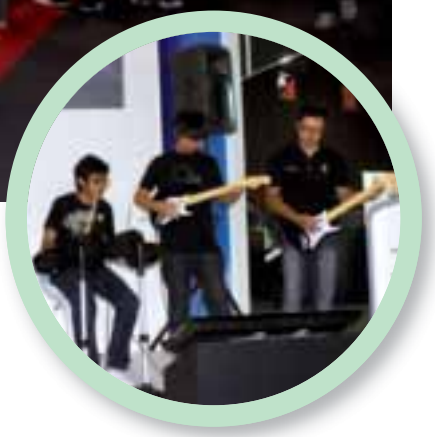
Games Convention Asie



Acte 2 à Singapour

Les 18 et 20 septembre derniers, la deuxième édition de la Games Convention Asie se tenait à Singapour. Organisé par Leipziger Messe International, à qui l'on doit la manifestation du même nom à Leipzig en Allemagne, le salon affiche pour le moment une taille bien plus modeste. par Patrick Hellio

Le complexe Suntec, situé au cœur du quartier des affaires de Singapour, accueillait il y a quelques jours la seconde édition de la Games Convention Asie. Selon les organisateurs, le salon aurait cette année attiré 92 000 visiteurs contre 70 000 au cours de la première édition l'année dernière. Il accueillait 118 stands d'éditeurs de jeux (dont des titres sur mobiles), de constructeurs PC et autres accessoiristes. L'ambiance est bien moins survoltée qu'à Leipzig, où le salon s'est imposé ces dernières années comme l'une des manifestations clés pour le grand public à l'échelle européenne. Pas de bousculades pour le moment à Singapour, même si les chiffres attestent de la montée en puissance de l'événement. A l'instar de sa déclinaison germanique, la Games Convention Asie abrite simultanément un événement grand public et une section professionnelle, dédiée au business et aux rencontres. Des personnalités comme Peter Molyneux (Lionhead Studios), Cevat Yerli (Crytek) ou Michael de Plater (Ubisoft Chine) y participaient à des conférences.

Les Occidentaux en force

Le visiteur occidental qui explore pour la première fois la Game Convention de Singapour retrouve rapidement certains repères. L'Américain Electronic Arts tenait la vedette à l'entrée du salon avec l'un des plus grands stands de la manifestation où étaient exposés ses prochains titres. Need For Speed Undercover, Red Alert 3, Spore, Mirror's Edge, les jeux Hasbro ou encore Dead Space étaient largement mis en avant. Rock Band constituait par ailleurs l'une des plus grandes attractions du salon, avec une estrade dédiée et des groupes de joueurs se succédant pour performer sur le fameux titre. De loin le stand le plus animé du salon ! Fifa Online 2 faisait également partie du line-up présenté par l'éditeur sur le salon. Cette nouvelle édition du jeu de football en ligne, inédit en occident, cotoyait sur le stand une version également en ligne de NBA Street, la simulation de basket. Nintendo, fort de son succès mondial, disposait également d'un stand de taille qui abritait ses prochains jeux de fin d'année ainsi que certains titres signés par les éditeurs tiers (Lapins Crétins signé Ubisoft). Les classiques de la firme répondaient également présent comme WiiFit ou Mario Kart. Des bornes Wii étaient même disposées dans le hall d'entrée du salon. L'autre grande vedette du salon était les jeux massivement multijoueurs. La Games Convention accueillait en effet des dizaines de stands dédiés à la pléthore de jeux massivement multijoueurs que l'on peut trouver sur le marché asiatique. Le PC reste la machine de prédilection pour le genre, et l'on trouvait sur le salon de multiples jeux basés sur les business models les plus répandus en Asie, notamment à base d'item selling. Si elle n'affiche pas encore l'ampleur de la version allemande, cette seconde édition de la Games Convention de Singapour laisse augurer un salon plein d'avenir. Si le rendez-vous international le plus convoité en Asie par les professionnels reste le Tokyo Games Show, la Games Convention a certainement une carte à jouer, à condition d'inciter les participants à y dévoiler des nouveautés ou exclusivités. Pour ne pas rester un événement purement local.

