

Zer Yen
ゼロ円マガジン

Zer Yen

マガジン
ゼロ円

Tout le Japon pour pas un rond



GALAXY 7

Rencontre

À la découverte de Marseille

HANGRY&ANGRY-f

Interview

Le duo de choc et de charme

BUYOO

Manga

Macaron au Japon

GRATUIT

HIVER 2012

AYATO

Venez découvrir tout l'univers du manga, japanim, figurines et jeux vidéo dans notre magasin en plein centre de Marseille !



Le cosplay est à l'honneur chez AYATO Marseille !



Ouvert du lundi au samedi
de 10h00 à 19h00
3 rue Estelle
13001 Marseille
Tél. : 04.91.55.67.73.



Grand choix de boîtes à bento traditionnelles en provenance du Japon, inédit à Marseille !



Un large choix de jeux vidéo rétros pour les nostalgiques !

Pour mieux vous servir, ouverture du 2ème magasin

AYATO

Cosplay / Japanim / Figurines / Jeux vidéo

39 rue du Docteur Jean Fiolle
13006 MARSEILLE
(proximité Métro Castellane)

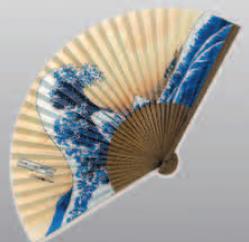
Tél. : 04.91.55.67.73.

Rejoignez-nous sur facebook
<http://www.facebook.com/ayato.marseille>

Offre exclusive

20% de remise* pour tous les clients du magasin ayato (Jean Fiolle)

*sur présentation de cette publicité
promotion valable jusqu'au 31/06/2012





Une partie de l'équipe de Zero yen avec Daisuke

Rédacteur en chef : Sébastien PASTOR

Responsable graphique : Hugo COPPONI

Traduction : Kokoro YAMAMICHI

Rédacteurs : Sébastien PASTOR, Xavier CALTAGIRONE, Kokoro YAMAMICHI, Gilles ERMIA, Cédric LEVY, Marius, DEMOSTHENE,

Logo : Stéphan LUTAS

Correction : Ghis VANNINI

Photos de couvertures :

Daisuke TSUTSUI (Galaxy 7)

HANGRY&ANGRY-f : ©HANGRY&ANGRY-f Project

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

Maquette : Hugo COPPONI

Relations publiques : Sébastien PASTOR

Relecture : Sébastien PASTOR

Supplément manga (texte et dessin) : Purimoko

Remerciements: Jean Pierre BRIOLE, KAN KEE, Gilles FRAISSE, Olivier PERSONNIC, Wild Side, les éditions Casterman, Kana, Daisuke TSUTSUI (Galaxy 7), Photogeny, HANGRY&ANGRY-f, Up front, Philippe HAYOT et l'association AOI SORA COSPLAY.

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

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 notre correcteur, ce numéro est susceptible de comporter quelques erreurs : n'hésitez pas à nous contacter pour les signaler.

Nous sommes enfin de retour ! (pour ne pas vous jouer de mauvais tour)

Il nous aura fallu quelques longs mois pour revenir dans les bacs avec notre second numéro. Face à un planning plus que chargé (conventions, déplacements, site Internet), nous avons décidé que «Zero Yen» passerait désormais trimestriel. Une durée nécessaire pour ne pas bâcler notre travail et qui nous laissera beaucoup plus de temps pour vous pondre un magazine aux petits oignons.

Mais cette mauvaise nouvelle est heureusement la seule car, comme vous avez pu vous en apercevoir, notre nouveau numéro a eu droit à un petit lifting de rigueur. Aussi bien au niveau de la maquette que sur l'augmentation du nombre de pages, nous avons essayé de nous améliorer pour vous proposer quelque chose de plus complet. Un vrai petit défi pour toute la team.

Bienvenue aussi à Macaron qui débarque en fanfare dans nos pages ! Créé par Purimoko, c'est un immense honneur pour nous d'accueillir ce manga 100% marseillais. Rendez-vous donc à la fin de notre magazine pour ne pas rater le début des aventures de notre héroïne. Et le tout dans le sens de lecture japonais. Que demande le peuple !

Avant de vous quitter, toute l'équipe se joint à moi pour vous souhaiter une très bonne année et vous présente ses meilleurs vœux pour 2012. Que le bonheur, la réussite et l'amour soient à vos côtés... ainsi que les futurs numéros de votre «Zero Yen» préféré !

■ Le rédac' chef

Erratum : Nul n'étant parfait, quelques erreurs se sont glissées dans notre premier numéro. Nous vous donnons donc rendez-vous sur notre site Internet pour lire l'interview de Yuuki et l'article sur «Sprite» dans leurs versions intégralement corrigées. Toutes nos excuses pour cette maladresse qui, nous l'espérons, ne se reproduira plus.

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

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

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

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

Zero Yen Media BP 20014 - 13254 MARSEILLE CEDEX 06 cct1
06 22 08 08 53 / ISSN en cours



cuisine japonaise authentique
sur place - à emporter - livrés

15 avenue du Prado - Marseille 6ème
Livraison du 1er au 10e

04 84 25 15 11

www.kyosushi.com

Miyagawa san, Chef cuisinier, Kyo Sushi Marseille Prado
30 ANS D'EXPERIENCE AU SERVICE DU GOÛT



10 interview



© HANGRY & ANGRY - f Project

Sommaire

06 interview
Galaxy 7

10 interview
HANGRY & ANGRY - f

12 manga
Furari

13 manga
Thermae romae

14 littérature
Ma vie manga

15 cinéma
Gantz

16 voyage
Poster

19 Kokoro's
kitchen
Les dessous de la
gastronomie japo-
naise

20 jeux Video
Final Fight

24 cosplay
Roi Sora

26 focus
Le teppo

27 manga
Buyoo

15 cinéma



© by Chubu-shinppou Broadcasting Company (CBC) / Wild Side Video

12

manga



FURARI © Jiro Tamaguchi 2011

19

Kokoro's kitchen



«Le Palais des Mets Singuliers» <http://ww2.tiki.ne.jp/~morim/menu.htm>

27

manga

Bûyoo

-舞踊-



Purimoko-ぷりもこ-

© 2012 Purimoko

14

litterature

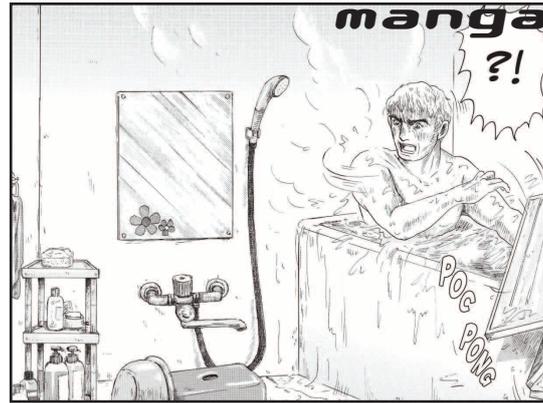
手塚治虫
TEZUKA OSAMU



BOKU NO MANGA JINSEI by Osamu Tezuka © 1997 by Tezuka productions Co., Ltd.

13

manga



Thermac Romae © 2009 Mari Yamazaki / PUBLISHED BY ENTERBRAIN, INC.

26

FOCUS



Hugo Copponi @ Zero yen media

06

interview



Hugo Copponi @ Zero yen media

16

voyage



© 2011 KANKOS.com

24
cosplay



PK by PHOTOGENYFREELER

20

jeux Video



© CAPCOM CO., LTD. 1989-2010 ALL RIGHTS RESERVED



©GALAXY 7 / DAISUKE TSUTSUI

Galaxy 7

Décontracté, souriant et chaleureux, c'est avant son concert au Paradox à Marseille que nous avons pu échanger longuement avec Daisuke Tsutsui. Dans l'attente d'un prochain retour dans nos vertes contrées, voici sans plus attendre le contenu de notre conversation.

ZY : Peux-tu te présenter à nos lecteurs ?

G7 : Je m'appelle Daisuke Tsutsui, je suis le fondateur de Galaxy 7 et aussi le seul membre à plein temps du groupe. Selon mes besoins, des musiciens viennent m'aider quand leur emploi du temps le leur permet.

ZY : Quand t'est venue l'idée de créer Galaxy 7 ?

G7 : Tout a commencé quand je me rendais aux soirées des «Mad Skippers» (organiseurs d'événements dont le but est de promouvoir des artistes qui apportent un renouveau à la scène électro japonaise), j'ai été très inspiré par les prestations auxquelles j'ai assistées. Cela m'a donné envie de faire quelque chose par moi-même. Le seul problème, c'est que je ne connaissais pas grand chose en électro-rock (rires). J'ai demandé à quelques amis d'essayer de monter un groupe tous ensemble mais ils étaient très occupés. Je me suis alors lancé en solo.

ZY : Et ensuite ?

G7 : J'ai composé plusieurs morceaux que j'ai fait écouter à Monsieur Tsuyoshi, l'un des membres principaux des «Mad Skippers», qui a carrément accroché. Très réputé dans le milieu, il m'a beaucoup soutenu. Grâce à lui et au bouche-à-oreille, j'ai pu me faire connaître rapidement.

ZY : Pourquoi avoir choisi Galaxy 7 comme nom ?

G7 : Je trouve que ça se retient très facilement : c'est très «catchy» et plutôt classe, ça m'a plu tout de suite. J'ai donc décidé de le garder.

ZY : Comment en es-tu venu à te produire à l'étranger ?

G7 : C'est grâce à un ami, Stéphane Hervé du groupe Dead Sexy Inc. C'est aussi un photographe de talent. Il se charge de trouver des artistes indépendants japonais afin qu'ils participent à des manifestations en France. Je me suis donc déplacé hors du Japon pour la première fois par son intermédiaire pour un événement qui s'appelait «Fashion Manga».

ZY : À cet instant précis, qu'as-tu pensé de la France, des fans et de leurs réactions ?

G7 : Ils ne connaissaient rien de moi mais, après le concert, ils étaient très enthousiastes. C'était sensationnel. À mon retour, j'ai vu mon nombre de fans augmenter drastiquement. Je me suis alors dit qu'il y avait quelque chose à faire dans ce beau pays, même si je pense que le succès vient sur-

tout de mes musiciens qui étaient vraiment beaux gosses ! (rires)

J'ai enchaîné avec «Japan Expo Sud» à Marseille. Ça m'a rappelé plein de souvenirs d'enfance, car lorsque j'étais plus jeune, je voulais être rockstar, voyager à travers le monde et prendre ma retraite dans le sud de la France : c'était mon destin ! (rires) J'adore les fans français, ils sont très passionnés et motivés. Ma sœur, qui est guide de voyage, me disait souvent que les parisiens étaient distants mais durant mes séjours, tout le monde était très sympa et aux petits soins avec moi. Je suis venu trois fois et mon impression n'a pas changé. Tant de gentillesse me touche énormément.

ZY : Lors de tes voyages, quels mets as-tu pu déguster ?

G7 : Je me souviendrai toujours de mon premier séjour en France: je venais d'arriver, j'étais épuisé. À côté de l'hôtel, il y avait une petite boulangerie dans laquelle j'ai acheté du pain. Le simple fait de le manger m'a donné une énergie folle. C'était trop bon. Je suis aussi accro au café. Pour ce qui est du vin, je n'en bois pas beaucoup mais il faut dire que les bouteilles que j'ai pu goûter étaient vraiment délicieuses.

