

Magazine & Compagnie

Numero #01
16/03/2014 (culture)



[Anime] Kakumeiki Valvrave
[Figurine] Wonder Fest Winter 2014
[Série TV] Black Mirror
[Artiste] Sebastien Livolsi ~ Interview
[Loisir] L'airsoft

Soleil Levant

[Figurine] Wonder Fest Winter 2014	04 ; 10
[Anime] Kakumeiki Valvrave	11 ; 14
[Modélisme] Hobby Ninja	15 ; 18

Arts

[Série TV] Black Mirror	21 ; 22
[Artiste] CineFix	23 ; 24
[Artiste] Sebastien Livolsi	25 ; 30
[Musique] Tenacious D	31 ; 32

Jeux & autres

[PC] Diablo 3 & Reaper of Souls	35 ; 36
[Loisir] L'Airsoft	37 ; 42

Web 2.0

Le PHP	44 ; 45
--------	---------

InMag

Conception couvertures #05	47 ; 48
Conception des intercalaires printemps/été 2014	49 ; 50

Autres

Recrutement	19
Publicité	33
Sources : Outro ; Partenaires	51
Staff du numéro	52

Yahohoooo !

Ancien lecteur du **Mag'zine** ? Je te laisse prendre place. Nouveau lecteur ou nouvelle lectrice ? Laisse moi te souhaiter la bienvenue ! Installe-toi confortablement, voilà, c'est bien. Aujourd'hui je suis fier de vous présenter ce cinquième numéro. Notre équipe commence à bien évoluer, nous avons notamment enfin réussi à mettre la main sur une correctrice ! Coucou **Reby**, j'espère que tu te plais chez nous et, que tu nous accompagnes un moment.

En parlant de recrutement, je tiens à signaler que nos portes sont toujours ouvertes. Nous cherchons en priorité un **Gestionnaire de Communauté** & des **Newseurs** (pour le site). Bien entendu, nous accueillerons à bras ouverts, des **Rédacteurs** ou **Graphistes**. Pour les rédacteurs, il est bon de savoir que **Mag'zine** se veut le plus large possible dans ses sujets abordés, n'hésitez donc surtout pas à proposer d'écrire dans une catégorie encore non-présente. Vous pouvez d'ailleurs constater que nous n'avons plus **Ruru Berryz** pour la partie culture japonnaise, ni **Otohime** qui signe ici, sont dernier numéro sur les figurines & autres produits dérivés. Si vous vous sentez l'âme de prendre la relève, adressez-nous un mail sans attendre ! Que vous soyez passionné de cuisine, d'architecture, de théâtre, de JDR, etc., vous nous intéressez !

Je poursuivrai en abordant le sondage mis en place à l'accueil de notre site. Il s'agit pour nous, de quelque chose de très important, puisque celui-ci, déterminera l'avenir du mag que vous lisez actuellement. Nous vous demandons donc, d'y répondre le plus sincèrement possible, d'autant plus qu'il n'est pas particulièrement long.

Pour finir, je vous annonce que **Mag'zine** a officiellement 1 an ! Puisque l'équipe a été constituée en février/mars 2013, mais nous fêterons cela au prochain numéro, officiellement 1 an après la parution du premier. Pour cet anniversaire, je peux vous dire que l'on vous réserve du lourd, du très lourd même ! Entre la V3 du site, quelques modifications sur le forum, une refonte du mag & bien d'autres surprises, vous allez être aux anges mes **Louloutes** ! On espère de tout cœur que vous continuerez de nous lire, de nous suivre & partager vos passions avec nous. **Mag'zine** compte bien fêter comme il se le doit, ses 10 ans dans quelques années.

Je vais désormais mettre fin à mon incessant blabla. Je vous souhaite une bien agréable lecture, sur les pages qui vont suivre. Pour ma part, vous aurez l'immense plaisir, que dis-je ? l'incommensurable privilège ! de me retrouver pour un article sur l'anime **Kakumeiki Valvrave**, ainsi que sur la réalisation de la couverture, en fin de numéro.

Aller, câlins & bisous, j'vous aime mes minettes !





[Figurine] **Wonder Fest Winter 2014**

Otohime | p. 04 à 10

[Anime] **Kakumeiki Valvrave**

Sangigi Fuchsia | p. 11 à 14

[Modélisme] **Hobby Ninja**

Kôga | p. 15 & 18

Soleil
Levant

Le 9 février dernier s'est déroulé le **Wonder Festival**, le plus gros événement « figurinesque ». Durant toute une journée, professionnels et amateurs présentent leurs dernières créations, l'occasion d'en prendre plein les yeux (et accessoirement d'espérer gagner au loto pour se payer tout ça...). Zoom sur cet événement mondialement connu qu'il ne fallait pas rater!

Le **Wonder Festival**, familièrement appelé **Wonfest** ou **WHF** (pour **Wonder Hobby Festival**) est une convention qui a lieu deux fois dans l'année à **Shiba** au Japon. Situé au **Makuhari Messe**, l'un des plus grands palais des congrès (50.000m²), le **Wonfest** est l'occasion pour de nombreux professionnels d'exposer leurs travaux et d'annoncer leurs prochaines productions, qu'elles soient peintes ou encore à l'état de prototype. A leurs côtés, les amateurs talentueux se bousculent sur les stands, proposant leurs créations originales à la vente. Véritable tremplin pour les jeunes sculpteurs, le **WF** nous permet aussi de connaître ses hommes de l'ombre, ceux qui ont vendu un jour leur figurine et qui s'est retrouvée produite... à grande échelle.





Wonder Fest Winter 2014





Wonder Fest Winter 2014





Wonder Fest Winter 2014

La session hiver 2014 était une fois encore très productive. De bonnes surprises et surtout des licences qui font parler d'elles comme la **Kantai Collection**. Ce jeu de cartes est une bataille navale où les navires sont représentés par des jeunes filles. C'est sans aucun doute le gros carton de l'année, vu le nombre d'éditeur qui se sont attelés à sculpter ces jeunes filles. On retrouve aussi **Kill la Kill**, **L'attaque des titans**, **Girlz und Panzer**, **Idolmaster** ou encore **One Piece**. Les vieux standards ne sont pas en reste avec du **Saint Seiya**, **Dragon Ball** ou **Lamu**, bref du choix et du bon!

Voici un petit résumé photos de figurines et garages kits qui étaient présentés ce jour-là. Si l'envie d'en voir plus vous tente, suivez les liens des éditeurs juste en dessous ([nair](#) ; vous rendre aux sources pour les liens éditeurs).

Site officiel du **Wanfest** [japonais] : <http://wf.kaiyodo.net/>

Ototime



Kakumeiki Valvrave

Scénario :

Saison 1 :

« Année 71 - Calendrier révolutionnaire. Cette année marque le début du troisième empire et le déploiement de l'humanité au-delà de la terre. Le développement de la Sphère de Dyson a accéléré celui de l'espace et aujourd'hui, 70% de l'humanité vit dans l'espace. » Ainsi commence la mise en contexte de l'anime. Nous allons nous pencher plus particulièrement sur la Sphère n°1 de JIOR (état indépendant), axé sur la recherche & l'enseignement), « module 77 ». Ce module se fait alors attaquer par l'armée de **Dorsia**, l'une des deux grandes nations militaires avec **ARUS**. Leur objectif est de trouver & prendre à leur compte, une arme créée par secrètement. L'opération échoue quelque peu, puisqu'au final, c'est **Haruto**, un étudiant, qui va prendre le contrôle de cette arme qui n'est autre qu'un robot géant, nommée « Valvrave ». Celui-ci est doté d'un genre d'IA, qui lui demande au démarrage, s'il est prêt à « abandonner sa condition humaine ». Pris dans la panique, pour sauver son amie **Shako**, il accepte sans réfléchir plus que cela. Le voilà donc aux commandes d'un Valvrave, ce qui lui permettra de repousser l'attaque ennemie pour un temps, cette arme étant dotée d'une puissance phénoménale. Seulement voilà, le Valvrave renferme un secret vraisemblablement lourd, puisqu'il a changé le métabolisme d'Haruto. Ce dernier n'est effectivement plus « humain », puisqu'il arrive à se relever d'un coup de couteau en plein cœur et de deux balles dans les poumons, quelques secondes après. Il attaque alors **L-elf**, un jeune qui se dit être des forces spéciales de **Dorsia**, comme un « vampire », en le mordant dans le cou. De ce fait, il va prendre possession de son corps, l'ennemi va dès lors penser que **L-elf** les a trahis. Les lycéens sont confinés dans leur établissement, pendant que le reste de la population est déportée.



Fiche technique :

Titre original / alternatif : 革命機ヴァルヴレイヴ / Valvrave the Liberator

Épisodes : 12 de 25 minutes pour chacune des deux saisons.

Dates de diffusion : du 12/04/2013 au 28/06/2013 (saison 1) & du 10/10/2013 au 27/12/2013 (saison 2) au Japon.

Genre : mecha, drame, amour & amitié, guerre, politique, mythe & fantastique.

Studio : Sunrise

Réalisateur : Matsuo Kou

Character designer : Suzuki Tatsuya

Musique : Senju Akira

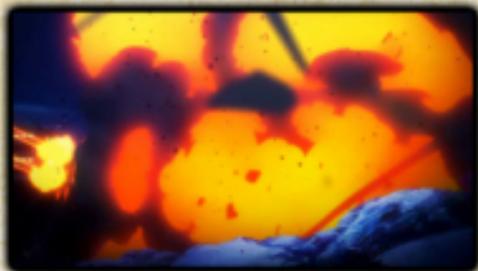
Original character designer : Hoshino Katsura

Mechanical designers : Ishiwata Makoto, Miyamoto Takashi, Okawara Kunio, Teraoka Kenji, Washio Naohiro, Yanase Takayuki

Réalisateur 3D : Shinoda Shuji

Licencié en France : oui, par Wakanim





Ce scénario débute en grande pompe et on pourrait s'attendre donc à quelque chose de vraiment excellent par la suite. Sauf que malheureusement, c'est du grand n'importe-quoi. L-elf décide finalement d'aider les lycéens, qui sont éivrés à eux-mêmes sur leur module désormais désert & en ruine. Ils vont faire le choix de créer leur propre nation indépendante, avec le soutien d'ARUS. Malgré tous ces gros délires très étranges, on sent que des bribes d'un quelque chose fort intéressant se cache là-dessous, malheureusement, rien ne sera concrètement dévoilé et il faudra attendre la seconde saison pour saisir cela. Cette première saison pose donc bien les bases, mais s'éparpille trop vite à mon goût, dans des choses un peu trop loufoques.



Saison 2 :

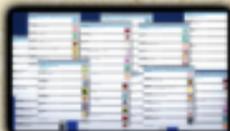
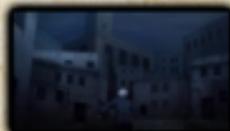
Comme je le disais à l'instant, la saison une est légèrement bancale. Cependant, l'anime se rattrapera bien haut la main. Je ne vais pas trop en dire, au risque de vous gâcher le scénario, qui est très bien ficelé ici. Sachez que vous aurez les réponses à la majeure partie de vos questions et ça, c'est appréciable. Cette saison-ci est également plus réelle, plus tragique, plus violente, plus dramatique, même si elle ne finit pas sur une note si négative que cela.



