

# POINT FORT

## La Suisse à l'abordage du temple du jeu vidéo

**GAMESCOM 2018.** Avec une délégation record en Allemagne, l'industrie helvétique du jeu vidéo délivre une belle performance lors plus grand salon de la branche en Europe.

SOPHIE MARENNE  
COLOGNE

Le paradis des gamers s'incarne chaque année sur Terre à Cologne. Jusqu'à dimanche, la Gamescom rassemble des centaines de milliers de personnes sur plus de 200.000 m<sup>2</sup> entièrement dédiés aux jeux vidéo. Au sein de cette fourmilière numérique, le pavillon Swissgames arbore fièrement la croix blanche sur fond rouge au-dessus des stands des entreprises helvétiques. «En quatre ans, c'est la plus grande délégation que nous ayons jamais amenée à cet événement: au total, 18 studios et cinq projets universitaires la composent, soit une soixantaine de personnes», affirme Sylvain Gardel, responsable du point fort Culture et Economie chez Pro Helvetia.



L'agence Pro Helvetia a pris la tête d'une délégation de 18 studios et cinq projets universitaires.

lieu du jeu vidéo suisse, encore trop méconnu. Pourtant, notre réputation a déjà bien évolué ces dernières années: avant, il fallait

courir derrière les éditeurs et investisseurs pour les rencontrer. Aujourd'hui, ils s'annoncent eux-mêmes à notre comptoir. Preuve

que la marque suisse existe et est renommée pour son côté novateur mais aussi pour ses performances technologiques.»

Sylvain Gardel a encadré les programmes successifs de soutien aux jeux vidéo de l'agence gouvernementale Pro Helvetia. Après le premier, Game Culture; et le plus large Mobile qui dépassait l'univers des jeux vidéo pour intégrer notamment la réalité virtuelle; cet héritage se poursuit à travers le point fort Culture et Economie qui appuie toutes les activités design et médias interactifs. «A nos débuts, en 2010 la scène du gaming helvétique était assez petite, avec cinq studios environ et quelques développeurs indépendants tout juste sortis des écoles. Aujourd'hui, on compte environ 120 structures et de nouvelles apparaissent chaque année. C'est un champ d'activité dynamique qui emploie au-delà 500 personnes. Ce sont surtout des jeunes travailleurs qui sortent des universités d'art – HEAD ou

ECAL – ou de technologies – EPFL ou ETH. Cette génération est le terreau de l'industrie: ces jeunes ont eu des success stories sous les yeux et sont prêts à essayer à leur tour.» Economiquement, le marché se déploie avec de plus de titres dépassant le million de ventes, tels que les récents Far: Lone Sails d'Okomotive ou Niche de Stray Fawn Studio. «Notre objectif maintenant est d'encore mieux positionner le jeu vidéo suisse sur les marchés internationaux. Nous utilisons deux leviers: d'un côté le coaching, et de l'autre le rôle d'entremetteur avec des distributeurs, investisseurs et producteurs à l'étranger car le paysage suisse en est dépourvu.» Pour ce faire, Pro Helvetia dispose d'un budget annuel de 750.000 francs dédié au gaming. ■

### Sunnyside entreprend un nouveau crowdfunding

La Gamescom est une grande première pour l'équipe du studio lausannois Sunnyside Games. Gabriel Sonderegger, cofondateur, déclare: «Nous poursuivons deux objectifs en étant présents ici. Premièrement, nous cherchons des éditeurs. Deuxièmement, nous profitons du tremplin de visibilité offert par l'évènement pour lancer une campagne de financement participatif.» Ce crowdfunding, débuté mardi lors du Swiss Business Breakfast, vise un montant de 600.000 francs. La levée de fonds durera 35 jours et son démarrage a été excellent. «Nous avons déjà atteint 20% de la somme ciblée durant les deux premières heures», dit le cofondateur. Le but de cette récolte de fonds: terminer Inlight, le der-

nier-né du studio, présenté au stand du pavillon Swissgames. «Depuis nos débuts, nous avons rempli des mandats pour divers clients, dont Ozwe pendant trois ans. Ce crowdfunding nous permettra de concentrer notre équipe de six collaborateurs sur la finalisation du jeu, mais aussi de couvrir les frais de traduction et de sortie. Ainsi, nous l'offrirons à un public le plus large possible. Nous visons 50.000 jeux vendus.» Fondé sur les cendres d'un studio d'animation, Sunnyside Games est né en 2013 de l'impulsion de trois passionnés de jeux vidéo. A l'époque, ils ont lancé une première campagne de financement participatif qui a remporté un franc succès. «Cela nous a permis

de créer deux jeux pour iOS et Google Play: Towaga et The Firm. Tous deux ont cartonné avec plus de 300.000 téléchargements pour le premier et plus de 1,3 million pour le deuxième, ce qui nous a permis de nous lancer dans notre premier projet pour console: Inlight.» Presque terminé, le jeu devrait sortir en janvier sur PC et Nintendo Switch. Inlight est la suite spirituelle de Towaga, réclamée par de nombreux joueurs qui voulaient vivre cette aventure sur console, et non sur mobile. Dans ce shooter intense, le gamer incarne un sorcier qui doit survivre à des hordes de monstres Adressed aux amateurs d'animation 2D, Inlight vise particulièrement les marchés américain et japonais. – (SM)

### Le genevois EverdreamSoft surfe sur la blockchain

Avec ses 360 bornes de jeu, le stand du français Ubisoft est probablement l'un des plus gargantuesques de cette Gamescom. Dans une autre halle d'exposition, son nouveau partenaire a pris ses quartiers sous la bannière Swissgames: c'est EverdreamSoft, une PME genevoise. Fondé en 2010, le studio s'est fait connaître avec Moonga, un jeu pour smartphone téléchargé à plus de 250.000 exemplaires. Plus tard, son rôle de pionnier dans la blockchain en gaming l'a propulsé sur le devant de la scène. «C'est notre renommée dans ce secteur qui nous a permis d'intégrer Station F, le campus de startup d'Ubisoft à Paris, en juin dernier», décrit Nicolas Sierro, product & project manager.