ZY : C'est pas très «rock & roll» ça ! (rires)

G7 : (rires) On me le dit souvent mais je ne me drogue pas, je ne fume pas et je bois de l'alcool seulement deux à trois fois par an.

ZY : Et pendant ton temps libre, tu fais quoi ?

G7 : Généralement, je reste à la maison, je ne vois pas trop de gens, je fais de la musique et je m'occupe de mon chien Randy.

Contrairement à ce que l'on peut penser, je suis assez solitaire et je n'ai pas de petite copine actuellement. (rires) Je regarde aussi pas mal de films.

ZY : Quel genre ?

G7 : J'aime à peu près tout sauf les comédies sentimentales mais mon idole, c'est Jackie Chan, Il est tout simplement impressionnant et très en forme pour son âge. Je le respecte énormément.

ZY : As-tu l'occasion de lire des mangas ou de jouer aux jeux vidéo ?

G7 : Je n'ai pas le temps d'y jouer. Par contre, je suis un grand fan de «Dragon Ball» : j'aimerais bien avoir les mêmes pouvoirs qu'un saiyajin (rires). En musique, je suis un fan de Radiohead.



Hugo Copponi @Zero yen media

ZY : Est-ce que ce groupe a une influence sur tes créations ?

G7 : Consciemment, je dirais non mais comme je les écoute souvent, c'est bien possible.

ZY : Dans ton répertoire, quelle est ta composition préférée ?

G7 : Sans aucune hésitation, c'est «Cheese shocking» dont j'avais rêvé de la mélodie dans mon sommeil. En me levant, je me suis mis au travail et je l'ai écrite assez rapidement. C'est un processus qui m'arrive de temps en temps. Ce qui me fait le plus plaisir, c'est qu'elle est très populaire auprès du public français.

ZY : T'intéresses-tu à la scène électro française ? Comme Daft Punk par exemple ?

G7 : Oui, j'ai assisté à énormément de concerts. Une centaine (rires). Et je peux t'assurer que celui des Daft Punk fait partie de mon top cinq. J'apprécie Justice aussi. La France me surprend toujours en bien.

ZY : Avant de conclure, un petit message pour tes fans ?

G7 : Bien sûr. J'ai vu pas mal de groupes se former puis se séparer définitivement. J'y ai pensé aussi mais, grâce à mes fans à l'étranger et plus particulièrement en France, cela m'a donné l'envie de continuer coûte que coûte. Je ne les remercierai jamais assez.

ZY : Daisuke, merci beaucoup de nous avoir consacré autant de temps et d'avoir discuté avec nous à cœur ouvert. À très bientôt.

G7 : C'était un grand plaisir.

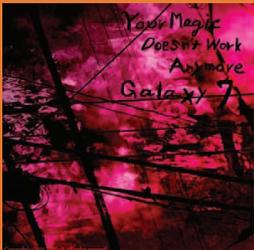
Interview écrite, réalisée, traduite par

■ Kokoro Yamamichi et Sébastien Pastor

Hugo Copponi @ Zero yen media



Your Magic Doesn't Work Anymore



Retrouvez et soutenez Daisuke sur Internet :

<http://www.myspace.com/galaxy7dt>
<http://www.facebook.com/galaxy7dt>
<http://twitter.com/Galaxy7dt>
<http://www.listn.to/galaxy7>

<http://ameblo.jp/galaxy7dt>
<http://www.youtube.com/user/daisuketiti>
<http://soundcloud.com/galaxy7>
<http://www.reverbnation.com/galaxy7dt>

Blackmetal



© 2009 madskippers

Association AOI SORA COSPLAY



Rejoins-nous sur
facebook
Notre page : Aoi Sora Cosplay



MIYADORI-DO

Art et objets japonais



72 rue Grignan
13001 MARSEILLE
04.91.33.95.99

<http://www.miyadori-do.fr>
miyadori@miyadori-do.fr

Cours de japonais

Les **cours de japonais** comprennent **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...



仏
日
文
化
協
会

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

Voyage au Japon



Toussaint 2012 Tokyo pour découvrir les Mangas

27 octobre au 3 novembre 2012

8 jours / 6 nuits

2450 € TTC

Le Japon des loisirs: culture manga, parc d'attraction, jeux vidéo, ...

Musée Edo-Tôkyô, Donguri Kyowakoku Sun walk, Sega joyPolis, Musée Ghibli, musée Sugunami, Disney sea, maid café....

Le prix comprend: avion, logement avec petit déjeuner, 6 repas avec boissons non comprises, entrée des sites visités, déplacements dans Tokyo. taxes d'aéroport et assurance annulation incluses plus de 18 ans, sinon accompagné par un adulte

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>

JAPAN VIDEO GAMERS

Le Rétrogaming, plus qu'une passion, un état d'esprit !

N'hésitez pas à visiter notre site pour consulter nos derniers arrivages <http://www.japanvideogamers.com>

Super Famicom	Saturn	Nintendo DS	Playstation
Breath of Fire: 14,90	Panzer Dragoon Saga: 189,90	Pokémon Version Argent: 24,90	Metal Gear Solid: 14,90
TMNT - Tournament Fighters: 29,90	Dark Savior: 29,90	Golden Sun - Obscure Aurore: 27,90	Crash Bandicoot 2: 12,90
Rushing Beat: 22,90	X-Men - Children of the Atom: 19,90	Bleach - The Blade of Fate: 17,90	Grandia: 14,90
Super Bomberman 2: 19,90	Cyberbots: 19,90	Dragon Quest IX: 27,90	Parasite Eve 2: 24,90
Bio Metal: 59,90	Sonic Jam: 16,90	Castlevania - Order of Ecclesia: 26,90	Legend of Mana: 24,90



©HANGRY&ANGRY-f Project

HANGRY&ANGRY-f

C'est lors de la dernière Japan Expo Paris que nous avons pu nous entretenir avec le groupe HANGRY&ANGRY-f. Autant vous le dire, toute l'équipe attendait ça avec impatience. Voici donc le résumé de cette rencontre, évidemment forte en émotions.

ZY : HANGRY&ANGRY-f, bonjour ! Pouvez-vous vous présenter pour ceux qui n'ont pas encore entendu parler de vous ?

ANGRY : Bien sûr ! Je m'appelle Rika Ishikawa ou bien ANGRY dans HANGRY&ANGRY-f. J'ai fait partie des Morning Musume. de la quatrième génération de 2000 à 2005. J'ai aussi participé à pas mal de groupes et de sous-groupes tels que les TANPOPO, les Country Musume. , les SEXY 8, etc. J'ai ensuite rejoint v-u-den, formé d'Erika Miyoshi, Yui Okada et moi-même. J'ai joué dans des dramas comme «Haikara san ga Toru», «Chugakusei Nikki» et dans des films au cinéma comme «Tokyo Girl Cop». En 2012, j'aurai un rôle dans «Atsuhime Number 1». Je m'investis pleinement dans notre unit HANGRY&ANGRY-f.

HANGRY : Quant à moi, c'est Hitomi Yoshizawa ou bien HANGRY. De 2000 à 2007, j'étais dans les Morning Musume. , tout comme ANGRY. J'ai aussi appartenu à divers units. Maintenant, en plus de mon activité avec HANGRY&ANGRY-f, je suis présentatrice de l'émission «Trend Yossui Navi» sur la chaîne «BS Nihon TV» et on m'invite souvent dans diverses émissions de divertissement.

ZY : D'où vient la décision de former HANGRY&ANGRY-f ?

A : Nous avons été recrutés pour promouvoir une ligne de vêtements de h.NAOTO et ses produits dérivés, dans laquelle il y avait deux petites mascottes créées par Gashicon. C'est en les voyant qu'ils ont alors eu l'idée d'associer ces personnages à des chanteuses en chair et en os. Et nous avons été choisies.

ZY : HANGRY représente le style punk/rock et ANGRY, c'est la «gothic lolita» ?

A : Oui, tout à fait.

ZY : Des Morning Musume. à HANGRY&ANGRY-f, votre style a radicalement changé. Quelle a été la réaction des fans ?

H : HANGRY&ANGRY-f, c'est noir et mystérieux. Les Morning Musume. , c'est tout le contraire ! En tant que chanteur, c'est vraiment génial artistiquement parlant de pouvoir changer du tout au tout.

A : Au début, on cachait notre véritable identité comme des super-héros, bien que les fans ne soient pas dupes. Nous avons révélé notre identité un an après notre création, en septembre 2009.

ZY : Quel est votre morceau préféré de HANGRY&ANGRY-f ? J'adore «Top Secrets» et «Kill Me Kiss Me» dont nous avons pu voir les vidéoclips sur Noline.

H : On aime vraiment tout notre répertoire mais je recommande particulièrement notre nouvelle chanson «Reconquista» qui sortira en août (ndlr : qui est donc disponible depuis quelques mois, entre autres, sur iTunes France). J'aimerais la faire découvrir et apprécier au plus grand nombre de personnes possible.

ZY : Vous allez donc l'interpréter lors de ce week-end ?

A : Oui. En plus, notre look a changé et nous le montrons pour la première fois à nos fans. Nous sommes très heureuses de venir ici avec ces exclusivités pour notre public français.

ZY : Combien de fois avez-vous eu l'occasion de venir dans notre pays et de toucher du doigt votre notoriété à l'étranger ?

H : En tant que HANGRY&ANGRY-f, 3 fois. Si je ne me trompe pas, la première fois, c'était à Chibi Japan Expo en 2009.

ZY : Je suppose que vous avez dû goûter à pas mal de nouveaux plats ici ? Qu'avez-vous le plus apprécié ?

A : Sans hésitation : le pain et le beurre ! J'en mange tout le temps jusqu'à plus faim. Je suis aussi une grande fan de vin blanc.

ZY : Lors de vos déplacements en France, vous devez avoir un emploi du temps des plus chargé mais avez-vous quand même eu l'occasion de visiter un peu Paris ?

H : Cette fois, nous sommes allés au musée du Louvre. C'était la première fois pour moi. Rika m'avait déjà dit que c'était un endroit immense et qu'il était dur de tout visiter en un jour : nous avons donc vu les œuvres les plus populaires. Petite déception : le tableau de «Mona Lisa» (la Joconde) était plus petit que ce que je pensais (rires) ! Nous avons pu nous promener un petit peu aux alentours de Paris. J'adore les Champs-Élysées.

A : En France, l'architecture est radicalement différente : il y a beaucoup de vieux bâtiments, c'est dépayant et très intéressant pour moi. J'adore visiter des lieux typiquement historiques.

ZY : Avant de vous quitter, avez-vous un dernier message que vous voulez absolument transmettre à vos fans français ?

H : Nous sommes vraiment très heureuses de pouvoir revenir ici à Japan Expo ! J'espère que vous prendrez beaucoup de plaisir en écoutant notre nouveau morceau, merci encore pour votre soutien.

A : Oui, il est disponible sur iTunes, alors n'hésitez pas !

ZY : Merci beaucoup et, nous l'espérons, à très bientôt !

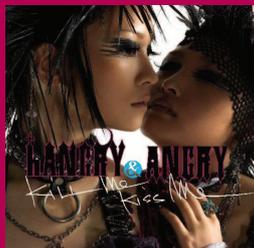
H&A-f : À bientôtôôôôô !