Kakumeiki Valvrave

Graphisme :

Particulièrement bien réussi, c'est sans doute un point fort de cet anime. L'ambiance est détaillée et l'animation vraiment excellente, en particulier les combats assez impressionnants, très fluides & vraiment agréables à regarder. Moi-même n'étant pas un fan du genre mécha, j'avoue avoir apprécié celui-ci. Je vous laisse en compagnie de quelques captures d'écrans afin de vous donner une idée plus concrète. Sinon allez visionner l'épisode 1 qui est toujours gratuit sur Wakanim ou des extraits qui doivent être disponibles ci & là sur la toile. Les combats valent vraiment le détour, avec des effets de lumières réussis.

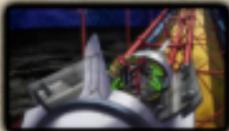


Musique :

Excellente. Vraiment. La bande son de **Kakumeiki Valvrave** est de qualité & surtout riche, avec plus de 50 pistes qui composent les deux saisons. Bien inrustées dans l'ambiance, elles permettent à ce dernier d'être encore plus réussi & intéressant à découvrir. Si vous avez l'occasion de vous procurer l'OST, faites-le, vous ne devriez pas être déçu des compositions de l'orchestre.

Génériques :

Nous avons pour la première saison, « Preserved Roses » de Mizuki Nana pour seul opening. Il y a en revanche deux ending, le premier est d'Angela avec le titre « Boku Janai », gros coup de cœur pour moi sur cette musique et sur l'artiste Angela plus généralement, que j'ai découvert à l'occasion. Le second ending est d'Elisa, « Soba ni Iru yo ». Pour la saison suivante, on a le droit en ouverture à « Kakumei Dualism » de Mizuki Nana & « REALISM » d'Elisa à nouveau.



Et donc ?

Une série qui ne peut s'apprécier qu'avec la vue complète des deux saisons, mais cela vaut le coup. Le scénario se révèle intéressant et le plaisir prend vite part, l'animation & les musiques y jouent également un rôle prépondérant. Même pour les non-fans de mecha, essayez au moins celui-ci.

Trucs écoutés pendant la rédaction de l'article :
Kakumei! Valvrave OST 1 & 2.

Sangiji Fuchsia.

Hobby Ninja le youtubeur qui aime le modélisme.

Un article bien particulier que celui – ci car, oui je vais vous présenter le fabuleux travail que réalise un ami depuis quelques temps. Il a même sa propre chaîne **Youtube**. Notre homme est passionné de la culture japonaise et plus particulièrement d'un art particulier croisé çà et là sur certains animés : le modélisme de **Gundam** (vous savez les gros robots ultra-perfectionnés qui utilisent des armes en tout genre du canon plasma en passant par l'épée d'énergie, etc.).

Bah c'est donc lui le grand « **Hobby Ninja** » que je vais vous offrir dans mon interview et surtout sa passion pour le modélisme, un art japonais peu connu dans l'Hexagone.



Kôga: Salut Hobby Ninja pourrais-tu te présenter brièvement ?

Hobby Ninja : Ohalo ! PlitNinja, créateur de la chaîne Youtube Hobby Ninja, je présente essentiellement des Gunpla, kits plastique Gundam, avec des vidéos « ouverture de colis », déballage et présentation du contenu de la boîte, review du kit terminé, tula... A l'heure actuelle je suis le seul à proposer ce type de contenu en France. Mis à part ça, j'ai 27 ans, j'habite près de Toulouse où je compte déménager prochainement. J'ai toujours été bercé par les mangas depuis mon plus jeune âge et depuis ça ne m'a pas lâché. Je me suis vraiment remis au Gunpla l'année dernière, en décembre 2012. Je fais pas mal de gunpla mais je compte présenter d'autres

kits, d'autres mangas ou même autres que les méchas.]

Kôga : Entrons dans le vif du sujet, qu'est-ce que le modélisme et comment t'est venue cette passion ?

Hobby Ninja : Le modélisme pour ceux qui ne le savent pas, correspond à la reproduction de modèles réduits, mobiles ou non, de véhicules, machines, objets, réalistes, imaginaires... à différentes échelles, avec plus ou moins de détails... Cela peut être nommé « hobby » terme anglais, d'où le nom de ma chaîne. Pour ma part, je présente uniquement du « fixe » car les Gundam sont des maquettes articulées mais nécessitant une intervention directe de la part d'un manipulateur (contrairement aux voitures, avions radiocommandés).

Cette passion résulte de mon entourage, dans ma famille, que ce soit mon père, mes oncles, mon beau-père (et ses frères dont 2 sont pilotes d'avions), ils ont toujours réalisés des maquettes d'avions, d'hélicoptères, de chars... du coup étant gosse j'ai toujours « baigné » dans ce milieu. Je me rappelle, à l'âge de 4 ans aussi loin que je me souviens, quand j'allais chez ma mère le weekend, je retrouvais les avions que mon beau-père avait fait et qu'il avait suspendu avec du fil de nylon au-dessus de mon lit. Cela me faisait rêver. J'ai toujours cette passion des avions de chasse ! Dès que j'en entendais passer, je courais dehors pour les voir et reconnaître leur modèle. J'ai longtemps voulu être pilote de chasse



mais les maths n'ont jamais été mes amies ^^, Partant de là cette passion n'a fail que croître, quand je fus en âge d'avoir mon premier kit, je me suis donc lancé dans l'aventure. J'ai réalisé pas mal de kits, de différentes échelles, que ce soit voitures, motos (ma plus grande passion | oui je suis motard !), avions, hélicoptères et plus tard les méchas, Evangelion, Gundam...

Justement, parlons Gundam. Pendant que cette passion du modélisme germait tranquillement (mon père lui, réalisait et réalisait toujours d'ailleurs, des Hélicos radiocommandés) j'étais également bercé par une autre passion, le manga ! A l'âge de 3/4 ans, je suis « foudroyé » par **Saint Seiya**, connu en France sous le nom « Les Chevaliers du Zodiaque ». La spirale des mangas était lancée ! A cette même époque j'étais aussi devenu « accro » aux **Transformers** !!! Et depuis cela ne m'a pas quitté. Les années passent, mais pas mon engouement pour toutes ces passions qui m'animaient. Certes avec des hauts et des bas, j'ai eu pas mal de passages à vide, où je ne réalisais plus de kits. Puis un jour j'ai découvert le célèbre manga **Evangelion**, qui à l'époque était diffusé sur **Canal+**. J'étais fou ! J'ai de suite aimé. Je vous laisse imaginer ma réaction quand j'ai appris l'existence de figurines des **Evas**. Après une longue année et quelques mois d'attente, je recevais enfin mon **Eva 01** par **Bandai**. Et oh surprise que ce fut de constater que c'était un kit à monter. Mon 1er kit articulé made in Japan. Je m'en rappelle comme si c'était hier, j'avais 13 ans. Par la suite j'ai réalisé l'**Eva 03**, **05** et d'autres kits d'avions, motos... Puis, en 2002, **Mé** diffusa l'intégralité de la série **Gundam Wing**, je connaissais « de loin » cet animé mais je ne m'y étais jamais réellement intéressé de près. De plus à cette époque, je vivais chez ma mère qui n'avait pas internet. Bref, cette année là (celle année-là, je chantais pour la première fois, le public ne me connaissait pas, oh quelle année, cette année-là... oui c'est du **Claude François XD**, je vous rassure je ne suis pas fan, c'est juste ma « connerie » légendaire qui a pris le dessus) on pouvait acheter des kits de la série en magasin de jouets, je m'étais donc procuré le **Wing 0**, que j'ai toujours et qui me sert de kit témoin pour mes tests ^^.



Kôga : Peux-tu nous présenter la chaîne youtube <http://www.youtube.com/user/MrHobbyNinja>, ce que tu comptes y mettre en terme de contenu ?

Hobby Ninja : Comme je t'expliquais précédemment, je présente les colis que je reçois du Japon, ensuite la seconde étape est l'ouverture de boîte (unboxing) durant laquelle je présente le contenu de la boîte, les grappes... Puis lors de la réalisation, en fonction je propose des tutoriels afin de familiariser les abonnés avec les différentes techniques existantes. Enfin vient le « review », c'est tout simplement la présentation du kit monté à blanc, et/ou monté et peint, avec présentation des accessoires, des articulations... Je propose aussi du contenu bonus, tel que des bêtisiers. Des podcasts avec mon ami **Zenkuro** du site et forum « **Hobbyforever** » (<http://www.youtube.com/user/HobbyForever>). Et tout récemment du Hors-série où je présente ma rencontre et interview d'**Yvan West Laurence**, le créateur et rédacteur en chef du magazine « **Anime Land** », qui a sorti récemment son livre intitulé « **Big Bang Anim'** ». J'envoie pour la suite de proposer d'autres kits, hors Gundam, revenir sur des Evas, du **Metal Gear Solid** (oui je suis aussi passionné de jeux vidéo ^^), des voitures, motos et pourquoi pas revenir

aux sources avec des avions. Reprendre les podcasts avec **Zenkuro** aussi. Ensuite je tiens à préciser que je suis loin d'être un pro, il y a largement meilleur que moi ^^, Mais du coup j'aime ce principe d'être un amateur qui propose son aide à d'autres amateurs ou « pro » justement, permettant ainsi un échange. Du coup les abonnés suivent leur évolution ainsi que la mienne. Du coup je terminerai en disant que le futur contenu correspondra aux nouvelles techniques que j'aurais maîtrisées.



Kôga : Mis à part le modélisme as-tu d'autres préférences en termes de culture japonaise ? Mangas ? Etc. ?

Hobby Ninja : Comme je le disais j'ai effectivement d'autres passions. La plus importante pour moi ce jour étant la moto. Je me rappelle de mon père, qui raconte souvent cette histoire d'ailleurs, quand j'étais tout gosse, il m'emmenait faire les courses avec lui, me mettait dans le coté, passait au rayon casque à ma demande, me posait un casque sur la tête et avait la paix pendant toute la durée des courses. A la fin, on reposait le casque et on rentrait. Je me rappelle de ce super marché dont l'enseigne était "Mammouth", ça ne parlera pas aux plus jeunes mais ceux de ma génération et antérieure comprendront [nostalgie *_*]. Depuis cette passion n'a fait que croître. Je suis capable de reconnaître, dans certains cas précis, le modèle d'une moto rien qu'au son de son échappement. Mis à part ça je suis passionné de mangas tels que Saint Seiya, Naruto, Fairy Tail, Zelman, Evangelion, Shingeki no Kyojin (Attack on the Titan), Full Metal Alchemist, Transformers et bien entendu Gundam pour ne citer que cela. J'aime le Japon, je compte y partir ne serait-ce qu'en vacances et pourquoi pas y vivre un de ses jours. Je suis un grand amoureux de cette culture. Sinon j'aime la science-fiction, les jeux vidéo, la musique que j'écoute et pratique (guitare) et les nouvelles technologies !



Kôga : Ms à part la chaîne d'autres projets en tête concernant le modélisme ou autre ?

