

La renaissance du secteur des jeux vidéo à Paris

Comment l'accélérer ?

Le 2 juin 2004 à 14H00
Bourse de commerce – Salle Baltard
2 rue de Viarmes
75001 PARIS



Avec le soutien de :



Sommaire

Sommaire	2
Communiqué de presse	3
Programme	4
La table ronde	5
Troisième rapport sur l'opération « Jeunes Pousses »	6
Les jeunes pousses et leurs projets	9
BATTLECORP	10
BLACK SHEEP STUDIOS	11
CREATIVE PATERNS	12
DT SOFTWARE	13
FABRIKMEN	14
HISTWAR	15
LOAD INC	16
LOD SOFTWARE	17
MP-DEV	18
PARALAX FACTORY	19
POSEIDON STUDIOS	20
SPIR.OPS	21
STUDIO MALICE	22
Partenaires	23
ALIAS	24
CRITERION RENDERWARE	25
DISCREET	26
NEWTEK	27
TAGES	28
Les organisateurs	29
CCIP/Délégation de Paris	30
JIRAF	31
CAPITAL GAMES	32
Liste des établissements de formation	34
Bibliographie - Webographie	35



Communiqué de presse

Le 11 mai 2004

LA RELANCE DU SECTEUR DES JEUX VIDEO !

La Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris / Délégation de Paris et JIRAF (le Jeu Vidéo et son Industrie Rassemblent leurs Acteurs Français) se sont associés pour organiser le 2 juin 2004, avec le soutien de Capital Games, une rencontre sur le thème de la relance du secteur des jeux vidéo.

Le chiffre d'affaire mondial de l'industrie du jeu vidéo est aujourd'hui de l'ordre de 30 milliards d'Euros, avec un taux de croissance annuel de 15 % environ chaque année. Il a même dépassé celui des entrées en salles de Cinéma.

Mais, depuis 2000, notamment avec l'éclatement de la « bulle » de la Net économie, une majorité des studios de développement et un certain nombre de petits éditeurs français ont dû déposer le bilan.

Pendant des équipes de professionnels compétents et expérimentés se (re)constituent en France pour élaborer des projets et ainsi relancer la création dans le secteur. La particularité de la France en terme de jeux vidéo, est de receler de grands talents, avec un très fort potentiel créatif. Pour redynamiser le secteur dans le pays, il faut tout mettre en oeuvre pour garder ces créatifs dans le territoire, là où existe déjà des potentialités comme à Paris.

JIRAF est une association loi 1901 qui se veut représentative des professionnels du secteur et s'est donné pour mission d'apporter sa pierre à la reconstruction du secteur français des jeux vidéo.

La CCIP Délégation de Paris mène depuis plusieurs années une action soutenue en direction, tant des entreprises du secteur des TIC, que des PME de tous les secteurs, facteur de croissance de l'économie parisienne dans les années à venir. Dans ce cadre, elle souhaite apporter une attention toute particulière à celle du secteur des jeux vidéo.

Capital Games est un SPL (Système Productif Local) regroupant les entreprises du secteur des jeux vidéo à Paris.

Cette rencontre a pour objet principal, de valoriser et soutenir des projets de jeux portés par de nouvelles petites entreprises, mais aussi de communiquer, réfléchir et débattre sur le devenir du secteur des entreprises des jeux vidéo, les nouveaux modèles économiques et modes de financement.

La Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris / Délégation de Paris a donc réuni JIRAF et les acteurs du secteur des jeux vidéo pour vous présenter:

La renaissance du secteur des jeux vidéo à Paris Comment l'accélérer ?

Le 2 juin 2004 à 14H00

Bourse de commerce – Salle Baltard.

2 rue de Viarmes

75001 – PARIS

Programme

Présentation : L'industrie du jeu vidéo connaît en France depuis trois ans une crise sans précédent qui a conduit à la disparition de nombreux studios de développement ainsi que celle de plusieurs petits éditeurs. Des équipes entières ont été mises au chômage.

Plusieurs choix s'offrent à elles: changer de métier, quitter le pays pour profiter de meilleures conditions de travail ou tenter de recréer un studio de développement.

C'est dans cette dernière voie que de nombreux groupes travaillent actuellement. Ils initient des projets de nouveaux jeux vidéo, se structurent pour créer de nouvelles sociétés, cherchent à signer des contrats de développement avec des éditeurs ou s'orientent vers des solutions alternatives.

A Paris, cette volonté a déjà donné naissance à l'association JIRAF (*le Jeu vidéo et son Industrie Rassemblement leurs Acteurs Français*) qui a été créée par des salariés du secteur pour tenter de remettre sur pied une industrie fragilisée et à Capital Games, SPL déployé dans le 20^{ème} arrondissement qui regroupe une quinzaine de sociétés.

La présente rencontre aura pour objet de débattre, dans le cadre d'une table ronde, sur le devenir du secteur et des nouveaux modèles économiques et des formes de financement spécifiques, dans ce secteur à mi-chemin entre le secteur de l'industrie et une activité culturelle. Une seconde partie sera consacrée à la présentation du travail d'équipes de créations de jeux vidéo aux entreprises du secteur implantées à Paris.

PROGRAMME

13h30 : Accueil des participants

14h00 : Ouverture de la rencontre par Nicolas Perret, Président de JIRAF, et Frédéric Weil, président du SPL Capital Games.
Présentation de la manifestation.

14h15 : Conférence débat : Quels modèles économiques des entreprises du secteur des jeux vidéo et quelles nouvelles formes de financement ?

- Nicolas GAUME,
- Patrick PLIGERSDORFFER, Directeur de CYANIDE, studio de développeur indépendant.
- Yvan LEBEAU, Directeur de ELEKTROGAMES, producteur indépendant.
- Société distributeur (à confirmer)
- Un représentant du CNC
- Nicolas Perret, Président de JIRAF,
- Frédéric WEIL, Président du SPL Capital GAMES.

15h30 : Les jeunes pousses et leurs projets : 6 créateurs présentent leurs projets de jeux vidéo.

16h45 : Pause

17h00 : Les jeunes pousses et leurs projets : 6 créateurs présentent leurs projets de jeux vidéo.