© HANGRY&ANGRY-f Project

Kill Me Kiss Me Tracklist

1. Angelia
2. GIZA GIZA
3. Romantic ni Violence (ロマンティックにバイオレンス?)
4. WALL FLOWER



© HANGRY&ANGRY-f Project

Date : 19/11/2008

Kill Me Kiss Me Tracklist

1. Mr. Monkey
2. Top Secret
3. Sadistic Dance
4. Lady Madonna
5. Doubt
6. Angelina (crash berlin version)
7. Shake Me
8. Kiss me, Kill me (crash berlin version)
9. GIZA GIZA (crash berlin version)
10. The ☆ Peace! (h&a Death Tracks)



© HANGRY&ANGRY-f Project

Date : 18/11/2009

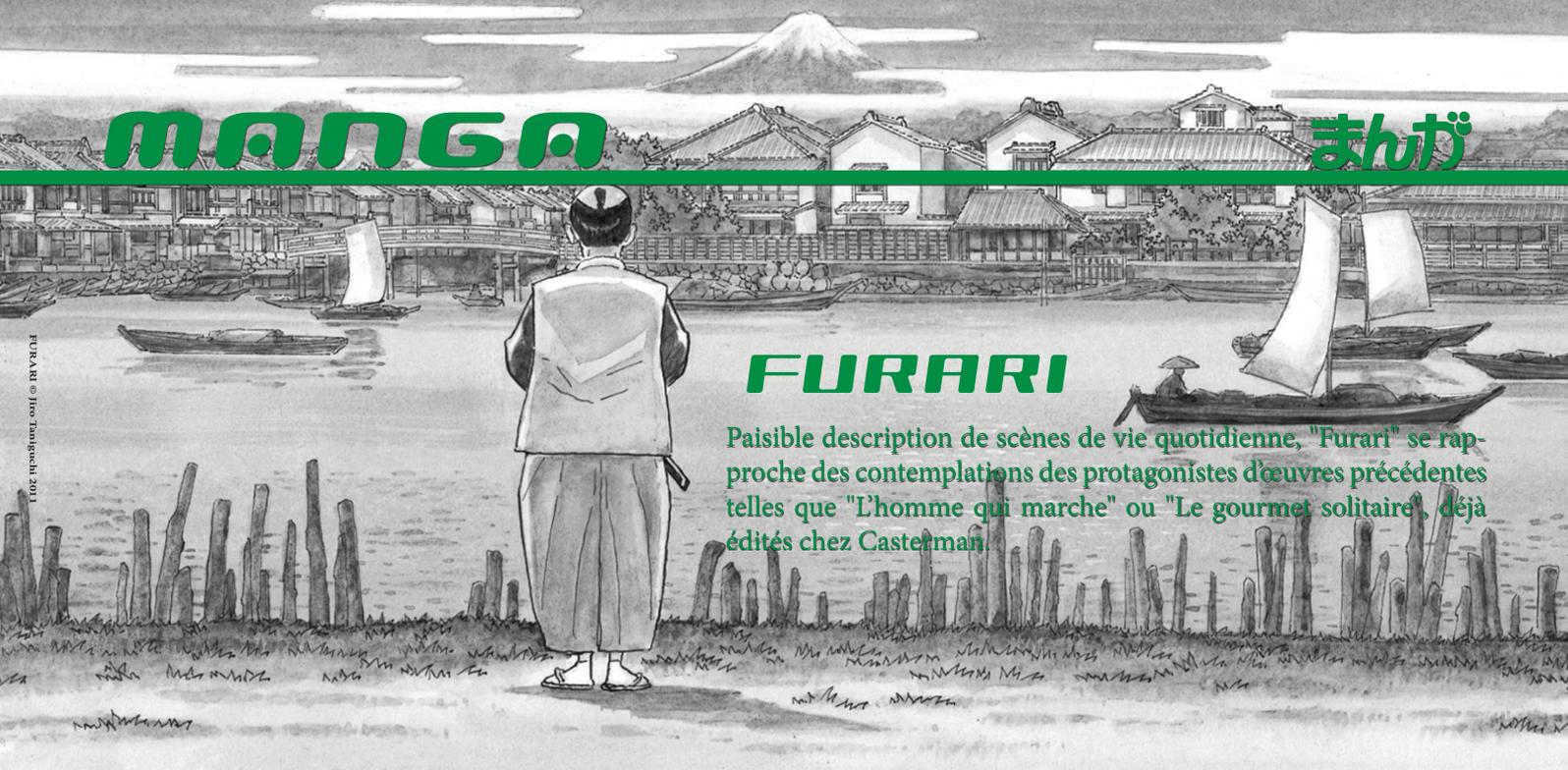
Reconquista Tracklist

1. Reconquista
2. Renai Revolution 21 (H&A NeoAcid Version)
3. Sadistic Dance (THE LOWNBROWS REMIX)
4. Reconquista (Instrumental)



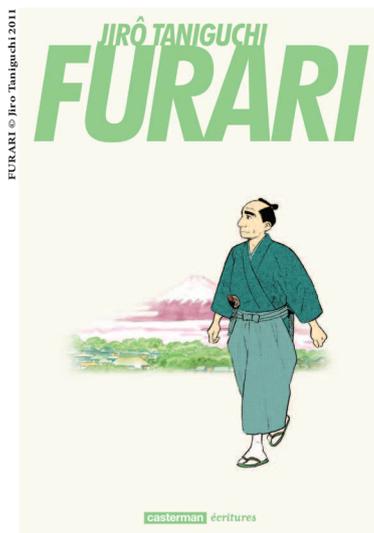
© HANGRY&ANGRY-f Project

Date : 10/08/2011



FURARI

Paisible description de scènes de vie quotidienne, "Furari" se rapproche des contemplations des protagonistes d'œuvres précédentes telles que "L'homme qui marche" ou "Le gourmet solitaire", déjà édités chez Castelman.

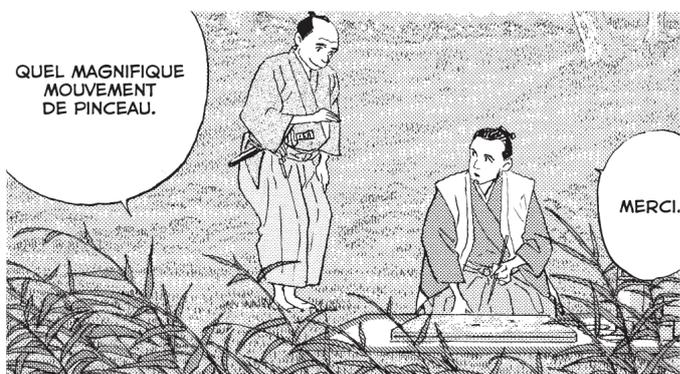


Moments paisibles d'osmose avec la nature pour le cartographe Tadataka Inô, auteur présumé du premier plan du Japon au début du 19e siècle. Industriel jusqu'à 49 ans, il suit des études en géographie, astronomie et mathématiques pendant cinq ans jusqu'à ce que le shogunat lui permette de réaliser une carte du pays. Une tâche qui l'aura occupé jusqu'à la fin de sa vie et qu'il n'aura pu achever. Heureusement, son équipe finira son travail trois ans après sa mort.

Nous suivons donc au fil du volume cet attachant personnage à la retraite qui continue,

inlassablement, de parcourir la route et compter ses pas afin de mesurer les distances. Les titres concis des divers chapitres composant l'œuvre en résument bien le contenu : «Les cerisiers», «Les étoiles», «Les lucioles», «L'orage» ou «Le cheval».

Émerveillé par son environnement, on le voit s'attacher à une tortue, une libellule ou un chat le temps d'un après-midi. Rêveur, il se perd dans ses pensées et s'imagine vivre à leur place pendant un court instant. Mais ce sera parfois un simple jour de pluie ou la rencontre inattendue avec un poète lors d'une belle nuit étoilée qui provoquera l'enthousiasme de notre narrateur. Les petits plaisirs de la vie, la beauté de la nature, le



plaisir d'un bon repas, voici ce qui est magnifié ici comme souvent dans l'œuvre de Taniguchi.

Son graphisme plus épuré qu'à l'accoutumée nous offre de magnifiques paysages et de superbes descriptions du monde animal. Les pages doubles y sont parfois plus proches de la gravure que du dessin d'illustration typique. Furari, c'est aussi la possibilité de se plonger quelques instants dans la société de l'époque et d'y découvrir une partie de ses charmes qui séduiront à coup sûr le lectorat français.

Cet exotisme, allié au côté historique de l'œuvre, la rapprochera peut-être de «Au temps de Botchan» mais ce sont ces moments d'éternité vécus par notre personnage principal qui font l'ossature et l'attrait de cet ouvrage.

Contemplatif, tendre et amusant, voici un titre qui conquerra sans problème les aficionados de l'auteur mais intéressera sans aucun doute de nombreux amoureux du neuvième art.

■ Xavier Caltagirone

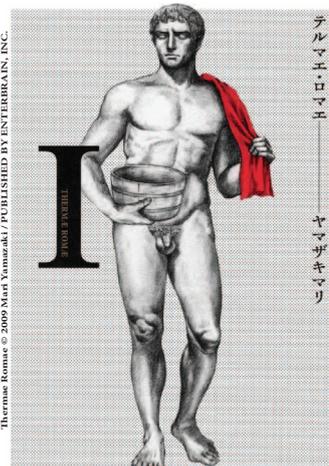


THERMAE ROMAE : La passion du bain

Il y a des gens qui préfèrent les chiens aux chats; d'autres préféreraient une douche à un bain. Mais pour ceux qui connaissent le plaisir d'un bon délasserment total en plein hiver, ils devraient être enclins à tourner les pages de ce manga.



Thermae Romae © 2009 Mari Yamazaki / PUBLISHED BY ENTERBRAIN, INC.



テルマエ・ロマエ
ヤマザキマリ

Adapté cette année en série d'animation puis en film live, récompensé par le prestigieux prix Taishô et Tezuka en 2010, ce manga aura été attendu avec une certaine curiosité, voire avec impatience par les amateurs. Le quatrième volume vient d'ailleurs de sortir au Japon et les ventes de la série ont dépassé les cinq millions d'exemplaires.

Sa créatrice, Mari Yamazaki, a connu un parcours original : vivant depuis ses 17 ans en Italie, elle a étudié aux beaux-arts de Florence avant de commencer sa carrière de mangaka. Elle a aussi vécu à Lisbonne ou au Moyen-Orient avant de s'installer à Chicago avec son mari. Un cursus bien différent de ses consœurs qui fait ressortir son côté occidentalisé et cela se traduit par un style de dessin plus réaliste, sans les atours typiques du shôjo manga. Sa connaissance de l'histoire italienne antique se perçoit aussi dans les multiples détails et annotations parsemant l'œuvre.

Atypique, elle nous narre les aventures de l'architecte Lucius, vivant dans la Rome antique. Récemment congédié, il réfléchit à son avenir dans des thermes quand il se retrouve soudainement projeté des siècles après son ère dans des bains japonais contemporains. Ébahi par la modernité et la complexité des installations des «visages plats» comme il les appelle, il trouve dans leurs dispositifs modernes un moyen ingénieux de relancer sa carrière une fois retourné dans le passé.



Thermae Romae © 2009 Mari Yamazaki / PUBLISHED BY ENTERBRAIN, INC.

