le jour dont une nouvelle adaptation animée. Après deux séries d'OAV et un film, nos héros de JBA sont enfin de retour sur nos petits écrans pas très cathodiques !

Le quotidien jusque-là sans encombre de notre riche et crédule Jonathan Joestar change de tout au tout quand Dio, son frère adoptif avide de pouvoir et de reconnaissance, fait irruption dans la vie de notre héros. Une rencontre peu fortuite qui va changer le destin de notre bel éphèbe et de toute sa lignée de manière bien étrange, amorçant par la même occasion une lutte du bien contre le mal sur plusieurs générations aux quatre coins du monde.

Dès le début, le ton est donné : l'anime dispose d'une vraie atmosphère mélangeant influence pulp, films d'horreur de série B (voire Z) ainsi que des personnages complètement fous, charismatiques et travaillés. Ces derniers dominent des récits assez classiques dans le fond mais totalement insolites dans la forme. Nos amis croiseront pêle-mêle des vampires mégalomanes, des nazis rêvant de reconquérir le monde ainsi que des animaux dotés de super pouvoirs. Sans oublier des combats d'anthologie où tout ce petit monde n'hésitera pas à

se bastonner à grands coups de spaghettis, et où la violence n'aura rien à envier à un épisode de « Hokuto no Ken » : membres déchiquetés, gerbes de sang et tortures à la limite du supportable seront au rendez-vous pour notre plus grand plaisir. Jojo étonne, Jojo détonne mais ne lasse jamais et se renouvelle constamment au fil des épisodes.

Cette dernière mouture propose un design beaucoup plus proche du style de M. Araki comparée aux précédentes adaptations. L'esprit du manga s'avère bien respecté dans l'ensemble; certains moments-clés sont d'ailleurs ponctués par les mêmes onomatopées; le générique en cel-shading reprend plusieurs cases originales; les couleurs très atypiques des couvertures sont également utilisées à maintes reprises.

On se délectera aussi des petites références très inspirées par la scène rock occidentale. Bon nombre des protagonistes de la série portent des noms d'artistes (Ronnie James DIO, Wham, AC/DC, etc.). Quant au générique de fin, il reprend lui aussi un grand classique du rock progressif : « Roundabout » du groupe YES.

Au final, nous obtenons donc une très bonne adaptation qui saura contenter les fans de la première heure autant que les nouveaux. Les deux premières parties ont été transcendées

par un chara-design magnifiant les personnages. Ajoutons à cela un rythme rapide, une bande son de qualité. Seule l'animation s'avère parfois un peu décevante.

2012 n'aura pas été l'année de la fin du monde mais bien celle de Jojo : les 30 ans de carrière de son auteur, le 25e anniversaire de l'ouvrage et (même si on l'aura un peu oublié) les 10 ans de sa publication en France. Pour rappel, les éditions Tonkam publieront à la fois les troisième et septième parties (respectivement nommées « Stardust Crusaders » et « Steel Ball Run »).

Fan inconditionnel ou néophyte, le moment de pénétrer dans le monde étrange de Jojo est venu !

■ Sébastien Pastor et Xavier Caltagirone



CARTOONIST 2013 カートニスト 20TH ANNIVERSARY

FESTIVAL INTERNATIONAL
DU FILM D'ANIMATION

ACROPOLIS/NICE

20 ET 21 AVRIL 2013

EXPO OFFICIELLE SHINGO ARAKI !!!

PLUS DE 20 INVITES!!! DONT:

SHIORI TESHIOGI (LOST CANVAS)

KENJI OBA (X-OR)

MINAMI OZAKI (BRONZE)

YOICHI KOTABE (HEIDI)

HASUKO TADANO (SAILORMOON)

HIROMI MATSUSHITA (TIGER & BUNNY)

MASAMI SUDA (KEN LE SURVIVANT)

TORU FURUYA (VOIX DE SEIYA)

BERNARD DEYRIES (ULYSSE 31)

GRANGEL STUDIO (NOCES FUNEBRES)

ET BIEN D' AUTRES ENCORE !!!.....

STANDS/CONCOURS/PROJECTIONS/COSPLAY

HORAIRES: 9H/19H

ENTREE: 11 EUROS

PREVENTES: BILLETTEL/WEEZEVENT

RENSEIGNEMENTS: 04 98 03 61 25 / WWW.CARTOONIST.FR







Zer Yen
ゼロ Yen
メイト



PHOTOGRAPHY

Erina Digby

ERINADIGBY.COM



Les Ichigo Daifuku いちご大福

Daifuku signifie littéralement « grande chance » et ichigo se traduit par « fraise ». Cette friandise, très appréciée au Japon, est une variation moderne des daifuku traditionnels.



Ingrédients (pour 6 personnes) :

- 1/3 tasse de farine de riz
- 1/4 tasse d'eau
- 1/4 tasse de sucre
- 6 belles fraises lavées, séchées et équeutées
- Anko (pâte de haricot rouge sucrée)

Préparation : 35 min
Cuisson : 10 min
Repos : 15 min

Temps total : 60 min

Préparation

- Dans une casserole, porter le sucre et l'eau à ébullition au bain-marie. Mélanger.
- Ajouter la farine de riz dans la casserole après l'avoir sortie du feu. Remuer jusqu'à obtention d'une pâte bien lisse, remettre ensuite à chauffer.
- Maintenir pendant 2 minutes au chaud, tout en remuant régulièrement.
- Laisser ensuite refroidir pendant 15 minutes, sans oublier de remuer de temps en temps. Pendant ce temps, mixer le anko jusqu'à obtention d'une pâte homogène.
- Avec la pâte, faire une boule de la taille d'une noix et l'aplatir. À côté, prendre les fraises lavées et équeutées, les enduire d'anko.
- Au centre de chaque boule de pâte aplatie, placer une fraise. Pincer les bords, refermer.
- Saupoudrer de sucre glace ou de farine de riz avant de servir froid ou à température ambiante (mais pas glacé ! Il s'agit d'une autre recette !).

