

Angoulême: petite capitale du jeu vidéo

Une centaine de professionnels du jeu vidéo sont réunis au Nil et à l'Enjmin aujourd'hui et demain. Ils participent au Videogame executive forum. Une aubaine pour les créateurs indépendants.

Julie DESBOIS
j.desbois@charentelibre.fr

L'ambiance est studieuse chez Bulwark Studios. Casques sur les oreilles, les yeux rivés sur l'écran, Laëtitia Meyerfeld, artiste 2D, 3D, et Tatiana Barbesolle, directrice artistique, sont concentrées. Elles peaufinent et réajustent l'environnement graphique du dernier bébé des studios: *Mechanicus*. Un jeu pour PC inspiré de *Warhammer 40 000*, un jeu de bataille sur table pour deux dans lequel les joueurs prennent le commandement d'une armée de figurines. «*Un univers de science-fiction qui existe depuis 30 ans*», précise Emmanuel Monnereau, cofondateur du studio. Comme chaque année depuis six ans, il flânera au Videogame executive forum (VEF), organisé par Magelis et le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV), aujourd'hui et demain. *C'est top qu'un événement comme ça perdure à Angoulême. La Ville gagne en visibilité. Surtout que la formule a bien évolué et s'adresse de plus en plus aux petites structures.* Pour le cofondateur des studios, les planètes se sont parfaitement alignées en fin d'année 2016, date à laquelle il a obtenu les droits d'exploitation de la licence *Warhammer 40 000*. De telles opportunités sont rares pour les



Artiste 2D, 3D, Laëtitia Meyerfeld crée les univers de *Mechanicus*. Un jeu pour PC inspiré de *Warhammer 40 000* produit par Bulwark Studios. Sortie prévue en fin d'année.

Photo Renaud Joubert

petits studios. «*Deux ans de production, c'est un projet d'envergure qui peut nous permettre de rayonner large.*» La pression est à son comble pour la petite équipe passée à neuf personnes au moment du pic de production, aujourd'hui réduite à sept (en temps normal, ils sont trois). «*C'est la dernière ligne droite. On doit avoir terminé pour la fin de l'année*», annonce Emmanuel Monnereau. Légèrement sur les dents. Mais rassuré par le «*très bon accueil du public*» lors de la présentation des premières

images du jeu en février. L'épilogue pourrait donc prendre des airs de success story et marquer un tournant pour le studio ange-moisin créé en 2012 dans la pépinière d'entreprises de Magelis. Magelis qui œuvre en coulisses pour permettre aux créateurs de jeu vidéo de créer l'esprit serein. En mettant des bureaux à disposition. Ou en faisant d'Angoulême la capitale éphémère du jeu vidéo en organisant le VEF pour la septième année consécutive.

Angoulême a les armes

Une centaine de professionnels du jeu vidéo seront présents pour cette édition 2018 «*Des patrons d'entreprise qui comptent*», souligne David Beauvallet, directeur de la communication de Magelis. Sans oublier John Romero, le pape du jeu vidéo, en super star (lire encadré ci-dessus). «*Le VEF, on le fait pour que nos boîtes se connectent avec des acteurs importants de l'industrie du jeu vidéo. Le but, c'est d'attirer le*

gard de ces gens-là sur Angoulême, de leur monter notre potentiel, de développer l'écosystème et de devenir un acteur structurant de la filière», ambitionne David Beauvallet. En clair, faire d'Angoulême un haut lieu du jeu vidéo. Et la ville de l'image à les «*armes*» pour y parvenir. «*L'Enjmin, une usine à talents, l'école reconnue comme la meilleure par la profession;*

John Romero, la peinture

Chaque année, le Videogame executive forum (VEF) invite un grand nom du domaine. Cette année, c'est John Romero. Des jeux d'arcade aux ordinateurs du collège; de l'Apple II à l'Apple d'iPhone; de Dangerous Dave à l'icône Doom, la carrière de John Romero a suivi et forgé l'industrie du jeu vidéo. Ce soir, il donnera la conférence d'ouverture VEF de 18 h 15 à 19 h 15. Il explorera l'industrie du jeu vidéo à travers sa carrière passée et présente et spéculera sur son avenir. Places limitées. Conférence réservée aux pros.



John Romero donnera la conférence d'ouverture du VEF.

Repro CL

Magelis; et la volonté politique de la région d'ouvrir un fonds d'aide. Si on combine les trois, on peut s'installer et développer son activité à Angoulême», détaille Thierry Platon, vice-président du SNJV, qui s'est installé en début d'année dans la pépinière Magelis. S'il décrit ces dernières années comme moroses, aujourd'hui, il est optimiste. «*Il y a comme un renouvellement et de plus en plus de succès individuels en France. L'avenir s'annonce radieux.*»

Le chiffre

400 000 €

C'est le montant total que la région a attribué à pour soutenir

la filière jeu vidéo, l'année dernière. Dans le cadre de l'adoption des nouveaux dispositifs d'aide aux entreprises, la Nouvelle-Aquitaine avait mis en œuvre un dispositif spécifique au jeu vidéo qui s'élevait à 150 000 € maximum par projet. À ce titre, six projets ont été aidés en 2017. Selon le SNJV, la Nouvelle-Aquitaine compte 112 entreprises liées au jeu vidéo (développeurs, éditeurs, distributeurs, prestataires de services.) C'est la région qui en compte le plus derrière l'Île-de-France et devant l'Auvergne-Rhône-Alpes.

»
Attirer le regard des professionnels. Leur montrer notre potentiel et devenir un acteur structurant de la filière.