Chaque chapitre devient ainsi un voyage dans le temps qui nous permet de découvrir les habitudes thermales d'antan mais aussi du Japon actuel.

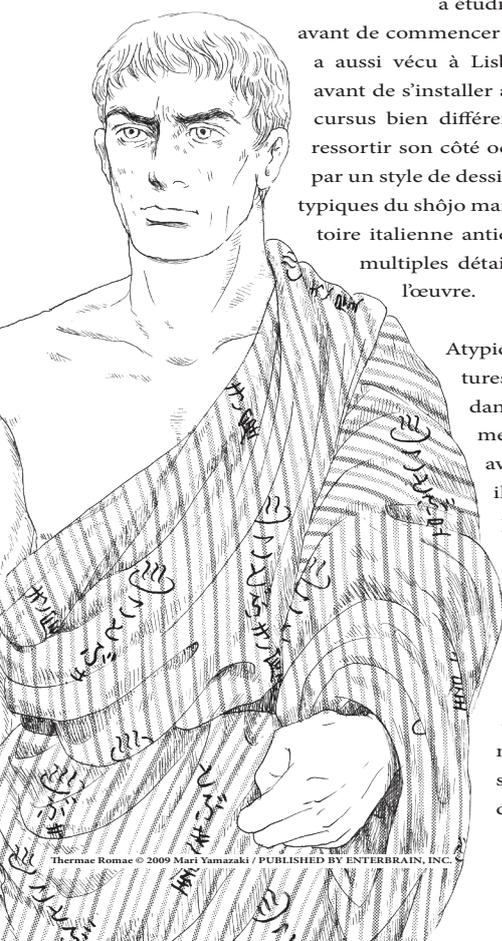
Cet orgueilleux architecte se retrouve à chaque fois dans de nombreux quiproquos avec les habitants locaux et découvre ainsi les différences avec sa culture mais parfois des points communs.

Mais ce ne sont pas seulement des historiettes sans lien qui composent le récit car une trame se dessine au fur et à mesure de l'intrigue. Nous suivons ainsi l'ascension de la carrière de notre héros qui devient architecte personnel pour les bains de l'empereur mais aussi ses problèmes plus personnels comme celui qui ponctue la fin du premier volume.

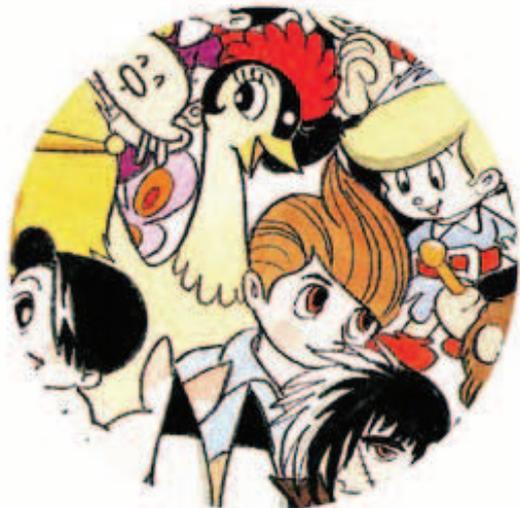
Distayant, instructif, différent, ce manga se laisse dévorer aussi bien par les inconditionnels de bains, d'Histoire ou d'humour décalé. Il faut souligner, par ailleurs, que nous avons la chance d'avoir une très belle édition française ainsi que la venue de sa créatrice lors du prochain Salon du Livre à Paris.

2012 ne sera peut être pas la fin du monde mais sera en tout cas marquée par «Thermae Romae» dont les deux volumes sortiront simultanément le 14 Mars prochain.

■ Xavier Caltagirone



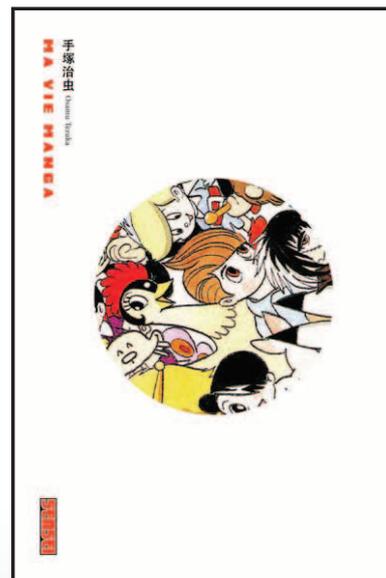
Thermae Romae © 2009 Mari Yamazaki / PUBLISHED BY ENTERBRAIN, INC.



SENSEI

手塚 治虫 Osamu Tezuka

MA VIE MANGA



En publiant «Ma vie manga», les éditions Kana nous font un beau cadeau puisque ce livre est une compilation des conférences données par Osamu Tezuka, entre 1986 et 1988. Il évoque son enfance, ses maîtres, ses influences sur le ton plaisant de la conversation. «Ma vie manga» est édité au format poche et illustré avec certains des premiers dessins du Maître et de nombreux souvenirs de sa vie personnelle. Une biographie de Tezuka pourrait vite devenir une hagiographie, tant son œuvre est monumentale aussi bien quantitativement que qualitativement. Le problème est évité puisque c'est Osamu lui-même qui nous raconte son histoire, comme un grand père le ferait avec ses petits-enfants. L'influence de Walt Disney, la vie pendant la guerre, l'arrivée de la radio, du cinéma : tous ces éléments sont évoqués très simplement et nous revivons avec émotion le 20e siècle au Japon avec un de ses habitants les plus prestigieux. Décédé en 1989, la même année que l'empereur Hirohito, il eut droit lui aussi à des funérailles nationales.

TETSUWAN ATOMU by Osamu Tezuka © 2009 by Tezuka Productions. All rights reserved.



En évoquant son enfance, Tezuka donne une place toute particulière à ses parents et à ses instituteurs qui lui ont offert un cadre sécurisant et ont su repérer et encourager son talent émergent pour le dessin. Le petit Osamu ne fut pas un enfant choyé, dorloté. Face aux moqueries dont il fut souvent l'objet de la part de ses camarades de classe, sa mère lui disait

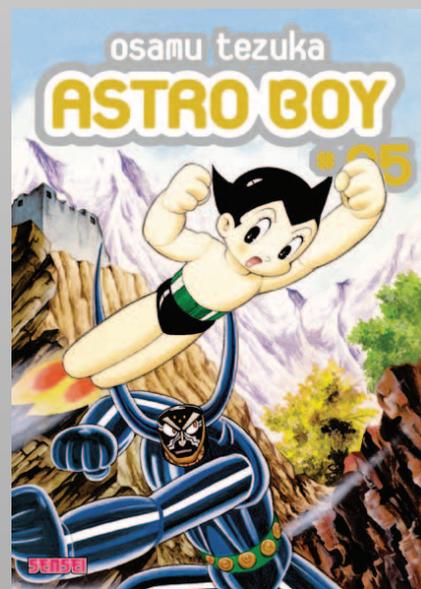
simplement : «Encaisse !». Mais elle fut là pour favoriser ses relations avec les autres et son talent naissant. Tezuka l'évoque avec affection. Il découvrira d'ailleurs avec elle qu'il est possible de lire des bandes dessinées à haute voix. Adolescent pendant la Seconde Guerre mondiale, il fait partie des nombreux ouvriers volontaires envoyés dans les usines. Il évoque avec sincérité ses souvenirs de guerre et le fait d'être passé très près de la mort lors d'un bombardement. Cette réminiscence semble être le moteur du respect pour la vie qui guide toute son œuvre. Elle se distingue par son extraordinaire diversité et son perpétuel attachement à l'être humain. Cela dit, il évoque sans complexe les influences occidentales dans son travail.

Tout jeune, une farouche passion pour les mangas, pratiquée du matin au soir, anime le jeune Tezuka. Finalement, sa formation de médecin ne semble avoir été qu'un passe-temps entre deux planches. Son expérience comme interne à l'hôpital lui a cependant appris à mieux comprendre la vie. Il ne doit sa carrière de mangaka qu'à une seule chose : son amour des mangas. Dans une citation célèbre, Albert Einstein a mis en équation la réussite : «Soit A un succès dans la vie, $A=X+Y+Z$. $X = \text{Travailler}$, $Y = \text{S'amuser}$, $Z = \text{Se taire}$ ». Tezuka n'a pas fait mentir le célèbre physicien. Son adoration pour l'animation est venue simple-

ment en greffant sur les mangas la culture cinématographique que son père lui avait donnée très jeune. Celui-ci projetait les nouveautés à sa famille chez lui et était féru de films familiaux. Tezuka considère le dessin animé comme un média universel. Le succès des œuvres de Walt Disney, chez toutes les tranches d'âge depuis des décennies, semble lui donner raison. Osamu souligne le rôle déterminant des parents dans le message qu'ils transmettent aux enfants mais évoque trois piliers, à parts égales : l'école, la famille et les copains. Tezuka dit aux jeunes qu'il faut apprendre à supporter la frustration, à encaisser mais qu'il faut surtout cultiver ses passions et être fier de soi.

«Ma vie manga» est une petite merveille littéraire à mettre entre toutes les mains. Ce livre rappellera des souvenirs aux plus de 45 ans, évoquera des histoires et une époque aux trentenaires et prouvera aux plus jeunes qu'on peut vivre une enfance épanouissante à 48 élèves par classe, en respectant son professeur, avec des loisirs et des plaisirs simples, loin du consumérisme actuel et de la dictature du besoin immédiat.

■ Demosthene



TETSUWAN ATOMU by Osamu Tezuka © 2009 by Tezuka Productions. All rights reserved.

GANTZ

REVOLUTION



© by Chubu-nippon Broadcasting Company (CBC) / Wild Side Video

Adapter une bande dessinée ou un jeu vidéo en film est un exercice assez périlleux. On se souvient tous des objets filmiques non identifiés qu'étaient «Ghost rider», «Super Mario Bros.» ou le daubissime «King of Fighters». Mais certains, il faut le reconnaître, s'en sortent aussi avec les honneurs. Face à ce succès, il est de bon ton depuis quelques années de porter ces héros de papiers ou de synthèse sur le grand écran, que ce soit au Japon ou ailleurs. Véritable reconnaissance du septième art ou argent facile pour une industrie qui manque parfois de vraies nouvelles idées, telle est la question ! Mais revenons plutôt à nos «Gantz» !

Alors qu'il croise un ami d'enfance essayant de sauver un ivrogne d'une mort certaine en plein milieu d'une rame de métro, Kei, malgré son égoïsme et son cynisme, ne peut se résoudre à rester sans rien faire et décide d'aller les secourir. Cet acte de bravoure changera à jamais leurs vie : ne pouvant s'échapper à temps, nos héros finiront écrasés par un train.

Se croyant morts, ils se réveillent dans une pièce dans laquelle se trouve une boule noire. Celle-ci va les charger d'une mission : tuer un «homme poireau». Et pour cela, ils auront à leur disposition des combinaisons et des armes futuristes. Sont-ils vivants ? Est-ce une émission de TV réalité ? Une expérience de l'armée ? C'est ce que nous allons découvrir en suivant les aventures de nos héros.

Gantz est avant tout un manga écrit et dessiné par Hiroya Oku et qui compte à ce jour 32 volumes. Traduite en plusieurs langues, la série est publiée en France aux éditions Tonkam. Fort de son succès, la licence s'est vue déclinée

et adaptée en roman, jeux vidéo, animé, etc... Mais aussi en deux films réalisés par Shinsuke Sato. À première vue, ce nom ne vous dira pas grand chose mais sachez que l'on doit à cet homme un petit film fort sympathique du nom de «Princess Blade» dans lequel Donnie Yen himself avait supervisé les combats.