Astuce : la farine permet d'empêcher la pâte de coller, il ne faut pas hésiter à en mettre un peu aussi sur les mains.

■ Laurie Bernard



Les petits secrets de Kokoro



La farine de riz se trouve dans les magasins bio ou les alimentations asiatiques, pas besoin de trop vous casser le bol pour en trouver. Dans le pire des cas, vous pouvez la remplacer par de la semoule de riz mais ce n'est pas très esthétique.

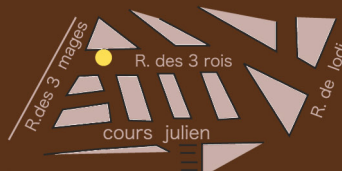
Pour une apparence un peu plus translucide, vous pouvez « steamer » (cuire à la vapeur) votre pâte de farine de riz avant de la travailler.

Cuisine Japonaise Familiale OKAÄSAN

9 rue des 3 rois - 13006 Marseille
Tél. : 06 65 75 56 22 - okaasan13@free.fr
<http://ameblo.jp/okkasanmarseille>

MARDI AU JEUDI DE 19H45 A 21H30
VENDREDI AU SAMEDI 19H45 A 22H30

Retrouvez-nous sur



<http://www.facebook.com/group.php?gid=103400573026366>

日本家庭料理
おかあさん

日本家庭料理
おかあさん



SUNSETRIDERS サンセットライダーズ

Salut l'étranger ! Je vais te conter l'histoire des quatre chasseurs de prime que l'on a surnommés les Sunset Riders. Tu peux me croire, ces gars-là, c'était pas des tendres. Aucun criminel ne pouvait leur résister ! Avec tout le pognon qu'ils se faisaient, ils auraient pu s'offrir n'importe quoi, tu m'entends, fils ? N'importe quoi ! Ah, si seulement ils n'avaient pas eu des goûts vestimentaires aussi douteux...

Haut les mains, peau de lapin !

Steve, Billy, Bob et Cormanon n'ont pas froid aux yeux. Ces quatre cavaliers de l'apocalypse n'ont rien à envier aux légendes de l'Ouest que sont Billy le Kid ou Wyatt Earp. Si la tête d'un criminel est mise à prix, autant dire qu'il est cuit. À eux quatre, ils ne seront pourtant pas de trop pour descendre les plus belles primes du moment et s'emparer du trésor de l'ignoble Sir Richard Rose, un noble richissime aimant les... roses. Je n'ose imaginer s'il s'était appelé Richard Banane. Mais veuillez me pardonner cet aparté.

Ce jeu d'arcade, un run and gun sorti en 1991 et développé par Konami, aura marqué bien des esprits. Car si les jeux nous propulsant dans l'Ouest sauvage étaient légion, bien peu resteront dans les mémoires comme « Sunset Riders ». De par sa beauté graphique, sa simplicité d'accès et son multijoueur aussi jouissif que bordélique, il ne pouvait en être autrement.

Lorsqu'un quidam passait devant la magnifique borne dédiée, il ne pouvait que s'émerveiller devant l'introduction du jeu qui nous présentait les personnages à la manière du film « Le Bon, la Brute et le Truand » dans un style cartoon du plus bel effet. Comment résister à l'envie d'insérer une pièce dans le monnayeur et de partir à la poursuite du premier hors-la-loi du jeu, le cupide Simon Greedwell ? Et pourquoi se lancer seul dans l'aventure quand trois personnes supplémentaires peuvent se joindre à nous ? En fait, il existe deux bornes du jeu : l'une classique permettant de jouer à deux et l'autre au panel plus massif, permettant de jouer jusqu'à quatre. Le *poor lonesome cowboy*, c'est du passé; place à l'armée des quatre hommes ! Ces derniers ne font pas dans la dentelle et traverseront huit niveaux, tous plus beaux les uns que les autres, en descendant de leur colt tout un tas de criminels endurcis.

L'une des forces du titre est sa grande simplicité d'accès. Deux boutons suffisent : l'un pour tirer, l'autre pour sauter. Nos cowboys sans peur se déplacent sur un seul plan en scrolling horizontal et ont la possibilité de tirer dans huit directions. Et pour mieux esquiver les balles, ils peuvent également exécuter une glissade en baissant le stick vers le bas et en appuyant sur la touche de saut. Tout ceci est bien assez pour faire respecter la loi. Cela dit, les gars d'en face sont quand même nombreux et un peu d'aide de temps à autre n'est pas de refus. C'est pourquoi les justiciers ramasseront quelques items en forme d'étoiles de shérif qui amélioreront leur armement. Rien de bien folichon mais un tir en rafale automatique ou une seconde pétoire, ça peut faire la différence face à une horde aussi sauvage que désorganisée.

Cow-cowboys... ou cocogirls ?

Avant même de tirer le moindre coup de feu, force est d'admettre que le joueur est marqué par l'aspect graphique du jeu, tout simplement hallucinant. L'intro annonce d'emblée la couleur et l'on se retrouve plongé dans un western cartoonesque. Ce côté fantaisiste est d'ailleurs accentué par de nombreuses animations très amusantes dignes de Tex Avery. Par contre, c'est sans doute un peu trop coloré.

Généralement, le monde du western se divise en deux catégories : l'américain et l'italien. Avec « Sunset Riders », nous découvrons une troisième perspective assez inédite : le western à la japonaise. Oubliez Clint Eastwood, John Wayne ou Lee Van Cleef ! Ici, les cowboys sont plus proches de Randy Jones, le célèbre cowboy des Village People ! Nos héros n'aiment pas la sobriété et portent des couleurs flashy peu appropriées comme ce rose fuchsia à faire passer George Michael pour le summum de la virilité. Le titre entier baigne d'ailleurs dans une ambiance gay-friendly assez étrange, l'apparence androgyne de nos héros n'est d'ailleurs pas là pour me faire mentir. Il y a du rose partout : les chapeaux, les balles, les pantalons... et n'oubliez pas que le boss final se nomme lui-même Sir Richard Rose ! Mais que dire du boss Dark Horse, cowboy bodybuildé torse nu à bretelles !? La classe absolue. Ah ces japonais et leur ambiguïté sexuelle... !

