58.21Z : l'APE du jeu

Toutes les sociétés sont classées selon un code APE. Par exemple une société bénéficiant du code 513C œuvre dans la boucherie en gros. Et bien jusqu'à récemment, l'édition et la production de jeux vidéo n'en avait pas. Chacun se débrouillait avec la nomenclature existante. Par exemple, Ubisoft World Studios est sous le code 921B, concernant la production de films institutionnels et publicitaires, Ubisoft France est enregistré sous le code 921G qui concerne l'édition et la distribution vidéo, etc. Le code 722C, concernant l'édition de logiciels ou le 514 R, pour le commerce de gros en jouets est également utilisé, par Atari. L'Insee vient donc de créer le code APE 58.21 pour l'édition de jeux électroniques sur support physique, en téléchargement, ou en ligne.

© X/DR

Metaboli lève cinq millions d'euros

© X/DR

La plate-forme de téléchargement de jeux Metaboli souhaite déployer à l'échelle mondiale Digital Tycoon, la nouvelle version de sa plate-forme de distribution électronique. Pour cela, elle vient de lever la somme de cinq millions d'euros, essentiellement auprès de ses investisseurs historiques (Intel Capital, Innovacom, Alven Capital, Nicominvest et I-Source). *« Tycoon est un écosystème au sein duquel les échanges entre éditeurs et distributeurs sont simplifiés et fluidifiés »*, explique la société. *« Fruit des six années d'expertise de Metaboli, pionnier dans son domaine, Tycoon a déjà fait l'objet de plusieurs millions d'euros d'investissements. La nouvelle levée de fonds va permettre à Metaboli de le déployer à l'échelle mondiale, en capitalisant sur son avance technologique et sa position de leader en Europe »*. Le principe de Digital Tycoon est de permettre aux éditeurs et aux distributeurs (les sites Internet, Metaboli étant présent en marque blanche sur de nombreux portails en Europe) de dialoguer en direct. Ils peuvent bénéficier d'un reporting de ventes directes et indirectes et mettre en place des opérations commerciales.

F-Secure : alerte aux virus

Selon l'éditeur spécialisé, le cap du million de virus et trojans existant devrait être franchi d'ici à la fin de cette année. F-Secure souligne en effet que ses laboratoires détectent pas moins de 25 000 nouvelles menaces chaque jour et que les téléphones mobiles sont de plus en plus concernés par le fléaut. Sur PC, les principales tendances du moment concernent le « drive-by-download », qui consiste en une infection de l'ordinateur par une simple visite sur un site Internet ou encore les rootkits avancés comme Mebroot, particulièrement difficiles à détecter.

Retard pour Alone in the Dark

Atari vient d'annoncer que la sortie du jeu Alone in the Dark est repoussée au 20 juin en Europe et au 24 juin aux Etats-Unis. *« Le jeu a été repoussé pour permettre à Eden Games de fignoler le jeu et d'améliorer sa qualité »*, explique l'éditeur. *« Nous voulons proposer au joueur la meilleure expérience possible car le produit est remarquable »*. Rappelons que ces dates concernent les versions Xbox 360, PC, Wii et PlayStation 2. Une version PlayStation 3 est prévue ultérieurement.

Dell coupe les coûts

Toujours dans son éternel effort pour réduire ses coûts, Dell a annoncé hier la fermeture pure et simple de son usine basée à Austin dans le Texas. Cette décision s'accompagnera de 8 800 suppressions de postes supplémentaires après les 3 200 suppressions opérées durant l'année fiscale 2008. L'objectif du groupe américain et dauphin de Hewlett Packard sur le marché des ordinateurs est de réaliser une économie globale de trois milliards de dollars sur les trois ans à venir. Pour cela, Dell cherche vraisemblablement à réduire ses coûts de fabrication en s'appuyant sur des sites meilleur marché basés à l'étranger. Rappelons qu'en février dernier, le groupe avait déjà fermé définitivement les quelques 140 kiosques interactifs installés depuis 2002 dans les grands centres commerciaux américains. Dell a dans le même temps renforcé sa présence dans la grande distribution, et plus particulièrement chez Wal-Mart et Staples.