Dans les rôles principaux, nous retrouvons Ninomiya Kazunari, (Saigo dans «Les lettres d'Iwo Jima»), sous les traits de Kurono Kei. Kenichi Matsuyama (L dans «Death Note») incarne Kato Masaru et Natsuna Watanabe, vue récemment dans le drama tiré de «Ranma ½», prête ses jolies formes à Kei Kishimoto.

Si l'on met de côté quelques petites modifications ça et là, la première partie reste assez fidèle à son modèle papier. Par contre, le deuxième opus l'est moins et permet de conclure l'histoire alors qu'au Japon, le manga est toujours en cours de parution. Cette décision ne satisfera pas tout le monde : je peux vous le certifier pour l'avoir vu avec une bande d'amis. Certains puristes lui reprocheront donc de ne pas suivre la trame originale à la lettre, d'autres s'amuseront à découvrir quelque chose de nouveau mais resteront sur leur faim : la faute à une conclusion un peu trop ouverte et n'apportant pas de vraie réponse. Ou vous pouvez aussi, comme moi, apprécier ce film comme une adaptation généreuse qui ne lésine pas sur l'action, bénéficiant d'effets spéciaux de bonne facture, d'un opening efficace et d'une jolie bande-son signée Kawai Kenji. Un film popcorn assez réussi en somme.

Alors, accro ou pas, faites-vous une idée par vous-même en vous procurant ces galettes numériques chez votre vendeur de rêve favori.

■ Sébastien Pastor



© by Chubu-nippon Broadcasting Company (CBC) / Wild Side Video



© by Chubu-nippon Broadcasting Company (CBC) / Wild Side Video



© by Chubu-nippon Broadcasting Company (CBC) / Wild Side Video

«Gantz 1 : Au Commencement», disponible en Blu-Ray et DVD aux éditions Wild Side

«Gantz 2 : Revolution», sortie prévue en Blu-Ray et DVD le 1er Février 2012

Prix DVD 19,99 euros; Blu-Ray 24,99 euros (par film)

Coffret «dyptique» : 2 DVD 29,99 euros / 2 Blu-Ray 39,99 euros



Tako San *



Ouvert du mardi au dimanche
de 11H à 16H
jeudi vendredi samedi soir sur réservation
Tél. : 0617620019

36 rue du Petit puits
13002 Marseille
Dégustation et
Artisanat du Japon

Magasin d'art et de petites bouchées

NARUTO
RESTAURANT JAPONAIS

なると なると

Du mardi au samedi : 12h - 14h / 19h - 23h

04.42.21.49.07
www.restaurant-naruto.fr

Chef japonais

19 Rue de la Verrerie
13100 Aix-en-Provence
(Près de la Mairie)

Salle Climatisée

Design : Hugo Copponi @ Zero-yen-media

Zero Yen
メデライア
ゼロ円

Retrouvez yuki's corner
sur
zero-yen-media.fr

Design : Hugo Copponi @ Zero-yen-media

Les dessous de la gastronomie japonaise

Amateur ou amatrice de cuisine, vous avez depuis longtemps délaissé les restaurants de sushis et brochettes pour découvrir la large palette des spécialités de l'archipel. Okonomiyaki, takoyaki, shabu shabu et autres tonkatsu n'ont plus de secret pour vous. Peut-être vous êtes-vous même mis(e) à la cuisine japonaise et y avez-vous rencontré quelques succès ? Mais savez-vous que ce monde de délices que vous pensez connaître présente également son côté obscur ? C'est ce que nous vous proposons de vous faire découvrir aujourd'hui.

Dis-moi ce que tu manges...



le voyageur en quête de découverte culinaire aura bien du mal à ne pas trouver son bonheur. Toute nouvelle idée semble aussitôt devoir être explorée, ce qui peut parfois conduire à des résultats... plutôt surprenants.

Nourritures célestes ?

C'est par une nuit sombre alors qu'il cherchait un raccourci vers une recette de cuisine que jamais il ne trouva que l'auteur de ces lignes a découvert ces plats étranges venus d'une autre planète. À présent, il sait qu'il lui faut convaincre un monde incrédule que le cauchemar culinaire a déjà commencé.

C'est en 2003, voyant que les spécialités locales classiques ne remportaient pas autant de succès qu'il l'aurait voulu, que le propriétaire d'un restaurant situé à Nagoya décide de changer son fusil d'épaule et de créer un établissement d'un nouveau genre, le «Kissa Mountain». Ici, les spaghettis se conjuguent à la fraise, à la banane ou au melon, les ramen à la méduse, les saucisses au lait-fraise, les tempura aux anémones de mer. La limonade est parfumée à l'encre de seiche, la crème glacée à l'ail («Dracula premium»), aux huîtres ou au sashimi de cheval.

Si vous avez encore faim, un chocolat aux larves et aux coléoptères ou un petit bonbon aux champignons s'imposent, avant d'aller vous relaxer en prenant un bon bain de curry. Et ce ne sont là que quelques unes des créations originales recensées par les illuminés du palais des mets singuliers. Ce site japonais présente des plats que l'on ne peut réellement consommer qu'au Pays du Soleil Levant et est probablement l'un des



plus fournis en la matière. Un magazine, le «Chasseur de nourritures étranges», est même brièvement paru au Japon.

O kawari!

Le Kissa Mountain n'est pas qu'un cas isolé, d'autres restaurants affichent également des spécialités réservées aux estomacs les plus avides de découvertes. À ceux-là pourra-t-on encore recommander notamment le «Mayonnaise Kitchen» où l'on peut déguster un cocktail «Mayogaritha» (ou Margarita mayonnaise), tout en choisissant parmi les plats d'un menu proposant de la fondue ou du gratin de citrouille, toujours à la mayonnaise... Quant aux mauvaises langues, qui ne manqueront pas souligner que la mayonnaise n'est pas un produit japonais à l'origine, ils pourront toujours se tourner vers le plus traditionnel shirako, qui n'est rien moins qu'un assortiment de sacs de semence de poissons mâles. Itadakimasu ! (bon appétit !)



(Finalement, je reprendrai bien un peu de nattô, moi...)

■ Cédric LEVY

«Le Palais des Mets Singuliers» <http://ww2.tiki.ne.jp/~morim/menu.htm>

Kissa Mountain

Tagigawa 47-86 Showa-ku, Nagoya-shi, Aichi-ken

Mayonnaise Kitchen : <http://www.mayokichi.com/>
Tachikawa-shi, Akebono-cho, S&T ITOH Bldg, 4F

日本家庭料理
おかあさん

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

facebook



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



日本家庭料理
おかあさん



Final Fight

Il fut un temps où Street Fighter II n'avait pas encore tout ravagé sur son passage, une époque où Street Fighter était même le nom d'un jeu médiocre et sans intérêt. Il fut un temps où seuls les Américains avaient réussi à apprécier le premier opus, au point de demander aux Japonais d'en réaliser une suite. Cette suite, ce ne fut pourtant pas Street Fighter II mais... Final Fight !

Capcom n'ayant pas vraiment convaincu les foules avec sa première tentative, il fut décidé d'en changer radicalement la formule. Les années 80 étaient en pleine mode du beat 'em all et dont le porte étendard n'était autre que le mythique Double Dragon. Malgré une pléthore de titres de plus ou moins bonne qualité, aucun n'avait vraiment réussi à éclipser l'aura du maître, même pas sa suite officielle... jusqu'à ce que Capcom ne s'en mêle. Sa «lutte finale» (qui ne l'était en rien) était peut-être sans boule de cristal mais pas sans de coup de boule ! Avec un changement aussi radical, Capcom décida rapidement d'en faire une nouvelle licence et de repousser le véritable Street Fighter II à plus tard.

Pim, Pam, Poum... dans ta gueule (@Rudolph Dirks)

Ce qui est beau avec les années 80, c'est qu'on ne s'embarrassait pas vraiment avec le scénario. Celui de Final Fight ne me fera pas mentir. Haggar, le nouveau maire de Metro City s'est juré de nettoyer la racaille de la ville. C'est alors que sa fille Jessica se fait enlever par les Mad Gear, la plus puissante organisation du crime local. C'en est trop pour notre maire, ancien catcheur professionnel (ben quoi ? Schwarzy est bien devenu gouverneur !), qui décide de renfiler sa salopette et d'aller exploser du voyou de ses propres mains. Il ne pourra compter que sur ses deux jeunes amis, Guy et Cody, tous les deux amoureux de sa fille. Ca va tater dur dans les rues de la ville !

Si ce scénario complexe est digne des plus grands chef-d'œuvres de Chuck Norris, ce n'est pas à ça que Final Fight doit son grand succès auprès des foules. Le jeu est donc un beat 'em all dont le but est de fracasser tout le monde jusqu'à la fin du niveau. Ce n'est peut-être pas super

intello mais ça détend et c'est très défonçant. Le joueur a le choix entre trois personnages aux caractéristiques bien distinctes.

Haggar, notre maire en salopette, est donc un catcheur puissant, résistant mais un peu lent. Les German suplex et autres coups de la corde à linge n'ont pas de secret pour lui. Il aime bien distribuer quelques coups de boules de temps en temps, histoire de mieux faire passer ses idées politiques.

Guy, lui, est un adepte des arts martiaux et plus spécialement du ninjutsu. S'il est rapide comme l'éclair, il est bien moins résistant mais encore faut-il l'attraper ! Sa passion : porter des beaux kimonos orange, à faire pâlir de jalousie Son Goku.

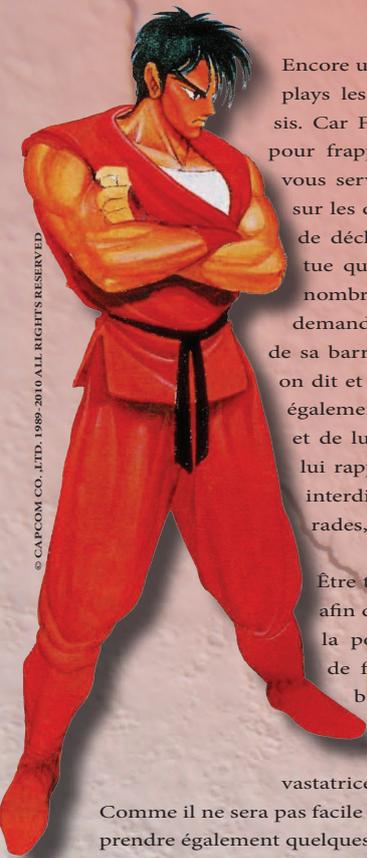
Cody, notre bel athlète blondinet, préfère se servir de ses poings en bon lutteur qu'il est. C'est un bon compromis entre les deux puisqu'il est plus résistant que Guy mais également plus rapide qu'Haggar. Il aime bien jouer du couteau (c'est pratique pour découper du voyou) mais également s'envoyer quelques tranches de sauciflard entre deux bastons.

Si le jeu est déjà très sympathique seul, c'est bien à deux qu'il trouve tout son potentiel. Dommage qu'il ne soit pas possible de jouer avec les trois personnages simultanément. En effet, il n'y a rien de plus jouissif que d'aller casser du punk en bonne compagnie. Les auteurs de Double Dragon l'avaient bien compris. Ce multi à deux est tout simplement le plus gros atout de Final Fight.