Cela dit, cela n'empêchera pas nos héros de trainer au bras de prostituées au grand cœur. Elles les embrasseront même avec ardeur avant de... leur donner quelques bonus bien utiles. Sacrée bande d'allumeuses.

Du point de vue sonore, c'est un sans-faute absolu. Les balles fusent, les explosions crépitent, les révolvers tournoient... Pas de doute, on n'est pas dans « La petite maison dans la prairie ». En sus, nous avons droit à de belles voix digitalisées dont un légendaire « Yippee ! » scandé par Steve et sa bande à chaque fin de niveau. Les mélodies signées Motoaki Furukawa ne sont pas en reste, en particulier celle du premier stage, la bien-nommée « Shout-out at the Sunset ranch ». La bande originale du jeu a même eu l'honneur de sortir en CD dans l'album « Konami Game Music Mollection 5 ». Cela mérite bien une petite place sur votre étagère, juste à côté de l'album de Jamiroquai. Je parle bien entendu de « Return of the Space Cowboy ».

Tu sais que t'as la gueule de quelqu'un qui vaut 2000\$?

Le jeu est aussi fluide que rapide. Que ce soit seul ou à quatre, ça ne rame jamais et pourtant, ça fuse de tous les côtés. Cela dit, au-delà de deux joueurs, l'action est souvent illisible et il est difficile de distinguer les balles ennemies au milieu de celles de ses amis. Du coup, on perd vite, très vite... trop vite ! À la base, la difficulté semble pourtant bien équilibrée, même pour un jeu d'arcade. Mais Konami mérite peut-être la corde sur un point : un crédit équivaut à... une seule et unique vie ! Et comme nos *Michou* en herbe sont très délicats, la moindre petite balle suffit à les envoyer six pieds sous terre. Dur, dur ! Après deux niveaux somme toute assez simples, l'éditeur nous piège rapidement et les crédits s'enchaînent de manière endiablée. Surtout qu'on peut très bien mourir quelques secondes après notre réapparition.

Jouer à quatre, ça fait quatre fois plus d'argent dans la machine... On comprend mieux que le fameux « Yippee ! » (qui se déclenche à chaque pièce insérée) doit être crié par l'un des pontes de Konami qui se frotte les mains. Comme le premier boss, Simon Greedwell, le leur demande avant de mourir, les joueurs ne risquent pas d'être enterrés avec leur argent s'ils veulent voir le bout de ce « Sunset Riders ».

Malgré le nombre de niveaux, le jeu n'est pas bien long. S'il vous faudra probablement gagner au Loto pour en voir la fin (bien naze, au passage), les huit tableaux se traversent en une petite demi-heure à tout casser. Je compte au passage les deux bonus stages à la première personne qui demandent de tirer le plus rapidement possible sur des cibles à l'écran. C'est quand même un peu chiche ça ma petite dame, même pour un jeu d'arcade. Pour allonger la durée de vie de manière bien artificielle, Konami a doté ses boss de fin de niveaux d'une résistance proportionnellement inversée à celles de nos quatre héros. Du coup, le combat contre certains d'entre eux se révèle aussi long, si ce n'est plus, que la traversée d'un tableau entier. Ce qui fait qu'on apprécie un peu moins le joli clin d'œil au film « Pour une poignée de dollars » : lorsque l'un des boss ressuscite subitement car il s'était protégé le poitrail d'une plaque de métal... Sans parler du niveau 4, celui du saloon, qui ne consiste qu'à affronter un seul et unique boss. Au moins, pour mieux faire passer la pilule, le joueur est récompensé par un French cancan dansé par les plus belles péripatéticiennes de l'Ouest du Pecos. Bande de garces.

N'accuse pas le puits d'être trop profond : c'est ta corde qui est trop courte.

Si le jeu n'a pas l'aura des plus grands de sa catégorie, il connut suffisamment de succès pour être converti sur les consoles de salon les plus populaires de l'époque. Ainsi, ceux qui n'avaient pas la chance de pouvoir s'adonner aux plaisirs de « Sunset Riders » dans les bars enfumés pourront le faire sur leurs belles Megadrive et Super Nintendo. C'est en 1992, soit un an après la version arcade, que le portage sur la console de Sega décida enfin de pointer son nez. Il fallut même attendre une année supplémentaire pour que les joueurs de la Super Nintendo puissent s'adonner à leur tour à la chasse aux bandits. Les conversions furent assez surprenantes, à plus d'un titre, mais attardons-nous d'abord sur la dernière en date : celle de la 16-bits de Nintendo.

Le premier changement de taille est que le jeu ne se joue plus qu'à deux maximum. Mais l'ensemble du casting est néanmoins présent. L'autre changement vient de l'ajout d'un troisième bouton qui permet de faire les glissades de manière plus aisée. La conversion est très fidèle et l'on retrouve même la fameuse présentation de la borne d'arcade. Bien entendu, elle n'est pas d'aussi bonne facture mais les capacités de la Super Nintendo ne sont pas les mêmes non plus. Avant de lancer la partie, le joueur peut régler la difficulté et mettre plus ou moins de crédits et de vies, ce qui n'était évidemment pas possible sur la version d'origine. À peine a-t-on commencé le premier niveau qu'on se rend compte à quel point la conversion est fidèle et réussie. Si les sprites sont plus petits, les décors moins détaillés et l'animation un peu moins vive, c'est tout de même assez bluffant. Quelques animations rigolotes, comme la fourche qu'on se prend dans la figure, ont disparu mais l'essentiel est bel et bien là, y compris les bonus stages et les passages à cheval. La bande-son est pratiquement d'aussi bonne qualité et même les voix digitalisées ont été conservées. On pourrait alors croire que l'on tient ici la conversion parfaite de l'arcade. Malheureusement, plusieurs choses viennent calmer nos ardeurs.