Hobby Ninja : Hum concernant le modélisme pour l'instant je reste concentré sur les kits plastiques. C'est vraiment ce qui me tient le plus à cœur. Une fois installé sur Toulouse : essayer d'économiser un max pour me procurer du meilleur matos pour la réalisation de mes vidéos. Hors modélisme, racheter une moto !!!!! Ça me manque trop. Prendre un matou, il remplacera jamais mon premier chat mais il me tiendra compagnie, oui je n'ai pas précisé je suis fou des chats *_* neko neko !!! Continuer mes tatouages aussi, passion que j'ai oublié de vous présenter, honte à moi !!! Je compte faire un traditionnel japonais sur tout le bras gauche. Et enfin pourquoi pas, trouver quelqu'un pour partager ma vie... c'est déjà pas mal.



Kôga : Envisagerais tu par exemple d'avoir un stand en live sur des salons tel que le Toulouse Game Show ou autre ?

Hobby Ninja : Ahahaahahaha bim dans le mille ! Alors mon but à la base n'est en aucun cas la célébrité, je fais ça avant tout pour mon plaisir et celui des autres. Comme je l'ai signalé je suis le seul en France à proposer ce type de contenu. Je m'investis donc du mieux que je peux pour répondre aux attentes d'autres passionnés. Pour l'instant ça plaît, j'ai beaucoup de retours positifs et d'encouragements et ça c'est une vraie récompense pour moi. Tu ne peux pas savoir la joie que ça m'apporte quand je lis des commentaires comme : « merci c'est génial ce que tu fais », « continues on adore », « un vrai passionné, c'est ce qu'on aime chez toi ». C'est la plus belle des récompenses que je pouvais obtenir, la satisfaction de faire quelque chose qui te plaît et qui plaît aux autres. Et si jamais un jour cela m'amène à être présent en conventions derrière le stand et pas en tant que visiteur (oui je me rends à certaines conventions quand je peux ^^) je dis pourquoi pas, puisque je suis pour l'échange avec mes abonnés, ça serait l'occasion de les rencontrer IRL, de partager un bon moment avec eux. C'est important d'entretenir un certain lien avec les personnes qui te suivent et je pense qu'une convention serait une bonne solution à ça, mais pour l'instant je me concentre sur l'avenir de la chaîne. Si cela doit se faire, ça se fera.

Merci pour cette petite interview concernant la passion pour le modélisme, quand à vous ami(e)s lectrices et lecteurs n'hésitez pas à encourager le travail de Hobby Ninja en allant sur sa chaîne Youtube ou Facebook en vous y abonnant.

Kôga.

Solutions I

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

Graphiste / illustrateur

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

Rédacteur

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

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

Maquettiste

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

Gestionnaire de communauté

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

Développeur web & logiciel

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

Newsur

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

Correcteur

Il s'occupe de traquer la moindre faute d'orthographe/conjugaison/grammaire/ect.. même si les rédacteurs se doivent d'écrire le plus proprement possible.

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

contact@magzine.info



Recrue Tueuse

Bonjour, je m'occupe du recrutement au sein du Mag'zine, tu désires nous rejoindre ?

- Oui, s'il vous plaît, j'aimerais faire partie de votre superbe équipe.
- Non, votre tâche ne m'intéresse pas.
- Je souhaiterais au préalable avoir plus d'informations.



Arts

[Série TV] **Black Mirror**
GunxBlast | p. 21 & 22

[Artiste] **CineFix**
Ophy | p. 23 & 24

[Artiste] **Sebastien Livolsi**
Otohime | p. 25 à 30

[Musique] **Tenacious D**
Greed-Ja | p. 31 & 32

Si ça ne tenait qu'à moi, je préférerais vous dire que je n'aurais probablement pas écrit un article aussi long qu'il le sera probablement. En effet, à mon sens, **Black Mirror** est une série qui se vit mais qui ne se décrit pas. En gros, si vous me faites confiance, allez visionner les six épisodes que comportent les deux saisons réunies de cette série, prenez votre gifle et revenez m'en parler. Pour ceux qui ne m'accordent pas cette confiance, bah vous êtes vraiment stupides. Mais comme je n'ai pas le droit de vous insulter et que j'ai la responsabilité d'écrire un article, je vais quand même vous en parler. Mais je vous assure que faire confiance à des inconnus peut vous rapporter beaucoup dans la vie. Enfin bref, je me serais arrêté là, mais si je veux être publié, il faut que je continue...

Pour définir plus précisément ce qu'est **Black Mirror**, j'aimerais vous parler un peu de la création de cette série. D'origine britannique, la série a été créée par un homme dénommé **Charlie Brooker**. Journaliste et animateur de télévision, il est un habitué des plateaux télévisés. En effet, il présente un lot conséquent d'émissions et écrit pour des journaux réputés comme « *The Guardian* ». Mais le trait qui va nous intéresser le plus dans ce personnage est surtout le fait que **Charlie** soit un grand satiriste. Il a entre autres, avant de créer en 2011 **Black Mirror**, mis en scène et présenté une émission nommée « *How TV Ruined Your Life* », littéralement « *Comment la TV a ruiné votre vie* ». Un peu paradoxal pour une émission que l'on regarde à la télévision, vous ne trouvez pas ?



Comme vos cerveaux restreints auront avez pu le deviner, **Black Mirror** est le nom d'une série. Mais contrairement à d'autres séries qu'on a l'habitude de regarder aux séries que vous avez probablement l'habitude de regarder, elle est de type « *anthologie* ». Une série télévisée anthologique est une série où les épisodes ne sont liés que par le thème qu'ils abordent. En gros, dans **Black Mirror**, le scénario ne se suit pas au fil des épisodes et le casting n'est jamais le même. En revanche, le concept autour duquel gravite la série reste durant les six épisodes que compte la série anthologique.

Bref, revenons à **Black Mirror**. Conceptuellement, **Brooker** a souhaité, en créant cette série, critiquer notre mode de vie. L'intelligence de son concept n'est pas tant dans le fait de critiquer notre mode de vie actuelle, mais justement d'imaginer comment le monde pourrait devenir si le peuple se laissait envahir par la technologie. Si vous avez un peu de jugeote (mais bon, comme vous lisez ces lignes c'est que vous ne m'avez pas fait confiance, donc vous êtes nuls, donc vous n'avez pas de jugeote). Le nom de la série que l'on traduira par « *Écran Noir* » fait référence à nos outils

connectés de tous les jours comme nos tablettes ou nos smartphones auxquels il faut l'avouer, notre société est addict. En considérant nos « outils » comme des drogues, **Brooker** va ainsi imaginer ce que la vie d'hommes ordinaires pourrait devenir dans le futur. Vous pensez que ce mec est fou ? Attendez de voir la précision de sa pensée.

Comme vous avez pu le remarquer, je tourne un peu autour du pot sans vraiment vous parler de la série en elle-même. Déjà, comme je l'ai dit au tout début de cet article, c'est vraiment dur de parler d'une série qui vous met des gilles toutes les dix minutes. **Black Mirror** est une série qui vous mettra mal à l'aise mais dont la justesse de ses prévisions vous fascinera assez pour vous forcer à continuer. Elle vous fera reconsidérer la manière dont notre société évolue et le petit homme attaché à son smartphone, dépendant de son ordinateur et passionné par le numérique que je suis a de bonnes raisons d'avoir peur en voyant ça. Alors vous les idiots qui lisez toujours ces lignes, N'oubliez pas **Black Mirror** comme une série post-apocalyptique à la **District 9** où les hommes sont contrôlés par des machines. D'un : ça n'a rien à voir et de deux : c'est beaucoup plus subtil. Mais en fait, le mieux est que je vous dévoile le scénario d'un des épisodes. Un de ceux-ci nous propulse dans une époque proche de la nôtre où les riches personnes ont toutes ce qu'elles appellent un « Grain » (Non pas le grain que VOUS avez au cerveau, eux c'est un objet, nous c'est juste pour dire que vous êtes stupides). Ce « Grain » est un dispositif implanté sous la peau derrière l'oreille de l'homme relié à l'œil de celui-ci. Cet appareil enregistre en continu tout ce que vous voyez, mais il fait bien d'autres choses. En effet, grâce à une sorte de télécommande, l'homme équipé de son « Grain » est capable de revisiter tout ce qu'il a vu précédemment, mais surtout de zoomer à des endroits précis, de faire « pause » et même de déchiffrer ce que chuchotait un passant à un autre dans la rue après les avoir croisés. Ce dispositif, digne d'un livre de sciences fictions, vous paraît peut-être totalement déconnecté de la réalité et inimaginable pour nous, à notre époque ? Et bien je suis fier de vous annoncer que l'on s'en approche déjà depuis au moins trois ans avec les **Google Glass**, bref... Donc, dans cet épisode, on suivra la vie d'un jeune



homme marié qui va ainsi espionner les conversations de sa femme et en se basant uniquement sur des preuves qui lui auraient totalement échappées s'il n'avait pas eu son « Grain », va ruiner son couple.

Si ce descriptif n'a pas fini de vous convaincre, je ne peux plus rien pour vous. Du coup, je vais conclure. **Black Mirror** est un chef d'œuvre écrit par un fou visionnaire. Je dis visionnaire parce que tout ce que **Brooker** a imaginé dans cette série est d'une crédibilité sans pareil dans l'histoire de l'anticipation du futur. Notre monde peut dériver d'un instant à l'autre et c'est un fait qui n'a pas échappé à notre scénariste. Bref, **Black Mirror**, c'est de la bonne et malgré que tu sois probablement un bel idiot pour être arrivé jusqu'ici, je l'invite à me dire ce que tu as pensé de cette série en me tweetant. Moi c'est @gunxblast et désolé aux correcteurs qui se seront vus insultés pendant la lecture de cet article.

Dans le dernier numéro, je vous ai parlé de créateurs de courts-métrages. On était donc dans le thème du cinéma ! Et bien pas de changement cette fois-ci ! Nous restons dans le cinéma, mais pas du tout dans la même façon de procéder ! Restez bien assis, je vais vous parler de CineFix ! Attention... Silence... Ça tourne !

CineFix :

Avec plus de 3000 vidéos à leur actif, CineFix est une chaîne YouTube regroupant plusieurs personnalités, ayant chacun un domaine précis de publication. Plusieurs vidéos par semaines, traitant les films de cinéma, sont publiées. Existante depuis mi-2012, elle possède plus de 50 playlists de vidéos afin de regrouper leurs différentes activités. Allant de la simple information de sortie de film, à une critique détaillée sous certaines formes humoristiques, CineFix nous offre un large choix de vidéos divertissantes, comme intéressantes. Au vu de la large gamme de vidéos proposées, il va de soi que je vais me concentrer sur un domaine particulier, ce qui devrait intéresser les gamers nostalgiques de la 8 bit. Il s'agit de la playlist nommée : « 8-bit Cinema ».

exemple. Si vous ne l'êtes pas, une petite recherche **Wikipedia** vous aidera à mieux comprendre. Ces consoles fonctionnaient avec des microprocesseurs 8-bit. Ce qui a permis aux consoles de faire des jeux style RPG et avec du scrolling. C'est d'ailleurs sur ces consoles que sont apparus les grands titres de jeux vidéo, comme Mario, The Legend Of Zelda, Sonic et même Final Fantasy.



Des films 8-bit qui passe au cinéma ?