18h30 : Networking & Cocktail

La table ronde

Table Ronde : Quels modèles économiques des entreprises du secteur des jeux vidéo et quels modes de financement ?

L'objectif de cette table ronde est de réfléchir aux divers modèles économiques possibles et voir les plus adaptés aux nouvelles sociétés de jeux vidéo qui se sont lancées après la crise, ainsi que leurs modes de financement.

Les points abordés seront :

- Le modèle économique de l'« éditeur classique » est-il adapté à ces nouvelles structures ?
- Faut-il mettre le secteur sous perfusion ?
- Faire des jeux plus modeste et passer par un distributeur indépendant :
 1. Est-ce une solution ?
 2. Ventes moindres certes, mais avec un coût de fabrication inférieur. Rentabilité possible ?
 2. Peut-on garder le contrôle de ce qui peut devenir une licence ?
 3. Peut-on espérer que ces entreprises puissent avoir des budgets plus importants ensuite ?
- Témoignages d'expériences équivalentes.

Troisième rapport sur l'opération « Jeunes Pousses »

Ce rapport est établi à partir des données recueillies depuis le de lancement de l'opération en juin 2003, et cette mise à jour est pour mai 2004, un an plus tard.

A ce jour, nous avons recensé 43 projets : 30 projets de jeux, 5 de *middleware*, 8 divers, impliquant un total de 214 personnes (soit l'équivalent de 10% des postes du jeu vidéo en France, selon notre étude de 2003).

	Nombre de projets	Répartition	Nombre moyen de personnes	Nombre de personnes
	43	100%	5	214
Projet de jeux	30	70%	6	189
Autre	8	18%	2	15
Middleware	5	12%	2	10

Ce sont les projets de jeu qui définissent nettement les Jeunes Pousses, en nombre de sociétés, et surtout en nombre de participants.

Localisation des projets :



Le financement :

	Avez vous des moyens de financement ?	Boîte "ANPE" *	Avez vous besoin d'aide ?
Oui	16%	37%	77%
Non	77%	42%	9%
Non répondu	7%	21%	14%

* projets financés en fonds propres par des développeurs inscrits à l'ANPE

Les Jeunes Pousses sont rares à disposer d'un moyen de financement, et à se déclarer déjà autonomes.

Besoins d'aides :

- Aide Administrative
- Aide Financière
- Aide technique et aide au recrutement
- Aide en marketing
- Software et hardware
- Conseils en management
- Publicité et communication
- Contacts
- Accès au matériel de développement

Les besoins de compétences demandées sont divers, du programmeur au commercial.

Les types de jeu en préparation :

Stratégie	6
Aventure action	4
Aventure Action	3
Course	3
Arcade	2
RPG	2
Plate-forme	2
Party Game	2
Multi genre	1

Le total n'atteint pas 30 projets de jeux car toutes les Jeunes Pousses n'ont pas répondu à cette question.

Plus de la moitié des projets restent dans des catégories très reconnaissables : RTS, aventure, action ou un mélange de ces deux genres. Un projet se déclare en MMO, ce qui peut paraître trop ambitieux pour une nouvelle société.

Plates-formes, pour les projets de jeu :

PC	18
GBA	1
Ps2	11
GC	3
Xbox	8

Si le nombre de plates-formes dépasse le nombre de projet, c'est que certains projets sont multi plates-formes.

Les plates-formes leader du marché sont évidemment les plus ciblées (pc, ps2), avec une sur représentation du PC, dont l'accès est le plus immédiat et le plus simple. Les consoles portables sont délaissées.

Vis-à-vis des éditeurs, pour les projets de jeu :

	<u>Présentation aux éditeurs en préprod</u>	<u>Avez vous déjà des contacts ?</u>	<u>Présentation aux éditeurs quand le jeu sera fini</u>
Oui	47%	47%	28%
Non	23%	33%	26%
Non répondu	30%	20%	46%

Les Jeunes Pousses ont pour la moitié d'entre elles déjà pris contact avec des clients potentiels. C'est la phase cruciale, où le projet arrive à se concrétiser, ou à ne rester... qu'un projet. C'est ce qui est arrivé jusqu'ici pour au moins deux Jeunes Pousses, qui ont arrêté leur projet depuis le dernier rapport.

Note:

On peut noter que le nombre de projets ne correspondant pas exactement aux critères définis par JIRAF s'élève au nombre de 12, ceux-ci ayant été retirés de l'étude lors du tri de vérification de la crédibilité des projets.

Les jeunes pousses et leurs projets

13 jeunes pousses vont présenter leur projet et leurs réflexions, que ce soit au niveau de leur modèle économique ou de la réalisation pratique. L'objectif est de montrer que derrière ces difficultés financières se trouvent des personnes d'expériences qui ont une véritable réflexion sur leur avenir. Il est essentiel de montrer que le jeu vidéo en France n'est pas mort, et que, malgré les difficultés financières actuelles du secteur, les professionnels résistent.

Une démonstration des jeux en cours de développement sera possible à la fin pour les Jeunes Pousses qui le désirent. L'intervention de chaque Jeune Pousse durera entre 12 et 15 min avec une petite marge prévue entre chaque intervenant.

BATTLECORP



Battle corp est un jeu on-line de stratégie et de gestion en univers futuriste qui a pour principales caractéristiques d'être multijoueurs, en tour par tour et d'un niveau graphique sans précédent sur ce type de jeu entièrement on-line (sans CD ni téléchargement).

Le projet est porté par une équipe de professionnels du multimédia au sein de l'agence de communication interactive Spoutnik en tant que production autofinancée. L'équipe intègre l'ensemble des compétences nécessaires de la conception du produit à son exploitation commerciale.

Le jeu, actuellement en bêta francophone, sera commercialisé fin 2004 sous la forme d'abonnement payant en ligne (3-6-12 mois). Ayant bénéficié de l'aide à la maquette CNC et de signaux très positifs de la part du marché (+ de 1000 joueurs actifs en bêta), le projet recherche des financements complémentaires pour un déploiement international.

Coordonnées :

<http://www.battlecorp.com>

Contact : devilsight@battlecorp.com

BLACK SHEEP STUDIOS



Black Sheep est un studio de développement de jeux vidéo basé à Paris, et travaillant sur les principales consoles de salon : Sony Playstation 2, Microsoft Xbox, Nintendo Gamecube, ainsi que sur PC.