Bien que le jeu original soit très bon enfant, Nintendo a, comme trop souvent, décidé de procéder à quelques censures. Ainsi, les jolies dames qui embrassaient nos cowboys émérites sont portées disparues, et celles qui leur envoyaient lâchement des bâtons de dynamite sont désormais remplacées par des hommes bien barbus. Alors quoi ? C'est définitivement la Gay Pride, ici ? Pas tout à fait, puisqu'on retrouve tout de même la scène de danse du saloon... sauf que ces dames ont été gentiment invitées à s'habiller un peu plus chaudement, avec de longues jupes recouvrant désormais leurs jolies petites gambettes. Plus gênant, le niveau 6 avec les indiens, n'en a plus, d'indiens. On ne tue pas du peau-rouge ici, que du visage pâle bien pâle. Et si le boss indien, Chief Scalpem est toujours là, c'est sans doute parce que sa sœur débarque avant qu'on ait le temps de l'achever en nous confiant qu'il agissait contre sa volonté et que c'était la faute du méchant gringo efféminé à la rose.

C'est aussi à partir de ce niveau que la conversion se fait un peu moins fidèle. Des passages sont ainsi modifiés, simplifiés avec, par exemple, la disparition des paniers ascenseurs ou celle des énormes Gatlings qui permettaient de se frayer un passage dans une forteresse. Ces concessions ne seraient pas si graves si un gros point noir ne venait pas définitivement entâcher le tableau : une difficulté extrêmement mal calibrée. Bien trop inégale, on avancera facilement avant de lutter tel un damné sur certains endroits. Que ce soit en easy ou hard, vos nerfs risquent d'être mis à rude épreuve. Le boss indien en est le plus parfait exemple, il s'avère beaucoup plus dur que dans la version arcade, même en mode facile ! Surtout lorsque l'on perd toutes les vies de son crédit, on est obligé de refaire tout le niveau ! Les manettes risquent de voler dans l'appartement ! Un vrai gâchis !

À l'Ouest, que du nouveau

La version Megadrive s'avère totalement différente des deux autres. Et à première vue, ce n'est pas bien folichon. Première déception : la belle introduction a été remplacée par deux fiches très sobres sur les deux héros du jeu. Comment ça, deux ? Et oui, Billy et Bob sont tombés au champ d'honneur, ne reste plus que Steve et Cormano pour lutter contre le crime. Heureusement, il est toujours possible de jouer à deux. Et Cormano a toujours son poncho rose. Ouf !

La douche froide continue : d'une part, c'est bien moins fringant graphiquement mais, en plus, le premier niveau ne ressemble en rien à celui que l'on connaissait. Konami a totalement chamboulé son jeu et ce « Sunset Riders » n'a plus rien à voir avec celui de la borne d'arcade. Si les niveaux sont toujours au nombre de huit, ils sont désormais coupés en deux : dans la première phase, on sauve une jeune fille et dans la seconde, on continue dans le même décor pour affronter le boss de fin de tableau. Du coup, quatre boss se font également porter pâles tout comme notre cheval et les bonus stages. Sans parler des voix digitalisées, remplacées par des textes sous forme de bulles, à l'exception du « Yippee ! », bien que celui-ci ait l'air d'avoir été vomé par un poivrot de saloon. Le chipset sonore de la Megadrive n'a jamais été reconnu pour ses grandes qualités et les musiques, bien que toujours plaisantes, sont sans comparaison avec celles des deux autres versions.

Et pourtant cette conversion s'avère finalement bien meilleure qu'on aurait pu le penser. Première bonne surprise : la censure a disparu. Les femmes avides de bonne chère ainsi que les peaux-rouges assoiffés de sang n'ont pas déserté. On peut même stopper les flèches de ces derniers en tirant dessus, ce qui était impossible en arcade. On constate également l'ajout d'ennemis inédits comme ces loups au pelage plus noir que l'enfer. Et bien que les niveaux soient compilés différemment, on retrouve le passage des paniers ascenseurs, grands absents sur Super Nintendo, tout comme certaines animations cartoonnesques qui refont leur apparition.

Cette version utilise elle aussi trois boutons mais le dernier n'est plus réservé à la glissade puisqu'il permet de tirer dans toutes les directions sans avancer en même temps. C'est bien pratique et rend le gameplay plus précis et agréable. Le jeu est d'ailleurs plus pêchu et la difficulté tellement mieux réglée que celle de la Super Nintendo qu'elle s'avère bien plus complémentaire à l'arcade au final. Comme quoi, un Smith & Wesson bat indiscutablement quatre as.

Malheureusement, quelle que soit l'édition, le jeu est toujours aussi court. Et ce n'est pas le mode duel, inédit mais anecdotique réservé à la machine de Sega, qui va y changer grand-chose. Konami n'a malheureusement pas écouté « Personne » lorsqu'il disait que « le seul moyen d'allonger la vie, c'était d'essayer de ne pas la raccourcir ». À méditer. (Ndlr : vous aurez bien sûr compris l'allusion au film « Mon nom est personne » de Tonino Valerii et Sergio Leone)

Trop loin à l'est, c'est l'ouest.

La même équipe réalisa par la suite un autre jeu d'arcade assez similaire en 1993 mais se déroulant cette fois dans un univers ninja. Bien que supérieur à son aîné sur bien des points, « Mystic Warriors » passera beaucoup plus inaperçu, sans doute à cause d'un univers alors surexploité. Il ne connaîtra d'ailleurs aucune adaptation sur console de salon. Clin d'œil sympathique : lors du premier niveau, le joueur traversera un cinéma en plein air diffusant un western intitulé « Sunset Riders »...

Au final, ce soft a presque tout pour entrer dans la légende. Mais il prouve qu'une bonne plastique ne suffit pas toujours à masquer les carences d'un gameplay mal affiné. Le jeu reste une belle expérience et il ne lui manque vraiment pas grand-chose pour être fièrement exposé aux côtés des run and gun d'exception que sont les « Metal Slug » ou autres « Contra ». Sur ce, il ne me reste plus qu'à seller mon cheval et à partir vers le soleil couchant. Yippeeeeeeeeeeee !

