

Zer
Zero
Zero

Zer **マガジン** ゼロ円 Yen

Tout le Japon pour pas un rond



CITY HALL

Rencontre

Les auteurs se confient

UPLIFT SPICE

Interview

Ils ont mis le feu à Marseille

BUYOO

Manga

Macaron est de retour

GRATUIT

ETE 2012



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



... vous souhaite de bonnes vacances.

Rédacteur en chef : Sébastien PASTOR

Responsable graphique : Hugo COPPONI

Traduction : Kokoro YAMAMICHI

Rédacteurs : Sébastien PASTOR, Ghis VANNINI, Xavier CALTAGIRONE, Kokoro YAMAMICHI, Gilles ERMIA, Cédric LEVY

Logo : Stéphan LUTAS

Correction : Ghis VANNINI, Farid HALLALET

Photos de couvertures :

CITY HALL : © 2012 Ankama

UPLIFT SPICE : © 2012 GROWING UP Inc. All Rights Reserved.

Poster central :

UPLIFT SPICE : © Hugo Copponi @ Zero Yen Media

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

Maquette : Hugo COPPONI

Relations publiques : Sébastien PASTOR

Relecture : Sébastien PASTOR

BUYOO :

Texte et dessin : Purimoko

Traduction et adaptation : Sébastien PASTOR

Correction : Ghis VANNINI, Farid HALLALET

Remerciements : KAN KEE, Gilles FRAISSE, Tonkam, Ankama, Photogeny, Soundelicious, Jay, Jérôme Besnoit

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.

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 BP 20014 - 13254 MARSEILLE CEDEX 06
06 22 08 08 53 / ISSN en cours

EDITO

Une fois n'est pas coutume, nous avons à peu près réussi à tenir nos délais d'impression et vous voilà donc en possession de notre troisième opus fraîchement imprimé pour la Japan Expo. Autant dire que nous misons gros sur cet événement pour prêcher la bonne parole hors de nos belles frontières marseillaises et faire le plein de nouveaux amis.

Pas d'énormes changements dans ce numéro si ce n'est que, pour une fois, une de nos couvertures ne sera pas consacrée à un groupe japonais. « Quoi ? Comment ? C'est un scandale ! » crieront certains. Pour les autres, ils se délecteront sans doute de l'excellente interview des auteurs de City Hall que nous avons réalisée il y a peu. À la rédaction, nous avons l'esprit ouvert, et même si cette BD ne vient pas du pays du Soleil-Levant, il nous paraissait évident qu'il fallait vous présenter cette œuvre de qualité. Autre petit cadeau, nous vous proposons un poster d'Uplift Spice en page centrale. Je vous imagine déjà l'afficher fièrement dans votre chambre entre une affiche de David Hasselhoff et une photo dédicacée de Chantal Goya. Comment ça j'ai des goûts bizarres ? Pour les fidèles, toutes vos rubriques habituelles sont là et mon petit doigt me dit que vous risquez de bien apprécier la galerie de cosplayeuses de ce numéro.

Concernant le site Internet, vous avez dû vous apercevoir de divers changements, à commencer par l'ouverture de nos chaînes vidéo, et de la sortie de notre petite émission « Kokoro's kitchen ». À l'heure où vous lirez ces lignes, la deuxième recette sera déjà sur le feu, ainsi que notre nouveau projet « Sentai Stories ». Si vous ne voyez pas du tout de quoi il s'agit, pas de temps à perdre : direction www.zero-yen-media.fr !

Les web radios sont aussi à l'honneur : vous pouvez d'ores et déjà écouter vos hits préférés tout en vous délectant des news écrites avec amour par vos petits rédacteurs mignons qui subissent le courroux quotidien de leur rédac' chef. Comme je leur dis tous les jours : « Ici, on ne paye qu'en une seule monnaie et cette monnaie s'appelle la sueur ». Mais je m'égare. Que voulez-vous ? Regarder Fame et Leroy avec son petit short moulant laisse des séquelles à vie. Les plus vieux d'entre vous comprendront.

On me dit dans l'oreillette qu'il est temps de rendre l'antenne alors je vous donne rendez-vous en automne pour le quatrième numéro de Zero Yen. N'hésitez pas à nous soutenir, nous aimer sur les réseaux sociaux, chaînes vidéo, etc.

■ Le rédac' chef

KYO SUSHI .COM
BY JAPANESE CHEFS





10

interview



© Hugo Coprioni © Zero Yen Media

Sommaire

06 interview
City Hall

10 interview
Uplift Spice

12 manga
City Hall

13 manga
Medaka-Box

14 anime
La selection 2012

15 posters
Uplift Spice
Kankos.com

19 Kokoro's
kitchen
Glace au the vert
(matcha)

20 jeux video
Nam 1975

22 focus
Onsen

24 cosplay
Mang'Azur 2012

26 manga
Buyoo

13

manga



© 2009 by NISIOISIN, Akira Akatsuki / SHUEISHA, Inc.

14

anime



© 2012 Masakazu Katsura / TMS Entertainment

19

Kokoro's
kitchen

ココロのキッチン
Kokoro's Kitchen



© Kokoro's Kitchen © 2012 Zero Yen Media

Interviews
Dossiers
Actus
Doublage

Mes-Series.fr

Toute l'actualité des séries télé

22
focus



© Cedric @ Zero Yen Media

26
manga



© 2012 Purimoko

24
cosplay



www.facebook.com/KatariCosplay

15
posters



© 2012 KANKOS.com

06
interview

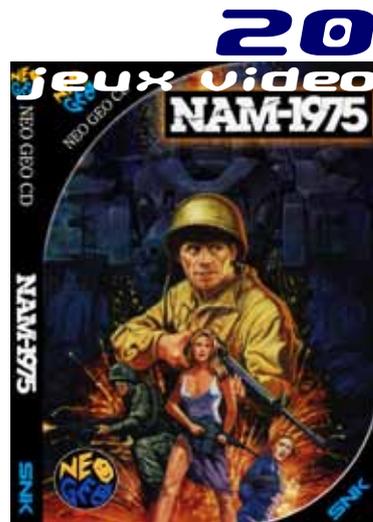


© 2012 Atkama

12

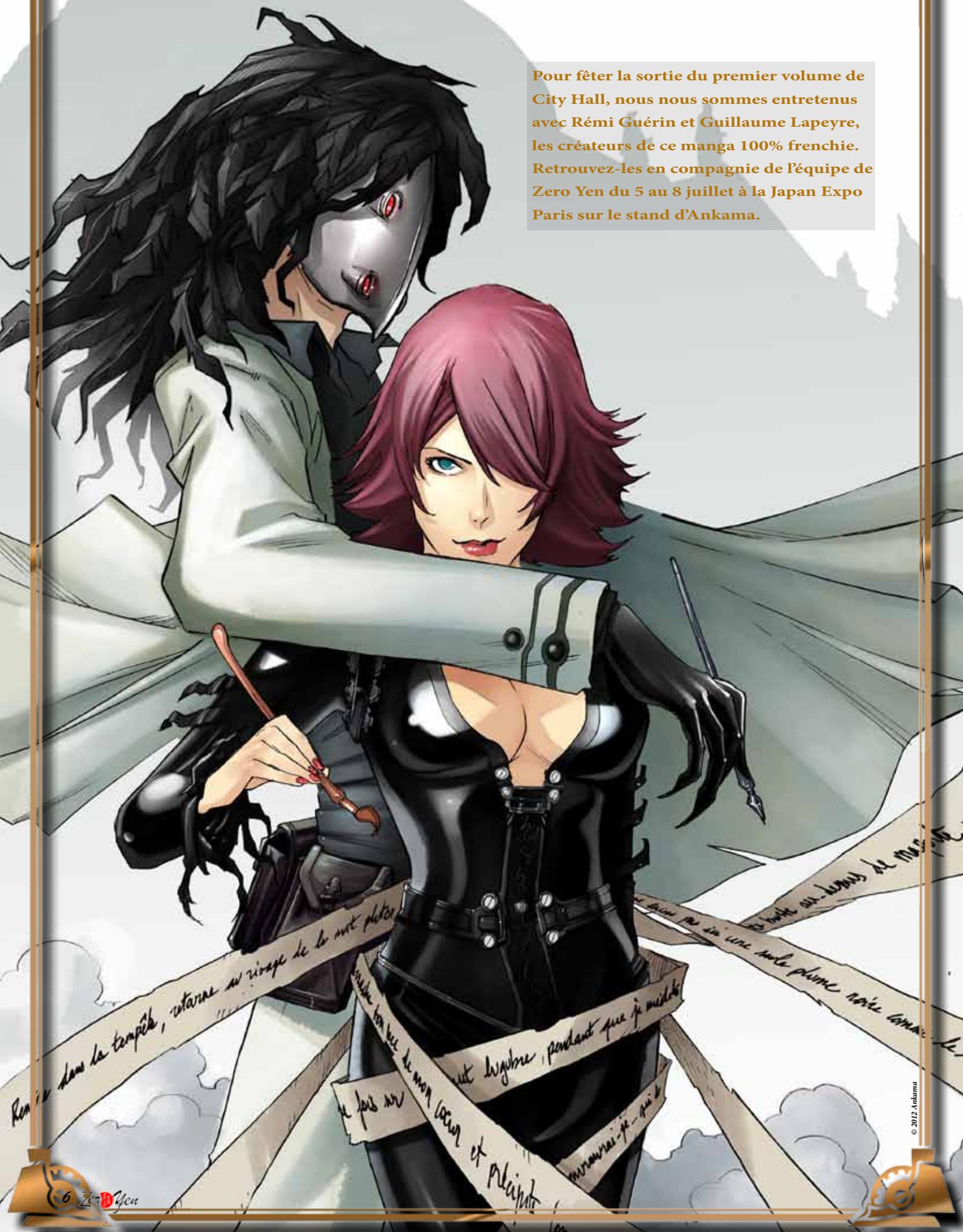


© Hugo Coppont @ Zero Yen Media



© SNK 1990 ALL RIGHTS RESERVED

Pour fêter la sortie du premier volume de *City Hall*, nous nous sommes entretenus avec Rémi Guérin et Guillaume Lapeyre, les créateurs de ce manga 100% frenchie. Retrouvez-les en compagnie de l'équipe de *Zero Yen* du 5 au 8 juillet à la Japan Expo Paris sur le stand d'Ankama.