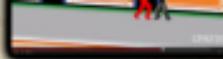
Non, pas du tout chers amis ! Je vous explique, si vous êtes de ma génération, vous devez connaître les consoles Nintendo NES ou Sega Megadrive par



Certains nostalgiques reprennent des vidéos, musiques, et des jeux récents, pour les « transformer » en format 8-bit. Pour ne citer qu'un exemple, vous avez tous déjà entendu la musique du générique de « Games Of Throne » (même moi, qui ne regarde pas cette série, je l'ai entendu). Figurez-vous qu'elle a été revue « version 8-bit sur YouTube », ce qui lui donne un autre charme et qui plaît énormément aux gens qui l'écoutent.

Où c'est bien beau tout ça, mais CineFix dans l'histoire ?

J'y viens ! CineFix possède une playlist reprenant certains films ou dessins animés plus ou moins récents, pour en faire un résumé complet en vidéo, mais en 8-bit ! Aucune parole, vraiment très peu de texte, seulement des images faites manuellement par le réalisateur. Le décor, l'animation et le design des personnages rappelle beaucoup l'époque des consoles rétro !



Sans texte, ni parole... Qu'allons-nous comprendre alors ?

C'est justement ça qui est beau ! On comprend le mini film même s'il n'y a pas de parole. Le côté caricatural rajoute une dose d'humour qui passe crème. Et si vous avez déjà vu les films, vous allez alors tout comprendre de la vidéo et c'en est que joyeux ! Petite liste des différentes vidéos proposées en 8-bit. J'espère qu'elle vous donnera l'eau à la bouche :

- Kick Ass
 - Le monde de Nemo
 - Batman the Dark Night
 - Thor
 - Hunger Game
- Et bien d'autres encore !

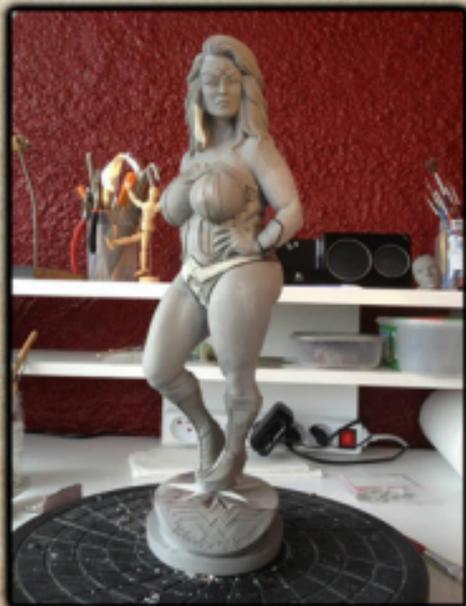
CineFix fait d'autres vidéos ?

Comme dit précédemment, oui. Ils créent des vidéos parodiques en utilisant des films déjà existants. Sans effets spéciaux ou très peu, ils nous font revivre certaines scènes épiques du cinéma, vu d'un autre angle. Ils font également des best-of de films ou alors des critiques détaillées (avec une très jolie présentatrice). Ils font bien d'autres choses encore, forcément avec 5 ou 6 vidéos par semaines, il faut du divertissement. La seule chose qui puisse vous bloquer, c'est que tout est en anglais !

Parce que l'univers de la figurine ne se limite pas à regarder et acheter, je vous invite à rencontrer **Sébastien Livolsi**, un jeune sculpteur français amateur. Après quelques années de découvertes de la matière et les premières tentatives de sculpture, le voilà qui produira et vendra sa première figurine, une version originale d'une célèbre héroïne. Découvrez donc ce sculpteur au travers d'une interview inédite.

Bonjour Sébastien. Nous nous sommes rencontré lors du dernier FilmAJe, une petite convention azéroise faisant la part belle aux miniatures, figurines et maquettes. Pourrais-tu te présenter pour ceux qui te découvrent?

Je me nomme **Sébastien Livolsi** et je sculpte depuis une quinzaine d'années... Ma production est néanmoins assez faible car elle suit les vagues des événements de la vie ! Il m'est arrivé de passer 3 ans sans rien sculpter.



Comment en es-tu arrivé à faire de la sculpture?

J'ai tout d'abord été attiré par le dessin ce qui m'a poussé à faire des études dans ce domaine! Je me suis alors dirigé vers la publicité et j'ai travaillé dans la communication pendant de nombreuses années me hisant ainsi dans une grande agence. Parallèlement à ma vie professionnelle, j'ai continué de nourrir ma curiosité jusqu'à m'intéresser au modelage (chose intéressante à savoir... même dans le dessin je préférais la recherche des volumes, ombres, perspectives etc. à l'attribution des couleurs).

Un jour, en faisant mes courses, je vais faire un tour dans le rayon des travaux manuels... Même si généralement ce rayon ne comporte pas grand-chose, j'adore m'y balader ! Ce jour-là j'étais décidé à acheter de la pâte à modeler mais le hasard a voulu qu'il n'y en ait plus. A la place, j'y ai trouvé des pains d'argile !!! Ce fut le début de ma découverte du volume. Une grande aventure... mais aussi mes premières nuits blanches à ne pas pouvoir quitter cette matière qui réagissait à mes demandes sans jamais me contredire. Un véritable plaisir !



Tu découvres donc les volumes et tu commences à tenter des formes réalistes, évoluant de plus en plus. Peux-tu faire un petit retour sur cette période de découverte de la matière?

Ma première œuvre était une tête de **Minotaure** ! Modelé à l'attaché juste avec les doigts, je suis retourné au magasin le lendemain, frustré de mon essai de la veille. Je m'achète le petit sachet avec une poignée de mirettes et c'est ce second soir qui m'a véritablement ouvert les yeux sur ma facilité. D'une tête de **Minotaure**, je passe au torse, puis les bras, pour finir par lui rajouter des jambes dans l'idée de le finir complètement.

Quand j'ai vu ce que j'avais fait, tout en respectant les contraintes anatomiques, je me suis littéralement pris une cloaque. J'ai entamé ma deuxième sculpture (un lézard) puis un peu d'abstrait avec quelques bas-reliefs, et d'autres sculptures plus engagées dont une, par exemple, qui représente une **Sirène** engluée dans le pétrole.



Une fois les premiers pas franchis dans l'argile, quels matériaux as-tu utilisé?

La plus grosse des contraintes de l'argile est la cuisson et son manque de finesse lorsque l'on rentre dans les détails (sans parler de la poussière). Du coup je suis allé tester une autre matière, empruntée aux figurinistes, la **Sculpey**! C'est une matière sublime qui existe en plusieurs consistances, qui ne bouge pas, qui se travaille facilement, qui accepte toutes les exigences et qui se cuit au four... J'avais enfin mis la main sur ce je cherchais sans le savoir.

Ma première tentative fut une femme en mode bondage (technique où la personne est attaché dans le cadre d'une relation érotique) et plus récemment, je me suis attaqué à une célèbre héroïne. Si aujourd'hui la **Sculpey** est ma matière idéale, il n'y en a pas de mauvaise à mes yeux.

Ta dernière sculpture commence à faire parler d'elle dans le milieu. Il s'agit d'une version originale de **Wonder Woman**. Comment l'es venue cette idée?

Ça faisait longtemps que j'avais prévu de faire une femme aux formes plus rondes que toutes celles que l'on pouvait voir dans le monde de la figurine. J'avais donc déjà l'idée de son physique inspiré du style de certaines pin-up. Puis je suis tombé sur les figurines de **Cat Woman**... et je commençais à me dire qu'une **Super Héroïne** voluptueuse pouvait être sympa à faire. Et là c'est le délice : ce sera une **Wonder Woman**!!!

Toutes ces rondeurs ne l'empêchent pas de sembler forte et déterminée, comme tout super héros se doit de l'être. Comment as-tu travaillé ça?

Oui c'est vrai que malgré ses formes généreuses, elle reste harmonieuse et athlétique! Drôle d'exploit. Je pense que j'ai su lui donner les formes et la force. Pour cela, internet a été ma source de documentation première. Autant sur les sites adultes (ce fut pénible mais je m'en suis bien sorti LOL) qu'en regardant les héroïnes aux proportions plus « académiques » !!

Mais il y a eu également une source d'aide non négligeable. Il faut savoir qu'il existe des sites internet



proposant pour les artistes et surtout pour les sculpteurs, des photos faites à partir d'un modèle qui prend la pose et dont est tiré une série de photos tournant autour de ce modèle. Ce qui donne une vue très détaillée sur toutes les tractions du corps, positions des muscles dans tel ou tel mouvement etc. ce fut-là ma documentation première concernant l'anatomie. Puis le reste de mes recherches m'a aidé dans la morphologie et les rendus des vêtements, cheveux (d'ailleurs concernant les cheveux, si des sculpteurs recherchent une technique, sur ma page FB attribuée à Wonder Woman, ils y trouveront un tutoriel qui, je le pense, est assez clair).

Tu viens tout juste de la terminer en finalisant son socle. Quelles sont les difficultés que tu as rencontrées?

Le socle fut un moment tout aussi intéressant que la sculpture elle-même ! Intéressant car ce n'est plus

une personne que je devais représenter, mais un objet ! Ça, c'est le premier point. De plus, faire un socle d'accord mais un socle qui convienne à cette Wonder Woman, c'est un autre souci ! Donc là, l'inspiration était de mise... et je pense avoir réalisé un socle qui lui convient bien, qui dégage un esprit sages tout en étant moderne. Il m'aura tout de même fallu environ huit heures pour y arriver, sachant qu'il me fallait aussi intégrer les liges pour maintenir Wonder Woman dessus.

Je n'ai pas eu de grosses difficultés lors de la sculpture. Le vrai défi a été de combiner le temps de travail nécessaire à sa réalisation avec ma vie personnelle. Les détails prennent du temps et il a parfois été dur de résister à l'appel du canapé avec un bon film...



Avancée ultime pour un amateur, la Wonder Woman sera bientôt tirée en plusieurs exemplaires. Comment ça s'est passé ?

Halalaaa... Cette question est certainement la plus intéressante pour ce qui est de mon parcours et de mon évolution ! La sculpture est ma passion et bien que j'aime beaucoup mon métier, je rêve comme beaucoup d'artiste de vivre de ma passion ! Et jusqu'à cette Wonder Woman, tirée d'en faire mon métier m'avait souvent traversé l'esprit mais sans jamais y croire vraiment ! J'ai donc longtemps gardé cette passion comme un simple plaisir ! Faisant quelques expositions, deux ou trois marchés d'art, quelques moules silicones sur certaines de mes réalisations mais les bénéfices ne couvraient pas les dépenses engendrées.

Et cette fameuse Wonder Woman BBW fait parler d'elle et j'en suis très fier. J'ai énormément de retour positif la concernant, des invitations à des salons (dont le FIMaJe, qui nous a permis de nous rencontrer) France 3 qui passe sur notre stand et me glisse dans leur interview, les encouragements... Et parmi cette multitude de sollicitations qui l'entoure une question revenait souvent : « Pourrais-je en avoir une ? »

Je ne suis pas du tout insensible à ce genre de questions et je dois dire que ça m'a travaillé. J'ai donc entrepris de me renseigner sur les démarches d'une mise en production. Le salon du FIMaJe m'a été d'une grande aide car on y trouve énormément d'artistes de talent tout comme des professionnels de cette branche artistique. Parmi les professionnels, comprenons les revendeurs de peintures ou accessoires, des artistes sculpteurs qui réalisent à la demande, des peintres extraordinaires qui donnent vie à la résine... mais aussi des reproducteurs, les « casteurs », spécialisés dans les tirages résines !