Black Sheep est un nouveau studio, établi en septembre 2003. Il rassemble un groupe de développeurs expérimentés, qui ont tous travaillé ensemble de longue date. Ils ont publié des titres dans d'autres sociétés, et se connaissent très bien. Chacun comprend les demandes récurrentes des éditeurs de jeux vidéo : une haute qualité et une réelle maîtrise des plannings de production.

L'équipe a travaillé sous la bannière de Kalisto Entertainment pendant des années, en apprenant les méthodes et les principes. Le lien entre les membres de l'équipe a survécu à cette société, forgeant une complémentarité globale dans un environnement de production.

Créer un studio de développement est le résultat d'un but à long terme pour tous. Cette implication repose sur la volonté de réaliser les jeux les plus attrayants, dans une structure efficace possédée par l'équipe. Chacun est prêt à investir du temps et des efforts dans cette perspective excitante.

Tous les membres de l'équipe ont publié au moins deux projets sur les principales consoles. Parmi ces titres on peut trouver :

Castleween (Kalisto/Wanadoo - PS2/GC)
Lucky Luke (Kalisto - PS2/PC)
New York race (Kalisto - PC/PS2)
4 Wheel Thunder (Kalisto - Dreamcast)
Empire of the Ants (Microïds - PC)
Corsairs (Microïds - PC)
Splinter Cell 2 : Pandora Tomorrow (Ubisoft - PS2/PC/Xbox)
Virtua Skipper 2 & 3 (Duran - PC)



Black Sheep est concentré sur deux projets actuellement : la collection Champion Sheep, qui est en production, et un autre concept très innovant est en écriture.

Champion Sheep est une collection de jeux à plusieurs joueurs, au style cartoon. Le premier titre de cette collection est Champion Sheep Rally, une course de moutons située dans des lieux variés et étrange autour du monde... et au-delà !

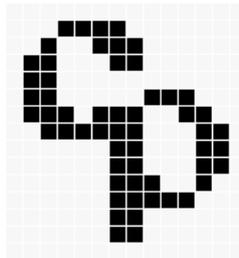
Black Sheep a pour but de rester une structure de développement à taille humaine, favorisant l'artisanat autour d'une équipe. Ceci améliore considérablement la communication et la créativité, et, logiquement, la qualité des titres. Atteindre cette qualité dans des délais respectés aux éditeurs établira une image de professionnalisme et apportera le profit à la société.

Coordonnées :

Tel : +33 (0)1 48 09 14 72

Contact : contact@blacksheep-studio.com

CREATIVE PATERNS



A l'origine de Creative Patterns on trouve trois anciens employés de Spellbound Studios GmbH : Stéphane Becker, Martin Kuppe et Jean-Michel Stenger. Chez Spellbound, ils constituaient l'ossature de l'équipe de production en assurant les postes de directeur technique, lead game designer et chef de projet. Pendant cinq ans ils ont participé au développement de jeu tels que Desperados, Robin Hood et Chicago, gagnant de l'expérience à la fois sur la construction d'un jeu AAA et sur la conduite d'un projet pour le livrer dans les temps et dans le budget.

A présent leur objectif est de capitaliser sur l'équipe de développement talentueuse montée à l'époque de Spellbound et de créer des jeux ambitieux s'adressant à un public mature sur différentes plates-formes. Ils travaillent actuellement sur deux concepts ; Beyond A Locked Door, un jeu d'enquête policière et Leviathan un jeu de stratégie temps réel.

Coordonnées :

Creative-Patterns
4, rue de l'épinoche
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3 88 31 63 03
<http://www.creative-patterns.com>

DT SOFTWARE



DT Software, représentée par Steeve Lambert et Fabien Huré, conçoit depuis un an un concept de jeu d'aventure de nouvelle génération.

Munis de diplômes d'ingénieur dans des technologies de pointe, ils bâtissent leur expérience chez CANAL+ MULTIMEDIA, CARAPACE, asUwant et Alambik. Ils décident d'unir leur expertise dans la maîtrise d'œuvre et la direction technique au service d'une vision commune.

Leurs travaux se concentrent sur l'élaboration d'un gameplay novateur, impliquant étroitement dynamisme, narration cinématographique et technologie d'avant-garde.

Afin d'illustrer et d'anticiper une éventuelle production, ils développent une technologie ambitieuse destinée à satisfaire les exigences du projet.

Coordonnées :

Contact : steeve.lambert@online.fr

FABRIKMEN



Fabrikmen apporte une nouvelle dimension au branding et conçoit le premier jeu 3D d'aventure dédié à la communication. « Le mystère de Dalarö » : un jeu vidéo inédit pour le lancement de la Volvo S40.

Créé en janvier 2004 par Bertrand Fanonnel et Alain Villaume, Fabrikmen est un studio de création pluri média qui allie les compétences d'un programmeur et d'un artiste. La société conçoit, produit et diffuse des jeux vidéo 3D sur mesure dédiés à la communication des entreprises autour d'un produit ou d'une marque, ainsi que les solutions de communication on-line et off-line associées. Issus de l'industrie du jeu vidéo, ses deux fondateurs ont participé à la création de titres importants comme Pod, F1rst, Monaco GPRS II, Pro Rally 2001, Dinosauire, Cycling Manager et Roland Garros. Basée à Paris, Fabrikmen emploie un réseau de freelance, tous issus du monde du jeu vidéo.

Coordonnées :

Contact@fabrikmen.com

Tél. 01 42 06 24 73

<http://www.fabrikmen.com>

Site de Dalarö : <http://www.dalaro-thegame.com>

HISTWAR



HistWar¹ : 18xx est l'aboutissement d'un projet débuté il y a plus de dix ans. Après la commercialisation du premier wargame « La Grande Armée à Austerlitz² » il y a 3 ans, le design a largement évolué pour donner naissance à HistWar : Les Grognards³ qui simule les engagements du 1^{er} Empire entre français, russes et autrichiens.