Rémi Guérin

Guillaume Lapeyre

Zero Yen : Une petite présentation des auteurs pour les noobs.

R : Rémi Guérin, je suis le scénariste de City Hall, cela fait maintenant 6 ans que j'écris des BD et c'est mon tout premier manga !

G : Bonjour à toutes et à tous, je suis Guillaume Lapeyre, dessinateur de bande dessinée. Je suis passé pro en 2002 avec ma toute première série «Les chroniques de Magon» aux éditions Delcourt sur une histoire de Nicolas Jarry et avec les couleurs de mon épouse Elsa Brants. Nous avons enchaîné ensemble sur «Ether», toujours chez le même éditeur avant de rencontrer mon camarade et ami, Rémi Guérin, d'abord sur «Explorers» chez Soleil puis maintenant sur «City Hall» chez Ankama !

ZY : Pourquoi et comment êtes-vous devenu dessinateur et scénariste de BD ?

R : Par passion, j'ai grandi dans un univers BD, mon père adorait ça et j'ai appris à lire sur des albums de Franquin, Goscinny, Job, Lecureux, Hergé et Lee Falk. Un soir, alors que je racontais des histoires horribles dans l'espoir de faire peur à Eric Corbeyran, l'un de mes amis scénaristes, il m'a proposé d'en faire une BD et c'est comme ça que l'aventure a débuté, avec «Les véritables légendes urbaines» !

G : Je crois que ma passion pour ce métier me vient en grande partie de l'attrait pour les mangas que je lisais quand j'étais adolescent et les animés qui passaient à la télé. Je ne voulais pas rater un seul épisode de «Dragon Ball» et j'économisais le moindre centime pour pouvoir m'acheter les numéros d'«Akira». J'ai passé de nombreux week-ends à dessiner des histoires avec les personnages de Toriyama. J'ai appris petit à petit en étant curieux et en me laissant imprégner par les auteurs que j'adorais.

Ce n'est qu'un peu plus tard alors que l'envie de devenir professionnel grandissait que je me suis intéressé aux comics et aux bandes dessinées franco-belge. Enfin, les jeux vidéo sont également une grande source d'inspiration. On ressent l'atmosphère de «Resident Evil» dans mes premiers albums et les créatures rencontrées dans «Explorers» font référence au bestiaire des «Final Fantasy» ! Je voulais donc faire pareil que tous les grands auteurs, raconter une histoire avec les meilleurs dessins et surtout divertir mais dans le bon sens du terme. Nous souhaitons avant tout vous faire passer un bon moment.

ZY : Sur quoi avez-vous travaillé avant de commencer «City Hall» ?

R : «Les légendes urbaines», «Kookaburra Universe», «Explorers», «Pinkerton». Des genres très différents quand j'y pense puisqu'il y a, pêle-mêle, un

thriller, de la science-fiction, de l'aventure-fantastique et un western. J'aime diversifier mes univers, ça rend l'écriture passionnante !
G : «Les chroniques de Magon», «Ether», «les contes du Korrigan» et «Les contes de Brocéliande», «L'essayeur des anneaux», «Le grimoire du petit peuple» (collectifs) et «Explorers».

ZY : «Explorers», votre précédente collaboration, possède quelques thèmes en commun avec «City Hall». D'où vous vient cette fascination pour l'Angleterre victorienne ?

R : Bonne question. Tout d'abord, il faut reconnaître que cette période, tout comme ce lieu, ont une certaine classe. Ensuite, c'est l'époque contemporaine de Conan Doyle et de Sherlock Holmes, personnages que l'on retrouve dans «City Hall» pour l'un et dans «Explorers» pour l'autre. Et ce choix est lié au titre car, aussi curieux que cela puisse paraître, et avant même d'avoir le plus petit bout d'histoire, nous avions le titre depuis des années. C'est en regardant un reportage sur la nouvelle mairie de Londres, City Hall, que j'ai eu envie de faire une série qui porterait ce nom. Alors, en hommage à ce bâtiment si particulier qui borde la Tamise, nous avons trouvé logique que l'action de notre série démarre en Angleterre.

ZY : Pour quelle raison êtes-vous passé à un format entièrement manga ?

R : Pour la place ! Enfin, j'allais pouvoir m'exprimer, arrêter de tout compacter et prendre le temps de développer ce qui devait l'être, personnages comme scénario. Et puis Guillaume en rêvait et il faut reconnaître que son talent immense m'a donné raison de le suivre. C'était une vraie bonne idée. Ensuite, il a fallu trouver un éditeur, pas une mince affaire, et nous avons déniché la perle rare, Ankama !

G : C'était mon rêve ! C'était ce que je voulais faire depuis le tout début. Nous avons tenté plusieurs fois avec Rémi de proposer de faire un manga de création en France. Mais les éditeurs étaient invariablement frileux, contrairement à Ankama. Nous sommes ravis de pouvoir travailler avec des personnes qui nous font écho, qui comprennent cette narration, et qui nous conseillent sur la meilleure manière de l'utiliser.



© 2012 Ankama

ZY : Quelles sont vos sources d'inspiration majeures et vos mangas préférés ? (le graphisme de l'œuvre rappelant un peu les œuvres de Takeshi Obata)

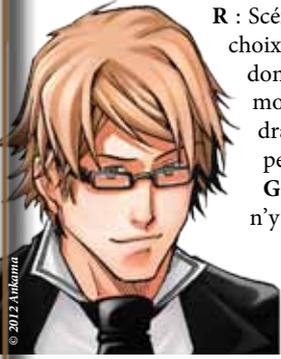
R : Tsugumi Ōba pour le scénario : ce type est juste fabuleux. «Death Note» a changé ma vision de l'écriture et ma façon de raconter des histoires. Quel choc fût cette série bavarde et pourtant passionnante... J'ai adoré ! Et Yumi Hotta, la scénariste de «Hikaru No Go» ! Guillaume m'avait prêté cette série pour que je la lise, et je l'ai laissée traîner longtemps, certain qu'un manga sur le jeu de Go serait ennuyeux au possible. Après hésitation, je l'ai quand même lu et là, j'ai pris une claque phénoménale, j'étais captivé au point de n'en pas dormir pour lire la suite. Scénariste de manga, c'est un job de malade ! Il fallait que j'essaie !

G : J'ai toujours aimé les mangas pour le dessin comme pour le côté feuilleton des séries. Les mangakas sont redoutables en réussissant à nous tenir en haleine à chaque fin d'épisode ! Je suis pas mal de séries dont j'achète les volumes au fur et à mesure de leur sortie. Je devore «One piece», «Naruto», «Bleach», «Fairy tail», «Eyeshield 21» et bien évidemment, TOUTES les séries dessinées par Obata, en particulier «Hikaru No Go», «Death Note» et «Bakuman». Je suis juste ultra-fan de ses dessins et j'ai été marqué au fer rouge par sa façon de faire les personnages. J'ai même l'honneur d'avoir sa dédicace que j'ai disposée juste à côté de ma table à dessin, à portée de vue ! (sourire)



© 2012 Ankama

ZY : Sur la couverture du deuxième tome, on peut apercevoir un personnage qui manie des cartes. Est-ce un hommage à Gambit (des X-Men) ou bien à la série des films hongkongais «God of Gamblers» ?



R : Scénaristiquement non, ni l'un ni l'autre mais le choix graphique est celui de Guillaume, je le laisse donc répondre à cette question. Même si, pour moi, la similitude est plus à faire avec Mandrake... Cela dit, c'est vrai que cette position rappelle assez Gambit !

G : Ah oui, pourquoi pas... mais j'avoue que je n'y ai pas pensé du tout. On discute beaucoup avec Rémi, des heures au téléphone, on fixe les grandes lignes, les événements et les cliffhangers de la série, les moments où l'on va tenter de surprendre les lecteurs. Il y a donc dans le deuxième tome un nouveau person-

nage, le plus grand illusionniste du monde, contemporain et ami d'Arthur Conan Doyle. Il était évident pour nous qu'il possède un paquet de cartes numériques pour effectuer des tours de close-up (magie rapprochée).

ZY : La rédaction a adoré le début de l'aventure. De combien de volumes sera composée la série ? Connaissez-vous la date de sortie du deuxième opus ? Peut-on avoir quelques infos en exclu sur la suite ?

