



**CONTHEY** Plus de 600 personnes ont participé à la première édition d'Into the Game, un rassemblement à Conthey autour de l'univers du jeu vidéo. Joli score.

## La première foire des gamers

Le jeune développeur valaisan Guillaume Cerdeira a créé de A à Z Moon River, son propre jeu vidéo qui a remporté le prix AzPLAY à l'International Festival of Independent Games à Bilbao.



**JADE ALBASINI** (TEXTES)

**HÉLOÏSE MARET** (PHOTOS)

Samedi après-midi, la salle polyvalente de Conthey a été transformée en repère pour férus de consoles par Geek Cavern, les organisateurs d'Into the Game, une rencontre qui met le jeu vidéo et ses dérivés à l'honneur. Devant le stand Nintendo à 14 h 30, un petit amoncellement de fans attendait avec impatience la conférence de Sofyan, un youtubeur parisien de 22 ans (voir encadré), l'un des moments phares d'un programme riche en réalité virtuelle, la nou-

velle tendance du marché.

Au fil de la journée, ils ont été plus de 600 à se relayer devant les bornes Sony et Xbox pour tester les produits dernier cri. Un score honorable pour une première édition qui s'est déroulée au beau milieu du week-end de l'Ascension et qui devait compter sur la concurrence des Caves ouvertes. «On est ravis de cette affluence. Il y a une vraie communauté de joueurs en Valais et notre but premier était de les rassembler», commence Gilles Berthouzo, prési-

dent de Geek Cavern. Courses de voitures, paysages enchantés, combats de ninjas, il y en avait pour tous les goûts.

### Moon River, jeu d'énigme valaisan

Avec son graphisme onirique, Moon River, le jeu créé de A à Z par Guillaume Cerdeira, un développeur autodidacte originaire de Conthey, attire les curieux. «Cool le concept de faire un jeu d'énigme épuré», lâche Matthias, un visiteur d'Ovron-



naz qui fixe avec attention le petit bonhomme bleu sauter d'une plateforme à une autre. Après avoir passé quelques années sur les bancs de l'ECAV à Sierre en graphisme puis sur ceux de l'ECAL en interaction design, le concepteur de 26 ans s'est essayé à l'animation d'un personnage en 3D. «J'ai tout appris sur le web. Toutes les manipulations de mon logiciel sont référencées sur des forums», explique le Valaisan qui a remporté le prix AZPlay lors de l'International Festival of Independent Games à Bilbao.

Il a fallu quand même six mois à Guillaume Cerdeira pour mettre au point la première version de son concept. Et plus d'un an ensuite pour la deuxième. «Je vais finir ce jeu dans un ou deux ans car j'y travaille de manière ir-

régulière. Je préfère garder le plai-

sir de développer que de subir les contraintes professionnelles d'une

éventuelle commercialisation.» A terme, Moon River sera donc accessible sur des plateformes spé-

cialisées. «Les feedbacks de la journée sont positifs, même si certains ne s'arrêtent que quelques minutes et reposent la manette. Je dois encore penser à quelques scénarios pour éviter les bugs», finit le développeur.

### Sensibilisation pour les parents

Sur place, il n'y avait pas seulement des concepteurs et des stars du web. En collaboration avec Gaming Federation, l'association Addiction Valais était également présente pour sensibiliser les parents et informer les joueurs quant aux risques d'une utilisation addictive. «Il existe un

lien entre l'addiction au gaming et la dépendance aux jeux d'argent»,

informe Romaine Darbellay, intervenante en prévention. Satisfaite de constater que les parents, parfois dépassés par le comportement 3.0 de leur progéniture, sont de plus en plus curieux. Elle leur a conseillé de prôner une utilisation responsable des consoles à la maison. «Les jeux vidéo peuvent être vecteurs de liens sociaux si les enfants jouent en groupe mais il ne faut pas négliger d'autres activités», ajoute-t-elle.

Enjoué par ce coup d'essai, Geek Cavern se voit déjà piloter une deuxième édition d'Into the Game. Un rendez-vous à taille humaine, convivial, loin des grandes messes voisines comme Polymanga à Montreux ou le Royaume du web à Genève.



Parmi de nombreuses activités, les visiteurs ont pu tester des jeux vidéo basés sur la réalité virtuelle, dernière grande tendance sur le marché.



Nintendo, Sony, Xbox – rarement présents lors de telles manifestations ont mis à disposition des bornes pour cette édition d'Into the Game.



## SOFYAN, STAR DE YOUTUBE AUX 700 000 FOLLOWERS

L'Into the Game, ce n'était pas seulement un hommage à l'art du jeu vidéo, c'était aussi, le temps d'une intervention à succès, un détour par le cinéma, avec la participation de Sofyan, un youtubeur parisien qui compte plus de 700 000 followers sur sa chaîne dédiée au septième art. *«J'improvise des nouveaux doublages de films depuis cinq ans. Vu la qualité graphique*

*des nouveaux jeux, qui se rapprochent du cinéma, je pourrais envisager de me lancer dans le créneau des doublages de jeux»,* imagine l'invité vedette, qui signe durant l'interview des autographes sur les t-shirts des adolescents. Que retenir de sa présentation? Qu'en 2017, au niveau du graphisme, les jeux vidéo n'ont rien à envier aux films d'animation. **JA**