



# La Suisse en force à la Gamescom de Cologne

**DIVERTISSEMENT** La grand-messe des jeux vidéo s'ouvre ce mardi à Cologne. L'événement accueille cette année 18 studios suisses, reflet d'un secteur en pleine expansion

DELPHINE NERBOLLI, BERLIN

La Gamescom de Cologne s'est imposée, après la Game Developers Conference de San Francisco, comme la Mecque des professionnels du jeu vidéo. Chaque année, le nombre des participants y est en augmentation. Du 20 au 24 août, plus de 1100 exposants venus de 50 pays présentent leurs projets dans les allées du centre des congrès de Cologne. Au total, plus de 400000 visiteurs sont attendus.

Pour les Suisses aussi, la Gamescom est devenue incontournable. Cette année, 18 studios helvètes sont représentés, sous un seul pavillon Swissgames, qui sera pour la première fois inauguré par un conseiller fédéral. Alain Berset, chargé du Département fédéral de l'intérieur, sera sur place ce mardi. « Cette participation montre que la politique s'intéresse au secteur des jeux vidéo », confirme Sylvain Gardel, de la fondation Pro Helvetia, qui finance ce pavillon et soutient aussi une vingtaine de projets chaque année.

De fait, le secteur des jeux vidéo est en plein essor en Suisse avec, d'après l'Association des développeurs de jeux suisses

(SGDA), près de 130 studios – un chiffre multiplié par cinq en dix ans –, 592 emplois générés, essentiellement autour du lac Léman et de Zurich, et un chiffre d'affaires de 150 millions de francs en 2018. « Ce secteur est encore très jeune », reconnaît

Sylvain Gardel. « Nous avons dix années de retard par rapport à des pays comme l'Allemagne et le Royaume-Uni, mais la Suisse commence à faire sa place grâce à des créations artistiquement bien travaillées. N'oublions pas qu'il existe une tradition du design en Suisse. Le pays profite aussi de sa très bonne réputation en matière de technique, grâce entre autres à l'Ecole polytechnique fédérale de Lausanne », ajoute-t-il.

## Les studios suisses reconnus à l'international

Conséquence, certains studios se sont fait un nom au niveau international, comme le zurichois Giants Software et son jeu *Farming Simulator* ou encore le studio de Lausanne Sunnyside Games, qui sera présent cette semaine à Cologne. Certains collaborent même avec Hollywood, comme le studio zurichois Gbanga, qui a remporté le GameDev Challenge 2018 des studios Universal.

A la Gamescom, le stand Swissgames reflète l'évolution de ce secteur, avec la présence de jeunes pousses et de studios

en pleine ascension. C'est le cas d'Okomotive, qui participe pour la cinquième fois d'affilée à cette foire internationale et fait figure de mentor pour les autres participants suisses. Son jeu *FAR: Lone Sails*, disponible depuis le 18 août sous licence Nintendo, fait partie des pépites suisses et a remporté de multiples prix à l'international. « A la Gamescom, nous avons trouvé notre éditeur », rappelle Don Schmockler, l'un des fondateurs de ce jeune studio. « Sans ce salon, nous n'aurions peut-être pas grandi aussi vite, poursuit-il.

Ce salon permet de créer de multiples contacts et de présenter ses projets au public. Tout y est très intense. » Basé à Zurich, Okomotive compte actuellement cinq salariés et souhaite encore embaucher.

Ce sera en revanche la première participation à la Gamescom pour Asteroid Lab. Les trois collaborateurs de ce studio fondé officiellement il y a tout juste une semaine et basé à Berne viennent présenter leur jeu *Terraformers*, encore en phase de prototype. « Il était temps pour nous de venir à Cologne », juge Alexis Giard, l'un des trois fondateurs. « Notre souhait est de nouer des contacts avec des influenceurs et des médias, mais aussi avec des éditeurs et des investisseurs. Cela va être l'occasion de les rencontrer en personne », commente-t-il, plein d'espoir. ■