R : Merci, nous sommes ravis que cela vous ait plu, on vous promet d'énormes surprises pour la suite et on vous garantit que vous ne regretterez pas d'avoir jeté un œil à «City Hall» ! La série en elle-même fera peut-être beaucoup de tomes, le plus possible, mais ce sera le public qui en décidera. En attendant, nous ne voulions pas démarrer une histoire sans garantir à nos lecteurs la possibilité de lire une vraie fin, c'est pourquoi l'enquête en cours se terminera au troisième tome. Et pour les révélations... en voici quelques-unes mais chut, c'est un secret ! Le nom du magicien dans le numéro 2, prévu pour l'automne de cette année, c'est Harry Houdini; Black Fowl verra grossir ses rangs de deux nouveaux membres très dangereux et à l'issue de la

troisième et dernière partie, on connaîtra enfin son identité ! Mais peut-être la trouverez-vous avant... Il suffit de chercher !

ZY : Dans le manga, les deux auteurs publient leurs œuvres au format numérique, dû à l'absence du papier dans leur univers, que pensez-vous de ce nouveau support ?

R : Intéressant, c'est un format qui comptera dans l'avenir, les nouvelles générations y seront de plus en plus sensibles et c'est un cap que nous devons franchir. Il y aura toujours des livres « papier », cela ne fait aucun doute, mais j'imagine un avenir mixte où les deux types de lecture pourront cohabiter. Plus économique, plus écologique, moins encombrant, des atouts évidents qui font de ce format non pas un concurrent mais un complément de ce qui existe. Le monde évolue, la technologie aussi, et il en sera de même pour le livre. Mon point de vue de scénariste, c'est que cela ouvre des perspectives d'interactivités fabuleuses, à suivre !

G : Nous avons déjà eu le premier tome d'«Explorers» au format numérique et nous nous sommes rendus compte que ceux qui l'avaient acheté étaient soit des Canadiens, soit des Français expatriés à l'étranger. Le numérique est une bonne chose car il est possible de franchir toutes les frontières et de faire découvrir à moindre prix la bande dessinée dans des pays où le livre papier coûterait cher. Par exemple au Canada, un album cartonné en couleurs coûte aux alentours de 25 dollars canadiens, soit 19 euros. En France, les mêmes albums sont à 13,50 euros.

ZY : Leur monde étant dépourvu de papier, comment font nos héros quand ils vont aux toilettes ? Utilisent-ils les fameux jets d'eau automatiques à la japonaise ?

R : Ils utilisent les trois coquillages ! Je vois d'ici les sourires en coin à cause de

la référence « has-been » que nous venons de faire. C'est vrai quoi, «Demolition Man», c'était pas vraiment le film du siècle ! Peut-être... Mais eux, au moins, ils savent se servir des trois coquillages. Et vous ?

ZY : Des conseils pour les futurs artistes en herbe ?

R : Pour ceux qui souhaitent se lancer dans l'écriture de scénarii, il faut qu'ils gardent l'esprit ouvert, travaillent leur imagination en créant et en écrivant chaque jour, même pour ne rien dire. Et surtout, lisez ! Regardez ! Écoutez ! Jouez ! Des livres, des journaux, des jeux vidéo, des films, des séries télé, de la musique, des sorties entre amis, des gens dans la rue, des vieux sur un banc... Ouvrez-vous au monde, n'ayez aucune certitude, tendez l'oreille et

ne gardez que le meilleur, c'est le secret pour créer des histoires !

G : Il faut beaucoup dessiner, le plus souvent et le plus régulièrement possible, lire pas mal de BD d'où qu'elles viennent, regarder plein de films, jouer à tous les jeux vidéo qui vous passeront dans les mains. Une fois armé visuellement, et formé à la façon de raconter une histoire, vous pourrez vous concentrer uniquement sur la technique de papier, parce que ce n'est pas un don comme le disent certains, c'est juste de la technique avec de la perspective et des ovales et des rectangles pour les personnages. Une fois cela plus ou moins maîtrisé, avec le sourire aux lèvres, vous foncez tête baissée vers votre objectif ultime : donner du plaisir aux lecteurs, les faire rire, les surprendre, les émouvoir, les terrifier, les divertir. C'est ce qu'on essaie de faire chaque jour.

ZY : Un dernier petit message à vos fans avant de conclure cette interview ?

R : Oui, à tout de suite sur le stand d'Ankama : vous ne pourrez pas le rater ! Nous serons sur place, prêts à vous rencontrer et à discuter avec vous, des dédicaces, du fun, du rire et du mystère ! Venez nombreux, nous ne sommes là que pour vous !

■ **Interview réalisée par Xavier Caltagirone et Sébastien Pastor**



Deux magasins à votre service

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 30/09/2012**

UNIQUE À MARSEILLE !

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



AYATO

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



Nous rachetons tous vos mangas,
figurines, jeux vidéo
au meilleur prix !

Un large choix
de jeux vidéo rétros
pour les nostalgiques !



Le cosplay est à l'honneur
chez AYATO-Marseille !





© Hugo Copponi @ Zero Yen Media

Après avoir mis le feu au Poste à Galène fin 2011, les membres d'Uplift Spice se sont gentiment confiés à la pétillante Kokoro et à notre rédac' chef. En voici le résumé.

Zero Yen : Pouvez-vous vous présenter pour nos lecteurs qui ne vous connaissent pas encore ?

Chiori : Bien sûr, moi c'est Chiori, je suis la chanteuse du groupe. Il y a YOOKEY le guitariste, tovtiva le batteur et Kenji notre bassiste. YOOKEY et moi avons créé Uplift Spice en 2005 à l'époque où nous n'étions encore que de simples lycéens. À ce moment-là, tovtiva et Atsushi Moriyasu (notre ancien bassiste) nous ont rejoint. Ce dernier ayant quitté la formation l'année dernière, c'est Kenji, le petit frère de tovtiva, qui a repris fièrement le flambeau.

ZY : Qui fait quoi dans le groupe ? Et quelle est votre marque de fabrique ?

C : YOOKEY compose les mélodies, j'écris les paroles. Les musiciens sont assez libres. On essaie de se renouveler tout le temps, on ne veut pas être catalogué. On s'inspire de tout ce que l'on entend et qui nous paraît cool. Nous prenons du plaisir à jouer et à créer sans pour autant vouloir adhérer à un genre en particulier.

ZY : Depuis l'arrivée de Kenji au sein de l'équipe, y-a-t-il eu un changement radical de style ? L'ambiance est-elle différente ?

C : Effectivement, nous avons la chance d'avoir deux frères qui s'occupent de la rythmique. Tout vient naturellement. On a vraiment pas besoin de se prendre la tête (rires). C'est très appréciable.

ZY : Kenji, as-tu eu des difficultés à intégrer le groupe en cours de

route ? À te familiariser avec son univers et à t'approprier les anciens morceaux ?

Kenji : Je n'ai jamais eu l'intention de tout apprendre par cœur. Par contre, j'ai écouté les compositions sans arrêt pour pouvoir les réadapter à mon rythme. Ce n'était finalement pas si difficile que ça.

ZY : Vous avez signé sur le label « Growing up », qui compte parmi ses poulains « SCARS BORROW ». Comment vous ont-ils remarqué ?

Uplift Spice : Nous avons fait un nombre incalculable de demo tapes (NDLR : cassettes de démos), qui ont circulé chez plusieurs maisons de disques. Parmi celles-ci, Growing Up nous portait clairement le plus d'intérêt. Nous les avons donc rencontrés et nous voilà.

ZY : Une question me titille depuis tout à l'heure : quelle est votre notoriété au Japon ? Avez-vous un nombre important de fans sur l'archipel ?

US : (Rires) Notre succès est assez confidentiel, on est vraiment surpris d'être aussi connus ici. Nous sommes très reconnaissants pour tout ce qui nous arrive.

ZY : Dans le JTop de la chaîne Nolife, votre dernier clip est resté numéro 1 pendant un moment devant des mastodontes tels que X Japan, Perfume, etc. Vos impressions ?

US : Un japonais lambda ne pourrait pas le croire. Certains de nos amis français qui habitent au Japon nous l'avaient déjà dit. C'est tout simplement inimaginable.

ZY : Depuis votre création, était-ce un de vos objectifs de faire des tournées à l'étranger ?

US : Bien sûr, c'était un de nos rêves les plus



© Hugo Copponi @ Zero Yen Media



ZY : Avez-vous un message à faire passer à travers vos chansons ? Vous avez la réputation en France d'être un groupe assez engagé.

C : Je suis assez étonnée que l'on nous colle cette étiquette mais ça ne me déplaît pas d'ailleurs. Dans notre pays, nous n'avons pas du tout cette image. Nous avons effectivement quelques thématiques récurrentes telles que la paix, l'anticonformisme et les chansons d'amour. Mais comme nos paroles peuvent avoir différents niveaux de lecture, le sens profond de ces dernières dépend plus de l'auditeur ou de la personne qui les traduit que de ma propre façon de voir les choses.

ZY : Une dernière petite question pour la route : vous écoutez quoi en ce moment ?

US : (en chœur) Uplift Spice !! (rires)

ZY : (rires) Merci d'avoir accepté cette interview et bonne chance pour le concert !

US : Merciiiiiiiiiiii !

fous. Nous souhaitons tellement que le public chante en japonais avec nous. Une tournée mondiale, ça serait top ! Jouer devant des pyramides en Égypte, aller en Afrique et faire un concert au milieu des animaux, ce serait juste énorme. On aimerait que plus de monde nous connaisse et apprécie nos morceaux.