Il y a presque quatre ans, EverdreamSoft menait une initial coin offering, une levée de fonds par cryptomonnaie, pour financer le développement de Spells of Genesis. Ce jeu de combat par cartes à collectionner est sorti en avril 2017 et est devenu le tout premier jeu mobile basé sur la blockchain. «Ce projet a eu un immense retentissement dans le milieu des monnaies virtuelles car il touchait un nouveau marché. Nous avons rapidement été contactés par d'autres studios qui souhaitaient faire pareil.» Bien qu'Everdream Soft poursuive ses activités de création de jeux, il se focalise de plus en plus sur la blockchain qui garantit la possession d'un actif numérique. «Telle une sérigraphie numé-

tée, la blockchain certifie la rareté et l'authenticité d'un objet digital, facilement falsifiable jusqu'ici», explique Markéta Korteova, marketing manager. Ainsi est né Bit-Crystals, un écosystème de jeu où les joueurs sont entièrement propriétaires de leurs items numériques. Une quinzaine de structures, développeurs et artisans utilisent déjà ce portail pour y héberger leurs éléments de jeux; comme le japonais Force of Will, l'espagnol Skara, l'américain Age of Rust, l'allemand Age of Chains et bien entendu le jeu maison Spells of Genesis. En septembre, la PME dévoilera un nouveau portefeuille électronique, Casa Tookan, qui proposera des actifs bitcoin et ethereum. – (SM)

### Ozwe renouvelle son partenariat avec Oculus

Petit protégé d'Oculus – le titan des casques de réalité virtuelle (VR) – le studio lausannois fondé en 2008 bénéficie d'une collaboration avec la compagnie américaine depuis 2014. Ozwe Games n'est pas prêt à quitter le cercle privilégié des quelques sociétés directement financées par Oculus car, cet été, il a renouvelé son partenariat pour nouveau jeu. «Cette coopération s'étendra sur 18 mois. En ce moment, toute l'équipe travaille intensivement sur ce projet», commente la responsable marketing et communication, Alma Moya Losada. Sous embargo d'Oculus, elle n'en révèle pas davantage, si ce n'est qu'ils espèrent déjà en présenter une démo lors de la Game Developers Conference de San Francisco en mars 2019. Sur place, des youtubers célèbres seront peut-être les premiers à tester le jeu. «Nous orientons nos efforts marketing sur ces influenceurs. Alors que nous avons environ 1500 abonnés sur Twitter, ils en ont 400.000 à un million sur YouTube et ils ont ainsi un impact de



Des gamers découvrent l'expérience en réalité virtuelle Anshar Online, le dernier jeu d'Ozwe Games, sur le stand Swissgames.

masse. Attention, nous cibons uniquement ceux dont le contenu est centré sur la VR. C'est le futur de notre communication stratégique.» Pour le studio, participer à la Gamescom et y présenter le dernier volet de son *space shooter* Anshar Wars renforce son positionne-

ment d'acteur pionnier du milieu des jeux en VR. «C'est également l'occasion de rencontrer les autres professionnels de l'industrie et d'élargir notre réseau. De plus, c'est le lieu idéal pour découvrir les dernières tendances et nouveautés du marché», décrit Alma Moya Losada. – (SM)

### Piñata Punch met en scène une Lausanne futuriste

Les trois fondateurs lausannois de Piñata Punch ont puisé leur inspiration dans ce qu'ils avaient sous les yeux: la ville de Lausanne. L'équipe a intégré des éléments urbains de la capitale olympique dans les décors de Colorful Darkness, leur jeu de hacking. Le récit se déroule dans un futur proche et sombre, à la Blade Runner. «Les gens reconnaîtront deux ou trois endroits dans lesquels évolue le personnage», précise Sandrine Pilloud, directrice artistique. Une empreinte locale qui, ils espèrent, enthousiasmera la Suisse. «L'héroïne est une hackeuse de caractère dont le passé ressurgira le long du récit, dans son combat contre de grandes corporations», raconte Sarah Pochon, gestionnaire de projets.

La fierté de la jeune pousse: proposer un jeu qui plaise autant au grand public qu'aux amateurs de hacking grâce à un niveau de difficulté élevé. D'un tel réalisme qu'une entreprise suisse de renommée internationale en sécurité informatique envisage sérieu-



SANDRINE PILLOU, SARAH POUCHON ET DAVID ROULIN. Leur jeu vidéo a remporté le Swiss Game Award en janvier dernier.

sement de l'utiliser lors de formations professionnelles. «Cela nous ouvre le marché du serious gaming, ce qui n'était pas le but initial mais qui apporte des perspectives intéressantes.» Le jeu étant en cours de développement, une unique démo est disponible en ligne. «Il sera publié

sur diverses plateformes en 2019, selon le meilleur des scénarios», décrit David Roulin, business developer. L'agenda dépendra du futur financement du projet. Si l'équipe ne trouve pas d'éditeur, notamment durant cette Gamescom, elle se lancera dans une campagne de crowdfunding. – (SM)