■ Gilles Ermia



-Hé Steve ? Si le soleil se couche à l'Ouest, alors nous on est à l'Est ?
-Ta gueule Bob.



It's fun to stay at the Y.M.C.A. !



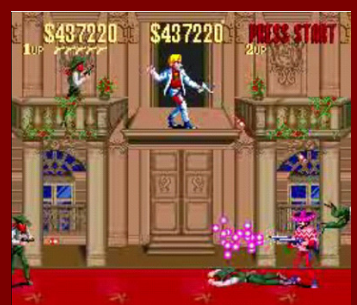
C'est bien connu, l'eau ça brûle.



Boubou à la muscu.



Welcome to the Hotel California.



Je vois la vie en rose.



SUPERTOYS

UNIQUE SUR MARSEILLE

Jouets de collection années 80 à nos jours, poupées, figurines, produits dérivés, rétro-gaming, goodies, BD's, comics, dessins animés, séries TV, cinéma, mangas, achats, ventes, dépôt-vente...

53 cours lieutaud - 13006 Marseille - 04 91 67 42 71 - 06 07 81 78 42 - supertoys13@gmail.com

Lafcadio Hearn



« C'est parce qu'il s'intéressait aux gens qu'il écrivait des livres », disait Ina Césaire dans un échange de paroles qui s'intitule « **Moi Cyrilia, gouvernante de Lafcadio Hearn** ». Cet écrivain, amoureux des individus et de la différence, désirait connaître l'âme des

hommes et la conserver par écrit dans un élan de mémoire, d'où la qualité et la quantité ses ouvrages.

Une jeunesse digne des Misérables

Il faut bien l'avouer, Patrick Lafcadio Hearn a vécu plus d'une vie en une seule.

Tout commence à Leucade, en Grèce, un certain 27 juin 1850 où il voit le jour. Né d'un père irlandais, médecin dans l'armée britannique et d'une mère grecque, le jeune Lafcadio est délaissé très tôt par son père, puis par sa mère, ajoutant un soupçon de mélodrame à sa vie.

Après son abandon, il s'installe ensuite à Dublin dans la famille de son géniteur qui l'héberge afin de se donner bonne conscience. Mais son nouvel environnement n'est pas très accueillant, et dès l'âge de 12 ans, il est envoyé très rapidement en France où il étudiera toute son adolescence.

Comme si cela ne suffisait pas, le destin s'acharne sur lui. À 13 ans, il est victime d'un accident et devient infirme d'un œil, donnant un petit détail charismatique à un physique quelque peu disgracieux.

Un rêve américain avorté au profit de la sensibilité

À seulement 19 ans, le jeune Lafcadio se rend aux États-Unis, avec un billet aller-simple en poche, qu'il tenait d'un proche. Arrivé dans le pays où tous les rêves peuvent se réaliser, l'auteur va déchanter assez rapidement. Devenu sans domicile fixe, il est par chance recueilli et embau-

ché par l'imprimeur Henry Watkins, ce dernier sera comme un père de substitution pour lui.

Grâce à une aisance d'écriture et une bonne culture générale, il débute une carrière en tant que journaliste. Il relate les faits divers avec une poésie qui n'est pas sans rappeler les écrits d'Edgar Allan Poe (« Le masque de la Mort Rouge », « Le Chat Noir »...).

À côté de ces articles, Lafcadio Hearn va s'intéresser à la condition des personnes de couleur : ses reportages sociaux éveillent chez lui sa conscience et son sens du respect. C'est à ce moment-là qu'entre l'amour dans sa vie, sans crier gare. Cependant, sa dulcinée est une femme métisse... Les mœurs de l'époque étant différentes, ce mariage sera un échec et lui coûtera son emploi.

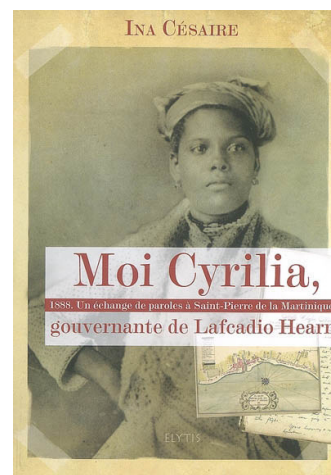
La sensualité des Antilles

Afin de prendre un nouveau départ, il s'aventure à la Nouvelle-Orléans. Il trouve alors un poste de journaliste et commence en parallèle un emploi de traducteur. Amoureux des lettres, l'homme n'arrive pas à étancher sa soif de connaissances.

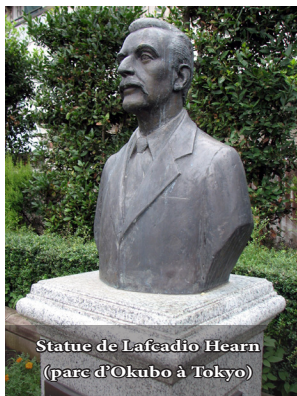
C'est également à cette période qu'il va débiter ses recherches, à la manière d'un ethnologue, sur la culture créole qui l'interpelle. Plusieurs ouvrages seront publiés sur les thèmes de la cuisine, des légendes ou des proverbes traditionnels. De nombreux voyages en Martinique, en Guyane et à l'Île Maurice compléteront ses études sur le sujet.

À la fois poète, conteur et scientifique, Lafcadio Hearn a su trouver la reconnaissance de ses pairs. Certains s'inspireront d'ailleurs directement de ses écrits. Malgré un physique un peu ingrat, il saura faire chavirer les cœurs et profiter de la sensualité des femmes qu'il rencontrera.

Il entretient un cabinet des curiosités où se mêlent traités scientifiques, recueils de contes (asiatiques, européens, ...), encyclopédie des cultures musulmanes et œuvres d'art en provenance des quatre coins du globe. Il cultive déjà un intérêt grandissant pour l'archipel nippon.