ZY : Pour le concert de ce soir (NDLR : à Marseille), vous êtes vous préparés de manière différente ? Vous êtes en France !

US : D'une certaine manière, oui ! Nous n'avons pas pu transporter tous nos instruments. Depuis le début de la tournée, nous avons en main du matériel avec lequel nous avons très peu joué. La seconde différence vient du fait que nous avons établi une setlist éclectique : nous souhaitons faire plaisir aux fans avant tout et ne pas mettre en avant un de nos albums en particulier. Sinon, nous nous donnons à 200% où que nous soyons.

ZY : Quelle réaction attendez-vous du public français ?

US : Rien de très précis mais nous sommes vraiment très curieux !

■ **Propos recueillis par Nihon no Oto, Kokoro Yamamichi et Sébastien Pastor.**



Signature **TETSUYA TSUTSUI** Samedi 30 Juin !

LA LICORNE
LIBRAIRIE

mangas BD comics
figurines
collection-neuf-occasion

du lundi au samedi
de 10h00 à 19h00

04.42.38.71.28

licorneaix@yahoo.fr

67 cours Mirabeau
13100 Aix-en-P.

la licorne Aix

PROPHECY 01

RESET

MANHOLE

5'6"

DUBS HUNT

Minami Doll 南人形 フランス

Poupées Artisanales Asiatiques de Collection
Ball-jointed Dolls

www.minamidoll.fr

Personnalisables !

Vendeur Exclusif France

CITY HALL



Une fois n'est pas coutume, nous critiquons un manga d'origine française qui sent bon le terroir. Cette série prometteuse au graphisme fortement influencé par ses homologues japonais, n'en oublie pas pour autant ses racines en prenant pour base scénaristique les héros de la littérature européenne.

Avec «City Hall», Guillaume Lapeyre et Rémi Guérin créent un univers excitant et plein de possibilités. Nous sommes dans une uchronie steampunk dans laquelle le papier a été banni et la technologie est omniprésente, même si celle-ci fonctionne uniquement à la vapeur. À Londres, lieu où se déroule le récit, de sombres desseins issus des ténèbres du passé menacent cette existence.

Les Papercut, créatures nées de l'imagination des hommes, reviennent pour semer le chaos. Se devant de réagir, le maire Malcolm Little (alias Malcolm X) appelle à la rescousse deux talentueux écrivains de livres numériques : Jules Verne et Sir Arthur Conan Doyle. Ces deux célèbres figures historiques devront utiliser leur créativité ainsi que leur brillant sens de la déduction, afin d'élucider ce qui se trame derrière ces attaques répétées.

Des livres utilisés comme armes, ce n'est pas la première fois qu'on voit ce concept, ne serait-ce qu'avec le célèbre «Death Note» dont le style graphique a clairement été l'inspiration ici. Mentionnons également «Read or Die» qui voyait déjà le papier être au centre de l'intrigue. Mais les références à l'Angle-

terre victorienne ou à l'histoire littéraire («Le Horla» de Maupassant) donnent une identité typiquement européenne à l'aventure.

Dans un récit mené tambour battant, l'humour et la maîtrise narrative dont font preuve les auteurs nous offrent une œuvre à la personnalité propre et aux qualités graphiques indéniables. L'alliance du très pédant Jules et du naïf Arthur nous donne un drôle de duo, bientôt rejoint par une troisième comparse, Amelia Earheart. Jeune inspectrice américaine de charme et de choc, elle apportera son expérience du terrain et son dynamisme à nos deux intellectuels.

En quelques mots, voici comment l'on pourrait résumer la première vraie réussite du shônen à la française : un univers intrigant, des personnages attachants et des idées novatrices. De ce fait, cet ensemble de qualités permet à l'œuvre de véritablement sortir du lot et se forger une identité bien à elle.

Ne manquez pas l'interview des deux auteurs en début de magazine.

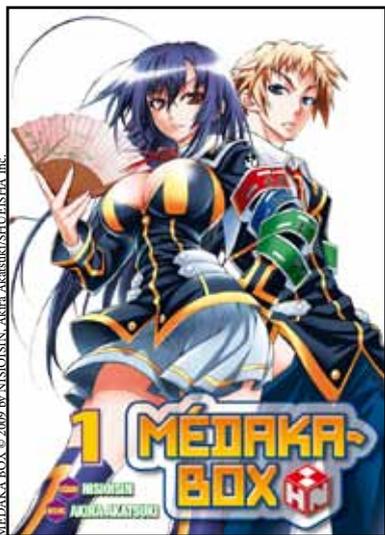
■ Xavier Caltagirone



MÉDAKA-BOX

Que se cache-t-il dans ta boîte Medaka ?

Succès récent du Shōnen Jump (qui a déjà publié des classiques tels que «Dragon Ball», «One Piece» ou «Naruto»), «Medaka-Box» débarque enfin en version papier chez Tonkam. Une sortie qui coïncide avec la diffusion de son adaptation animée au Japon. L'occasion est donc venue pour Zero Yen de faire un point sur cette série.



sa boîte. Accompagnée de son ami d'enfance Zenkichi, bien évidemment amoureux d'elle (alors que l'on doute pour l'instant des sentiments de Medaka à son égard), elle va régenter tout son petit monde dans les deux premiers volumes et tout faire pour que chacun donne le meilleur de sa personne. Entourée de nouveaux membres auxquels elle montrera la voie à suivre, elle s'attellera à faire de l'école un paradis en résolvant les soucis les plus insignifiants.

Cette série humoristique égrène les tranches de vie dans le premier tome jusqu'à ce qu'une orientation typiquement baston prenne le dessus vers la fin du deuxième volume. L'arrivée d'Unzen et de son groupe de justiciers sans foi ni loi provoque une confrontation musclée avec notre protagoniste. Le manga garde son enthousiasme et sa fraîcheur bien que les pouvoirs surhumains de Medaka soient désormais utilisés non seulement pour réformer ses adversaires (sa grande spécialité) mais aussi pour leur flanquer une bonne raclée.

Le trait d'Akira Akatsuki est clair et moderne. Ses héroïnes sexy ne sont pas sans rappeler celles de Shoji Sato («Highschool of the Dead»). Le scénariste Nisioisin, quant à lui, a déjà œuvré sur «Bakemonogatari» et ses suites. Cette série de romans fantastiques a elle aussi été adaptée en version animée.

Medaka est forte, belle, intelligente, charismatique... En un mot, elle est parfaite. Débordante d'amour pour ses semblables, idéaliste, elle a tendance à croire que chacun a un bon fond. Sa chaleur humaine, contrairement aux apparences, lui permet de dégeler les cœurs les plus froids.

Élue présidente du conseil des étudiants avec 98% des votes, notre héroïne prend sa tâche au sérieux en encourageant ardemment tous ses camarades à poster leurs moindres problèmes personnels ou professionnels dans

En parlant d'adaptation pour le petit écran, Gainax («Neon Genesis Evangelion», «Tengen Toppa Gurren Lagann») s'est chargé de celle de Medaka. À première vue, l'animation n'est pas d'un niveau exceptionnel mais les effets de lumière et le doublage sont de très bonne qualité. Les fans reconnaîtront d'ailleurs quelques similitudes de chara design avec d'autres personnages des séries cultes du studio. Un petit clin d'œil sympathique pour les habitués.

Il faut espérer que Gainax démontrera tout son talent dans des combats plus dynamiques à venir. On remarque déjà dans le premier épisode une tendance à l'excès lors de certaines scènes. Un autre détail délirant qui atteste bien du pedigree de la série.

Remplie de bonne humeur, d'originalité, d'humour, la série n'hésite pas à briser le quatrième mur (mur intellectuel séparant les acteurs du téléspectateur) avec des personnages qui se rendent bien compte qu'ils font partie d'un manga. Bien que gentiment conformiste en elle-même, elle se permet de se moquer ouvertement des conventions du genre. Il n'y a pas à douter que Gainax rajoutera aussi sa touche très personnelle à l'adaptation.

Bref, «Medaka-Box» s'impose comme LA nouvelle licence à suivre du Shōnen Jump. Même les plus blasés découvriront, au bout de quelques volumes, une identité bien marquée d'un manga qui décidément veut tout faire pour sortir de l'ordinaire, comme cette chère Medaka.

■ Xavier Caltagirone



La sélection 2012 de la rédaction

SAINT SEIYA OMEGA



© Masami Kurumada / Toei Animation

Depuis la fin de la série originale qui aura converti de nombreux français à l'animation japonaise, les tentatives pour la ressusciter auront été nombreuses. Malgré l'enthousiasme des fans lors de la sortie des OAVs très réussis sur Hadès, on ne pouvait plus vraiment dire que la suite était attendue avec impatience. Et c'est peut être mieux. Bien que le chara-design soit très sympathique, cette production centrée sur une jeune génération de chevaliers semble être plutôt destinée aux nouveaux venus. S'appuyant sur une certaine nostalgie du téléspectateur, avec par exemple la reprise du mythique générique «Pegasus Fantasy» en ouverture, nous avons là une œuvre qui semble hésiter entre hommage et nouveauté. Il faut avouer que le grand méchant Mars est assez raté (au Japon, le Kit Kat est roi). D'une part, il appartient à la mythologie romaine et non grecque; d'autre part, il est visuellement trop éloigné des canons de la série des années 80. Quant à l'intrigue, elle s'avère des plus éculées. Athéna se fait de nouveau kidnapper mais, malheureusement pour elle, l'ancien groupe de chevaliers n'est pas au rendez-vous et se retrouve relégué au second plan. On appréciera tout de même les petits clin d'œil visuels ainsi que la musique symphonique propre à l'univers de Saint Seiya. Ces épisodes «next gen» auront donc la lourde tâche d'essayer de conquérir un jeune public dont les attentes ont bien évolué depuis.