hama®

MULTIMEDIA • PHOTO • AUDIO-VIDEO • MOBILITE

THE SMART SOLUTION

17 000 RÉFÉRENCES SUR 8 MARCHÉS
AUDIO - VIDÉO - INFORMATIQUE
PHOTO - TÉLÉPHONIE MOBILE
GPS - NUMÉRIQUE - GAMING

Autour de l'Ultra portable

Casque micro

- Casque pliable avec micro
- Portée de 40m max.
- Autonomie en veille : 48h
- Autonomie en marche : 5h

Hub 4 ports USB

- Pour connecter jusqu'à 4 périphériques USB
- Boitier aluminium
- Sécurité antisurtension
- Dimensions (petite taille) : 5,8 x 4,6 x 1,1 cm

Mini souris USB

- Souris optique M476
- USB - 800 dpi
- Cordon rétractable
- Existe en 4 coloris

Pavé numérique

- Pavé numérique USB
- Calculatrice
- Hub 2 ports USB
- Cordon à enrouleur

Sacoche pour Ultra portable de 7" à 10"

- Filet à l'intérieur
- Compartiment modulable
- Compatible pour disque dur externe
- Dimensions intérieures : 30 x 23 x 5 cm

www.hama.fr
www.hamapro.fr

Contact : 01 60 32 50 00 - hama-contact@hama.fr
HAMA France – 15 rue de la briqueterie – 77 470 Poincy

Idate

Le lieu pour comprendre

L'Idate (Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe) a 30 ans. Un âge respectable pour un organisme qui a pour vocation d'observer les marchés des télécommunications, de la télévision et de l'Internet. Chaque année, l'Idate organise à Montpellier le Digiworld Summit pendant deux jours, un forum qui rassemble des intervenants des mondes digitaux. Le JDLI a interviewé Yves Gassot, son Directeur général. par Sébastien Anxolabéhère

JDLI : Quel est l'enjeu de cette rencontre annuelle ?
Yves Gassot : La particularité de ces journées est de constituer une véritable plate-forme internationale. Nous veillons à ce que les intervenants représentent une vraie diversité géographique et qu'ils soient tous d'un haut niveau de responsabilité. Evidemment, nous tentons année après année de capter l'air du temps, de percevoir quels sont les grands sujets du moment mais nous tenons aussi à conserver une double approche, rétrospective et perspective. Le Digital World Summit est un lieu unique pour les acteurs des télécoms, des médias et de l'Internet.

C'est aussi une vitrine pour l'Idate…
Evidemment. C'est l'occasion de rassembler une partie de nos membres et de présenter nos travaux de l'année. Nous publions une quarantaine d'études par an en plus des études ad hoc que nous commandent les industriels. L'Idate a développé des équipes de haut niveau et nous sommes très engagés sur le marché des études dans les secteurs que nous couvrons.

Quelle est la place du jeu vidéo ?
Le jeu vidéo a longtemps été mis à part par les acteurs de ce monde digital. Or, non seulement c'est un secteur à l'importance croissante mais aussi de plus en plus central. L'Idate suit ces marchés depuis longtemps. Le jeu vidéo est présent sur les mobiles, il est très lié à l'Internet haut débit et il intervient aussi dans le monde de la publicité avec les publicités « in-game ». Je crois que l'on peut également regarder le Web 2.0 et tout ce qui se passe aujourd'hui dans les réseaux de social networking comme étant assez parent avec le jeu vidéo. La personnalisation à l'extrême des personnages n'est-elle pas une des facettes de certains jeux ? Depuis quelques années, nous avons donc décidé de consacrer un séminaire d'une demi-journée aux jeux vidéo. Cette année seront abordés notamment la nouvelle génération de MMO sous les angles du gameplay, des contenus et de l'audience, mais aussi les jeux gratuits ou les nouveaux modes de distribution online. Ces sujets peuvent intéresser tous nos visiteurs.