Le Japon, terre d'une apogée inattendue



Las et pourvu d'un appétit de culture insatiable, le jeune homme s'embarque pour le pays du Soleil-Levant. Bien qu'ayant peu de ressources, ses connaissances lui permettent de s'immiscer dans le secteur de l'enseignement en devenant professeur d'anglais. Il s'installe alors à Matsue, à environ 700 km de Tôkyô. Au bout du compte, la chance sourit enfin à ce pauvre enfant borgne et sans famille. Comme quoi, les contes de fées n'existent pas que dans les livres.

Alors célibataire et n'étant pas très doué pour les tâches ménagères, il fait un mariage d'agrément avec la fille d'un samouraï. Une union qu'il scellera définitivement en prenant la nationalité japonaise et un nouveau nom officiel dès 1895 : Yakumo Koizumi. Le couple aura quatre enfants. Il commence alors sa nouvelle vie de « Japonais ». Petit à petit, il grimpera les échelons jusqu'à enseigner à la très vénérable Université Impériale de Tôkyô. Une consécration pour cet homme parti de rien et qui aura rencontré de multiples embûches sur son parcours.

Sa vie sur l'archipel l'a beaucoup passionné et inspiré. De nombreux traités sur l'âme japonaise, des recueils sur les légendes, des impressions seront également écrites.

Cet homme s'intéressait plus aux sentiments, à la sensibilité et à la sensualité qu'à la raison et aux mœurs que la société semblait lui imposer. Il a su rester suffisamment libre de ses choix et de son esprit, se forgeant sa propre opinion sur les cultures qui l'entourent. Il est comme le phénix, sachant renaître de ses cendres et apprendre de son passé pour faire face aux difficultés afin de s'améliorer.



Grâce à lui, des traditions qui auraient pu se perdre à travers les âges ont pu ainsi être conservées, tout en préservant de la même manière la pureté de l'âme japonaise. Il a permis la transmission d'une tradition orale avec ses écrits. Aujourd'hui encore, ses textes et articles traitant du Japon et de la culture créole sont utilisés à des fins pédagogiques.

■ Laurie Bernard et Ghis Vannini

Pour en savoir plus :

- Jean Claude Trutt, *Carnet d'un dilettante : promenades littéraires, côté Orient* que vous trouverez aisément sur Internet;
- Lafcadio Hearn : *Glimpses of Unfamiliar Japan*, série télévisée biographique sortie en 1982;
- *Une âme errante - La vie de Lafcadio Hearn* (Broché) COTT Johathan;
- *Re-Echo* by Kazuo Hearn Koizumi edited by Nancy Jane Fellers, The Caxton Printers, Ltd., Caldwell, Idaho, USA, 1957;
- ainsi que toutes les œuvres de Lafcadio Hearn.

CHRONOLOGIE : Lafcadio Hearn en quelques dates

27 juin 1850 : naît à Leucade en Grèce.
1869 : s'installe en Amérique où il est journaliste. Il travaillera pour l'Enquirer puis pour le Cincinnati Commercial (suite à la découverte de son mariage mixte avec une métisse en 1874).
1877 : quitte Cincinnati, départ pour la Nouvelle-Orléans en Louisiane; il s'intéresse à la culture créole.
1885 : grande exposition japonaise à la Nouvelle-Orléans.
1889 : travaille à Saint-Pierre en Martinique, en tant que correspondant pour le journal Harper's Monthly.
1890 : arrive au Japon, à Yokohama sur invitation de son ami ambassadeur. Part enseigner l'anglais dans la ville de Matsue, dans la région du Chûgoku.
1895-96 : épouse la fille d'un samouraï, Yakumo Setsu, prend la nationalité japonaise et le nom de Yakumo Koizumi.
1891 : obtient le poste d'enseignant de latin et d'anglais au Collège du Gouvernement à Kumamoto.
1895 : accepte la chaire de Langue et de Littérature anglaise à l'Université Impériale de Tokyo.
26 septembre 1904 : décède à Tokyo (à l'âge de 54 ans).

BIBLIOGRAPHIE (en lien avec le Japon)



- *Kokoro : au cœur de la vie japonaise* ; Minerve, Paris, 1989
- *Ecrits sur le bouddhisme*, Minerve, Paris, 1993
- *Le Japon*, Mercure de France, Paris, 1993
- *Kwaïdan ou Histoires et étude de choses étranges*, Mercure de France, Paris, 1998
- *Le Japon inconnu. Esquisses psychologiques*, trad. Mme Léon Raynal, Albin Michel, Éditeur
- *Feuilles éparses de littératures étrangères*, trad. Marc Logé, Mercure de France
- *Le Mangeur de rêves*, trad. Marc Logé, Poche, éditions 10/18, 1993
- *Ma première journée en Orient*, trad. Marc Logé, Poche, Folio, 2008
- *Fantômes du Japon*, trad. Marc Logé, Poche, Serpent à plumes, collection Motifs, 2007
- *La Lumière vient de l'Orient. Essais de psychologie japonaise*, trad. Marc Logé, Mercure de France

Cours de japonais comprenant 7 niveaux de langue



L'enseignement est orienté vers les bases nécessaires lors d'un voyage au Japon, les situations de la vie courante, la rédaction d'un courrier, la communication et les échanges lors de l'accueil de Japonais...