Quoi ma gueule ? Qu'est-ce qu'elle a ma gueule ? (@ Ah que Johnny)

La première chose qui frappe lorsqu'on se lance dans une partie de Final Fight, ce n'est pas Haggar et sa clique mais bel et bien la taille incroyable des sprites. C'est bien simple, à l'époque, on n'avait jamais vu ça. D'une part, ils sont immenses mais en plus, ils sont nombreux. Et le mieux dans tout ça ? C'est que le jeu demeure fluide et ne ralentit pratiquement jamais. La prouesse technique est de taille et, aujourd'hui encore, on ne peut que rester admiratif devant un tel résultat.

Je le dis et je le répète : Final Fight est beau. Mais il n'est pas qu'un plaisir pour la rétine, c'est également un enchantement pour les oreilles grâce à ses bruitages très réussis et à ses musiques dont les partitions sont justes inoubliables. Elles sont fidèles à la réputation des titres Capcom qui n'a pas son pareil pour nous pondre des mélodies simples mais diablement entraînantes.

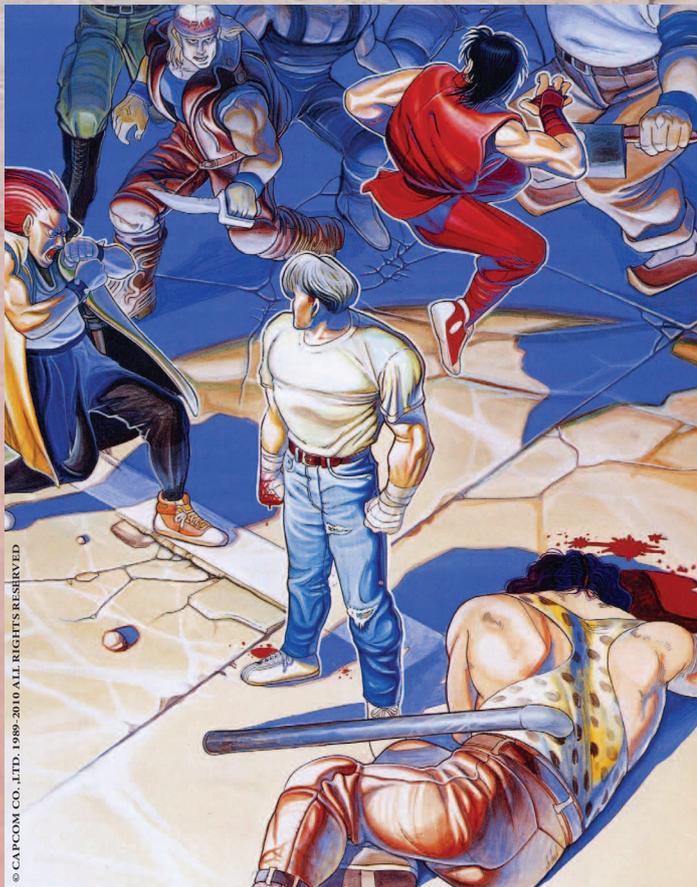


Encore une fois, nous avons la preuve que les game-plays les plus simples sont souvent les plus réussis. Car Final Fight n'utilise que deux boutons. Un pour frapper (retenez-le bien celui-là, il risque de vous servir) et un autre pour sauter. En appuyant sur les deux en même temps, il est même possible de déclencher une super attaque de la mort qui tue qui rendra bien des services en cas de sur-nombre adverse. Mais attention, cette attaque demandera au joueur de sacrifier une petite partie de sa barre d'énergie. On n'a rien sans rien, comme on dit et c'est donc à utiliser avec parcimonie. Il est également possible de s'emparer d'un adversaire et de lui faire quelques prises de contact, afin de lui rappeler que la violence, c'est mal. Il n'est pas interdit d'ailleurs de le balancer sur ses camarades, histoire de faire d'une pierre deux coups.

Être trois c'est bien, mais être mille c'est mieux : afin d'équilibrer le combat, nos compères auront la possibilité de se servir de quelques armes de fortunes ramassées par-ci par là. Katanas, barres de fer et autres couteaux seront ainsi de la partie et prêt à être utilisés sur la peau fragile des adversaires. Leur puissance dévastatrice ne sera pas de trop pour en venir à bout.

Comme il ne sera pas facile malgré cela d'exterminer la vermine sans se prendre également quelques coups dans la bidoche, il y aura la possibilité de récupérer de l'énergie en mangeant quelques mets bien goûts. Nos amis ne sont pas des clochards mais quand on a l'estomac (et sa barre d'énergie) vides, on est toujours bien content de pouvoir se taper un bon poulet rôti, et cela même s'il se trouve par terre et qu'il n'y a pas de frites avec.

Ainsi, Haggar Guy et Cody vont pouvoir lutter contre la pègre tout au long de six niveaux très variés dont le plus mémorable est sans aucun doute celui du métro. À chaque fin de niveau, il faudra affronter un inévitable boss redoutable allant du samouraï au G.I. d'opérette, sans oublier le flic ripou mâchouilleur de chewing-gum.



Et pour se détendre un peu entre deux cassages de crânes, les trois justiciers auront la possibilité de se défouler durant deux bonus stages. Dans le premier, le but sera d'exploser une pauvre voiture sans défense (bonus stage repris plus tard dans Street Fighter II, III et IV) alors que dans le second, c'est des vitres qui trinqueront, histoire de briser la glace (gag).

L'un des grands mérites du jeu est d'avoir proposé une difficulté progressive et jamais surhumaine. Un être normal peut réellement terminer Final Fight sans dépenser tout son salaire dans la borne, s'il s'applique un minimum. Pas besoin d'être un otaku pour libérer la belle Jessica des griffes des méchants. Le tout est suffisamment bien dosé pour que tout le monde y trouve son compte. On peut même se permettre de temps en temps de se distribuer quelques pains entre joueurs (parce que c'est quand même bien rigolo) sans se dire qu'on va y laisser des plumes. Attention à ne pas trop se faire plaisir quand même, frapper son pote, c'est bien mais avec modération. Ou alors avec un gros tuyau.

Je mets les pieds où je veux... et c'est souvent dans la gueule (@Chuck Norris)

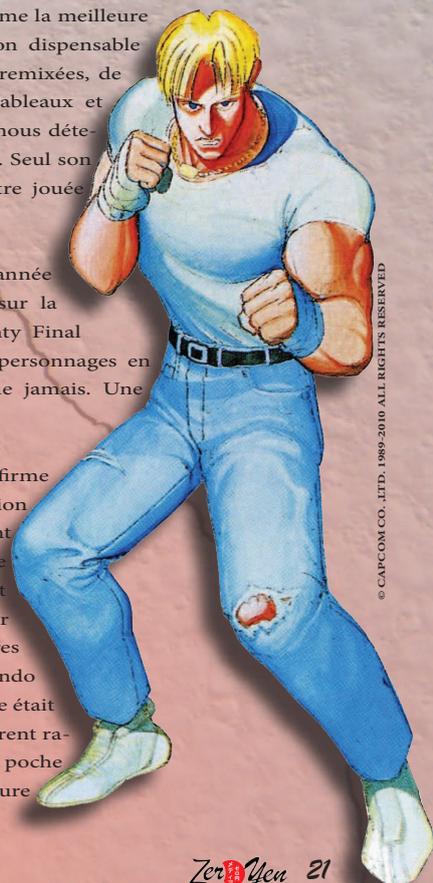
Si Final Fight est avant tout un jeu arcade sur le très populaire CPS1 (Capcom System 1), il fut logiquement adapté sur de nombreux supports.

La plus célèbre adaptation demeure sans doute celle de la version Super Nintendo de 1990. Il en existe même deux sur cette console. En effet, à cause d'un manque de mémoire, les programmeurs décidèrent de supprimer le personnage de Guy ce qui représenta une véritable trahison pour tout fan qui se respecte et surtout pour les Japonais dont c'était le personnage préféré. Une nouvelle version quasi-identique sortie un peu plus tard avec le personnage de Guy... mais sans celui de Cody. Oh rage, oh désespoir ! Autre problème : l'adaptation souffrait de censures. Exit les gentilles dames aux mœurs légères : chez Nintendo, on ne frappait que des mecs, même s'ils s'habillaient comme Albin et Renato. Les musiques devenaient également catastrophiques. Pire, les versions Super Nintendo commirent l'erreur irréparable d'amputer Final Fight de son option la plus populaire : le jeu à deux simultanément ! Faute inacceptable et inimaginable qui plomba vraiment les qualités du titre qui était tellement réussi techniquement parlant, malgré des sprites tout de même réduits. Pour couronner le tout, cette bévue permit à Sega d'imposer son challenger comme un vainqueur sans appel : le grandiose Streets of Rage sur Megadrive.

Comble de l'ironie, Sega connut même la meilleure adaptation du titre en 1993 sur son dispensable Mega CD. Disposant de musiques remixées, de voix digitalisées et de nouveaux tableaux et (ouf !) d'une option deux joueurs, nous détentions enfin la version rêvée de tous. Seul son support impopulaire l'empêcha d'être jouée par le plus grand nombre.

Nintendo put se consoler la même année grâce à une nouvelle adaptation sur la première Nintendo nommée Mighty Final Fight, une version proposant des personnages en Super Deformed plus «kawaii» que jamais. Une excellente alternative.

Mais c'est finalement en 2001 que la firme de Kyoto obtint enfin une adaptation digne de ce nom avec Final Fight One sur Game Boy Advance. Jouable à deux, avec l'intégrale du casting et souffrant même le luxe de proposer deux personnages supplémentaires (Alpha Cody et Alpha Guy), Nintendo pouvait enfin jubiler. Bien que le titre était alors quelque peu oublié, les fans furent ravis de pouvoir jouer à une version de poche si réussie. Dommage que la censure était toujours présente.



La plupart des micro-ordinateurs de l'époque connurent également leur opus en 1991, par US Gold, le célèbre éditeur des conversions foireuses de titres d'arcade. Fidèle à sa réputation, ses adaptations étaient indignes de leurs modèles et il vaut mieux les oublier. Votre serviteur se rappelle encore son horrible déception lorsqu'il lança le jeu sur son bel Amstrad CPC 6128 et quand il pensa tenir sa revanche un an plus tard en y jouant sur son nouvel Atari ST flambant neuf... Monde de merde.

Enfin, en 2010, le titre fut proposé sur Xbox Live et PSN. Probablement afin de mieux faire passer la pilule du prix un peu élevé, il fut vendu en duo avec le titre «Magic Sword» dont, passez-moi l'expression, personne ou presque n'avait rien à carrer. Quel rapport avec Final Fight si ce n'est son éditeur Capcom ? Du coup, c'est sous le nom de «Final Fight Double Impact» que le titre fut présenté. Plus qu'une adaptation, il s'agit de la version Arcade avec de nombreuses petites options supplémentaires bien sympas. On a ainsi la possibilité d'y jouer avec des filtres sur l'image, des musiques superbement remixées et d'y débloquer de nombreux bonus (comme de très beaux artworks). L'option la plus amusante étant de pouvoir afficher le contour de la borne originale, fidèle à 100%. Sans oublier la possibilité de s'adonner au jeu en ligne sur le live. Bien que cela ne justifie pas vraiment son prix de 10€, difficile de ne pas craquer quand on est un fan de la première heure. Décidément, Capcom n'a pas son pareil pour nous revendre à chaque fois la même chose depuis des années.