Placé dans un environnement 3D (perspectif et sonore) temps réel, le joueur commande à plusieurs dizaines de milliers de soldats animés, organisés dans une structure hiérarchisée et affronte un ennemi virtuel ou humain (mode multi joueur ou PBEM). Les ordres sont donnés via une interface simple relayée par une Intelligence Artificielle qui prend en charge les actions élémentaires des divers niveaux hiérarchiques (gestion des formations, des mouvements, etc...).

Le jeu permet de nombreux réglages tel l'éditeur de doctrines autorisant une personnalisation des réactions des unités aux événements survenant sur le champ de bataille. HistWar : Les Grognards est associé à un éditeur d'ordre de bataille doté d'une base de données historiques (plus de 4000 entrées) et un éditeur de cartes tridimensionnelles afin de créer des combats réels ou imaginaires.

Enfin le moteur, adapté aux autres conflits de l'époque (guerre de Sécession), peut aisément être transposé aux guerres de l'Antiquité.

Coordonnées :

<http://www.histwar.com>

Contact : jmm@histwar.com

LOAD INC



Fondé en 2003, LOAD Inc. est un studio de développement de jeux vidéo spécialisé dans les jeux de course multijoueurs / réseau sur PC et PS2.

LOAD Inc. est constitué d'anciens d'Ubi Soft totalisant plus de 30 ans d'expérience dans le jeu vidéo. Nous avons travaillé sur des projets ayant vendu plusieurs millions de copies tels que POD, la série des Monaco et F1 Grand Prix ou XIII.

L'équipe est parfaitement compétente dans tous les secteurs du développement de jeux vidéo, et une adaptabilité garantie par des diplômés tels que : Docteur en Intelligence Artificielle, Ingénieurs et Maîtres d'arts plastiques.

Le projet '**Mad Tracks**' est un jeu de course arcade développé sur PSP, PS2 et PC. Sa particularité : « le moteur à friction » comme mode de propulsion. Il vous donne un effet « nitro » aux effets réellement impressionnants et la possibilité de souvent rattraper ses adversaires.

Le jeu offre une action continue en multijoueurs (écran splitté, réseau ou PNJs). La génération pseudo-aléatoire de pièces détachées permet une rejouabilité virtuellement infinie. Ce projet s'appuie sur l'utilisation de Middleware célèbres.

Coordonnées :

<http://www.loadinc.net>

Contact : contact@loadinc.net

LOD SOFTWARE



La société LOD SOFTWARE a été fondée par quatre majors du jeu vidéo.

Séparément ou ensemble, ils ont contribué à la réalisation de plusieurs produits sur consoles et ordinateurs reconnus à travers le monde tels que Fade to Black , Arabian Night, Roland Garros, MotoRacer 3 pour les plus connus.

Chaque associé possède l'expérience de management dans leur domaine respectif ayant des postes clés dans la production d'un jeu dans les plus grandes compagnies comme Atari (ex Infogrammes) , UbiSoft, Carapace, Delphine Software International.

Conscient de la nécessité d'industrialiser la production de jeux vidéo, LOD SOFTWARE a mis en place une méthode de production adaptée aux besoins spécifiques de notre métier, inspirée des méthodes américaines dites « itératives » (XP, UP).

Connaissant le marché du jeu vidéo et de ses acteurs, les membres se sont réunis autour du jeu « Light in the Darkness » afin d'être les premiers à proposer un univers original avec le mélange de la culture Européenne et Asiatique avec 3 styles de jeu en 1 (Fighting / Platform / RPG), jouable jusqu'à 4 simultanément.

LitD est accessible aux joueurs âgés de 10 ans et plus avec une durée de vie de 15 heures de jeu intense dans lesquelles, le joueur aura le sentiment de liberté grâce aux chemins non linéaires pour atteindre la fin du jeu, découvrant plus de 30 décors et plus d'une cinquantaine de personnages.

Si le combat entre le Bien et le Mal est l'élément déclencheur du scénario, le joueur découvrira une histoire où les apparences sont parfois trompeuses où le Mal peut prendre plusieurs visages ... En effet, le scénario de « Light in the Darkness » repose sur de nombreux rebondissements que le joueur rencontrera au fil de son avancée dans le jeu. C'est en vivant cette aventure unique que le joueur découvrira le véritable visage de son ennemi.

POINTS FORTS DU JEU :

1. L'histoire à rebondissements s'appuie sur certaines valeurs culturelles.
2. Univers original mélangeant la culture Européenne et Asiatique.
3. Mélange de 3 jeux en 1. Fighting / Platform / RPG
4. Multi joueurs. Jouable jusqu'à 4 simultanément sur écran non splité.
5. Gameplay innovant.
6. Moteur d'animations surpuissant.
7. Liberté d'action contrôlée.
8. Qualité graphique poussée.

Coordonnées :

<http://www.lodsoft.com>

Tel : +33 (0)1 48 72 99 68

Contact : Rodolphe Recca

MP-DEV



MP-DEV est une structure spécialisée dans le développement issue de l'association de Fabrice GRONDIN développeur / chef de projet spécialisé dans le jeu vidéo sur toutes plateformes depuis 6 ans et de Dominique GRONDIN développeur / chercheur dans le domaine industriel réseau et applicatif d'entreprise.

C'est après avoir travaillé avec de grands éditeurs de jeu vidéo mondiaux (THQ, UBI Soft, Vivendi Universal, Sony), et avoir géré les différentes phases d'une production classiquement utilisé en France (de la négociation a la livraison du produit), que dès 2003 nous avons avec MP-DEV cherché a répondre aux questions suivantes :

- Comment gérer son entreprise et son personnel durant une production ?
- Comment justifier la confiance de l'éditeur / distributeur, afin de minimiser les risques engagés pour l'ensemble des partenaires ?
- Comment finir un produit dans les délais envisagés et avec la qualité proposé ?
- Comment financer nos projets et favoriser notre créativité ?

Nous avons donc décidé de travailler avec des partenaires d'expérience indépendants dans chaque domaines non maîtrisés (IA, Graphismes, etc..) afin d'avancer le développement d'un produit de qualité, dont l'évaluation du contenu, véritablement représentatif permet d'assurer une réponse à chacune de des questions envisagées.

