# Idef 2008

## Le reflet de la croissance

Avec un marché des loisirs interactifs en général et des jeux vidéo en particulier en croissance très forte, l'Idef, le salon qui rassemble les professionnels du secteur, se doit d'afficher une belle santé. Et ce sera le cas cette année puisque non seulement tous les participants de l'an passé referont le voyage de Cannes, mais le salon s'ouvre également à l'Espagne. Ce sont donc cette année plus de 700 personnes qui se retrouveront dans le Palais des Festivals de Cannes du 24 au 26 juin. *« L'Idef devient le rendez-vous de l'Europe du Sud avec l'Italie et l'Espagne. Mais il y aura également des acheteurs suisses, belges, luxembourgeois et néerlandais.*

*Avec la superbe croissance du marché des jeux vidéo les enseignes accordent une importance à l'Idef. Nous nous devons de leur fournir un service parfait. Toute notre attention est portée sur cela car l'Idef est le lieu où les affaires doivent se faire »*, nous a déclaré Stéphanie Auxenfans, Directrice du salon en 2006 et 2007 et qui s'est chargée de la préparation de la nouvelle édition avant de partir pour de nouvelles aventures. Côté exposants, outre Warner qui fait sa grande arrivée dans le jeu vidéo et à l'Idef, on notera une présence accrue des éditeurs de jeux pour téléphones mobiles. SFR sera d'ailleurs un des sponsors de l'événement. L'Idef 2008 sera également l'occasion d'une réunion des syndicats européens. La première journée sera accueillera la presse grand public et économique qui devrait se presser cette année attirée par l'excellente santé du marché des jeux vidéo.

## Warner Bros : un Président pour le jeu

Martin Tremblay vient d'être nommé Président de Warner Bros Interactive Entertainment, la branche jeux vidéo du groupe. Il prendra ses fonctions en juin prochain. Martin Tremblay va donc désormais diriger la stratégie à long-terme de Warner Bros dans le domaine du jeu vidéo et superviser l'édition, le marketing, la vente et la distribution des jeux sans oublier la gestion des licences et le business development. Il reportera à Kevin Tsujihara, Président du groupe Warner Bros Home Entertainment. Rappelons que Tremblay occupait précédemment la fonction de President Worldwide Studios chez Vivendi Games depuis 2006 et qu'il avait auparavant été Président et COO chez Ubisoft Montréal. Cette nomination intervient alors que Warner Bros développe sa présence dans le jeu vidéo et se positionne désormais comme producteur de contenus. Lire aussi l'interview de Marie-Claire Mrejen, Responsable de l'activité jeux vidéo en France dans ce numéro.

## E3 : retour au Convention Center

Après une petite balade du côté de Santa Monica en 2007, le salon américain du jeu vidéo réservé aux professionnels revient « downtown », dans le Convention Center de Los Angeles. Mais ce retour aux sources géographiques ne signifie pas un retour au gigantisme et aux dépenses faramineuses. En effet, E3 2008 sera, comme E3 2007, relativement peu ouvert. *« Nous attendons avec impatience d'acueillir les medias et les leaders de l'industrie de façon personnalisée et optimisée sur le business »*, a déclaré Michael D. Gallagher, organisateur du salon et CEO d l'ESA, le syndicat professionnel américain. Il faut noter qu'Activision, major américaine récemment passée dans le giron de Vivendi, a annoncé qu'il ne participerait pas au salon cette année.

## édito

### Exemplaire ?

Gran Theft Auto 4 a mis le marché du jeu vidéo en émoi. Davantage que son contenu, finalement pas plus dérangeant que prévu, ce sont ses sur-performances de ventes qui sont parvenues à créer la surprise. GTA 4 se vend et fait vendre des consoles plus que n'importe quel autre jeu. Preuve qu'il reste un immense réservoir de joueurs potentiels pourvu que l'on sache aiguiser leur envie. Derrière ce phénomène, une évidence : c'est le public adulte, capable de payer une console pour un seul jeu qui a fait la différence. Le Pegi 18+ devait de toute façon éloigner les plus jeunes. Avec un coût de développement qui approcherait la centaine de millions de dollars, GTA 4 vient de placer la barre très haute à tous les niveaux. L'investissement apparait d'ores et déjà comme gagnant. Il ne faudrait cependant pas se mettre à croire que c'est aujourd'hui le prix à payer pour un succès. Une course irréfléchie aux investissements laisserait des acteurs sur le carreau.

**Sébastien Anxolabéhère**

Games for Windows
Bienvenue au paradis du jeu sur PC !