La lutte finale ?... dans ta gueule (@ Ariane)

Mais ce n'est pas tout. Bien que l'on se souvienne surtout du premier, Final Fight a connu pas mal de suites qui sont pour la plupart... discutables.

Le second opus qui s'appelait tout simplement «Final Fight 2», est sorti uniquement sur Super Nintendo, comme pour se faire pardonner du premier épisode raté. On pouvait cette fois y jouer à deux. Dans celui-ci, la fiancée de Guy et son beau-père se faisaient enlever par les Mad Gears. Curieusement, Guy n'était pas de la partie et préféra laisser le boulot à Haggar, sa belle-sœur Maki ainsi que Carlos dont on ignore l'identité sauf qu'il aime bien Guy et taper sur les méchants. Sacré Carlos. Bien que techniquement plutôt bien fichu, les niveaux bien moins inspirés que ceux du premier épisode et l'on s'ennuyait rapidement. Les musiques étaient de plus d'une fader hallucinante. Sans être un mauvais jeu, il lui manquait le rythme et du punch. On était loin du premier Final Fight en arcade ou des Streets of Rage de Megadrive. Caramba ! Encore raté !

«Final Fight 3» fut également une exclusivité sur Super Famicom. Plus réussi que le précédent, il sortit en 1995, malheureusement un peu tard pour se faire un nom. D'une part, le beat'em all n'était plus vraiment à la mode mais c'est surtout la console qui n'était plus celle du moment : la Playstation explosant alors tout sur son passage. Il faut reconnaître aussi que les nouveautés n'étaient pas nombreuses.

On peut surtout noter l'ajout d'une jauge qui, une fois remplie, permet de lancer une super attaque. Il est également possible de jouer avec une intelligence artificielle dont on peut régler le niveau mais dont il ne faut pas non plus trop en attendre. Et une fois encore, les musiques sont désastreuses. Le scénario : alors que Guy rend visite à son vieux ami Haggar, une explosion retentit. Des voyous foutent le Bronx dans la ville et les 2 compères, aidés par un inspecteur des

forces spéciales, Lucia et par Dean (euh... un mec qui débarque comme ça sans raison), décident une fois de plus d'aller biffer quelques voyous qui décidément ne comprennent rien à rien.

C'est en 1999 que sortit de manière très discrète «Final Fight Revenge» en arcade ainsi que sur Saturn. Cette fois, Sega eut moins de chance qu'avec la version Mega CD car le jeu n'était pas très réussi. De plus, il fut transformé en un versus à la Street Fighter. Il ressemblait d'ailleurs beaucoup aux versions 3D de ce dernier, tant décriées par les fans aujourd'hui. Sans être mauvais, le jeu ne laisse pas de grands souvenirs et trahit le style d'origine. Pourquoi jouer à un Final Fight s'il n'a rien à voir avec Final Fight ?

Il faudra attendre bien des années pour revoir la série sur nos consoles puisque c'est en 2006 que sortit «Final Fight Streetwise» sur PS2 et Xbox ! Moche, mou et lent, le jeu a été classé 6e dans la catégorie des pires adaptations d'un jeu 2D en 3D ainsi que 5e dans le top des pires reboots de tous les temps. Mais tout n'est pas mauvais ! En effet, on peut y débloquer la version arcade du premier Final Fight. Seul hic : on est obligé de finir Streetwise pour cela. Les fumiers.

Tartagueule à la récré... (@Souchon)

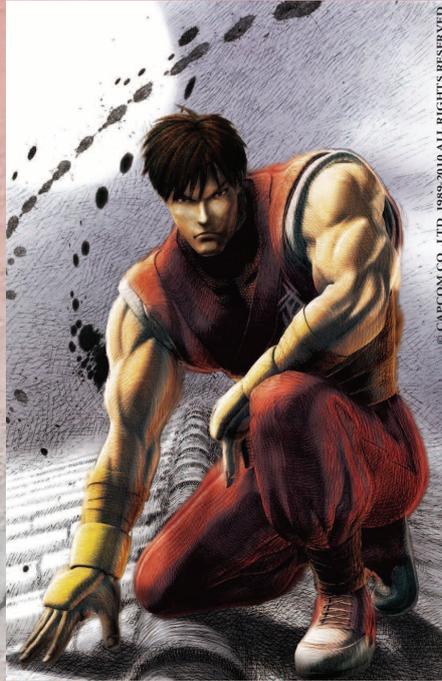
«Final Fight Streetwise» a peut-être définitivement enterré la licence mais rassurez-vous, ses personnages ne se sont pas retrouvés au chômage pour autant. Si Guy, Cody et bien des méchants se sont dispersés dans divers épisodes de la saga Street Fighter, Haggar lui s'est remis au catch dans la série des «Slam Masters». Il a même prêté sa salopette à Zangief pour Street

Fighter IV (ou vendu, puisqu'il faudra l'acheter dans un DLC...).

Si le versus fighting est revenu en état de grâce, ce n'est pas le cas du beat'em all. Il y a donc peu de chances que l'on puisse jouer à un nouvel opus de la saga dans l'immédiat. Mais l'aura de Final Fight perdure et malgré le poids des années, ses qualités demeurent intactes au contraire d'un Double Dragon qui s'avère difficilement appréciable de nos jours.

D'ailleurs, vous m'excuserez mais j'ai du racailleux sur le feu. Hourraaaaaaa !

■ Gilles Ermia



Japan Expo Sud

4^e VAGUE

DU 2 AU 4 MARS 2012
PARC CHANOT-MARSEILLE

*La culture Manga
et Anime au cœur
de Marseille!*

INVITÉS



UNE LÉGENDE DU FOOTBALL

Rencontrez Nobuhiro OKASEKO,
le chara-designer d'Olive et Tom
EN CONFÉRENCE
ET EN DÉDICACES

UN GRAND
PARCOURS
FOOT
EST À VOTRE
DISPOSITION!
VENEZ TESTER
VOTRE ADRESSE!

MASTER CLASS MANGA

Apprenez à créer un Manga
en 3 cours avec Harumo SANAZAKI
et Yoko HANABUSA!
(ATTENTION NOMBRE DE
PLACES LIMITÉ!)



DANGEREUSE ATTRACTION EN AVANT-PRÉMIÈRE

Laissez-vous séduire par le nouveau
Manga de Takaho SHIGEMATSU
EN CONFÉRENCE ET EN DÉDICACES



ÉVÉNEMENTS



MUSIQUE

Assistez au concert
des Pousses de
Bamboo Orchestra

MODE

Découvrez les
nouvelles tendances
mode lolita grâce à



COSPLAY

Retrouvez le meilleur
du Cosplay sur scène!



+ DES JEUX, DES CONCOURS, DES DÉMONSTRATIONS, DES INITIATIONS,
DES DÉDICACES, DES CONFÉRENCES, DES QUIZ...
ET DES TONNES DE CADEAUX À GAGNER!!!

www.japan-expo-sud.com

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- PARC DES EXPOSITIONS, Rond Point du Prado 13008 Marseille

HORAIRES D'OUVERTURE ► Vendredi : 10h-19h • Samedi : 10h-19h • Dimanche : 10h-18h

TARIFS ► Vendredi : 9€ • Samedi : 12€ • Dimanche : 12€ • Forfait 3 jours : 27€ (uniquement en prévente) • Billet Zen : 37€ (limités à 450 places) • Billet Argent :

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)

Sold Out!



www.illyne.com
Pix by dominguez-michael.book.fr

Le terme «cosplay» (コスプレ, kosupure) est composé des mots anglais «costume» et «play». Sa traduction francophone est «costumade» mais il s'agit en fait du nom donné aux événements qui rassemblent ses participants.

Ce hobby consiste à incarner des personnages fictifs de manga, d'animation, du cinéma, de jeux vidéo ou bien de comics, en imitant leurs costumes, coupes de cheveux, maquillages, attitudes, etc. Les pratiquants de cette activité sont appelés des cosplayers.

Très courant au Japon, ce loisir remporte un certain succès aux États-Unis mais aussi en Europe par le biais de conventions. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le cosplay n'est pas né au Japon mais bel et bien aux USA, créé par les fans de Star Trek et Star Wars qui se déguisaient lors des sorties en salle. Le phénomène s'est vite répandu au Japon. C'est dorénavant là-bas qu'a lieu régulièrement le «World Cosplay Summit», une compétition regroupant les meilleurs cosplayers de la planète !

Le cosplay autour du monde

Au Japon, l'accent est mis plus particulièrement sur la ressemblance avec les personnages. La performance (prestation ou création de costumes) reste moins importante, contrairement aux pays occidentaux. Faire ou acheter son costume est également secondaire. Il existe même un véritable commerce des déguisements. Par contre, il reste une activité marginale, souvent mal perçue par le Japonais moyen. À titre d'exemple, une cosplayeuse aura tendance à abandonner cette activité après son mariage afin d'avoir une vie sociale plus conventionnelle.

L'idée de reproduire des costumes de personnages fictifs est donc née en Amérique du Nord.

On considère que le pionnier en la matière fut Forrest J. Ackerman qui, en 1939, se présenta à la première convention de science-fiction, le «WorldCon», dans un costume d'homme du futur crachant des étincelles. La «Masquerade» (terme américain) était née et devint le premier concours de «cosplay». Aujourd'hui, ce loisir est plus tourné vers la création de costumes originaux (fan art). Il existe ainsi de nombreux concours dont le jugement est souvent basé sur la qualité et l'esthétisme des créations.

En Europe (plus particulièrement en France et en Italie), le cosplay prend une dimension plus théâtrale : jugés par un public attentif aux détails et devant leurs spectateurs, ils simulent des combats, récitent des dialogues, chantent en solo ou en groupe. Un certain jeu d'acteur y est donc appréciable et apprécié.

Il s'agit davantage d'exprimer une passion et un investissement personnels, bien que toutefois, le cosplay soit généralement représenté comme une compétition. La plupart des participants prennent du plaisir à créer leurs costumes eux-mêmes ainsi que leurs accessoires.

Du point de vue du jury, il est très mal vu d'utiliser un costume acheté. Si tel est le cas, la participation au concours n'est pas admise mais il est possible de faire ce que l'on appelle du «cosplay

libre», c'est-à-dire se promener librement sur les lieux de l'événement, généralement une convention.

Voilà, ce petit tour d'horizon se conclut ici. Pour le prochain numéro, nous nous consacrerons au cosplay made in Japan.

Cosplayment vôtre,

■ Marius

Facebook : Angia Miva - cosplayers & copuca
Pix by dominguez-michael.book.ir



Andrey Pertuisot
Pix by PHOTOGENYFREE.FR



https://www.facebook.com/ShikitaCosplay
Pix by PHOTOGENYFREE.FR



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

TEPPÔ 鉄砲

Jean-Pierre : « Mon Teppô a été fabriqué vers l'an 1700 à Sakai-shi, ville de la Préfecture d'Osaka, à 550 km d'Edo (qui est l'ancien nom de Tokyo), sous la troisième et dernière des plus importantes dynasties Shôgunales Tokugawa (1603 - 1867). Ce clan aristocratique japonais est issu des Minamoto, famille qui fonda en 1192 le Shôgunat de Kamakura (capitale du Kanto, Honshu). »



Le terme «**teppô**» est composé des caractères «**tetsu**» signifiant le fer (鉄) et «**hou**» signifiant le canon (砲), d'où la lecture littérale de «**canon de fer**» pour définir ces armes typiquement japonaises.