C'est la raison d'être de PROJECT-R, notre première réalisation en cours de développement actuellement. Nous avons fait le choix d'un produit d'ampleur moyenne, un jeu Arcade/Sport futuriste sur consoles et PC, pouvant donner accès a une licence, ceci pour envisager des délais de réalisation maîtrisés et rapidement justifier la viabilité, la faisabilité et le coût de notre projet.

Coordonnées :

<http://www.mp-dev.com>

Contact : Fabrice Grondin (dgr@mep-dev.com)

PARALLAX FACTORY



Notre équipe : 6 personnes dont 3 graphistes, 2 développeurs, 1 chef de projet.

Notre identité : les remakes de jeu *old school*. Pourquoi ? Parce que les bons gameplays ne vieillissent pas, seul la dorure perd de sa superbe. Et on est là pour refaire la peinture.

Notre vision du marché

La catégorie budget est un potentiel sous-estimé. Des jeux vendus moins cher signifie juste qu'ils sont moins cher à faire, pas nécessairement qu'ils soient moins bons : les outils de production permettent actuellement d'avoir de la qualité sans nécessité tellement d'argent. Seulement, la course au AAA en a aveuglé plus d'un, mais il ne faut pas oublier que cher ne signifie pas nécessairement bon : la qualité d'un gameplay ne se mesure pas aux nombres de personnes qui ont travaillé dessus.

Notre plateforme technologique : Torque

Un moteur de AAA (Tribes 2), une licence adaptée aux développeurs indépendants, un prix défiant toute concurrence (100\$), une importante communauté collaborant dans un esprit open source : que du bonheur.

Coordonnées :

<http://www.paralax-factory.com>

Contact : contact@paralax-factory.com

POSEIDON STUDIOS



Poseidon Studios est constitué d'anciens de *Cryo Networks* dont l'objectif est le jeu vidéo grand public. Pour réussir, nous développons une technologie – **Odyssée** – et un jeu - **Aqua Hunters** - qui sont les bases sur lesquelles nous fondons notre développement pour les prochaines années.

Odyssée est un moteur de gestion d'univers en trois dimensions dans lequel évolueront différents types d'objets. A ces objets seront adjoints différentes fonctionnalités (physique, IA, rendu), afin de décrire leur comportement et des règles d'interaction dans le but de construire de façon modulaire quasiment tout type de jeu.

Le 1^{er} jeu réalisé et utilisant la technologie **Odyssée** en lui servant ainsi de démonstration et de résultat est **Aqua Hunters**.

Aqua Hunters est un cocktail d'action, d'aventure et de courses nautiques pimentés par un univers riche et envoûtant, servi par une mise en scène dynamique.
C'est de cette union que provient la richesse d'**Aqua Hunters**.

Ces 2 produits sont le reflet de notre savoir-faire et notre professionnalisme.

Coordonnées :

<http://www.poseidon-studios.com>

Contact : contact@poseidon-studio.com

SPIR.OPS



Spir.Ops SARL

Le Projet (déjà réalisé) SpirOps : un outil pour la production d'intelligence artificielle

Le projet est issu de 5 années de recherches dans le cadre de la thèse d'Axel Buendia : "*Une architecture pour la conception de modèles décisionnels : application aux créatures virtuelles dans les jeux vidéo*". Plusieurs versions ainsi qu'une étroite collaboration avec plusieurs studios ont permis d'arriver à la version 5.0 du noyau et à la réalisation d'une interface graphique efficace, dans le cadre d'une société créée fin 2003.

SpirOps permet de réaliser plus efficacement, et de manière plus évolutive, les intelligences artificielles qui animeront les réalités virtuelles de demain. Ses 3 axes directeurs sont :

- Faciliter la conception
- Consommer peu de ressources lors de l'exécution
- Apporter des fonctionnalités IA avancées (adaptation, mémoire)

Spir.Ops SARL se propose de distribuer et de faire évoluer cette solution innovante, permettant aux studios de s'affranchir des coûts de recherches qu'un tel outil implique forcément. La société capitalise sur les produits de cette recherche en distribuant l'outil à plusieurs studios, et s'ouvre également sur d'autres secteurs (simulation, robotique).

L'Equipe :

Axel Buendia,
Docteur en Intelligence Artificielle (Orsay), R&D Cryo, Felony Pursuit (Polygon Studio),
collaborations actuelles avec plusieurs studios

Jérôme Hoibian,
Développeur indépendant de jeux vidéo depuis 5 ans, 'June' (Polygon Studio), Lead programmeur
sur 'Burning' (Polygon Studio), 'Bluedot Project' (4x-BeCitizen-EDF).
Spécialiste en outils de production.

Coordonnées :

<http://www.spirops.com>

Tel : +33 (0)6 24 34 47 91

Contact : axelbuendia@hotmail.com

STUDIO MALICE



Studio-Malice SARL a été fondée par une équipe de seniors du jeu vidéo.

Notre objectif est la création de jeux divertissants et non violents pour les enfants de tous âges et tous publics, dans un esprit très *cute*.

Pour ce faire, nous nous sommes dotés du moteur multi-plateformes G.O.S.T, notre technologie propriétaire sur PC et sur consoles : PSOne et PS2.

Technologie GOST :

GOST (Game OS Technology) est notre moteur de jeu vidéo propriétaire ?

Points forts :

- Exportateurs de ressources graphique depuis les logiciels de 3D
- Editeur de niveaux ergonomiques pour l'intégration des médias
- Langage de script pertinent pour la création de l'interactivité
- Modules multiplateformes : Pathfinding, Physique, Caméra...
- Modules spécifiques : 3D et sons pour PC, PsOne et PS2.

SHAKAN

Shakan est un jeu de plateformes-aventure en vue latérale, pour les 5-7 ans.

Humour, dextérité, réflexion, dans le pur style Adibou et Mario, tout est là pour permettre à toute la famille de passer, à petit prix, un excellent moment ensemble :

- 9 niveaux de jeu dans 5 univers
- 2 gameplay : plateformes et race
- 2 modes de jeu

Coordonnées :

Studio Malice
14, rue Soleillet
75020 Paris
Tel : +33 (0)1 40 33 71 46
<http://www.studio-malice.com>

Partenaires

Les partenaires de cet événement sont composés d'éditeurs d'outils de création et de middleware : Alias, Criterion, Discreet, Newtech, Tages.

