Espace PlayStation chez **Game**

La chaîne spécialisée Game inaugurait le 17 avril dernier le plus grand espace commercial dédié à la marque PlayStation dans le magasin de Saint-Lazare à Paris. Le premier étage du magasin, entièrement redécoré, est désormais exclusivement dédié aux machines et jeux de la marque PlayStation (PS3, PS2 et PSP). L'ambition de Game était de présenter un endroit à mi-chemin entre le show-room et le magasin. *« Cet espace est dédié à nos clients afin qu'ils puissent encore mieux profiter des conditions idéales en matière de confort, de qualité d'image et de son »*, explique Philippe Wehmeyer, Directeur général de Game France. *« Nos partenaires éditeurs comptent adopter cet espace afin de tester, présenter et promouvoir leurs futurs titres majeurs »*. Pour sa part, Georges Fornay, PDG de SCE France souligne : *« C'est un projet unique et nous sommes très heureux d'avoir pu développer ce partenariat avec Game France qui nous permet de mettre en scène nos produits de manière très qualitative »*. On peut parier que si l'installation a un impact sensible sur les ventes, ce genre d'initiative ne restera pas sans suite, du moins dans les points de vente disposant d'une superficie suffisante.

Philippe Wehmeyer et Georges Fornay

© photos : Cyril Bruneau

Retour à l'Assemblée Nationale

Patrice Martin-Lalande, Bernard Laporte et Jean-Claude Larue.
© Photo : Benoît Chamontin

Le jeu vidéo au Palais Bourbon à Paris. Après de premières assises qui s'étaient tenues en septembre 2006, un nouvel événement autour du jeu vidéo était organisé le 4 avril dernier à l'Assemblée Nationale, à l'initiative de l'agence Aromates, sous l'autorité de Patrice Martin-Lalande, Député du Loir-et-Cher et rapporteur spécial de la commission des finances pour les médias. Signe de l'intérêt des politiques pour le sujet, Christine Albanel, Ministre de la Culture et de la Communication, Bernard Laporte, Secrétaire d'Etat chargé de la jeunesse, des sports et de la vie associative ou encore Isabelle Falque-Pierrotin, Conseiller d'Etat et Président du forum des droits sur l'Internet ont notamment participé à l'événement. La journée a été ponctuée de tables rondes abordant de multiples thématiques liées à l'industrie du jeu vidéo d'aujourd'hui comme « Quelle place pour les petits et moyens acteurs face aux géants ? », « Jeux vidéo : quelle gouvernance, quelle régulation ? » ou encore « Dématérialisation : vers de nouveaux modèles économiques ? »… Création, dématérialisation, jeu en ligne, casual gaming étaient les thèmes majeurs de ces assises sur le « nouvel âge » du jeu vidéo, abordés par des personnalités de l'industrie représentant divers corps de métiers dont Stephan Bole, Directeur général de Nintendo France, Jean-Pierre Nordmann, PDG de Mindscape, Eric Viennot, Patron de Lexis Numérique, Emmanuel Darras, Co-fondateur de Ankama Studio ou encore Philippe Wehmeyer, Directeur général de la chaîne spécialisée Game. Le SELL était représenté par Jean-Claude Larue, Délégué général. C'est l'agence Aromates qui est à l'origine de cet événement.

Distribution électronique pour Symantec

L'éditeur spécialiste des solutions de sécurité pour PC, bien connu pour sa gamme Norton, vient d'annoncer la signature d'un accord avec Nexway en vue de proposer la vente par téléchargement de ses logiciels. Le catalogue Norton peut ainsi être acheté électroniquement dès maintenant auprès des principaux acteurs du e-commerce dont Alagape, Rue du Commerce, Darty.com et Fnac.com. D'ici le trimestre prochain, la disponibilité des produits en ligne devrait être étendue à l'ensemble des revendeurs en ligne. *« Si les produits Norton sont disponibles en ligne via notre boutique Symantec Store, il nous a semblé important de faire évoluer notre stratégie commerciale en facilitant l'accès des consommateurs à nos produits et en proposant aux acteurs majeurs du commerce en ligne d'intégrer les produits Norton à leur catalogue »*, précise dans un communiqué Valérie Brunhes, Directrice commerciale grand public de Symantec pour l'Europe du Sud.

Microids : l'aventure aux Etats-Unis

Dracula 3, premier titre Microids publié aux Etats-Unis

L'éditeur français vient de signer un accord avec Encore, filiale de Navarre Corporation, afin de commercialiser ses jeux sur le territoire nord-américain. Dracula 3, paru le mois dernier dans nos contrées, sera le premier jeu Microids publié aux Etats-Unis, suivi de L'île Noyée, Still Life 2 et Nostradamus. Selon les termes de l'accord, Encore publiera aux Etats-Unis l'intégralité du catalogue Microids, y compris le fond de catalogue composé de titres comme les premiers Dracula, Still Life, Syberia ou encore L'Amerzone. De quoi alimenter pour quelques temps les amateurs américains de jeux d'aventure.