Les cours de japonais s'adressent aux :

- élèves des lycées: option au bac
- étudiants
- adultes pour découvrir une civilisation passionnante
- entreprises échangeant avec le Japon

Les cours sont donnés par des japonais diplômés

Prix: 430 € par année scolaire + 20 € d'adhésion
livres et matériel pédagogique compris

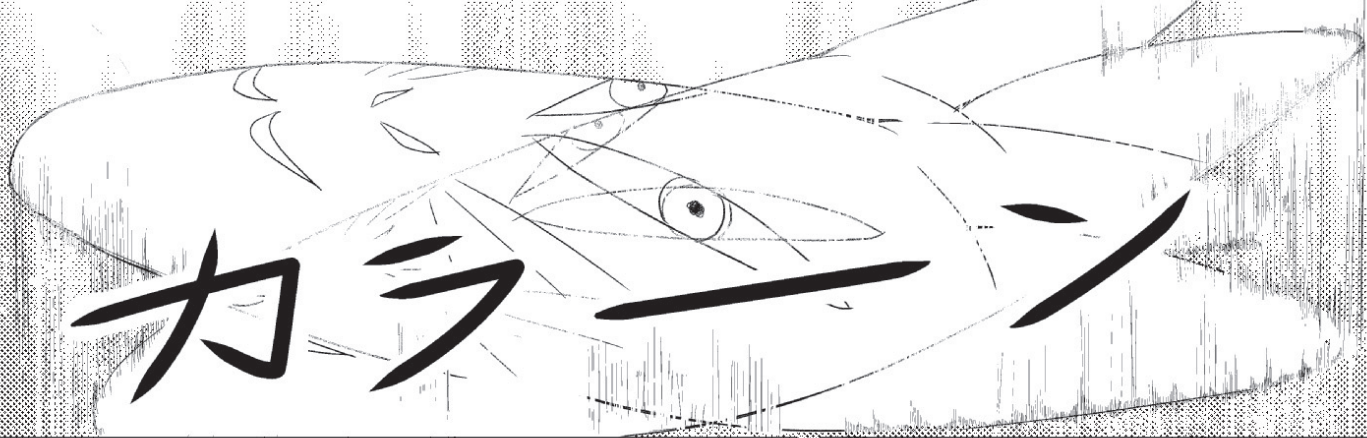
Association Culturelle Franco-Japonaise de Marseille

contact@association-francojaponaise.fr

46 rue Saint Jacques 13006 MARSEILLE
04.91.41.84.02

http://www.association-francojaponaise.fr

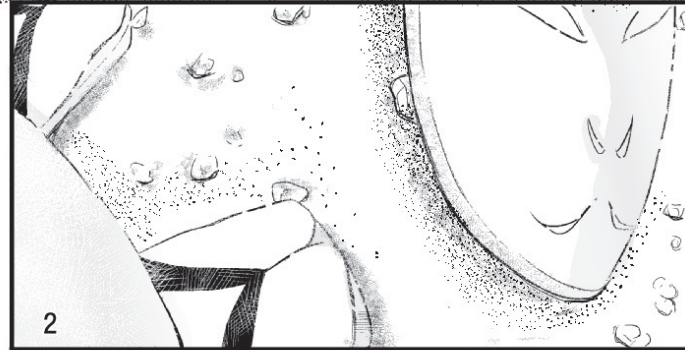




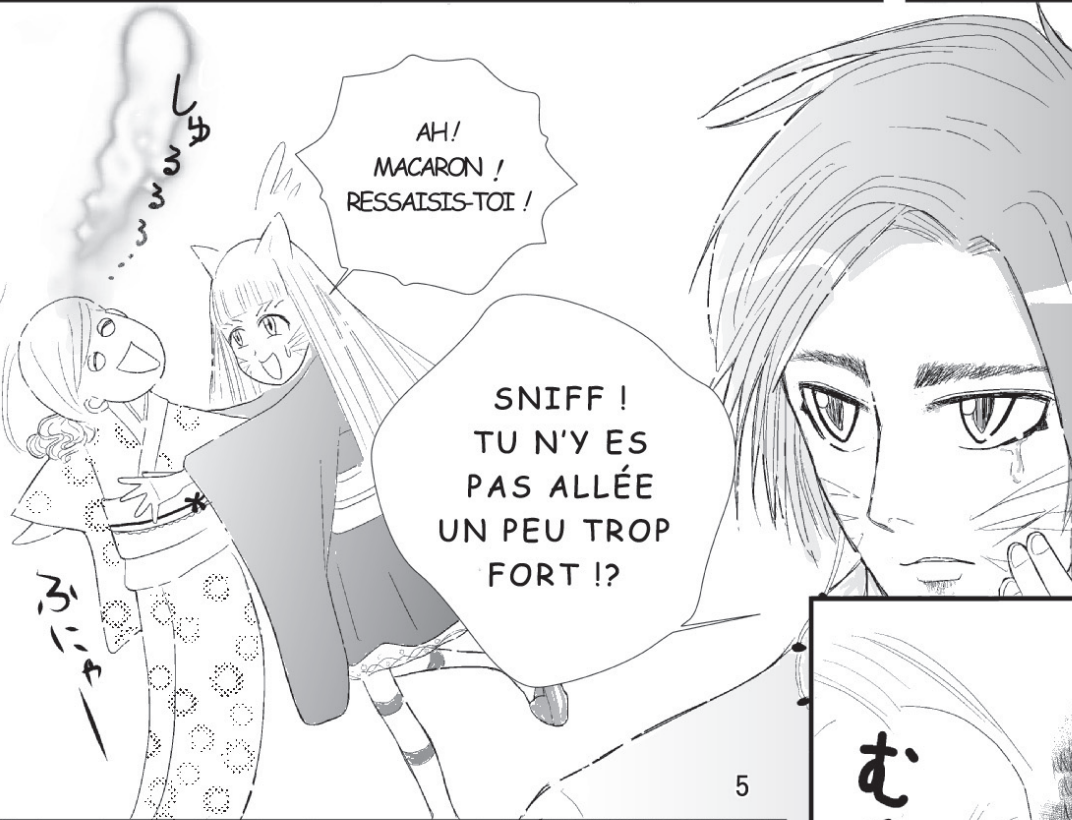
1

HÉHÉHÉ !
TU T'ES ENCORE
AMÉLIORÉE
MINAZUKI !

3



2



AH!
MACARON !
RESSAISIS-TOI !

SNIFF !
TU N'Y ES
PAS ALLÉE
UN PEU TROP
FORT !?

5



QU'EST-CE QU'IL
SE PASSE ?

4



QUOI
?!
C'EST
TON
PÈRE !

7

© 2012 Purimoko



PFFF...
TU
PLAISANTES
PAPA ?!