Ils viennent avant tout témoigner leur soutien actif à cette relève prometteuse et leur permet également de leur faire profiter de leur savoir-faire et de leurs technologies. Les Jeunes pousses ont en effet tout à gagner à connaître ces sociétés, méthodes et outils.

L'époque à laquelle un programmeur seul suffisait à faire un jeu est révolue... Avec l'avancement des technologies de représentation d'espaces et d'objets en 3 dimensions, tout un pan de métier est né pour mettre à profit cette avancée, en employant des outils adaptés. Ces outils sont édités par Alias, Criterion, Discreet et Newtech.

Parallèlement au développement d'un jeu, avec l'arrivée d'Internet et la multiplication des joueurs, l'industrie fait encore plus qu'avant face au piratage. Et Tages apporte des solution pour protéger ces jeux.

Ces partenaires se tiendront à la disposition des Jeunes Pousses pour leur fournir toutes les informations relatives aux produits qu'ils proposent.

ALIAS



Leader technologique mondial en solutions graphiques 3D, Alias développe des logiciels destinés aux marchés du film et de la vidéo, des jeux, de l'Internet, des médias interactifs, du design industriel et de la visualisation. En 2003, l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences a décerné à la société Alias l'Oscar de la Réalisation Technique pour le développement de son logiciel Maya, logiciel professionnel d'animation 3D et d'effets spéciaux. Parmi les clients dans le secteur du divertissement et du jeu, on peut citer Acclaim Entertainment, Inc., CNN, Core Design Limited, Digital Domain, Disney, Dreamworks, Electronic Arts, Industrial Light & Magic, Factor 5 LLC, Midway Games, Nintendo, Pacific Data Images (PDI), Pixar, Sega, Sony Pictures Imageworks, Square Co., Ltd., Warner Feature Animation et Weta Ltd.

Site d'alias : <http://www.alias.com>

CRITERION RENDERWARE



RenderWare permet aux développeurs d'être créatifs grâce à un environnement professionnel et mature de technologie de programmation. Il y a à l'heure actuelle plus de 500 jeux en développement et publiés partout dans le monde qui utilisent la technologie de RenderWare. Aujourd'hui la pré-production et le développement d'un jeu console sur quatre est accompagnée de la technologie RenderWare.

Le portfolio de RenderWare concernant les solutions de développement de jeu, inclut :

La plate-forme de RenderWare - l'infrastructure de logiciel personnalisé de jeu vidéo qui se compose d'une suite intégrée de technologies fournissant les plus graphismes, la physique, l'intelligence artificielle et le son les plus aboutis au monde. C'est un outil puissant dans les mains de vos experts. Maximisez leur productivité en leur donnant le tremplin pour réaliser plus, mieux, plus rapidement.

Le Studio RenderWare - la suite logicielle de production de jeux vidéo permet aux producteurs et concepteurs d'optimiser la gestion, l'organisation et la direction de création dans la production de jeux ; il fournit à des équipes de programmeurs le cadre pour des méthodologies structurées de technologie de la programmation, il fournit à des artistes la gestion des données critiques, la spécialisation et l'intégration.

RenderWare est largement employé au sein de la communauté de développement de jeux vidéo, y compris des clients prestigieux tels qu'Activision, Atari, EA, Konami, Midway, Namco, Rockstar Games, Sammy Studios, SCEE, Sony Online, THQ et Ubisoft.

Site de Criterion Renderware: <http://www.renderware.com>

DISCREET

discreet'

Vue d'ensemble de DISCREET

Discreet assiste les professionnels des médias pour transformer leurs visions les plus évocatrices et ambitieuses en réalité.

Ses solutions logicielles, maintes fois récompensées, sont conçues pour la création numérique, la gestion et la livraison de médias à travers toutes les disciplines : les effets visuels des films et de la télévision, du graphisme et édition à l'animation, au développement de jeux vidéo, au Web ainsi qu'au design.

Discreet basé à Montréal, a été fondé en 1999 après qu'Autodesk, Inc. a acquis Discreet Logic inc. et fusionné ses opérations avec Kinetix ®.

Au sujet d'Autodesk

Autodesk est le logiciel le plus populaire et la ressource référence en matière de contenu numérique de création. La compagnie fournit le logiciel et les services de portail web pour aider les clients à conduire des projets grâce à la puissance de la conception. L'une des plus grandes compagnies de logiciel dans le monde, Autodesk assiste plus de six millions de clients dans plus de 160 pays, transformant des projets en réalité.

Site de Discreet : <http://www.discreet.com>

NEWTEK



NewTek est pour une grande partie complice de la révolution vidéo. Après avoir fondé NewTek en 1985, le visionnaire Tim Jenison a dirigé le design d'une série de produits phares, et continue à guider la compagnie qui se fraye un chemin dans les outils innovateurs et accessibles pour l'animation générée par ordinateur, la vidéo et les effets spéciaux.

Depuis son commencement, NewTek a été un moteur, en repoussant sans cesse les limites de la technologie de vidéo et de graphismes 3D, tout en redéfinissant le prix/performance et la facilité d'utilisation. NewTek est sans doute mieux connu dans l'industrie du film et de la vidéo en tant que compagnie qui a créé le segment informatique en 1990 avec l'introduction de son produit extrêmement réussi, le Video Toaster d'Amiga. En 1993, NewTek et son fondateur, Tim Jenison, ont reçu un Emmy Award pour l'accomplissement technique de ce produit révolutionnaire. NewTek a établi son succès sur le concept de fournir de puissants produits intuitifs à des prix qui sont très accessibles. Vers la fin 2001, NewTek a redéfini de nouveau la vidéo avec la sortie d'une nouvelle version du puissant Video Toaster [2], produit de nouvelle génération fonctionnant sur la plateforme 2000 de Windows.

Les outils peu coûteux fournis par NewTek ont élargi la base de ceux qui créent de la vidéo et du graphismes de qualité. Dans le même sens, NewTek a développé une base de client fanatiquement fidèles qui s'attendent à des produits toujours nouveaux et innovants, à des prix inégalés.