Quant à l'intrigue, elle s'avère des plus éculées. Athéna se fait de nouveau kidnapper mais, malheureusement pour elle, l'ancien groupe de chevaliers n'est pas au rendez-vous et se retrouve relégué au second plan. On appréciera tout de même les petits clin d'œil visuels ainsi que la musique symphonique propre à l'univers de Saint Seiya. Ces épisodes «next gen» auront donc la lourde tâche d'essayer de conquérir un jeune public dont les attentes ont bien évolué depuis.

LUPIN III : A WOMAN CALLED FUJIKO MINE



© 2012 Monkey Punch / TMS Entertainment

Lupin III est né dans l'esprit de Monkey Punch qui s'est inspiré du magazine Mad pour le graphisme et, bien entendu, du personnage d'Arsène Lupin. Revenant en partie aux sources, la toute dernière série sur ce personnage culte de l'animation japonaise apporte beaucoup de changements par rapport aux précédentes. Le manga original décrivait un Lupin et une Fujiko beaucoup moins nobles qui n'hésitaient pas à se salir les mains pour atteindre leur but. Cette nouvelle adaptation fait honneur à ces racines monochromes et assume complètement le côté «dark» des protagonistes. Dans cette itération, principalement basée sur la belle voleuse et ses attributs de charme, elle nous apparaît aguicheuse, cruelle et prête à utiliser ses atouts féminins pour arriver à ses fins. La série relate ses rencontres avec Lupin et ses autres comparses. Mais au-delà de l'histoire, c'est son style graphique, assuré par Takeshi Koike («Afro Samurai», «Redline»), qui fait tout son charme : elle détonne avec son trait très épais, rappelant les mangas des années 70. Quant à la musique, très jazzy, elle nous transporte dans une autre époque. Animation, graphisme et musiques de haute qualité font de ce retour aux sources un cocktail explosif où sexe et sang se mélangent régulièrement.

Quant à l'intrigue, elle s'avère des plus éculées. Athéna se fait de nouveau kidnapper mais, malheureusement pour elle, l'ancien groupe de chevaliers n'est pas au rendez-vous et se retrouve relégué au second plan. On appréciera tout de même les petits clin d'œil visuels ainsi que la musique symphonique propre à l'univers de Saint Seiya. Ces épisodes «next gen» auront donc la lourde tâche d'essayer de conquérir un jeune public dont les attentes ont bien évolué depuis.

KIDS ON THE SLOPE



© 2012 Yuki Kodama / Tenkai Productions

Voici une série très attendue avec un staff prestigieux : Shinichiro Watanabe («Cowboy Bebop», «Samurai Champloo») à la réalisation, Yokô Kanno («Cowboy Bebop» et plus récemment «Macross Frontier») pour les musiques et enfin Nobuteru Yuki (un

vétéran qui a déjà travaillé sur «Lodoss» ou «Escaflowne») qui assure le chara design. Au vu des précédentes réalisations auxquelles ont participé notre équipe de stars, il est étonnant de découvrir que cet anime se déroule dans un contexte tout à fait réaliste, à savoir le Japon des années 1960. Kaoru, un jeune homme introverti, vient de déménager à Kyushuu, mais son caractère va peu à peu changer en rencontrant Sentarô, voyou indiscipliné et plus enclin à taper sur ses camarades ou sur sa batterie qu'à aller en cours. L'histoire semble banale : une amitié entre deux jeunes hommes que tout oppose mais qui, au final, apprennent à se découvrir et évoluent au contact l'un de l'autre. Rajoutons que notre héros va tomber amoureux de Ritsuko, amie d'enfance de Sentarô, et créer ainsi le début d'un triangle amoureux. Tirée d'un shôjo manga, l'action se déroule à une époque où un courant musical différent, le jazz, se faisait connaître au Japon. Les relations affectives des protagonistes ainsi que leur amour commun pour la musique contribueront de ce fait à faire évoluer l'intrigue. Personnages divers et attachants dont le récit nous dévoile aussi bien leurs pensées que leur passé, trame assez classique mais qui avance à un bon rythme, animation de haute volée et musiques enchanteresses font de cet animé la série à suivre cette saison. Un véritable coup de cœur ! (un simulcast est disponible en ligne grâce à l'éditeur Dybex.)

ZETMAN



© 2012 Masakazu Katsura / TMS Entertainment

Sortie pour les 10 ans du manga de Masakazu Katsura, cette nouvelle série a un traitement assez différent de l'œuvre originale. Zetman nous raconte les aventures de Jin, un enfant SDF doté d'une force physique hors du commun et possédant

une étrange marque sur la main. À la mort de son grand-père, il se retrouve adopté et découvre peu à peu ses mystérieuses origines qui le lient à un groupe de monstres commettant divers crimes dans la ville. L'histoire de Jin, alter-ego du formidable Zetman, se retrouve alors entremêlée avec celle de son rival mais néanmoins ami Kôga dont le désir le plus cher est de devenir un héros grâce à ses moyens financiers. Lequel d'entre eux arrivera à définir le véritable sens du mot justice ? Série sympathique sans être extraordinaire, Zetman devient un anime beaucoup plus rythmé que le manga (qui s'étale déjà sur 16 tomes à ce jour), chose assez rare pour être soulignée; les deux premiers volumes étant résumés ici en seulement deux épisodes. Cette sombre chronique de super héros s'avérera un bon divertissement pour ceux qui n'auraient pas lu l'œuvre originale, sans toutefois révolutionner le genre.

■ Xavier Caltagirone





Marshall

Marshall



VPLIFT SERVICE

MARSEIL



Zer Yen
ソロ
ミ
ア
マ





Glace au thé vert (matcha)

Aujourd'hui, nous vous proposons un dessert incontournable en cette période estivale : la glace au thé vert; un mets traditionnel japonais qui réunit simplicité, subtilité et gourmandise.

Ingrédients

- 2 cuillères à café de thé vert en poudre
- 3 jaunes d'oeuf
- 25 cl de lait
- 30 cl de crème liquide
- 100 g de sucre
- quelques framboises



Préparation

- 1) Dans une casserole, porter le lait à ébullition.
- 2) Dans une seconde casserole, bien mélanger les oeufs et le sucre. Fouetter jusqu'à obtention d'un résultat blanc et homogène.
- 3) Ajouter progressivement le lait encore bien chaud.
- 4) Laisser cuire à feu doux.
- 5) Dans un bol, mélanger la crème liquide et le thé vert en poudre.
- 6) Hors du feu, ajouter le mélange de crème liquide et de thé vert à la préparation. Bien mélanger, puis laisser refroidir.
- 7) Verser le tout dans une sorbetière ou dans un bac à placer au congélateur pour la nuit.
- 8) Servir la glace accompagnée de quelques framboises...



■ Cédric Levy



Les petits secrets de Kokoro

Le thé vert (抹茶, matcha en japonais) est très apprécié sur l'archipel. Il peut aussi bien être consommé en tant que boisson chaude ou froide ou bien servir d'ingrédient principal d'un grand nombre de recettes de cuisine et de desserts. Il vous sera d'ailleurs proposé (chaud et à volonté) dans la plupart des restaurants traditionnels en accompagnement de votre repas. Vous l'aurez compris : le matcha est véritablement ancré dans la culture culinaire du pays. Il est donc conseillé d'en faire l'expérience au moins une fois lors de votre voyage si vous vous rendez au Japon.





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

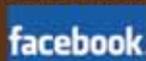
日本家庭料理
 おかあさん

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



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



日本家庭料理
 おかあさん



© SNK 1990 ALL RIGHTS RESERVED

NAM-1975

Lorsqu'on pense à la Neo Geo, celle qu'on appelait jadis «la Rolls-Royce des consoles», deux choses viennent à l'esprit : la première, c'est le prix prohibitif de ses jeux, aussi grand que la taille de ses cartouches; la seconde, c'est la baston. Si «Street Fighter» régnait en maître, l'éditeur SNK fut le seul à pouvoir supporter la comparaison. Après avoir tâtonné sur des titres comme «Fatal Fury» ou «Art of Fighting», une nouvelle école sera instaurée avec la série des «King of Fighters» (dont l'excellent 13ème épisode est sorti l'an dernier). Pourtant...

L'apocalypse maintenant

Dans «Nam 1975», le joueur incarne un vétéran que l'on rappelle pour exécuter une mission ultra secrète. Comme vous l'avez brillamment deviné, nous sommes en 1975 à la fin de la terrible guerre du Vietnam. Les troupes américaines se retirent et notre héros torturé se demande pour quelle raison il doit revenir mettre les pieds dans ce fichu merdier. La réponse est simple, soldat : «le docteur R. Muckly, ancien scientifique à la solde des USA, vient d'être kidnappé et il est retenu au nord du pays. Voilà toutes les infos que l'état major peut divulguer. Le reste est top secret ! Maintenant, rompez et allez me chercher un café ! Avec deux sucres !».