Aujourd'hui, ce n'est plus qu'une question de temps pour sa mise en vente (comptez encore deux mois pour sa disponibilité) ! Je finalise le socle et deux ou trois détails... puis la belle sera planifiée pour une production de 20 exemplaires !



De futurs projets en vue ?

Mes futurs projets ? Cette question résonne comme une mise au grand jour d'une passion qui devient métier ! Oui j'ai des projets... Mais j'en ai surtout un qui est actuellement en fin de mise au point ! S'il se concrétise, il sera véritablement un tremplin artistique ! Mais pour le moment je ne peux pas en dire plus car je ne veux pas vendre la peau de l'ours !

Disons que de Wonder Woman BBW, ça passera à Wonder Woman and Friends !



Pour terminer cette interview, aurais-tu quelques conseils à donner à tous les amoureux/curieux de la sculpture qui auraient envie de se lancer?

Je pense que le premier des conseils c'est de faire ce qu'on a envie ! Ça peut paraître bête mais c'est la base. Ensuite pour bien travailler, il faut bien se préparer. Organiser son plan de travail correctement de manière à ne pas avoir à se lever toutes les deux minutes ou devoir se déplacer parce qu'on gêne.

Et enfin « LE » conseil pour bien travailler (comprendre par-là être en pleine explosion d'inspiration et ne faire qu'un avec la matière) : ne jamais se mettre à la sculpture si on a que 10 minutes devant soi pour finalement faire 15 minutes quand on revient... C'est même pas la peine ! Il vaut mieux repousser et s'y plonger lorsque l'on sait que pendant toute la nuit ou l'après-midi rien ni personne ne viendra troubler ce moment ! C'est capital. »



Et bien merci **Sébastien** pour toutes ces informations et merci à vous, chers lecteurs, d'avoir lu sa première interview.

Pour en voir plus sur son travail, suivre ses tutoriels ou lui poser des questions, n'hésitez pas à aller visiter son site <http://plump-wonder-woman.blogspot.fr/>. Une page **Facebook** est aussi dédiée à la voluptueuse princesse Diana donc n'hésitez pas à liker pour profiter de photos sous tous les angles et de conseils de pro en sculpture (fb: <https://www.facebook.com/wonder.woman.bbwl>), surtout si vous appréciez son travail. Ce sera un bel encouragement! ^_^

Otahime.



Tenacious D : Long Live Rock'N'Roll

Jack Black... Kyle Gass... voilà nos deux protagonistes, surnommés JB et KG (ou Kage). Qui sont-ils ? Avant tout, ce sont deux guitaristes et chanteurs. Ils sont également réalisateurs et acteurs, notamment JB qui jouera dans le remake de Peter Jackson du célèbre King Kong. Mais nous y reviendrons plus tard.

Ces deux personnages, ont formé ensemble le groupe nommé Tenacious D en 1994 à Los Angeles. En 1999, le groupe gagne de la popularité en apparaissant dans la série télévisée du même nom, qui se compose de 6 épisodes d'une vingtaine de minutes environ. Après cela ils décident d'enregistrer leur premier album.

La naissance :

Ce premier album est enregistré en 2001, ils leur donneront le nom de Tenacious D.

Il est enregistré avec des figures remarquables de la scène Rock, anciennes et présentes, comme



l'ancien batteur de Nirvana, actuellement chanteur et guitariste du groupe de Rock les Foo Fighters : Dave Grohl.

Cet album sera composé de 21 chansons, plus ou moins rock, principalement jouées à la guitare acoustique. Au sein de ce dernier, des chansons courtes, moins de 30 secondes, qui sont des mini-scènes audio entre certaines chansons. Cela donne l'impression d'un court métrage. Une seconde interprétation serait des scènes, des moments, de la vie de tous les jours de nos deux joyeux guitaristes (On peut d'ailleurs noter que le groupe Casseurs Flowters, qui est un groupe de rap, s'est inspiré de cet album dans leur dernier album). Pour comprendre les mini-scènes il faut avoir un niveau minimum d'anglais ou chercher les traductions sur le net.

Dans cet album on notera la présence de deux chansons : la première étant « Tribute ». Elle retrace l'histoire des deux compères qui rencontrent le Diable en personne et qui leur demande de jouer la « meilleure » chanson du monde. Cette dernière leur permettra d'être placés dans le top 10 des « charts » américaines à l'époque.

La deuxième chanson s'appelle « Dio ». Ronnie James Dio, chanteur de Rock/Metal, considéré parmi un des meilleurs de tous les temps. Il a notamment chanté dans Black Sabbath, Rainbow et Dio. KG et JB sont deux grands fans de ce chanteur légendaire sur la scène Rock/Métal.

JACK BLACK & KYLE GASS TENACIOUS D THE PICK OF DESTINY

Leur deuxième opus :

Leur deuxième opus : « The Pick of Destiny ». C'est là que vous allez pouvoir enfin admirer leur talent de réalisateur. En effet, « The Pick of Destiny » est à la base un film, réalisé par Jack Black et Kyle Gass, qui retrace la vie de deux amis qui veulent créer leur groupe de musique. C'est en partie une fiction. On notera dans ce film la présence de Ronnie James Dio évoqué plus haut dans l'article. Il est évidemment comique et il faut impérativement le regarder en anglais [VO/VOSTFR] si vous voulez l'apprécier totalement. Il est un peu « what the **gngnngnan** ». Ben Stiller y fait aussi l'honneur de sa présence.

Les deux artistes ont enregistré la bande son qui va donner naissance à leur deuxième album également intitulé « The Pick of Destiny ». C'est encore un album qui va nous faire découvrir leur côté rock, avec les morceaux qui sont directement extraits de scènes de l'œuvre. Les chansons sont principalement tournées sur le côté Rock/Métal du groupe, avec la présence de deux d'entre elles qui correspondent plus à une balade. Evidemment entre ces chansons il y a des mini-scènes audio du film, ce qui nous le fait revivre encore une fois en musique !

C'est un album vraiment entraînant, les mélodies sont rythmées, les chansons sont faciles à retenir, plus que le premier. Cela rend la musique plus agréable à écouter même si le premier album est très bon, « The Pick of Destiny » est le meilleur album du groupe à ce jour.

La renaissance :

Cet album est considéré comme une renaissance, puisque le groupe, après des rumeurs, avait annoncé sa séparation lorsqu'il était au sommet... Finalement après plusieurs interviews, KG annonce qu'il désire faire un album composé de 12 à 13 chansons.



La première fois que la renaissance fait son apparition c'est en 2009 lors d'une émission à Los Angeles, 3 ans après leur précédent album. La première chanson jouée s'intitule « Rize of the Fenix », qui sera aussi le titre de l'album ainsi que la première chanson de ce dernier et accessoirement la meilleure chanson du disque.

Ainsi l'album sort le 15 mai 2012 en Amérique du Nord, nous avons eu le plaisir de pouvoir l'avoir dans les bacs français durant le même mois.

La première écoute s'avère sincèrement difficile, le groupe nous ayant habitués à mieux. L'album en soi dispose de beaucoup moins d'humour et de mini-scènes que son prédécesseur, même si on note la présence de celles-ci notamment sur la chanson intitulée « Classical Teacher ». Malheureusement elles ne sont pas si rigolotes que les précédentes encore une fois. Ces différents manques de musique qui réussit à faire rire réduisent le plaisir d'écouter un album. C'est sûrement dû à la non-présence d'un film. Mais il ne faut pas se voiler la face, ce groupe ou n'importe lequel peut sortir un film à chaque album. Musicalement parlant, le côté rock du groupe est totalement conservé. On note la présence de musique lyrique espagnole, comme « Señorita », ce qui permet de donner un peu de diversité à l'album mais sans plus. La présence de morceaux calmes est à noter comme dans tous les albums du groupe, ce qui à mon sens est indispensable, notamment la chanson « The Ballad Of Hollywood Jack and The Rage Kage ».

Dans ce troisième opus, considéré comme une renaissance, en est une. Ils s'essaient à autre chose. Que l'on aime ou que l'on n'aime pas, il faut reconnaître que malgré tout, cet opus est plaisant à écouter avec la présence de musiques entraînantes, calmes et des chansons différentes de l'habituel Tenacious D. Ce qui le rend encore plus intéressant.

Maintenant, je vous laisse vous faire votre propre opinion sur le sujet.

Greed-Ja.



lightnovel.fr

A la croisée entre le roman et le manga, le light novel, presque inexistant en France, ne demande qu'à être remarqué. Aidez-nous à le promouvoir à travers l'initiative **lightnovel.fr**, un projet d'envergure ayant pour objectif final de créer une **maison d'édition spécialisée**.



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.lightnovel.fr>



[PC] **Diablo 3 & Reaper of Souls**

Kôka | p. 35 & 36

[Loisir] **L'Airsoft**

Ophy | p. 37 à 42

Jeux &
autres

Diablo 3 & Reaper of Souls



Diablo 3 ... et le retour de Malphas dans l'extension « Reaper of Souls »

Sorti en mai 2012, **Diablo 3** se veut être le digne héritier ou plutôt la suite officielle, de **Diablo 2**. Le jeu nous place sur la trame d'une « étoile » tombée du ciel, les événements de **Diablo 3** se situent 20 ans après le précédent opus. On retrouve un vieil ermite fou **Deckard Cain** que l'on doit, un temps, protéger et qui vous révélera la trame du jeu.

Le passé et le présent

Revenons longtemps en arrière, plus précisément en 1996. **Blizzard** nous sort un jeu en hack'n slash aussi appelé le porte-monstre-trésor (PMT) : c'est une manière de jouer aux jeux de rôle ou jeux vidéo de rôle. L'action se résume schématiquement à ouvrir une porte, combattre un monstre qui se trouve derrière et découvrir un trésor défendu ou protégé par le monstre. Le joueur gagne alors de l'expérience et les objets ainsi récupérés le rendent plus puissant. Cette augmentation de puissance lui permet de combattre des monstres de plus en plus coriaces qui détiennent des objets de plus en plus précieux, qui permettent d'affronter des monstres de plus en plus puissants et ainsi de suite. Dans l'intitulé « **Diablo** », vous avez la possibilité de vous incarner en une classe proposée : magicien, guerrier ou encore archer afin de buter des démons venus des enfers pour précipiter **Sanctuaire** (le monde où vous évoluez dans la décadence).

Le tout premier **Diablo** connaîtra une seule extension ajoutant une nouvelle classe : le moine ainsi que de nouveaux mondes infernaux à explorer.

Puis en 2000 vient **Diablo 2** où les démons n'ont pas dit leur dernier mot et dont vous êtes le héros qui tentera par tous les moyens de mettre fin à sa couraïse. Dans l'extension **Lord of Destruction** pour **Diablo II** sur PC, vous retournez suivre le chemin de **Baal**, le dernier des **Démons Originels** dans les **Hautes Terres Barbares** du Nord. Voyageant avec ses cohortes démoniaques, **Baal** a l'intention de corrompre la puissante **Pierre Éternelle** qui protège le plan terrestre des forces du mal. Deux nouvelles classes de personnages (**l'Assassin** et **le Druide**) avec chacun 30 aptitudes et sorts uniques font leur apparition.