Après plus qu'une décennie à Topeka, dans le Kansas, la compagnie privée a établi de nouveaux sièges sociaux à San Antonio, Texas, en 1998, où il est plus facile d'attirer des lead programmers, des commerciaux pour nos produits et du personnel de soutien technique. Les nouveaux bureaux de NewTek fournissent un environnement de travail attirant et stimulant, juste quelques miles en aval de la route du meilleur BBQ dans le Texas.

Site de Newtek : <http://www.newtek.com>

TAGES



TAGES SA est la spin off parisienne de THALES qui exploite la technologie TAGES de protection contre la copie de CD et DVD ROM. Cette technologie repose sur des brevets de THALES et le savoir faire qui a été élaboré par MPO, partenaire industriel de TAGES.

La technologie TAGES repose sur un procédé de mastering spécifique qui permet de créer une zone de données sécurisée. Cette zone est un espace accessible aux développeurs pour protéger leur propres données avec une totale flexibilité, leur permettant d'élaborer des protections spécifiques à leur jeux avec une variabilité maximum. Aussi, des fonctions ont été élaborées spécifiquement pour le jeu vidéo de manière à rendre le reverse engineering nettement plus complexe. Ces fonctions donnent la main aux développeurs qui piègent les crackeur pour étendre la fenêtre durant laquelle il n'existe pas de crack. Par ailleurs, les cracks qui sortent sont défectueux et les utilisateurs de cracks perdent confiance aux et achètent le jeu.

Au-delà de la copie droite physiquement impossible, TAGES donne aux développeurs les moyens de combattre le reverse engineering logiciel avec des outils très simples (APIs insérées dans le code source et logiciel d'encapsulation d'exécutable). Par l'utilisation des outils logiciels de TAGES, les studios acquièrent une autonomie pour mettre en place la protection (dans le code source ou sur les exécutable) et tester ses effets, pour la meilleure fluidité de leur process.

TAGES SA met en œuvre une relation de partenariat avec ses clients. Le niveau de service et de réactivité du support technique est particulièrement apprécié.

TAGES offre un niveau de protection supérieur vis-à-vis des trois modes de piratage, tout en donnant le contrôle de la politique de protection aux développeurs et le choix du répliqueur aux éditeurs. TAGES donne un nouvel horizon à la lutte contre le piratage des jeux vidéo.

Pour plus d'informations, contactez

Vincent LEFEBVRE, CEO

Vincent.lefebvre@tagesprotection.com

Tel +33 1 47 01 49 73

portable +33 6 63 57 91 90

www.tagesprotection.com

Les organisateurs

La CCIP/Délégation de Paris et JIRAF, avec le soutien de Capital Games

Le jeu vidéo et son industrie sont de plus en plus reconnus par notre société comme d'extraordinaires vecteurs culturels et économiques. C'est ainsi que l'association loi 1901 JIRAF a fait de la lutte pour la sauvegarde du jeu vidéo français son combat. La CCIP/délégation de Paris, quant à elle, s'est donnée pour mission de soutenir les entreprises des NTIC et du jeu vidéo sur le territoire d'Ile-de-France. Et c'est tout naturellement que Capital Games soutient cette initiative.

CCIP/Délégation de Paris



Présentation de la Délégation de Paris

Paris se distingue des autres grandes villes françaises et européennes par une densité de population résidentielle combinée à un parc d'entreprises de premier ordre. Ainsi, avec plus de 2 millions d'habitants, 330.000 établissements et 1.6 millions d'emploi, la capitale accueille 19% de la population de l'Île de France, 40% de ses établissements et 33% de ses emplois.

Au cœur de la circonscription de la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris, la Délégation assure ses missions sur l'ensemble des 20 arrondissements de la capitale. Informer, guider, animer, représenter, autant de missions qu'elle privilégie pour accompagner les chefs d'entreprise.

Par ces initiatives en faveur de l'animation des quartiers, elle est un acteur essentiel du développement du tissu économique parisien. Elle est consultée par les Pouvoirs Publics dans les domaines de l'urbanisme commercial, de l'urbanisme réglementaire et opérationnel et dans le cadre du respect des textes encadrant l'exercice du commerce.

Elle siège dans de nombreuses commissions de la Ville de Paris, de l'Etat, dans divers groupes de travail ou observatoires départementaux.

Elle travaille en liaison étroite avec ses partenaires institutionnels, associatifs et professionnels, avec lesquels un certain nombre d'organismes ou structures spécialisées ont pu être créés.

Site : <http://www.ccip75.ccip.fr/>

JIRAF



L'association Loi 1901 JIRAF (le Jeu vidéo et son Industrie Rassemblent leurs Acteurs Français) se compose de professionnels du jeu vidéo français, associés à titres individuels pour aider au développement bénéfique et durable de ce secteur, et pour informer et sensibiliser l'opinion publique et les médias tant sur les réalités de ces métiers que sur le potentiel de ce support de création.

JIRAF a été créée début avril 2003, et se veut représentative des acteurs du domaine, afin de défendre et de représenter les intérêts professionnels de ses membres. Les autres objectifs majeurs sont notamment de s'adresser au grand public, afin de valoriser l'univers des jeux vidéo, et de sensibiliser l'opinion sur le fait que le jeu vidéo est une oeuvre artistique.

Le cœur de l'association est représenté par le site www.jiraf.org : celui-ci a été lancé en décembre 2002 par Nicolas Perret, après son [intervention de septembre à l'IGDA](#). Il comptait 1000 inscrits trois mois après son lancement.

Les membres potentiels de l'association sont tous les employés du secteur (programmeurs, graphistes, game designers, chefs de projet, producers, patrons, musiciens...), qu'ils soient en poste ou au chômage, et les gens tournant autour du secteur : les journalistes spécialisés, les étudiants...

L'essentiel des échanges entre ses membres se fait à travers le site (articles, forums, chat...), par email, et bien évidemment par rencontres réelles autant que possible. Tous les employés du jeu vidéo sont invités à rejoindre l'association afin d'en soutenir l'action.