© X/DR

Des outils pour le retrogaming

DotEmu

Le retrogaming est dans l'ère du temps et DotEmu, une jeune société parisienne, propose les outils nécessaires pour s'y adonner. Pour ceux que la collecte du matériel ancien rebute, Xavier Liard et Romain Tisserand se proposent d'adapter les jeux d'autrefois sur les supports d'aujourd'hui à savoir le jeu sur Internet en Java et les téléphones mobiles. Des projets sont en cours sur smartphones et le potentiel des set-up box n'est pas négligé par l'équipe. DotEmu destine ces solutions aux professionnels et notamment aux éditeurs de jeux qui souhaiteraient valoriser leur fond de catalogue. Microids et les ayants-droits de la société Lankhor ont confié le soin à DotEmu d'adapter certains titres. Le site Microids.com comprend ainsi une rubrique « retrogaming » proposant de rejouer gratuitement à d'anciens titres de la marque. DotEmu a également lancé le site Easy Retro (www.easyretro.com), sur lequel il est possible de jouer à plusieurs dizaines de jeux en java. Les plates-formes d'origine (consoles, Atari St, Amstrad) sont émulées de manière très convaincante. *« Nous avons aujourd'hui développé la technologie pour adapter les jeux des années 70 à 90, soit des jeux stockés à l'époque sur disquettes ou cartouches »*, expliquent les fondateurs de DotEmu. *« Mais on peut très bien imaginer prochainement passer aux jeux sur CD »*. La principale difficulté de l'entreprise consiste à sécuriser les droits pour chaque jeu. *« Lorsque l'éditeur de l'époque n'existe plus, il nous faut contacter les ayants-droits et auteurs. Cela consiste souvent en un véritable jeu de piste ! »*, explique Xavier Liard. Avis donc aux ayants droits de jeux anciens ou aux éditeurs souhaitant entretenir la mémoire de leur catalogue !

Game invite à PES

La sortie de Pro Evolution Soccer sur Wii, un jeu qui bénéficie d'un gameplay très innovant, a donné l'occasion à la chaine de magasins Game d'organiser des journées de démonstration. 41 de ses 180 magasins ont été le théâtre de deux journées dédiées à PES Wii où animations, démonstrations et matches encadrés par du personnel dédié se sont succédés. Par ailleurs, notons que le magasin Game de St Lazare à Paris accueille le premier espace PlayStation de la chaîne.

© DR

Kaspersky chez Edox

Edox, le grossiste spécialiste du réseau et de l'intégration, vient de référencer les produits Kaspersky, à savoir les logiciels en boîte et les licences. Edox propose notamment les logiciels de la marque destinés aux revendeurs et aux Petites et Moyennes Entreprises. Les logiciels sont livrés avant 13 heures pour toute commande passée sur le site www.edox.com avant

TOMTOM

Trois questions à Kevin Unangst

Lors de la Game Developers Conference, nos collègues d'eurogamer.net ont rencontré Kevin Unangst, le Senior Global Director de Games for Windows. Il nous parle ici du futur du Live, de la raison pour laquelle les ventes au détail ne sont pas entièrement révélatrices du marché et de la façon dont la PC Gaming Alliance envisage de remettre les choses d'équerre.

Eurogamer/JDLI : Quelle est votre appréciation sur la façon dont a fonctionné Games for Windows pour sa première année ?
Kevin Unangst : Si l'on met bout à bout tout ce que nous avons fait au cours de cette première année, on se rend compte que nous avons énormément avancé. Rien n'est terminé ; nous continuerons à investir dans des choses comme le Live et notre service en ligne.
Nous investissons également dans les outils XNA qui permettent aux gens de créer des jeux pouvant tourner sur PC, sur console et sur Zune. Nous faisons en sorte que tous ceux qui le désirent puissent créer des jeux pour nos plates-formes. C'est une approche radicalement différente de celles de Sony et Nintendo. Quand on regarde ce qui a été fait dans son ensemble, je pense que le travail de structuration de l'assise de Games for Windows effectué cette année a été fantastique. Nous avons fait énormément de progrès. Au vu de la gamme de titres que nous proposons et de la technologie en place, 2008 s'annonce comme encore meilleure.

Etes-vous satisfait pour l'instant du taux de pénétration de DirectX 10 ?
A l'heure où je vous parle, il s'est vendu plus de 60 millions de cartes DirectX 10. Si l'on compare cela au nombre de consoles vendues, c'est absolument énorme. S'il y avait 60 millions de Wii ou de 360 vendues, personne ne contesterait qu'il s'agit d'une base énorme. Pour faire une autocritique, je pense que nous aurions aimé voir plus de jeux tirer parti de DirectX 10 dès le début de l'année. Lost Planet et Company of Heroes ont bien marché. Vers la fin 2007, nous avons commencé à voir débarquer des titres comme Crysis – des jeux qui tirent vraiment parti de cette technologie.