Enfin en 2012 **Blizzard** nous sort le troisième opus de la saga **Diablo 3**, dans lequel, suite à une mystérieuse étoile tombée du ciel, vous, le héros du jeu vous mettez en quête afin de découvrir ce qu'annonce cet événement et enfin sur la fin vous serez amené à affronter un être très puissant et très démoniaque.





Classes et quêtes

Dans **Diablo 3** vous avez la possibilité d'incarner 5 classes différentes parmi :

- le barbare : grosse brute manipulant des armes très puissantes et équipé de grosses armures,
- le chasseur de démons : utilisant la haine ainsi que sa dextérité à l'arbalète et à l'arc pour repousser les créatures des enfers,
- le moine : sa maîtrise des arts martiaux en fait un excellent guerrier au corps à corps,
- le féticheur : le roi des invocations tel les chiens zombies ou encore des armées de zombies pour venir à bout des démons,
- le sorcier : la classe qui peut déchaîner les éléments pour venir à bout des hordes démoniaques.

Le jeu est réparti en 4 actes dans lesquels plusieurs quêtes sont dispatchées ainsi que des événements spécifiques à la zone où vous pouvez être. Ainsi libérer des habitants et faire apparaître une créature démoniaque vous offrira de l'expérience au même titre que des objets utiles.

Personnage de craft

Dans ce jeu, vous avez la possibilité au cours de vos quêtes de rencontrer deux personnages : un forgeron et un joaillier qui par la suite vous suivront et évolueront tout au long des actes et vous permettront, entre autre, de crafter vos armures et armes magiques ainsi que des bagues et amulettes vous conférant des pouvoirs et autres bonus.

Multijoueurs

Diablo 3 est un jeu qui requiert un compte « battle.net » et vous permet du coup de pouvoir jouer en coopération avec vos amis ou d'autres joueurs afin de parcourir **Sanctuaire** et son univers riche en quêtes, monstres et autres joyeusetés.



Après 2 ans

Cela fait maintenant 2 ans que **Diablo 3** est sorti et **Blizzard** a donc annoncé officiellement la sortie de la première extension à leur titre de 2012. Intitulée « **Reaper of Souls** » la suite de **Diablo 3** se situe peu de temps après la chute du **Démon Primordial**, alors que **Tyraël** et les **Horadrim** sont sur le point de sceller la **Pierre d'Âme Noire** (pierre mystique renfermant tous les puissants démons rencontrés au cours des différents **Diablo**), ils sont attaqués par un ancien frère de **Tyraël**, l'ange de la mort, **Malthael**. Celui-ci s'empare de la pierre malgré la mise en garde de **Tyraël** que vous, **Nephalem**, le stopperait.

Nouvelle classe et nouveau mode

Bien évidemment « **Reaper of Souls** » ne pouvait sortir sans proposer une nouvelle classe. Vous pourrez donc incarner un **Croisé** si vous le souhaitez : une classe maniant les fléaux et son bouclier comme jamais. Quant à l'extension, elle nous proposera beaucoup plus de contenu dans le jeu lui-même : nouveau acte avec ses nouveaux monstres ainsi que son boss de fin, nouveaux modes de difficultés, d'explorations et pleins d'autres surprises.

Nouveau PNJ de craft

Dans **Diablo 3**, vous aviez un hôtel des ventes de disponibles vous permettant d'acheter au fur et à mesure de votre progression, de l'équipement de plus en plus puissant. Dès le 18 mars prochain celui-ci sera tout simplement supprimé. Lors de la sortie de l'extension vous débloquerez un nouveau PNJ : la **Mystique** qui vous permettra de transmuter (transformer l'apparence) et de faire de votre équipement du légendaire.

Alors Héroïne ou Héros préparez-vous car le **Seigneur des Enfers** va débarquer et avec lui toutes ses progénitures démoniaques afin de vous barrer la route de la gloire des Cieux.

Ah l'airsoft... Cette passion étant considérée par les joueurs comme un sport à l'esprit fair-play, il prend de plus en plus d'ampleur en France chaque année. Cette émergence est telle que des associations regroupant une ou des teams de joueurs poussent dans tous les coins depuis quelques années. Chaque semaine, il y a des parties organisées partout en France, et je suppose, dans le monde entier. Mais certains d'entre vous qui lisent ces lignes se demandent ce que c'est. Déjà soyons clair : l'airsoft, ce n'est pas du paintball ! Ces deux sports sont bien-sûr cousins, mais ils se jouent totalement différemment et l'esprit n'est pas du tout le même. Dans ce qui suit, je vous parlerai d'airsoft dans un cadre associatif et pas clandestin. C'est-à-dire celui qui se joue avec une association (ou dans le même cadre), selon des règles de sécurité et des parties déclarées, le tout sur des terrains privés.



Artisan, secrétaire ou avocat, de la place pour tout le monde !

Pour pratiquer l'airsoft en France, il n'y a besoin que d'une seule condition : être majeur. Certains mineurs en pratique, mais c'est généralement dans un cadre clandestin. C'est-à-dire un petit groupe allant se fixer dessus un peu n'importe où avec des répliques soit peu fiables, soit trop puissantes. Mais après tout, on l'a tous fait un jour.

Ne soyez pas surpris de croiser votre banquier ou votre boulanger dans une partie. Effectivement, le classement social, le métier et même l'âge est oublié

à l'airsoft ! Et oui, il y a le mec venant d'avoir à peine 18 ans encore lycéen, et votre grand père de 60 ans voir même 70 ans, retraité, qui peuvent jouer ensemble dans la même équipe de 30 joueurs, dans un bâtiment désaffecté afin d'aller chercher et désamorcer la bombe cachée au sous-sol, malgré qu'elle soit bien gardée par des rebelles armés de M4, de grenades et de fumigènes les empêchant d'atteindre leur objectif ! Et pas d'inquiétude, il y a des filles aussi ! Peu nombreuses, mais il y en a, la preuve en photo :



A chacun sa tenue !

Il y a plusieurs façons de jouer à l'airsoft. Mais avant d'aller y jouer, il faut s'équiper ! Voici une liste non exhaustive de l'équipement de l'airsofteur :

Les répliques d'armes :

Il existe plusieurs types de répliques d'armes. Et j'insiste beaucoup sur le mot « réplique » ! Le mot « arme » n'est pas adapté, puisque ce ne sont pas des armes. Faisons bien la différence dès maintenant.

- **AEG Automatic Electric Gun** : Répliques principales (fusil d'assaut)

Il y a différents ampérages et voltages en fonction des batteries utilisées dans ses répliques électriques. Les batteries et connecteurs changent la cadence (ceci dépend aussi de la mécanique interne de la réplique), la réactivité et la durée de vie de la batterie. A vous de trouver ce qui vous correspond le mieux en prenant en compte la qualité de la réplique.

- **GBB Gaz Blow-Back** : les répliques d'arme de poing.

Le gaz (généralement du propane) est l'énergie qui permet à la réplique d'expulser la bille, comme l'est l'électricité. Il est inséré dans les chargeurs des GBB grâce à une bombonne, semblable à celle utilisée pour recharger les briquets. D'autres types de GBB fonctionnent au CO₂, sauf que cette fois-ci ce sont des capsules insérées dans le chargeur. Les capsules ressemblent physiquement à celles utilisées pour certain matériels de cuisine.

- **GBB Gaz Blow-Back rifle** : Fusil d'assaut, mais à gaz.

Tout est dif. Les répliques sont les mêmes (physiquement) que les AEG, mais fonctionnent avec du gaz, comme pour les GBB.

- **Manuel (ou spring)** : Sniper ou fusil à pompe.

Des répliques fonctionnant manuellement avec un ressort (armement manuel). Ce sont généralement les snipers et les fusils à pompe qui utilisent cette technologie.

La tenue vestimentaire

Nous sommes dans un domaine faisant référence à l'armée. On utilise donc des treillis militaires du monde entier. Mais on utilise également des treillis d'intervention (GIGN ou encore le SWAT). Certaines tenues sont effrayantes, tant que la reproduction des vraies est parfaite. Voici quelques exemples :

C.E.
A-TACS
Mulficam





Accessoires :

Il y a toutes sortes d'accessoires. On peut même dire que tout ce que l'armée possède (que ce soit en armes et accessoires), des reproductions existent version airsoft. On passe donc par de simples viseurs Red-Dot ou ACOG, en passant par des lunettes de visée snipers. Il y a aussi des lance-grenades, sac, claymores, boussoles etc.

Passer tout en revue est impossible. Il y a des magazines spécialisés pour ce genre de choses tellement il y en a, c'est dire.

Pour que vous compreniez un peu l'équipement d'un joueur, voici une petite liste non exhaustive de 3 types de joueurs :

Le noob :

- Vieux t-shirt
- Vieux jean
- Une réplique de prêt
- Des lunettes de protection homologuée (prêtée aussi généralement)

L'intermédiaire :

- Treillis militaire
- Gilet tactique
- Protections diverses
- Des lunettes de protection homologuées
- Possède sa propre réplique de moyenne gamme ou de bonne gamme
- Possède un AP de moyenne gamme ou de bonne gamme (Arme de Poing)
- Connait quelques astuces ici et là

Le légendaire possède :

- Treillis militaire
- Gilet tactique
- Protections diverses (ne les met plus toujours, par souci pratique)
- Des lunettes de protection homologuées
- Sa propre réplique de très bonne gamme
- Un AP de très bonne gamme (Arme de Poing)
- Un mode de jeu bien à lui mais sait s'adapter à tout style
- Des accessoires (casque, gants, sac, camelbak, rangers et autres conneries aussi inutiles qu'indispensables)
- N'hésites pas à investir dans des grenades et fumigènes quand c'est autorisé
- Etc.

A savoir que le légendaire possède plusieurs exemplaires de chaque élément cité ci-dessus





A chacun ses règles !

Il n'y a pas de déclaration officielle qui définit les règles de l'airsoft. C'est pour cette raison qu'elles varient selon les associations ou teams. Cependant, on remarque qu'elles sont toutes plus ou moins semblables. Il y a juste certains facteurs qui changent ici et là, mais importent pas ou peu dans le déroulement du jeu. Il y a des règles de sécurité importantes à prendre en compte, pour des raisons évidentes. Distances de sécurité en fonction de la puissance de la réplique, port de lunettes obligatoire etc.



Toujours est-il voici un exemple type d'un déroulement d'une partie :

Un scénario de jeu est imaginé par l'organisateur de la partie. Ça peut être aussi une reprise d'un scénario déjà effectué, pouvant également être modifié. Le scénario met souvent en jeu au moins deux équipes qui doivent avoir un ou des objectifs à atteindre. Les objectifs doivent forcer les deux équipes à s'affronter et à aller au contact. A partir de là, les joueurs sont invités, ou s'inscrivent à la partie via des forums ou autres plateformes de communication. En jeu, ou avant le jeu, les équipes s'organisent de façon à obtenir l'objectif sans se faire toucher pour remporter la partie (généralement avec un leader d'équipe qui donne les ordres). Lorsqu'on reçoit une bille, on se déclare hors-jeu en criant « OUT ! ». Toutes les parties du corps et tous les accessoires sont considérés comme des parties vitales. Une bille touche un de ses éléments, et vous êtes out. Certaines associations/teams considèrent que la réplique n'est pas une partie vitale. Ce qui fait que lorsque la bille touche la réplique, vous ne pouvez plus l'utiliser, et vous criez « REPLIQUE OUT ». Là, on compte sur le fair-play et le bon sens des joueurs pour respecter cette règle.