Site JIRAF : <http://www.jiraf.org>

CAPITAL GAMES



Le SPL jeu vidéo Paris et Ile-de-France « Capital Games »

Formée en décembre 2003, issu de l'action de Frédéric Weil producteur indépendant de jeu vidéo ainsi que d'une dizaine de sociétés de développement de jeux vidéo basées à Paris et région parisienne, l'association loi 1901 « Capital Games » a un objectif global : *Mobiliser les pouvoirs publics locaux autour de la filière jeux vidéo identifiée à Paris comme filière d'avenir. Et faire en sorte que Paris et sa région deviennent l'un des deux ou trois pôles français d'excellence de la production et du développement du jeu vidéo.*

Systemes productifs locaux, districts industriels italiens, clusters anglo-saxons. Plusieurs appellations pour une même réalité : un mode d'organisation de PME efficace Les notions de "SPL", "districts industriels", "clusters", appliquées à des expériences de développement économique local, recouvrent tous les points de définition suivants (avec parfois des nuances selon les cas) :

- une concentration de PME-PMI sur un territoire géographiquement limité et défini par elles,
- spécialisées dans un secteur d'activité, autour d'un métier ou autour d'un produit
- concurrentes et complémentaires
- pouvant s'appuyer sur une structure d'animation et associant les autres acteurs du territoire

Actions 2004

Afin de réaliser son objectif, Capital Games adopte pour la première année une démarche pragmatique centrée sur trois axes principaux :

- **Axe financement** : Faciliter le financement en organisant un mode de production dit indépendant, basé sur le modèle du cinéma ou bien de l'audiovisuel, en y impliquant les différents moyens de la région et de Paris en la matière. Faire de Paris et de sa région, une place financière solide et fidèle pour le développement et la production du jeu vidéo.

- **Axe R&D** : Mutualiser les efforts de R&D entre les entreprises membres du SPL afin de permettre à des institutionnels comme l'ANVAR, la DRIRE, le CRITT d'avoir une meilleure visibilité et une validation multi-entreprise.

- **Axe international**- Développer la visibilité des studios de la région et de la capitale à l'étranger lors des salons majeurs du jeu vidéo.- Favoriser des opérations d'affaires à l'international avec les principaux acteurs mondiaux du jeu vidéo.

Nous travaillons parallèlement aux actions suivantes :- Développer la formation pour les salariés de ces sociétés- Faciliter l'implantation en terme immobilier des entreprises de jeu vidéo à Paris.

Enfin notre action ne peut se développer que dans la coordination et la mutualisation avec les autres actions locales et nationales en faveur de jeu vidéo comme Lyon Game à Lyon, l'APOM et l'AFJV à Paris ainsi que JIRAF au niveau national.

Site Capital Games : <http://www.capital-games.org>



Liste des établissements de formation

Puisque la formation précède la création voici une liste des principaux établissements à ce titre.

ARIES

<http://www.aries-esi.net>

Contact : marseille@aries-esi.net ; annecy@aries-esi.net ; grenoble@aries-esi.net

Créajeux

<http://www.creajeux.com>

Contact : Victor Duarte (vd@creajeux.com)

Ecole Nationale du Jeu Vidéo

Contact : Laurent Herbreteau (lherbreteau@cnbdi.fr)

L'école Multimédia

<http://www.ecole-multimedia.com>

Contact : Julio Arias-Amanz (julio@ecole-multimedia.com)

EPITA

<http://www.epita.fr>

Contact : Fabrice Bardèche (fabrice.bardeche@epita.fr)

Tel : 01 47 55 30 00

Gobelins

<http://www.gobelins.fr>

Contact : Marcel Villoing (mvilloing@gobelins.fr)

Tel : 01 40 79 92 15

Institut National du Multimédia

Contact : iim@devinci.fr

ISART

<http://www.isartdigital.com>

Contact : M. Roussel (informations@isartdigital.com)

Tel : 01 48 07 58 48

ITECOM

<http://www.itecomopera.com>

Lisaa

<http://www.lisaa.com>

Contact : Renaud Jungmann (r.jungmann@lisaa.com)

Tel : 01 42 22 13 01

Numedia-edu

Contact : Janique Laudouard (janique.laudouard@ac-paris.fr)

Tel : 01 44 62 43 94

Studio Mercier

<http://www.studiomercier.com>

Contact : Laurent Mercier (info@studiomercier.com)

Tel : 01 44 68 07 32

SupInfoGame

Contact : supinfogame@valencienne.net

Tel : 03 27 28 43 53

Bibliographie - Webographie

Ouvrages

LE DIBERDER Alain et Frédéric, *L'univers des jeux vidéo*, La Découverte, 1997.

BRUNO Pierre, *Les jeux vidéo*, Syros, 1993.

GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Coll. Chams Visuels, L'Harmattant, 2002.

ROUSTAN Mélanie (sous la direction de), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*, Dossiers Sciences Humaines et Sociales, L'Harmattant, 2003.

ICHBIAH Daniel, *La saga des jeux vidéo*, Pocket, Saint Amant, 1998.

Internet

Rapports

Rapport Le Diberder : <http://www.culture.fr/culture/editions/r-devc/dc139.pdf>

Rapport Fries : <http://www.telecom.gouv.fr/documents/rapportfries.pdf>

Rapport Averous : <http://www.premier-ministre.gouv.fr/fr/p.cfm?ref=42089&d=1>

Etudes sur les salaires (JIRAF) :

<http://www.jiraf.org/modules.php?name=News&file=article&sid=128&mode=&order=0&thold=0>

Sites Internet (liste non exhaustive)

AFJV (Agence Française pour le Jeu Vidéo): <http://www.afjv.com>

APOM (Association des Producteurs d'Oeuvres Multimédia): <http://www.apom.org>

CAPITAL GAMES : <http://www.capital-games.org>

CCIP (Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris): <http://www.ccip.fr>

Cyber Rond-Point (CCIP): <http://www3.ccip.fr/ciber/indexfinal.htm>

CNC (Centre National de la Cinématographie): <http://www.cnc.fr>

JIRAF (Le Jeu vidéo et son Industrie Rassemblement leurs Acteurs Français): <http://www.jiraf.org>

SCAM (Société Civile des Auteurs Multimédia) : <http://www.scam.fr>

SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs): <http://www.sell.fr>