Carton pour Prologue

Gran Turismo 5 Prologue, paru le 26 mars dernier sur PlayStation 3, serait en train de battre des records de ventes selon son éditeur Sony. Quelques 65 000 exemplaires du jeu auraient été vendus sur le marché français au cours de sa première semaine de commercialisation. *« GT5 Prologue a entraîné une croissance de 80 % des ventes de la PlayStation 3 qui accentue un peu plus son avance sur le marché de la haute définition »*, estime Georges Fornay, Président Directeur général de SCE France. *« La base installée approche les 700 000 exemplaires vendus en France. Et malgré des offres et un repositionnement prix très agressif de la concurrence, la PS 3 confirme son rythme de vente trois fois supérieur à sa principale rivale »*. Un possesseur sur dix de PS3 s'est aujourd'hui offert le jeu. Voilà qui prouve la popularité toujours très forte de la série Gran Turismo, apparue il y a dix ans sur la première PlayStation. Prologue constitue un avant-goût de la version complète de Gran Turismo 5, qui devrait être publiée en 2009.

Blizzard : un salon à Paris

Blizzard, le développeur notamment de World of Warcraft, organise un salon ouvert au grand public à la Porte de Versailles les 28 et 29 juin prochains, de 9 h à 22 h. Le WorldWide Invitational 2008 est le premier événement de ce genre en Europe, après la Blizzcon annuelle de Los Angeles et un salon équivalent ayant eu lieu en Corée l'année dernière. *« Cet événement s'adresse principalement à la communauté Blizzard mais aussi à tous les joueurs qui souhaitent en savoir plus sur les prochaines nouveautés ou participer à des discussions en compagnie des développeurs ou joueurs professionnels »*, explique un représentant de Blizzard. *« L'événement devrait accueillir 20 000 personnes. L'ensemble des billets mis en vente à partir du 13 avril ont été écoulés en cinq jours »*. Le prix d'entrée était pourtant assez élevé, à 70 euros pour les deux jours. L'événement accueillera notamment des tournois mondiaux autour de jeux de la marque (Warcraft, Starcraft, Diablo) et devrait permettre également de tester les prochaines sorties de l'éditeur comme l'extension Lich King de World of Warcraft ou le très attendu Starcraft 2.

Peut-on s'attendre sur place à des annonces ou révélations concernant les projets de Blizzard ? *« Habituellement, cette manifestation est l'occasion pour Blizzard Entertainment d'annoncer des informations exclusives ou inédites aux joueurs »*, concède le représentant de l'éditeur. *« Pour rappel, c'est à l'occasion de la World Wide Invitational 2007 en Corée qu'a été annoncé Starcraft 2… »*. Un événement à suivre de près donc.

Photos de la Blizzcon américaine d'août 2007

© X/DR

France : le e-commerce progresse fort

Selon Benchmark Group, les sites marchands auraient réalisé plus de 11,7 milliards d'euros de volume d'affaires au cours de l'année 2007 en France, ce qui représente une progression de 25 % par rapport à l'année précédente. Sur certains marchés comme l'électronique grand public, l'informatique et les voyage, l'étude indique que plus de 10 % des achats se font désormais par le biais d'Internet. Benchmark Groupe pronostique une croissance de 20 % de l'activité sur l'année 2008, portant donc le e-commerce à un volume d'affaires de 14 milliards d'euros. Aujourd'hui, près de quatre Français sur 10 ont déjà acheté sur Internet.

100 millions de Sims et moi, et moi…

Electronic Arts annonce que la série des jeux Sims vient de passer le cap des 100 millions d'exemplaires vendus à travers le monde depuis la sortie du premier jeu en 2000. Les Sims s'est imposé comme la série la plus populaire sur PC. Les jeux complets Sims 1 puis Sims 2 sont accompagnés de nombreux disques additionnels thématiques et la série a fait plusieurs passages sur consoles de jeu. La série est aujourd'hui disponible dans 60 pays et traduite en 22 langues. La version pour téléphone mobile aurait été téléchargée plus de neuf millions de fois selon l'éditeur. Les Sims 3 est prévu pour 2009 sur PC.

Disney investit en Chine

Disney Interactive Studios vient d'acquérir Gamestar, un studio de développement basé en Chine. Fondée en 2002 par des anciens de Ubisoft Shanghai, cette structure emploie 90 personnes et constitue le sixième studio de développement en interne du groupe aux côtés de Avalanche Software, Black Rock Studio, Fall Line Studio, Propaganda Games et Junction Point Studios.