Sur le terrain, il y a souvent des « orga », c'est-à-dire des arbitres. Les orga' sont utiles lorsqu'il y a une erreur de compréhension du scénario', litige ou il permet simplement de stopper la partie quand c'est nécessaire (par exemple des civils qui passent sur le terrain). Mais surtout, il décide les highlanders. C'est-à-dire les joueurs non fair-play. Car oui, contrairement au paintball, les billes tirées par les répliques ne marquent pas les vêtements. C'est pour cette raison que l'airsoft est basé sur le fair-play. Un highlander est très vite repéré par les joueurs, car on voit les billes ricocher sur les joueurs ou on entend le bruit. Bien-sûr, il arrive qu'on ne sente pas la bille (notamment les snipers avec leur équipement un peu spécial pour certain). Dans ces cas-là, un échange verbal pour dire que vous avez touché la personne est nécessaire. Dans le meilleur des cas, si le mec est cool, il sortira sans discuter. Sinon la meilleure chose à faire est que les deux joueurs reculent de 15m chacun, et vous reprenez en jeu.

On peut jouer en forêt ou bâtiments, voir même les deux !

L'airsoft se joue généralement en extérieur, sur des terrains de plusieurs hectares (en fonction du nombre de joueur). En Bretagne par exemple, il est assez courant de participer à des parties en forêt. L'équipement est donc souvent un équipement permettant de faire de longue marche, et pouvant se camoufler dans la végétation. Sur les grandes villes comme Paris, vous y trouverez des bâtiments abandonnés, adaptés ou même construits pour (ce qu'on appelle du CQB). Dans ces cas-là, l'équipement est orienté camouflage urbain, voir intervention.

Engagement

L'airsoft est ni plus ni moins qu'un sport physique (très physique) mettant en scène des joueurs fonctionnant en équipe pour atteindre un objectif. On peut aussi dire qu'on court dans les bois et on se tire dessus ! J'ai volontairement omis de parler de certains aspects de l'airsoft. Peut-être que j'en parlerai dans un futur article dans les prochains numéros. En attendant, voici quelques conseils si vous voulez commencer à en faire :

- Commencez par rechercher une association ou une team d'airsoft autour de chez vous. Il y en a certainement. Généralement, si c'est quelque chose de sérieux, un forum ou un site web est disponible pour prendre contact avec les gérants de l'asso' ou de la team. Si vous avez des magasins d'airsoft près de chez vous, n'hésitez pas à demander au vendeur des noms de teams, ils en ont forcément. Les magasins type « Chasse et Pêche » possède bien souvent un stand airsoft aussi.

- N'achetez rien avant d'avoir essayé l'airsoft ! C'est très important, puisque c'est une passion qui coûte cher. Très cher. On voit régulièrement des personnes qui achètent des répliques et des lunettes sans avoir essayé avant et qui revendent tout un mois plus tard car ça ne leur plaît pas. Les airsofters sont des gens généralement cools et avec un bon esprit. Si vous êtes sympa dans vos demandes, il y aura peut-être un gars qui vous prêtera des lunettes et une réplique pour votre première partie afin de vous faire un avis.

- Dans le cas où vous auriez le coup de foudre pour l'airsoft, n'achetez pas n'importe quoi. Selon moi, voici ce qu'il faut acheter en priorité :





- Une réplique AEG (de bonne qualité). Vous allez y mettre le prix, mais vous aurez quelques choses de fiable. Acheter une réplique bas de gamme, qu'il faut envoyer en réparation tous les x temps, changer des pièces régulièrement etc. vous reviendra bien plus cher que l'achat d'une réplique de bonne qualité. Demandez des conseils aux airsofteurs que vous avez côtoyés pour vous aider. Comptez environ 300€ pour quelque chose de bonne marque. Après il faut savoir où chercher et où acheter, mais c'est l'expérience qui fait que.

- Un camo : il y a des militaires partout en France. Si vous en connaissez, demandez-leur de vous donner une tenue (veste + pantalon). Ils en ont à ne plus savoir quoi en faire. Au pire, il vous la vendra pour 5 ou 10€, c'est parfait pour commencer. Et si vous n'en connaissez pas, il y a des reventes des fois dans des casernes. A vous de chercher !

- Des protections. Bien que l'airsoft soit beaucoup moins douloureux que le paintball, il y a certaines billes qui font mal. Si vous avez peur, équipez-vous de masque/casque (ou équivalent). Le principal à protéger est le visage, car c'est l'endroit le plus douloureux, et le plus dangereux à l'impact. Sachant que les lunettes sont obligatoires !

- Un gilet tactique de base. Vous ne vous en sortirez pas pour cher s'il y a des ventes d'occasions. De plus sur internet, vous trouverez votre bonheur pour à peine 30€. Bien-sûr, préférez les gilets avec des poches déjà dessus, et évitez les gilets MOLLE où il faut acheter les poches à part.

Si vous arrivez à avoir tout ça, vous entrez dans la tenue intermédiaire, et vous pouvez prendre votre pied sur les terrains avec votre propre matos ! Le GBB est conseillé, mais pas obligatoire à un certain niveau de jeu. Certaines teams obligent d'en posséder un, mais c'est rare.

Une dernière chose, et je vous lâche !

Une fois que vous aurez goûté à l'airsoft, no serait-ce qu'une demi-journée, le virus sera né... il sera très dur de vous en dépitier ! Préparez votre portefeuille et à suer si vous voulez vous lancer !



Le PHP

Eloam | p. 44 & 45

Web
2.0

1. Outils & installation

1.1 Installation, configuration & explication du fonctionnement de WAMP

Si vous voulez travailler en local, eh bien, pour faire du PHP, cela nécessitera d'installer **WAMP** sur votre ordinateur (**MAMP** ou **XAMPP**, si vous êtes sur Mac OS ou sur un système Unix).

Dans cet article, je vais vous détailler l'installation uniquement pour **WAMP**, vous trouverez d'ailleurs pas mal d'articles sur le net traitant de l'installation de **MAMP** ou **XAMPP**. En ce qui concerne **WAMP**, vous devrez tout d'abord le télécharger, vous le trouverez à cette adresse : <http://www.wampserver.com/>. Vous aurez le choix entre la version 32 ou 64 bits, privilégiez tout de même la version 64 bits, si votre système d'exploitation est compatible.

Une fois téléchargé, installez-le en laissant toutes les options par défaut. Le logiciel s'installera dans le répertoire C:\wamp, il va vous créer un raccourci dans le menu Accueil (ou Démarrer) ainsi qu'un autre sur votre bureau.

Lorsque vous lancez **WAMP**, une icône doit apparaître en bas à droite de la barre des tâches, à côté de l'horloge. Si lorsque vous faites un clic droit sur l'icône, le programme n'est pas en français vous pourrez toujours redéfinir la langue, en allant dans le menu « Langage ». Pour lancer le serveur **Wamp**, faites un clic gauche sur son icône situé dans la barre des tâches, puis sur « Démarrer les services », lorsque c'est le cas, l'icône aura une couleur verte. Au passage, avant de démarrer **WAMP**, pensez à fermer **Skype**, sinon, cela générera un conflit de port réseau. Une fois **Skype** fermé, faites un clic gauche sur l'icône de **Wamp** et cliquez sur « Redémarrer les services », vous pourrez ré-ouvrir **Skype** une fois que l'icône de **Wamp** sera de couleur verte.

Pour vérifier que **Wamp** fonctionne, vous pouvez ouvrir une page dans votre navigateur web préféré (**Internet Explorer**, par exemple), et saisir l'adresse suivante : <http://127.0.0.1> ou <http://localhost>. Si une page s'affiche, en l'occurrence, celle de **WampServer**, c'est que le serveur est correctement démarré.

Important : Pour accéder aux fichiers de votre serveur, faites un clic gauche sur l'icône de **Wamp** puis cliquez sur « Répertoire www », c'est dans ce répertoire que vous devrez mettre tous vos fichiers PHP.

1.2 Installation & explication du fonctionnement de Notepad++

Pour travailler avec PHP, nous n'utiliserons pas le bloc-notes, bien qu'on puisse faire du PHP avec (ou tout autre sorte de langage), il n'est clairement pas adapté pour ce genre d'usage. Pour cela nous allons utiliser **Notepad++**, vous le trouverez à cette adresse : <http://notepad-plus-plus.org/fr/download/v6.5.4.html>

Ce qui va suivre est très important :

Une fois installé, lorsque vous lancez **Notepad++**, son interface, reste semblable en apparence à celle d'un éditeur de texte classique. Pour commencer à écrire du PHP, il faut créer un nouveau fichier, en allant dans le menu « Fichier », puis en cliquant sur « Nouveau » (sans bloquer ☺). Une fois que votre fichier est créé, il faut lui dire que nous allons faire (ou coder, pour la bonne terminologie) du PHP. Pour cela il faut se rendre dans le menu « Langage », « P » et cliquer sur « PHP », en faisant cela, lorsque nous écrirons du PHP, le texte, sera coloré d'une certaine manière, cela s'appelle, la coloration syntaxique. L'avantage est de pouvoir reconnaître et identifier les différents éléments du code que nous allons écrire.

Lorsque nous serons amenés à enregistrer notre fichier PHP, il faudra procéder de cette manière :

- Pour enregistrer notre fichier, rien de plus simple, il faut se rendre dans le menu « Fichier » puis cliquer sur « Enregistrer sous », jusqu'ici, rien de plus simple, je vous l'accorde !
- Lorsque l'ordinateur vous demandera où vous voulez enregistrer votre fichier PHP, il faudra se rendre dans le répertoire **www** de **Wamp**, par défaut celui-ci est C:\Wamp\www\.
- Au moment d'enregistrer votre fichier, assurez-vous que celui-ci comporte bien l'extension **.php** au nom de votre fichier, par exemple nom du fichier : **exemple1.php**, puis cliquez sur « Enregistrer ».

Et voilà, vous avez tout suivi jusque-là ? Eh bien, c'est le moment de passer aux choses sérieuses et de commencer à coder (ou à programmer) en PHP !

2. Commençons à coder en PHP !

2.1 Les balises <?php & ?>

Après avoir ouvert Notepad++ et défini le langage PHP, comme celui est le langage que vous utiliserez dans votre fichier, c'est-à-dire un fichier codé... en PHP. Mais pour pouvoir écrire du PHP dans votre document créé, et bien, il faut lui dire qu'on va faire du PHP ! Comment ? Grâce aux balises <?php et ?> paré !

La balise <?php est ce qu'on appelle, une balise ouvrante et la balise ?> est, quant à elle, dite, fermante. Ce qui veut dire que tout code, que vous mettez entre ces deux balises, sera uniquement du code PHP.

2.2 Les variables & l'élément echo

En PHP, chaque variable doit être précédée du signe \$. Par exemple, une variable intitulée « nom », s'écrit « \$nom ». Une variable est comme une étiquette, c'est elle qui permet de stocker des données ou des valeurs, pour être ensuite affichée au sein d'une page web. Exemple :

```
<?php
$jourSemaine = "dimanche";
echo "Mon jour préféré est le ".$jourSemaine;
?>
```

Revient au même que faire ceci :

```
<?php
echo "Mon jour préféré est le dimanche";
?>
```

Dans le cas présent, cela ne présente guère d'intérêts, puisqu'on peut l'afficher directement sans passer par une variable. Par contre, si à travers un formulaire html, on demande à un utilisateur de choisir son jour préféré - qui sera ensuite affiché dans la page - dans ce cas-là, nous serons obligés de passer par une variable.