Les premières armes à feu japonaises



Hugo Copponi @ Zero yen media

Même si leur nom sonne japonais, elles furent introduites par des Portugais ayant accosté sur l'île de Tanegashima (1) en 1543. Ils firent une démonstration de l'arquebuse au daimyô (2) local qui, vivement intéressé, décida de fabriquer les siennes. Elles

étaient d'ailleurs aussi surnommées «tanegashima» à l'origine. Les Japonais se mirent eux-mêmes à copier ces armes à feu qui se généralisèrent à partir de 1560. À peine cinquante ans plus tard, elles étaient certainement plus communes sur l'archipel que dans n'importe quel autre pays du monde, les armées nationales s'étant équipées en grand nombre.



Hugo Copponi @ Zero yen media

Nobunaga Oda (3) utilisa d'ailleurs pas loin de 3000 arquebusiers lors de la célèbre bataille de Nagashino en 1575 et s'octroya la victoire grâce à cette stratégie innovante. Le succès de Tokugawa (4) après la période de guerre civile instaura deux siècles de paix dans un Japon unifié à partir de 1631. Désormais, avec la politique de Sakoku (5), le pays décida de s'isoler face à l'influence de l'Occident. Le développement des armes à feu devint étroitement contrôlé et leur abandon fut quasi-total, stoppant leur production pendant deux siècles. Le katana traditionnel des samouraïs était alors considéré comme plus noble.

Le «Muzzle Loaders Associations International Committee»

Jean-Pierre Briole (en photo) est membre d'une association internationale : le Muzzle Loaders Associations International Committee (M.L.A.I.C.). Cette union de collectionneurs et tireurs aux armes anciennes a été fondée en 1935 aux États-Unis. Elle est rattachée depuis 1980 à la F.F.T (Fédération Française de Tir) et est officiellement intégrée aux autres disciplines fédérales.

Jean-Pierre a remporté pour la France plusieurs titres européens et mondiaux. Il a arrêté la compétition depuis maintenant cinq ans mais a toujours beaucoup de plaisir à restaurer et faire revivre ce patrimoine. Nous tenons particulièrement à le remercier pour son aide et ses conseils lors de la rédaction de cet article.

■ **Xavier Caltagirone**



Hugo Copponi @ Zero yen media

- (1) île au Sud du Japon. Les premiers contacts avec l'Occident par l'intermédiaire du Portugal s'y déroulèrent.
- (2) (大名), daimyô, signifie littéralement « grand nom ». Ils étaient les plus puissants seigneurs féodaux au Japon entre le X^e et le XIX^e siècles.
- (3) célèbre figure historique japonaise qui commença l'unification du Japon.
- (4) dernier des trois unificateurs du Japon après Oda Nobunaga et Toyotomi Hideyoshi.
- (5) Sakoku (鎖国), littéralement « fermeture du pays ». Politique isolationniste du Japon lors de la période Edo (1641-1853).

Historique de la poudre à canon

(火药, pinyin huǒyào, littéralement « médicament à feu »)

Création

Conçue en Chine vers le VII^e siècle sous la Dynastie Tang, le médecin alchimiste Sun Simiao découvre ce mélange explosif en cherchant à confectionner l'élixir d'immortalité. Elle était d'ailleurs à l'origine utilisée comme un remède d'où son nom de médicament de feu. La composition exacte est donnée pour la première fois dans un traité militaire chinois, le Wujing Zongyao, datant de 1044. Les premières utilisations militaires sous forme de bombes ou même de lance-flammes datent de cette période.

Propagation

Sa technique de fabrication se serait transmise au monde arabe entre les VIII^e et IX^e siècles. Elle arrive en Europe par leur intermédiaire au cours du XIII^e. En France, ces armes sont utilisées pour la première fois lors de la bataille de Crécy en 1346. Au XV^e siècle, elle commence à être massivement produite en Europe. Probablement créées au XIV^e en Chine, les fusées ne débarquèrent que 200 ans plus tard en Europe sous l'impulsion de William Congreve, officier d'artillerie britannique.

Évolution

La poudre était à l'origine créée avec 6 doses de salpêtre pour une de soufre et une de charbon de bois. Elle craignait l'humidité, rendant son utilisation inutile les jours de pluie. Mais la poudre pyroxylée moderne, inventée en 1886, ne dégage pas de fumée et ne craint plus l'eau : elle est actuellement utilisée dans toutes les armes à feu modernes.

Maman est démodée
et vieux jeu.
Je déteste les habits
traditionnels.
Cela ne me met
pas en valeur !



Macaron,
viens avec moi !

Minazuki,
tu étudies bien
le français
n'est-ce-pas ?

D'accord
!

Pffff...



Ohhhh !
Tu es magnifique ♪



MAMAN !!
Ce n'est pas parce que
je ne porte pas de kimono
qu'il faut obliger Macaron
à en essayer un !!

Regarde
Minazuki !

Mais
moi ...

Ah ...



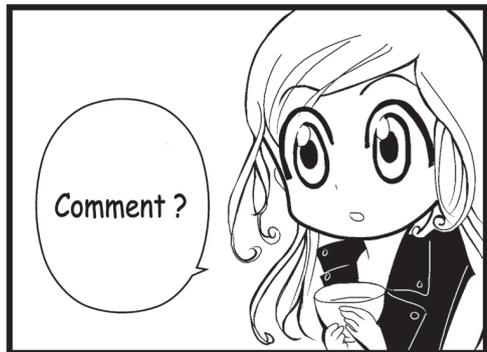
En fait,
ça me
plait bien
!!



Ton kimono
lui va à
ravigir !

Wow !





Comment ?

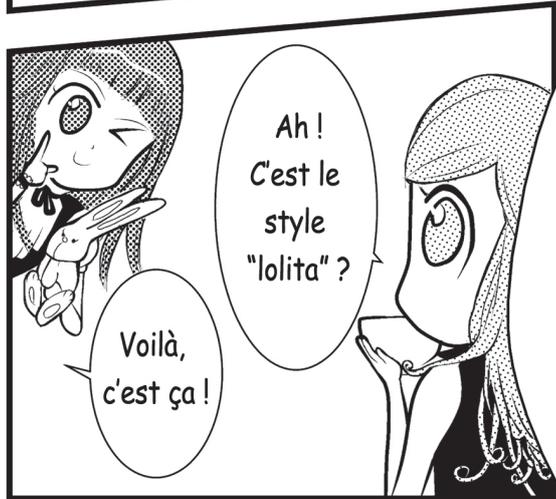


Pourrais-tu devenir son amie ?

Je me fais du souci pour ma fille ! Elle a le même âge que toi mais elle s'habille toujours comme une enfant !



Maman !!



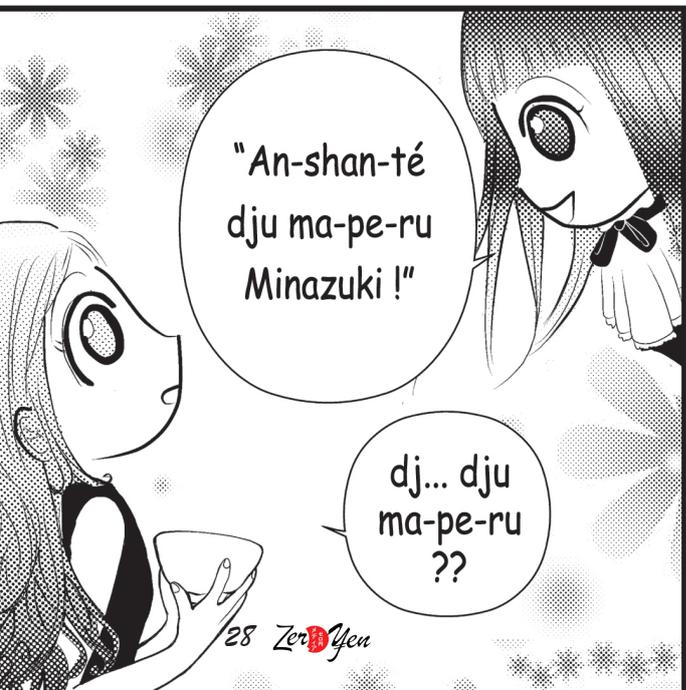
Ah ! C'est le style "lolita" ?

Voilà, c'est ça !



Ce ne sont pas des habits de gamine ! C'est à la mode !

Tu n'y comprends vraiment rien !



"An-shan-té dju ma-pe-ru Minazuki !"

dj... dju ma-pe-ru ??

Bonjour,
c'est moi Macaron !
Je viens enfin
d'arriver !

2

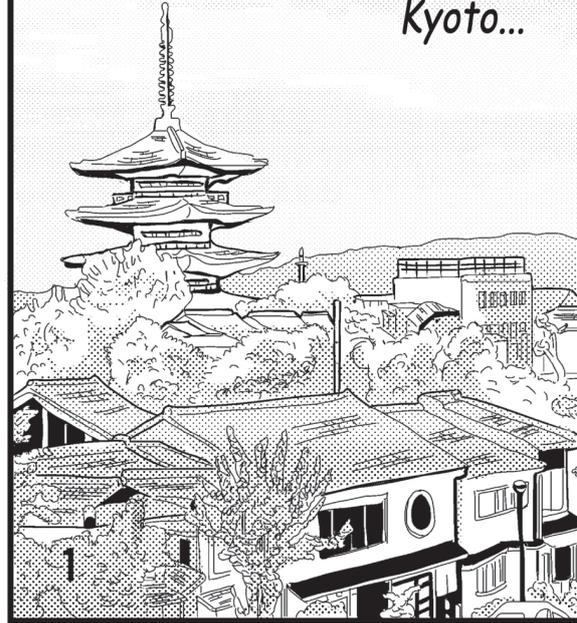
Laisse tes
chaussures à
l'entrée et
rejoins-moi.

Ah,
c'est toi !
Bienvenue !
Tu n'es pas trop
fatiguée ?

Les
chaussures ?
Ah oui !

3

L'été de
mes 18 ans,
Kyoto...



Prends
du thé
et
détends-toi

Tiens !

6

Pas de
doute,
je suis bien
arrivée
au Japon !

Du thé
...

7

Hmmm
...

Je profite
de mes
vacances
d'été pour
passer un
mois au Japon
dans une famille
d'accueil

4

Macaron
...

si ça ne te
dérange pas,
j'ai un
petit service
à te demander

8

Bûyoo

© 2012 Purimoko

-舞踊-



Purimoko-ぷりもこ-

Traduction et adaptation : Sébastien Pastor @ Zero Yen Media
Correction : Ghis @ Zero Yen Media

- Sushi -

Tabi No Yume
marseille



Livraison - Traiteur - Cours

Centre Commercial La Rouvière
83 Boulevard du Redon
13009 MARSEILLE

04 91 22 09 33

www.tabinoyume.com

Zer Yen
ゼロ円
マガジン

Zer Yen

ゼロ円
マガジン

Tout le Japon pour pas un rond



HANGRY & ANGRY-f

Interview

Le duo de choc et de charme

GALAXY 7

Rencontre

À la découverte de Marseille

BUYOO

Manga

Macaron au Japon

GRATUIT

HIVER 2012