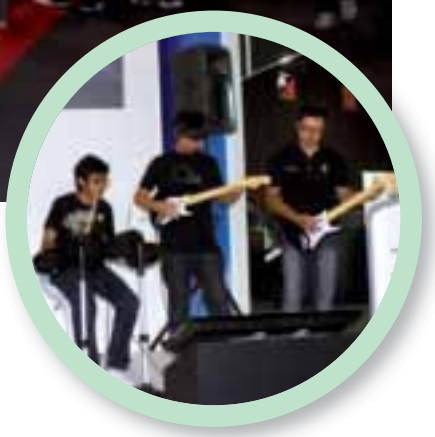
Games Convention Asie



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.