AVEC TOI, JE
PEUX ME LÂCHER !
ET JE TROUVE
QUE TU
T'APPROCHES
UN PEU
TROP DE
MACARON !

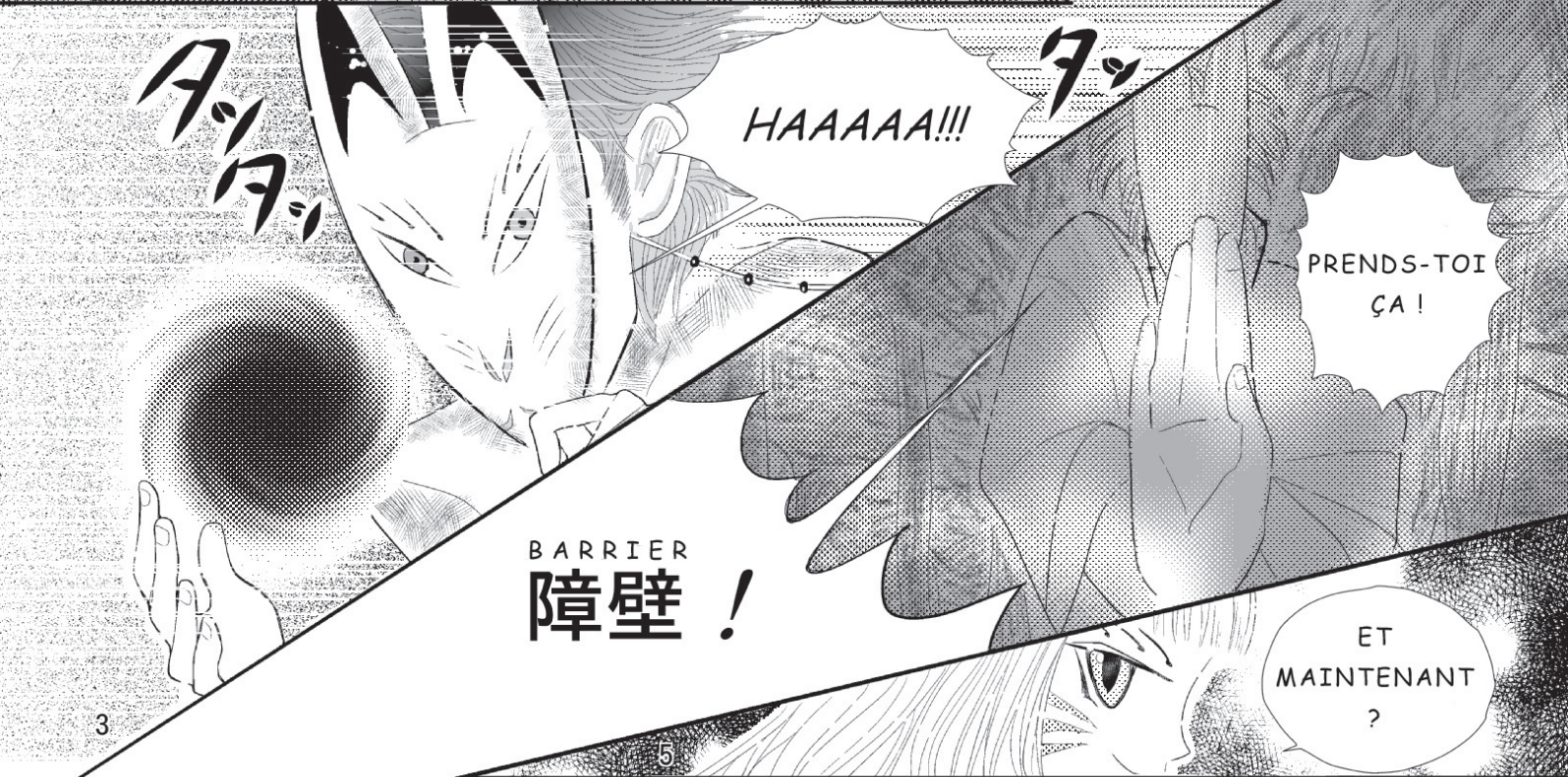
6

À suivre...



BAKUSAIKON !!!

!!



アッ
アッ
アッ

HAAAAA!!!

アッ

PRENDS-TOI
ÇA !

BARRIER
障壁 !

ET
MAINTENANT
?



GWAAH !

ツイン

QUOI !?

アッ



JE SUIS
DÉSOLÉE
MAIS TES
AGISSEMENTS
S'ARRÊTENT
ICI !

JE SUIS
PRÊTE !

FAIS
ATTENTION
À TOI !

BAKUSAIKON
爆碎魂!

PAR L'ÉNERGIE DU TOURBILLON
DE LA VIE
QUI BRÛLE ET S'ÉLÈVE EN MOI

JE TRAVERSE L'ESPACE-TEMPS
ET POURFENDS LES TÉNÉBRES...

TRANSFORMATION !



BUYOO

— 舞踊 —

© 2012 Purimoko

Purimoko -ふりもこ-

<http://purimoko.jimdo.com/>

QUOI ?
UN RENARD ?
DANS LA
SALLE DE
BAIN ! ?

MACARON



MINAZUKI

Macaron, une étudiante française, profite de ses vacances d'été pour passer un mois au Japon chez l'habitant. Elle se lie d'amitié avec Minazuki, la petite dernière de la famille. Exténuée par le voyage, et alors qu'elle décide d'aller se coucher, une ombre ressemblant étrangement à un renard apparaît. Le lendemain, lors d'une visite touristique, délaissée quelques instants par Minazuki, la même ombre surgit à nouveau...

BONJOUR
MACARON

ENFIN !
TU ES LÀ...
J'ARRIVE !

Zer
Zero
マガジン

Zer **マガジン** Zero

Tout le Japon pour pas un rond



DARA
Interview

Les coulisses d'Appt. 44

MARIE DIGBY
Rencontre

Entre L.A. et Kumamoto

SUNSET RIDERS
Rétrogaming

Le western sushi de Konami

GRATUIT

HIVER 2013