Les deux caballeros

Le titre de SNK s'inspire du jeu «Cabal», glorieux hit de l'arcade signé Taito sorti en 1988. Impossible de nier la parenté tant l'apparence et le système de jeu y font irrémédiablement penser. Deux ans plus tard, l'éditeur ne se contente pas de faire un bête copier/coller; «Nam 1975» allant bien au-delà de son ancêtre spirituel. Au premier regard, la formule ne semble pas tellement chamboulée : on dirige un béret vert dont

le nom de code est Silver et qui dézingue des ennemis à tout-va. Ses seules armes ? Son fusil d'assaut et quelques grenades. Soldats, tanks, hélicos, sous-marins... rien ne lui résiste; Rambo à côté, c'est de la pisse de chat. Comme dans «Cabal», on voit le personnage de dos se déplacer simultanément avec le viseur de son arme. On pourra aussi embarquer son meilleur pote pour aller dézinguer gaiement du militaire récalcitrant. Avec son uniforme bien flashy, les ennemis prendront volontiers votre coéquipier pour cible. Après tout, ça sert aussi à ça les amis. Mais alors quelle différence avec le titre de Taito ? C'est simple : cette fois, il ne s'agit pas de niveaux à écran fixe mais à scrolling horizontal. La progression s'avère ainsi bien plus variée et le gameplay bien plus intéressant.

Voyage au bout de l'enfer

Si nos G.I. débarquent au sud du pays, ils ne leur faudra pas plus de six niveaux pour remonter jusqu'à la base secrète des mécréants, auteurs du kidnapping du vieux docteur. À propos de ce dernier, il semble avoir un lien de parenté avec le célèbre Robotnik (Eggman au Japon) de la saga Sonic... Le jeu se boucle donc en une petite heure maxi, ce qui semble un peu court comme ça mais n'oubliez pas que l'on est dans un jeu d'arcade. Encore faut-il en voir le bout... Car comme toute borne d'arcade qui se respecte, la difficulté est au rendez-vous. Cela dit, avec un peu d'entraînement, on s'améliore rapidement et le jeu s'avère loin d'être insurmontable.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que SNK a tout fait pour nous dépayser. Aucun niveau ne ressemble à un autre. Dans le premier, notre soldat traversera une forêt en voguant sur une péniche; dans le second, il lui faudra arpenter une ville en ruines; le niveau trois, sans doute le plus original, se déroulera dans les airs, à bord d'un avion cargo; le quatrième sera plus terre-à-terre bien qu'il s'agira de se frayer un chemin dans un aéroport ennemi; le cinquième le conduira dans une usine chimique; quant au dernier, ce sera une nouvelle randonnée dans les bois mais à pied et au clair de lune. Chaque tableau se terminera sur un inévitable boss de fin, surarmé et pas content. Sur ce point aussi, la variété est de mise. Mais ce n'est pas tout ! Une alerte pourra se déclencher aléatoirement entre les niveaux, forçant notre soldat à affronter un boss supplémentaire !

© SNK 1990 ALL RIGHTS RESERVED



Au mieux, il permettra d'améliorer son score; au pire, il fera perdre quelques précieuses vies. «À la guerre comme à la guerre», comme on dit. Quant au boss final, notre soldat écolo ne disposera que de son crédit en cours afin de le vaincre. Il faut donc arriver jusqu'à lui avec le plus de vies possible sinon c'est le Game Over assuré et retour à l'écran titre ! Voilà une bonne pression supplémentaire et c'est pas une Heineken...

Un uniforme complètement métallique

Le gameplay, à la fois simple et rudement bien calibré, rend les parties rapidement jouissives. Seuls trois boutons sont utilisés. Ne croyez pas que le quatrième a déserté, c'est juste qu'il n'en fallait pas plus pour exterminer nos adversaires. Le premier permet de mitrailler à tout-va, le second de balancer de bonnes grosses grenades et le troisième a un double usage puisqu'il permet à la fois de courir mais aussi de faire de superbes roulades salvatrices. Si le fusil d'assaut propose des munitions infinies, vos grenades, elles, sont précieuses. Fort heureusement, on peut en récupérer en tirant sur nos vils adversaires. Parfois, ces derniers laisseront même tomber des items encore plus intéressants tels une mitrailleuse lourde, un lance-flamme ou même un lance-roquettes. Ces engins de mort remplaceront temporairement notre arme principale mais

cette fois les munitions seront limitées. Ben oui, on est au Vietnam ici, pas

au Club Med ! C'est pas la fête du slip non plus ! Si vous êtes sages, il y aura peut-être même quelques grenades à fragmentation, bien pratiques pour faire voler en éclat des groupes d'ennemis tout entier. Et pour palier à la solitude du soldat, vous aurez même la possibilité de libérer une belle petite pépée en jupe moulante qui vous prètera main forte en tirant aléatoirement de droite à gauche. Elle est blonde hein, faut pas trop lui en demander non plus. D'ailleurs, que vient-elle foutre au Vietnam ? Encore une qui sait pas lire une carte routière...

Au pire, vos adversaires ne lâcheront que quelques points bonus. Ne les négligez pas, ils vous permettront d'obtenir des vies supplémentaires, et ça, c'est chouette. Puis le scoring reste quand même l'objectif suprême d'un jeu d'arcade. Quitte à entrer dans le high score aux côtés du célèbre joueur AAA autant faire ça avec brio.

Quelle est donc la différence entre le bon et le mauvais soldat ? Le mauvais soldat ne sait tirer que sur tout ce qui bouge. Et en plus, il aime ça le bougre. Son kiff à lui, c'est les pleurs, les cris, le sang... Pour d'autres, c'est Yvette Horner... à chacun ses valeurs



après tout. Le bon soldat, lui, sait également esquiver les tirs de ses ennemis. C'est là que le troisième bouton entre en jeu. La course est bien pratique pour rendre honneur au célèbre «Courage, fuyons !» Mais elle ne pourra sauver la vie de notre héros s'il se prend une bonne bastos orange dans la caboche. La roulade par contre, c'est bien connu, permettra non seulement d'esquiver les balles, mais aussi de s'en manger quelques-unes sans mourir ! Attention néanmoins, car contrairement à la course, une fois la roulade lancée, on ne peut l'interrompre instantanément. La maîtrise de cette technique requiert donc un timing très précis tant elle rend notre soldat vulnérable lors de sa réception. Le cœur du gameplay est là et c'est cette fameuse dextérité du troisième bouton qui vous différenciera du troufion de base.

Rambobine

Si ce «Nam 1975» n'est pas techniquement le jeu le plus impressionnant de la machine de SNK, il n'en est pas moins visuellement fort séduisant. Coloré à souhait et bourré de petits détails, le jeu a très bien vieilli et se laisse regarder sans déplaisir. On appréciera également les écrans de transition, la plupart inspirés de films de guerre comme «Apocalypse Now» et «Full Metal Jacket». De plus, la narration du jeu est composée de voix digitalisées en anglais, ce qui était très rare pour l'époque. Bien que parfois surjouées, elles sont plutôt réussies et participent grandement à l'atmosphère. Les musiques enfoncent le clou et s'avèrent inoubliables : mention spéciale pour celle de l'incroyable troisième niveau qui aura marquée plus d'un joueur.

Au final, «Nam 1975» est un ovni dans la ludothèque de cette console et, pour ma part, l'un de ses tous meilleurs titres. Bien que court, son immense rejouabilité et la possibilité d'y jouer à deux en décuple sa durée de vie. Et si ce titre est méconnu, c'est parce qu'il n'a été adapté sur

aucune autre machine de salon que la ruineuse Neo Geo, à l'exception de sa version CD, bien des années plus tard. Aujourd'hui, ces deux versions se vendent à un prix très raisonnable. Tout chanceux qui possède l'une de ces machines se doit de l'acquérir et surtout d'y jouer de toute urgence.

Malheureusement, le titre ne connut aucune suite et bien peu de jeux s'en inspirèrent. Même les - pourtant très bons - «Blood Bros» et «Pirates», se contentèrent de cloner «Cabal», en changeant simplement l'univers et sans y apporter de véritable valeur ajoutée. Ayant grandement amélioré son illustre modèle et faute de descendant véritable, «Nam 1975» devint de ce fait le fleuron d'un genre tout entier.

■ Gilles Ermia



Il est bat nam ?



Sale temps pour les parachutistes. VDM



Un boss pas très catholique



La roue ! La roue !



La «blonde» en action



À deux, c'est beaucoup mieux



L'art de la dépression...

© SNK 1990 ALL RIGHTS RESERVED



Takegawara onsen

☪ Voici un symbole qui paraîtra sans doute familier à certains de nos lecteurs. Pour les autres, précisons qu'il annonce les onsen, les sources thermales japonaises (1).

De par la nature volcanique du sol, ces sources sont présentes en grand nombre (plus de 2300 recensées en 1990) sur tout l'archipel. Voyager à travers le pays d'onsen en onsen est même pour certains une activité à part entière, et d'épais guides, régulièrement mis à jour, leur sont consacrés.

Réputés pour leurs effets bénéfiques et relaxants sur le corps (qui varient selon les minéraux contenus dans l'eau (2), les onsen ont toujours été un élément essentiel de la vie japonaise.