Que pensez-vous de la récente remarque de Cliff Blezinski du studio Epic, selon laquelle le jeu sur PC est « à la ramasse » ? Qu'avez-vous à répondre à cela ?
C'est un jugement qui peut couler de source si l'on ne considère que les ventes au détail aux USA, mais si l'on regarde globalement la croissance, on s'aperçoit qu'il y a plus de joueurs sur Windows que sur n'importe quelle autre plate-forme. Il se dépense plus d'argent pour des jeux sous Windows que pour n'importe quelle autre plate-forme. Au niveau mondial, en 2007, les ventes de jeux PC ont dépassé les ventes de jeux Wii et PS3. La croissance des jeux grand public et de la distribution numérique est immense.
C'est vraiment ce que je pense, de même que je suis fier de ce que nous avons fait l'année dernière. L'industrie avait besoin de se rassembler et de plus se concentrer sur la communication de ces messages. Le jeu sur PC n'est pas à l'agonie simplement parce que les détaillants américains ont vendu 7 % de jeux en moins que l'année dernière ; l'important c'est la croissance exponentielle, les 80 % de croissance en cinq ans qui sont envisagés pour l'industrie du jeu sur PC.

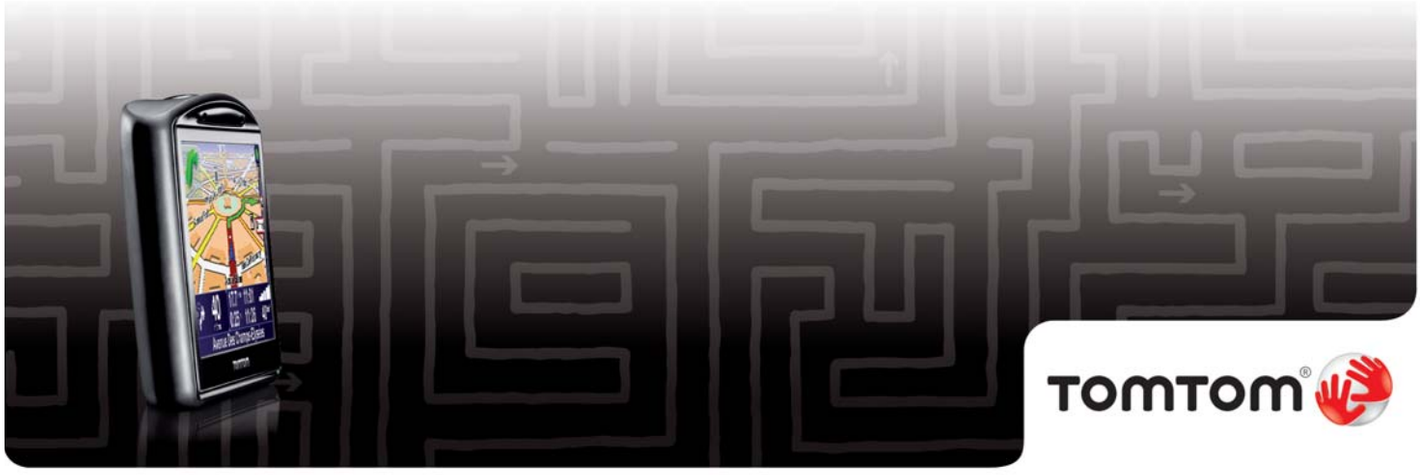
Nominations

Canon

Canon France. Des changements importants sont intervenus chez Canon France. François de la Rue du Can qui occupait le poste de Président de Canon France et de Directeur Canon Communication & Image, quitte la société.

Thierry Marchandise, 48 ans, qui a rejoint le groupe Canon en 2001 en qualité de Directeur Financier et a été nommé directeur Général Adjoint Finance de en 2005, est nommé Président de Canon France tout en conservant ses responsabilités.

Jacco Leurs, 37 ans, est nommé Directeur Canon Communication & Image (CCI Country Director) de Canon France. Il était, depuis 2005, Directeur Marketing Communication et Image de Canon Europe.

Fnac. **Denis Olivennes** quitte la tête de la Fnac… non pas en raison de son rapport sur le téléchargement, qui a abouti à la « réponse graduée » mise en place par l'Etat et les fournisseurs d'accès, mais parce que le Nouvel Observateur l'appelle. Il quittera le groupe PPR en mai et sera remplacé à la tête de la Fnac par **Christophe Cuvillier,** actuel PDG de Conforama, autre enseigne du groupe PPR.

Sega France. La filiale française de l'éditeur japonais annonce la nomination d'**Aurélie Renault et de Yann Morin** aux postes de Responsables grands comptes. Aurélie Renault a auparavant occupé les mêmes fonctions chez M6 et Koch Media France tandis que Yann Morin a détenu le même poste chez Ubisoft puis Sony Ericsson.