En tant qu'expert, quel regard portez-vous sur les enjeux de l'avenir ?
Maintenant qu'Internet est devenu banal et totalement pérenne, on doit envisager et anticiper ses changements à venir. Le trafic va aller croissant, notamment du fait des sites de vidéo tels que YouTube, Google Video ou Dailymotion, mais aussi toutes autres sortes d'applications. Au départ le Web était plutôt un média envisagé comme unidirectionnel, l'internaute allait chercher l'information sur un serveur, désormais, il est multidirectionnel et les objets qui y circulent tels que la vidéo pèsent lourds. Il faut poser la question de l'implosion des réseaux à terme. Parmi les autres grands sujets à venir, il y aura la monétisation du Web 2.0. Une société comme Facebook ne fait que 300 millions d'euros de CA, ce qui est faible par rapport à son importance sur le Web et sa notoriété. Cela montre que pour l'heure le business model n'est pas mûr. La question de la protection des données personnelles sera également au centre des problèmes de ces prochaines années. Le « graphe social » qui se dessine dans les relations entre internautes et la protection des informations personnelles vont être au centre des débats à venir.

Quel sera l'avenir de l'Internet mobile ?
On en est vraiment aux prémices. Pour les opérateurs, cela implique une transformation radicale de leurs structures d'amortissement. Certains cherchent à détenir du contenu, même si on a vu pour l'Internet fixe que la logique des portails des fournisseurs d'accès ne fonctionnait pas bien. L'internaute a ses sites favoris, il ne passe que rarement par ceux que son FAI lui suggère.