Certaines sources offrent une vue sur des paysages exceptionnels, comme les rotenburo, qui sont des bains en plein air. Elle peuvent faire partie de ryokan (auberges traditionnelles japonaises) ou de minshuku (chambres d'hôtes), alors que d'autres existent simplement en tant que sources thermales. On en trouve même qui sont situées dans des cavernes.

Parmi les établissements les plus anciens, le tamatsukuri-onsen (3) (qui serait âgé de plus de 1600 ans) est considéré comme le lieu de rassemblement annuel des divinités japonaises et surnommé de ce fait le « bain des dieux ». Datant de 1500 ans, le dogo-onsen (4) quant à lui aurait reçu la visite du prince Shotoku. L'endroit aurait également servi d'inspiration à des auteurs tels que l'écrivain Natsume SÔSEKI pour son roman « Botchan » ou le réalisateur Hayao MIYAZAKI pour son film « Le voyage de Chihiro ».

Arrêtons-nous un instant à Beppu, justement connue pour ses nombreux onsen. En s'y promenant, on aperçoit parfois des fumerolles qui

s'échappent du sol. Au takegawara-onsen (5), le plus ancien de la ville, la spécialité est le bain de sable, dont on vous recouvre jusqu'au cou. L'attraction principale de Beppu est le tour des 8 enfers (jigoku meguri), sources aux températures extrêmes dans lesquelles on ne peut pas se baigner. Toutefois, l'endroit peut être visité et l'on peut profiter des spécialités locales : œufs, épis de maïs ou autres en-cas cuits avec l'eau thermale bouillante. Petite anecdote : en descendant du train, ne laissez pas l'étrange statue du vieux bonhomme agitant les bras vous effrayer. Il s'agit du pikapika oji-san, littéralement « l'oncle brillant », une figure de la ville connue pour être l'ami des enfants et le père du tourisme local. Un petit démon lui collant aux basques est là pour rappeler l'enfer (thermal) de Beppu.

Au jigokudani yaen kôen (6) (le parc des singes de la vallée de l'enfer), on peut se baigner, mais aussi observer des macaques japonais, qui ont leurs quartiers d'hiver et leur propre onsen. Tout ceci n'est évidemment qu'un petit aperçu de la variété de choix offerte au voyageur.

Mais n'oubliez pas : lorsqu'on se rend dans un onsen, il y a des règles à respecter. Certaines relèvent de l'étiquette, d'autres sont là pour votre santé !

La plus connue de ces règles est sûrement l'interdiction d'accès aux personnes tatouées. Elle aurait pour origine l'association courante entre le tatouage et les yakuza, membres de la mafia japonaise. Vis-à-vis des étrangers, elle est donc plus ou moins suivie selon les établissements, mais certains restent très stricts sur le sujet.



Umijigoku



La mixité n'est plus la règle depuis l'ère Meiji et l'influence américaine, mais reste pratiquée selon les endroits. Des peignoirs doublés sont alors proposés aux clients.

Il existe aussi des restrictions d'ordre médical : la température de l'eau ayant un effet sur le flux sanguin, le bain est notamment déconseillé aux personnes souffrant d'hypertension ou de maladies cardiaques. Afin de ne pas perturber l'organisme, il vaut mieux éviter de se baigner après un repas.

Le onsen n'étant pas une piscine, l'entrée dans l'eau se fait en douceur. Il faut également bien se laver avant, puis se mouiller abondamment à l'eau chaude pour éviter un changement trop brutal de température. Une fois le bain terminé, il vaut mieux ne pas se rincer afin de profiter des effets bénéfiques de l'eau thermale pendant quelques heures. Il est recommandé de s'hydrater en buvant de l'eau minérale ou une boisson énergisante, et de bien prendre le temps de se reposer.

Si l'expérience vous tente, ajoutons que les tarifs et conditions sont très variables. Généralement peu onéreux, on trouve même des onsen dont l'entrée est libre. D'autres peuvent être plus coûteux ou nécessiter de prendre une chambre pour la nuit afin d'y accéder, dans le cas d'un établissement hôtelier. Il est enfin conseillé de prévoir de la monnaie pour les consignes, location de serviette ou de savon et de se renseigner sur les prestations dont le prix peut osciller d'un établissement à l'autre.

■ **Cédric Levy et Ghis Vannini**

- (1) On trouve encore le kana 湯 (yu), qui désigne l'eau très chaude.
- (2) Ne pas confondre onsen, qui est une source thermale naturelle, et sentô, qui sont des bains créés artificiellement utilisant une eau courante.
- (3) Tamatsukuri-onsen, District de Tamayu, Ville de Matsue, Préfecture de Shimane.
- (4) Dogo-onsen, Ville de Matsuyama, Shikoku.
- (5) Takegawara-onsen et Jigoku-meguri, Ville de Beppu, Préfecture de Oita, Kyushu.
- (6) Jigokudani yaen kôen, Yudanaka, Préfecture de Nagano.



Umijigoku



Le pikapika oji-san ou de son nom officiel Aburaya Kumahachi



Si vous n'étiez pas présents au festival Mang'Azur cette année, vous n'avez pas eu la chance de découvrir les magnifiques costumes de cette cuvée 2012. Voici donc la sélection des coups de coeur de la rédaction, capturés par l'œil avisé de l'ami Michael.



www.facebook.com/foctorCospplay



Lilith Pounce as Egoistic Rose of Sylver Rain



Melissandre



www.facebook.com/sakurafamecosplays



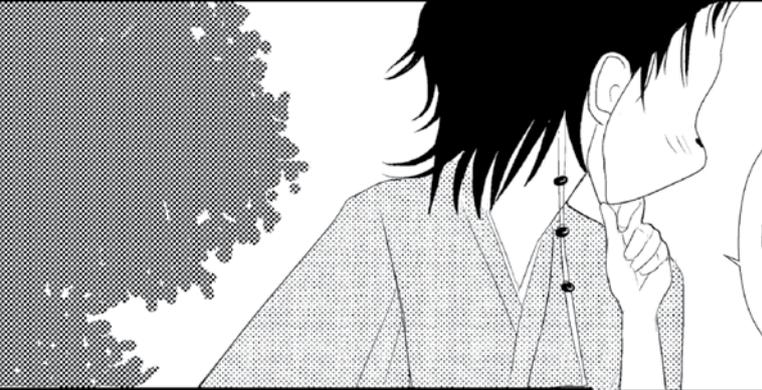
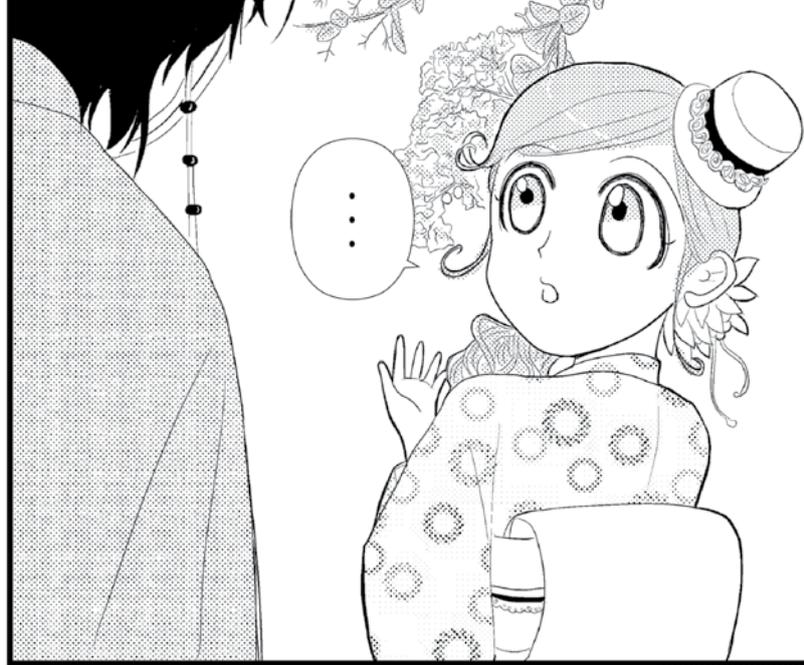
Lilith Pounce as Egoistic Rose of Sylver Rain



Robin en sakizou
www.facebook.com/SweetCabaret
Pix by dominguez-michaelbook.fr



Bonjour
Macaron



Enchanté

...Un
renard
!?



Quoi
!?



AAAAAAAAH !!!!!!!

... j'ai comme
un mauvais
pressentiment.

Macaron m'a dit
qu'elle avait vu
un renard....



Enfin !
Tu es là...
J'arrive !

Quoi ?
Un renard ?
Dans la salle de bain !?



Minazuki,
hier, il me semble
avoir vu un renard
dans la salle de bain.

Il y a encore
des animaux
ici !

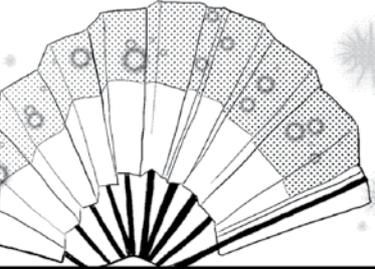
Le lendemain

Tu as vu ?

C'est beau !

