



Les développeurs suisses, dont les Bullois de Momo-Pi, s'unissent pour la Gamescom

Vitrine helvétique à Cologne

« OLIVIER WYSER

Jeux vidéo » C'est un événement majeur sur la scène mondiale du jeu vidéo. La Gamescom, le Salon international de Cologne, en Allemagne, se tiendra du 20 au 24 août. Afin de donner une visibilité maximale à ses studios de développement et à ses productions, la Suisse y installe un pavillon, sous la houlette de Pro Helvetia et de la Confédération.

Pas moins de 19 studios helvétiques se déplaceront avec à la tête de cette délégation estampillée «Swissgames» des poids lourds tels que les Zurichois de Blindflug Studios ou les Lausannois de Sunnyside Games. Dans la liste des studios suisses on retrouve également le petit studio de développement indépendant Momo-Pi, fondé en 2015 à Bulle. «La Gamescom de Cologne est un événement majeur. Un gros salon qui permet de mettre en avant ses productions, de découvrir de nouvelles licences, de nouvelles consoles, etc. C'est un salon fréquenté à la fois par les professionnels et par le public», résume Guillaume Schneuwly, l'un des créateurs de Momo-Pi.

Des prix pour Persephone

Le studio bullois présente Persephone, un jeu de puzzle isométrique basé sur une question

existentielle: et si la mort dans un jeu vidéo n'était pas la fin mais plutôt le moyen de passer un niveau? Vous incarnez Persephone, qui doit absolument toucher le fond des enfers pour retrouver son amour, un certain Hadès... «Persephone est le projet principal de Momo-Pi, mais nous travaillons aussi sur d'autres jeux en parallèle», indique Guillaume Schneuwly.

«Les structures restent modestes dans notre pays»

Guillaume Schneuwly

Le studio a d'ailleurs déjà remporté des prix avec son jeu lors de sa sortie sur les appareils mobiles Apple et Android. Notamment un Top 10 Award Google Play au festival Indie Games 2019, au Japon. «C'est une reconnaissance et ça fait toujours plaisir. Cela donne un peu de visibilité en plus au jeu», poursuit le développeur, qui compte un peu plus de 10 000 téléchargements de Persephone. «C'est n'est pas forcément un grand succès mais c'est déjà bien pour un studio indépendant.»

Dur d'être indépendant

Est-ce possible aujourd'hui de vivre du jeu vidéo lorsqu'on est un indépendant en Suisse? «Disons qu'aujourd'hui les structures dans le pays restent modestes. Mais il y a un savoir-faire et les choses se mettent en place. Le secteur se développe gentiment, même si la mentalité et les structures sont encore un peu en retard par rapport à d'autres pays», explique Guillaume Schneuwly. C'est pourquoi une présence massive des développeurs helvétiques à la Gamescom est un avantage. «L'union fait la force. Avoir un gros stand et des gens avec qui échanger des idées, c'est très important.»

Une émulation vitale pour permettre aux acteurs suisses du milieu de créer un réseau. «Développer un jeu vidéo demande des compétences très variées, à la fois du visuel, de l'audio, de la logique, du marketing... Etre indépendant forcément cela limite la marge de manœuvre. D'où l'importance d'avoir des contacts avec d'autres gens actifs dans le même secteur.» La Gamescom de Cologne constitue une belle vitrine pour les productions Swiss made. Près de 400 000 visiteurs sont attendus cette année. »

LA LIBERTÉ

La Liberté
1700 Fribourg
026/ 426 44 11
www.laliberte.ch/

Medienart: Print
Medientyp: Tages- und Wochenpresse
Auflage: 38'423
Erscheinungsweise: 6x wöchentlich



Seite: 27
Fläche: 59'153 mm²

Auftrag: 1048068
Themen-Nr.: 037.020

Referenz: 74458239
Ausschnitt Seite: 2/2



Persephone, jeu de puzzle isométrique développé par des Bullois, a déjà gagné plusieurs prix. Momo-Pi