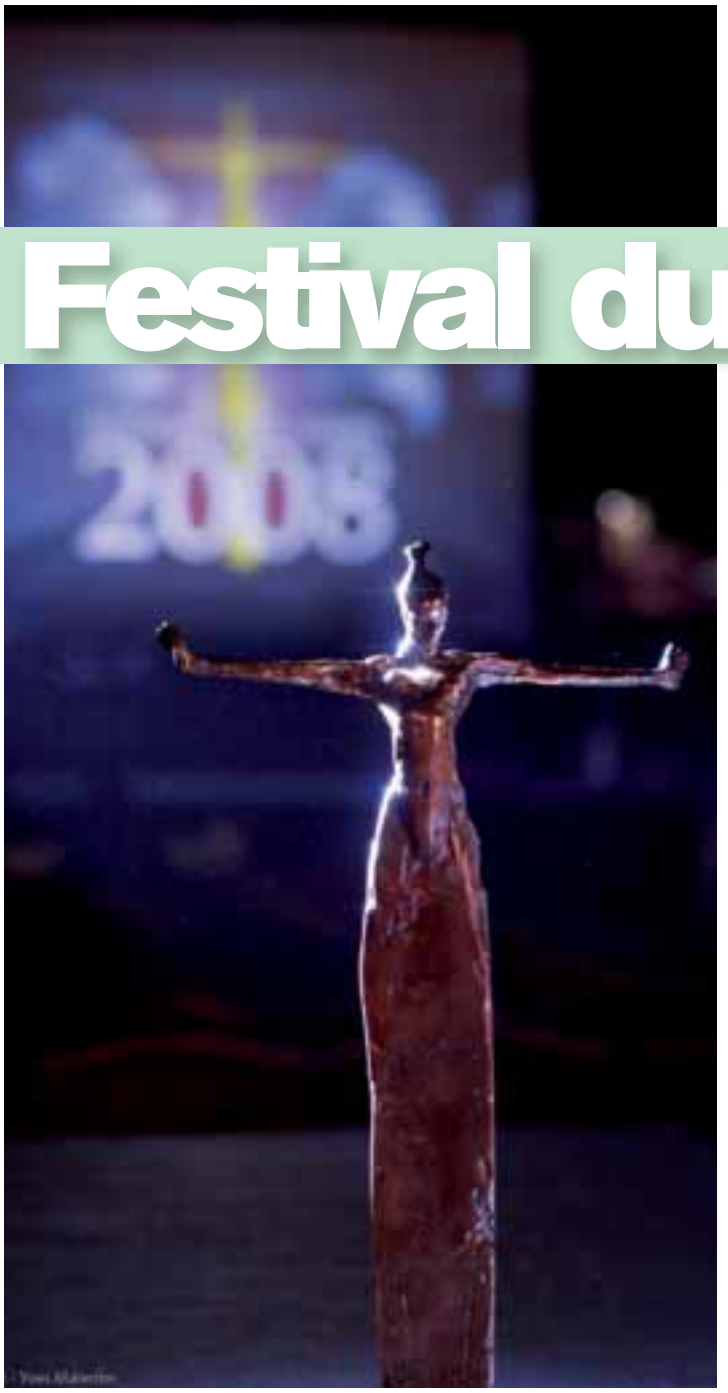
DigiWorld Summit

- Le Digiworldsummit se tiendra les 19 et 20 septembre à Montpellier

Conférences et séminaires
Le futur du mobile
L'avenir des technologies
L'avenir des infrastructures
« G@me on ! Video Games and the Online Revolution »
Au-delà du Web 2.0 : le social graph et les communautés virtuelles
Au-delà de la voix : les nouvelles formes de communication
Au-delà du divertissement et de la communication : l'Internet invisible des objets

Le programme détaillé est consultable sur http://www.digiworldsummit.com

Festival du Jeu Vidéo



La création française récompensée

Du 26 au 28 septembre, se tenait à la Porte de Versailles la troisième édition du Festival du Jeu Vidéo. L'événement, ouvert au grand public, voyait la plupart des éditeurs présenter leurs jeux de fin d'année. Et l'industrie de désigner les jeux français de l'année avec un tout nouveau prix, les Milthon. par Patrick Hellio

Palmarès 2008

Jeu de l'année 2008	Soul Bubbles	Mekensleep
Jeu sur console de salon	Spyro, Naissance d'un Dragon	Etranges Libellules
Jeu sur console portable	Soul Bubbles	Mekensleep
Jeu PC	TrackMania United Forever	Nadéo
Jeu sur téléphone mobile	Edge	Studio Mobigame
Meilleurs graphismes	Nikopol	White Birds Studios
Meilleure bande-son	Big Bang Mini	Arkedo
Meilleur scénario	Dracula 3	Kheops Studio
Jeu jeunesse	Build A Bear	Smack Down Productions

Pour la troisième année consécutive, Gamesfed organisait le Festival du Jeu vidéo où cette fois-ci, 50 000 visiteurs étaient attendus. Cette année marquait un tournant pour la manifestation puisqu'elle s'installait pour la première fois au Parc des Expositions de la Porte de Versailles (l'événement avait autrefois lieu au Parc des Expositions de Montreuil) pour un gain d'espace évident. Le Festival dispose aussi désormais de son propre prix, récompensant les jeux développés en France et parus ou à paraître au cours de l'année 2008. C'est le sculpteur Milthon qui a conçu et donné son nom aux statuettes de bronze. La cérémonie de remise des prix avait lieu le vendredi 26 au soir, présentée par Bertrand Amar. Le jury accueillait à nouveau cette année des professionnels de divers horizons (distribution, presse, Région Ile de France) et était présidé par David Cage, Président et cofondateur du studio parisien Quantic Dreams. Neuf prix ont récompensé les meilleurs jeux par support (console de salon, portable, PC) ainsi que des domaines en particulier comme le scénario, la bande son ou les graphismes. Le grand gagnant cette année aura été Soul Bubbles, un jeu d'action sur Nintendo DS, développé par le studio parisien Mekensleep. Ce titre original, édité par Eidos, dont le gameplay repose sur la physique et exploite parfaitement les caractéristiques de la Nintendo DS, a récolté les prix de jeu de l'année et de meilleur jeu sur console portable. Des récompenses méritées qui valorisent la création française dans ce qu'elle a de plus original. Lors de la cérémonie, un prix a également été remis au projet étudiant le plus abouti et le plus original, God Blessed de l'Ecole Nationale du Jeu et des Medias Interactifs Numériques d'Angoulême en l'occurrence.

Olivier Lejade, fondateur de Mekensleep, récompensé pour le jeu Soul Bubbles

David Cage, Patron de Quantic Dreams et Président du Jury cette année