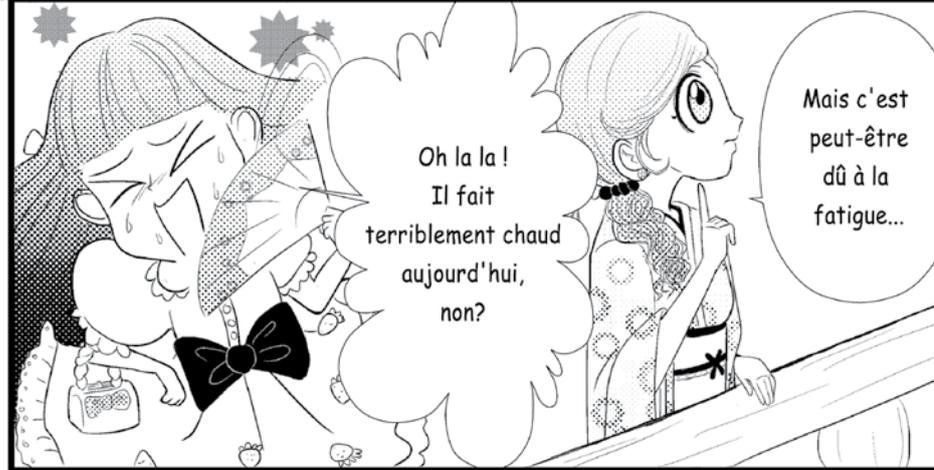


Waouh !
J'adore ton éventail,
il est trop mignon !



Oh la la !
Il fait
terriblement chaud
aujourd'hui,
non?

Mais c'est
peut-être
dû à la
fatigue...



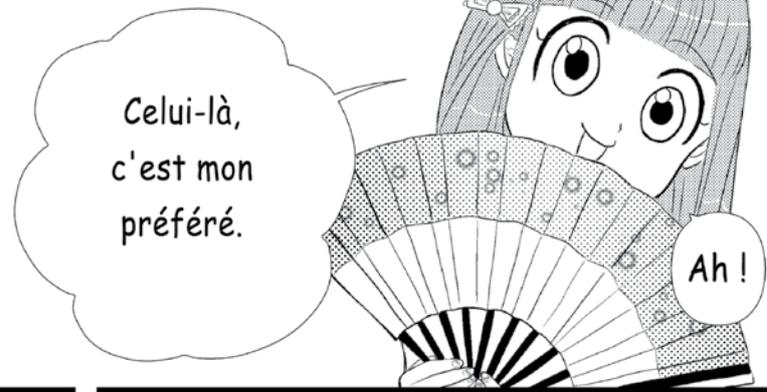
Je vais
aux
toilettes,
ne bouge
pas !

Oui,
je t'attends
là !



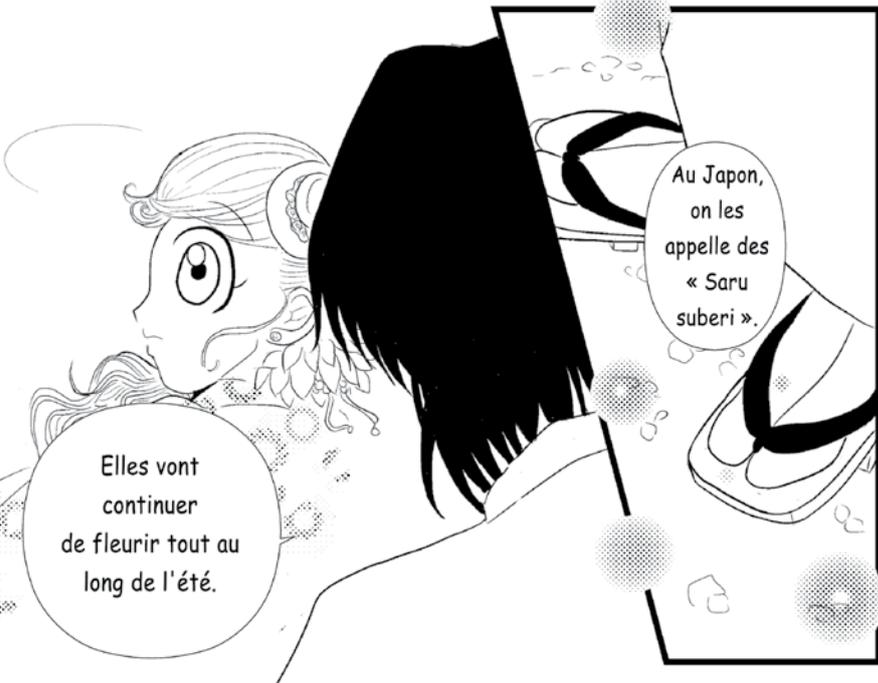
Celui-là,
c'est mon
préféré.

Ah !



Au Japon,
on les
appelle des
« Saru
suberi ».

Elles vont
continuer
de fleurir tout au
long de l'été.

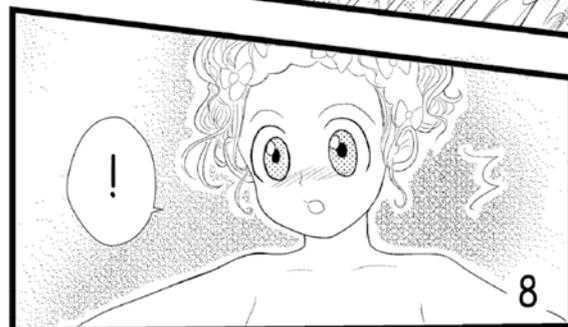


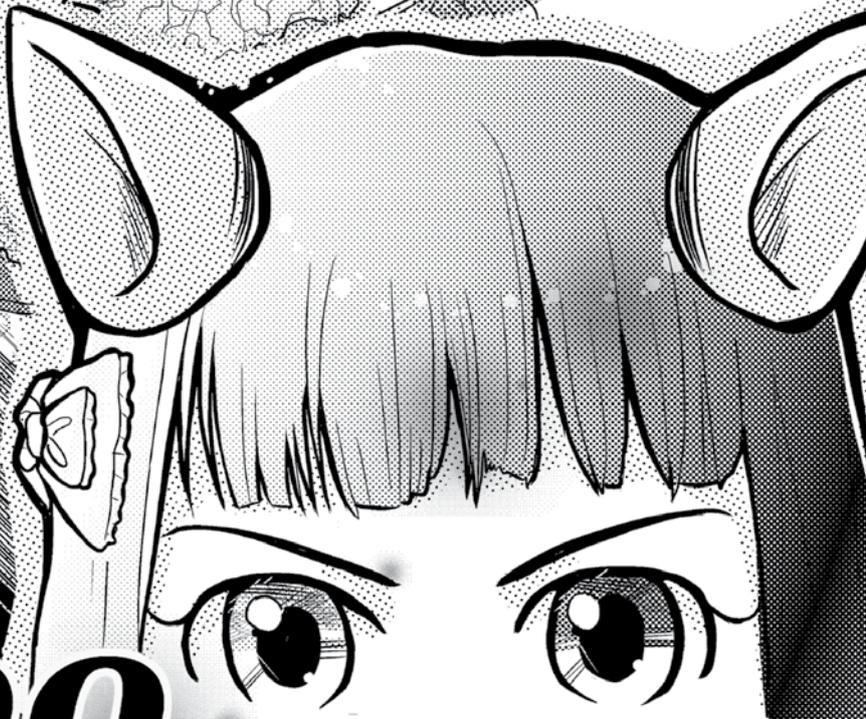
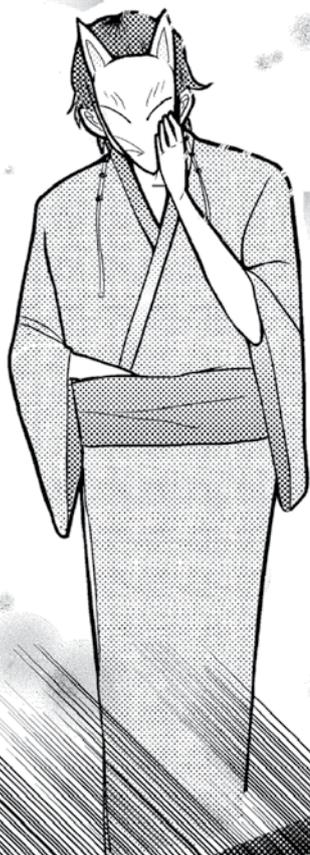
Qu'est-ce que
ça peut
bien être ?

Quelles
jolies fleurs
!









Bûyoo

—舞踊—

Purimoko —ぷりもこ—

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. Bien que celle-ci ne semble pas vraiment apprécier la culture traditionnelle japonaise, elles décident toutes les deux de partir faire une petite promenade. Mais un danger ne guetterait-il pas notre jolie et insouciant héroïne ?



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

Traduction et adaptation : Sébastien Pastor
Correction : Ghis Vannini et Farid Hallalet

Tabi No Yume

- SUSHI -

旅の夢

Livraison
Gratuite



Traiteur Japonais

Cours de préparation de sushi

Livraison

04 91 22 09 33

06 10 50 34 47

Du mardi au samedi de 12h00 à 14h00
et du mardi au dimanche de 17h30 à 21h30

83 Boulevard du Redon c.c La Rouvière 13009 MARSEILLE

www.tabinoyume.com

ゼロ円
マガジン
Zero Yen

Zero Yen

Tout le Japon pour pas un rond



UPLIFT SPICE

Interview

Ils ont mis le feu à Marseille

BUYOO

Manga

Macaron est de retour

CITY HALL

Rencontre

Les auteurs se confient

GRATUIT

ETE 2012