Vous remarquerez dans le code présenté ci-dessus, que chaque texte est entouré de guillemets, ce qui est obligatoire dans la plupart des langages de programmation. Chaque ligne de code PHP, se termine par un point-virgule « ; ». L'élément « echo » permet d'afficher la ligne de code écrite, à l'écran.

Le point (.) affiché entre "Mon jour préféré est le" et ".\$jourSemaine", sert à concaténer plusieurs éléments, en clair, il s'agit d'afficher plusieurs éléments en une seule et même ligne, cela permet d'éviter de procéder comme ceci, ce qui serait plutôt rébarbatif :

```
<?php
$jourSemaine = "dimanche";
echo "Mon jour préféré est le "
echo $jourSemaine;
?>
```

Le mot de la fin :

Voilà, ce sera tout pour aujourd'hui, la prochaine fois, nous regarderons plus en détail le fonctionnement du PHP (notamment les boucles et les formulaires, afin que le PHP ne soit plus décoratif, mais qu'il serve enfin à quelque chose !) et je vous le promets, il y aura du lourd, du très très lourd !

Eloam.

InMag



Conception couverture #05

Sangigi Fuchsia | p. 47 & 48

Conception des intercalaires

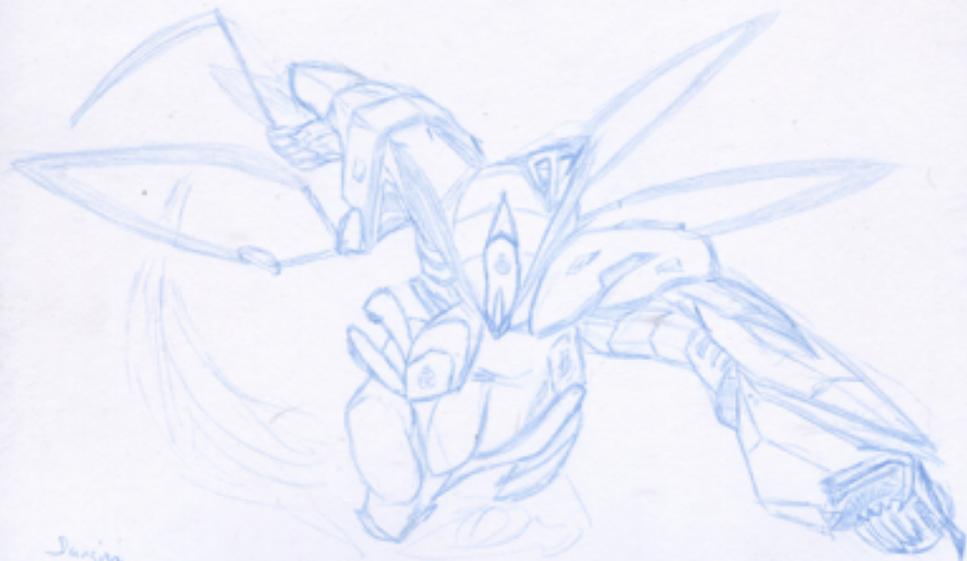
Akije | p. 49 & 50

Conception de la couverture #05

Bonjour, bonjour. Ou plutôt re-bonjour si vous avez lu l'intro. C'est désormais la tradition dans le **Mag'zine**, le moment que vous attendez certainement le plus (quoi ? ce n'est pas celui-ci ? vous m'en voyez navré). Bref, il est temps de vous montrer comment j'ai procédé pour la couverture de ce numéro qui, pour changer, a été réalisée 100% en traditionnel !

Bien évidemment, la première étape consiste en un crayonné. Je le fais généralement en bleu avec une mine 0,5mm. Comme je suis un boumin, la fragilité de la mine m'oblige à être plus doux ahah. (voir ci-dessous).

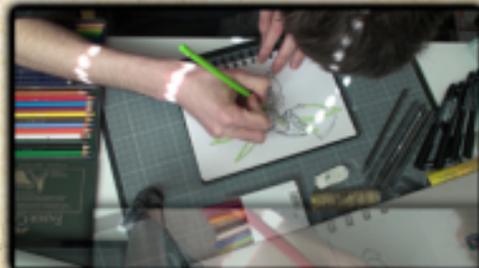
Suite à cela vient l'une des étapes les plus importantes, faire un tracé bien propre en noir. Comme vous avez pu le deviner, il s'agit d'un robot issu de l'anime **Kakumeiki Valvrave**.



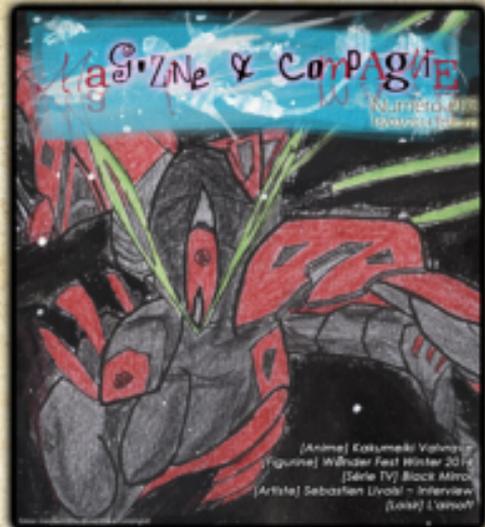
Suzuki
Pachin
finir 2014 Kakumeiki Valvrave



Une fois ce tracé terminé, passons à la mise en couleur bien sûr ! J'ai ici utilisé des crayons de couleur Faber Castel (aquarellables). Pour le fond, c'est du Carré Conté noir, sur lequel j'ai passé un verni, avant de rajouter, à l'aide de peinture & Posca blanc, les étoiles.



Vient une fois n'est pas coutume, à la fin, le recadrage afin que cela rentre dans une page du Mag'zine, ainsi que l'ajout du titre, d'une partie du sommaire, etc...



Voilà, j'espère que cet article vous aura plus. Saché que les images sont issu d'une vidéo, je me suis effectivement filmé en train de réaliser cette illustration, vous la trouverez rapidement sur ma chaîne Youtube. Sur ce, je vous laisse avec Aké-chan, qui va vous présenter la nouveauté de ce numéro, les intercalaires ! Je vous dis désormais à dans deux mois, pour le sixième numéro, qui fêtera dignement les 1 an de Mag'zine !

Sangiji Fuchsia



Conception des intercalaires printemps/été 2014

Salut à tous, pour ce numéro j'ai travaillé sur des intercalaires que vous avez dû remarquer au début de certaines rubriques. Malheureusement, je n'ai pas pu les faire en « Step by Step » mais à la place je vous propose les différentes versions (papiers et numériques avec frames + un petit line bonus). Pour me faire pardonner je prévois donc de vous faire un super dessin en « Step by Step » pour le prochain numéro et vous expliquer comment je procède ainsi que le matos utilisé. Merci à vous d'avoir lu ce Mag'zine et à la prochaine !!





Ils ont aidé nos rédacteurs dans l'écriture de leurs articles :

- <http://www.youtube.com/User/CineFix>
- <http://indianaisoft.forumactif.org/>
- <http://www.kataus.com/>
- <http://www.amakuni.info/>
- <http://www.megahouse.co.jp/>

- <http://www.goodsmile.info/en>
- <http://www.aller-web.jp/figure/>
- <http://photocompany.jp/>
- <http://www.aq-marine.jp/>
- <http://nautifon.com/>
- <https://www.facebook.com/pages/Indian-Aissoft/1437291990666047?ref=fs>

Outro

Le vent de ce début d'année qui a soufflé entre vos mains votre nouveau numéro, vous a-t-il donné envie de vous lancer dans le modélisme ?

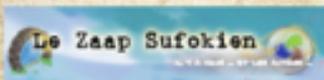
Le printemps approchant, il sera temps aussi de commencer à se remettre aux activités extérieures, peut-être l'article consacré à l'aisoft ou bien la photographie mise à nue (note : il y a eu un changement de programme depuis huhu) vous auront donné envie de pratiquer ces loisirs ludiques.

En tous les cas chères lectrices et chers lecteurs, toute votre équipe favorite est fière de vous avoir offert ce nouveau numéro en attendant celui de mai. Je ne peux donc que vous laisser en vous souhaitant si ce n'est pas déjà fait une bonne lecture et en vous disant à la prochaine !

Kôga

Partenaires

Merci à tous nos partenaires, qui nous soutiennent dans ce projet !



bunki





Pseudo : Orlène
Rôle : Rédacteur Figurines et Produits dérivés
Sex : T'as qu'à venir voir... / **Nature :** Passionnée /
Âge : entre 16 et 33 (pas trop sur mon même âge)
Caractéristiques : dealer de maggets la nuit...
Un petit mot ? Si j'avais du talent!



Pseudo : Sanyo Fuchiu
Rôle : Directeur général, Graphiste / Rédacteur / Maquetteuse /
 Développeur
Sex : Masculin / **Nature :** Vampire / **Âge :** + 1300 ans
Caractéristiques : Sadique, ne dort pas, aime sa camionnette.
Un petit mot ? Tu veux un bonbon ?



Pseudo : Xéba
Rôle : Rédacteur (section cinéma / animes / livres)
Sex : Masculin / **Nature :** Saint chevalier / **Âge :** 28 ans
Caractéristiques : doux et attendrissant.
Un petit mot ? Pegasus Ryu Sei kyo.



Pseudo : Guxéblat
Rôle : Rédacteur (Littérature/Manga/Animes)
Sex : Masculin / **Nature :** Gamer / **Âge :** 18 ans
Caractéristiques : Flémard, paresseux, procrastinateur hors pair.
Un petit mot ? Je fais toujours les choses au dernier moment.



Pseudo : OPhy
Rôle : Rédacteur
Sex : Un mâle, en vrai ! / **Nature :** Qui sait ? /
Âge : Né en 1993. Go cabul mental !
Caractéristiques : Pas très drôle malgré mes nombreux essais.
Un petit mot ? Aaaaaah!



Pseudo : Grand-Ju
Rôle : rédacteur masculin !
Sex : Au masculin / **Nature :** avec du retard je préfère /
Âge : 29 balais à mon actif
Caractéristiques : toujours un casque vissé sur la tête /
Un petit mot ? jaja, jaja, PPK,ACNUUUUUU !



Pseudo : Elson
Rôle : Rédacteur
Sex : Masculin (enfin... la dernière fois que j'ai vérifié) /
Nature : Chant / **Âge :** Confidentiel
Caractéristiques : Cyber, T.2000
Un petit mot ? Je suis la mort.



Pseudo : Mige
Rôle : Illustrateur, Graphiste
Sex : Masculin / **Nature :** Otaky / **Âge :** 30 ans
Caractéristiques : Encyclopédie vivante sur les animes
Un petit mot ? Chat !



Pseudo : Kyby
Rôle : NaraCorrectrice
Sex : Féminin / **Nature :** Réflète / **Âge :** 30 ans
Caractéristiques : Franche / Réflète / Gourmande * *
Un petit mot ? Fumée ! Giga mec, t'as gagné la boîte de jeu !



MagZine