

# Les Belges voudraient peser dans le jeu

JEUX VIDÉO Au Gamescom de Cologne, des studios belges présentent leurs créations

- ▶ La grand-messe du jeu vidéo a débuté mercredi à Cologne.
- ▶ De petits studios indépendants de chez nous y montrent leur travail.
- ▶ En allant souvent à contre-courant.

COLOGNE (ALLEMAGNE)  
DE NOTRE ENVOYÉ SPÉCIAL

Quelque 350.000 « gamers » sont attendus à Cologne. Réunies dans un stand « Belgian Games », une quinzaine d'entreprises belges sont présentes à Gamescom pour tenter de se développer en tant que petites structures indépendantes sur un marché dominé par les grands studios comme Ubisoft, Blizzard ou EA.

Beaucoup espèrent suivre l'exemple du studio flamand Larian, qui connaît une belle croissance depuis sa création en 1996, avec notamment le succès de son jeu vidéo de rôles Divinity. Larian est d'ailleurs le seul représentant belge à pouvoir se payer un stand rien qu'à lui à Gamescom. Rançon de la gloire, la société gantoise (plus de 80 personnes, en pleine croissance) a délocalisé une partie de ses activités au Québec, où elle a une filiale depuis plus d'un an, et en Irlande. Soit deux pays qui ont des politiques fiscales attrayantes pour les industries créatives.

Le réalisme face à ce handicap international (lire ci-contre) ne tempère pas l'enthousiasme des petits studios belges indépendants. Nous avons épinglé trois nouveautés.

**1 Fishing Cactus joue au clavier.** Faisant déjà figure de vétéran de la délégation belge, la montoise Fishing Cactus s'est fait une réputation dans les jeux « sérieux », ainsi qu'avec quelques belles commandes de la part d'éditeurs comme Ubisoft, Sega ou Disney. Employant une trentaine de personnes, la toujours start-up est fière de dévoiler à Gamescom sa première création originale : Epistory. Disponible pour PC, Mac et Linux sur les principales plateformes de téléchargement de jeux, il s'agit d'un jeu d'immersion onirique où une fille à cheval sur un renard géant doit découvrir des trésors et affronter des insectes. Particularité : ce jeu est commandé uniquement par le clavier. Pour progresser dans les différents univers, il convient de taper au plus vite des mots magiques qui apparaissent à l'écran. Déjà vendu à 20.000 exemplaires depuis mars, Episto-

ry devrait rapidement atteindre un point d'équilibre financier fixé à 30.000 téléchargements, nous explique le cofondateur Bruno Urbain. L'entreprise montoise est par ailleurs en contact avec une société canadienne pour préparer ses premiers pas dans la réalité virtuelle (VR), dans toutes les conversations à Gamescom.

**2 La touche rétro-western de Mode4.** Mode4, jeune studio bruxellois, joue la carte rétro avec Bombslinger : un jeu de vendetta western où un brave cow-boy doit se venger des traîtres en posant des bombes. Inspiré d'un jeu culte des années 80, cette création belge allie effets 3D, design rétro 8 bits et mode multi-joueurs. Déjà disponible sur la plateforme de télé-

chargement Steam, Mode4 a bon espoir de convaincre les principaux éditeurs sur consoles au premier trimestre 2017. Employant actuellement entre 4 et 6 personnes, la start-up ne veut pas rester petite.

**3 Le jeu géolocalisé avec Apocalypse Hunters.** La folie mondiale Pokemon Go est l'autre sujet à la mode à Gamescom, révélateur du potentiel des jeux géolocalisés sur smartphone. Apocalypse Hunters (Gembloux) explore depuis près de deux ans ce nouveau sillon. Financée notamment par l'Agence Spatiale Européenne, la start-up combine géolocalisation et mécanismes ludiques dans un jeu de quête. Armé de diverses cartes, vous devrez sauver le monde de l'apocalypse. Le jeu intègre la météo et des effets de réalité avancée pour capter des cartes ou des boîtes surprises. « Le succès de Pokemon Go est une formidable opportunité pour nous car il démontre que le marché des jeux géolocalisés est énorme. Il augure également de

nouveaux modèles de revenus, en provenance de points de vente vers lesquels les joueurs sont invités à se rendre », se réjouit Nicolas de Kerchove, cofondateur de cette société née d'un cours d'entrepreneuriat technologique à l'Université de Stanford... Son jeu, actuellement testé aux Pays-Bas et aux Philippines, déboulera en Belgique en octobre, sur iOS et Android. La jeune société est en contact avec de gros détenteurs de licences pour intégrer des personnages connus à ses jeux.

Parmi les créateurs de jeux belges, la frénésie Pokemon Go et plus généralement l'engouement pour les jeux « mobiles » ne fait pourtant pas que des heureux : « C'est juste horrible... les gens s'attendent à des jeux gratuits ou quasi-gratuits », déplore Andrea Di Stefano. Derrière chaque jeu, il y a un travail de créa-

tion et de développement qui mérite salaire. Ou alors, il faudra accepter que dans les jeux « gratuits », ce soit le joueur qui devienne le produit... ■

OLIVIER FABES

## ailleurs Un secteur très subsidié

Dans les couloirs du stand belge, pas mal d'acteurs ou d'observateurs se résignent à l'idée que le secteur du jeu vidéo, face à la puissance des grands studios mondiaux, ne pourra pas vraiment se développer sans une politique de soutien volontariste des pouvoirs publics.

Le succès mondial d'un Rovio (Angry Birds) en Finlande serait largement dû à cette « main invisible ». Et le Canada fait figure d'eldorado du jeu vidéo avec des incitants fiscaux qui attirent les talents autant que les capitaux. « Une première ambition est de mettre en place un véritable "hub" du jeu vidéo à Bruxelles, où les petites structures peuvent se rassembler pour mutualiser un certain nombre de compétences indispensables sur le plan du son, du scripting, de l'animation 3D, etc. L'effet de réseau doit pouvoir jouer à fond », explique Juan Bossicard, responsable du cluster audiovisuel (screen.brussels) de l'agence publique bruxelloise Impulse. Au minimum 300 personnes, dont beaucoup de freelances, travailleraient dans cette industrie en Belgique aujourd'hui.

La FAB Games, jeune association belge des sociétés de jeux vidéos, milite par exemple pour une extension des incitants fiscaux du « tax shelter », du cinéma au jeu vidéo. Les deux mondes ont en effet pas mal de points communs, dont le succès très aléatoire des productions. ■

O. F.