Le Tokyo Game Show 2007 encore plus géant, Nintendo toujours absent

Technologie

Posté par: Visiteur
Publié le : 21-09-2007 19:58:51

Le Tokyo Game Show (TGS), rendez-vous annuel du jeu vidéo au Japon, a ouvert ses portes jeudi pour quatre jours avec un nombre record d'exposants, de nouveautés ludiques et de bornes de démonstration.

Ce gigantesque salon (8 halls et près de 54.000 mètres carrés d'exposition) accueille cette année 217 sociétés participantes, dont 97 étrangères, venues faire la promotion de leurs nouveautés, présenter leurs prestations ou technologies et offrir aux amateurs le loisir de tester les jeux sur plus de 1.700 bornes.

Tous les géants mondiaux du jeu vidéo fréquentent ce salon, à l'exception notable du japonais Nintendo qui n'est représenté que par les éditeurs de jeux dédiés à ses machines.

Nintendo boude le Tokyo Game Show depuis l'origine pour protester contre le fait que l'entrée pour le public soit payante (1.200 yens, ou 7,5 euros) alors qu'il s'agit d'un évènement promotionnel. Nintendo organise ses propres salons de promotion gratuits.

Les journées de jeudi et vendredi sont réservées aux professionnels, le public étant admis samedi et dimanche.

Quelque 180.000 visiteurs sont attendus. Ils pourront essayer un nombre record de titres, plus de 700, conçus pour les différentes plates-formes (machines de salon, téléphones mobiles, consoles de poche, ordinateurs).

"La participation exceptionnelle escomptée résulte du fait que 2007 marque la première année pleine de lancement de nouveaux jeux pour les consoles sorties ces derniers mois", a expliqué dans un communiqué l'Association des concepteurs de divertissements numériques japonais (CESA), organisatrice du TGS.

Deux machines de salon de nouvelle génération ont été lancées fin 2006: la Wii de Nintendo et la PlayStation 3 de Sony, qui ont rejoint la XBox 360 de Microsoft sortie un an plus tôt. De nombreux jeux ont suivi.

De surcroît, les consoles de poche (DS de Nintendo en tête) connaissent un succès sans précédent grâce à une multitude de nouveaux types de divertissements pour toutes les catégories de public.

Les organisateurs espèrent un intérêt redoublé des visiteurs, le Tokyo Game Show servant en avant-première de vitrine aux titres qui débarqueront dans les magasins pour les fêtes de fin d'année.

Le marché du jeu vidéo, qui était en panne au début de la décennie, a redécollé depuis 2004-2005,

grâce aux innovations véhiculées par les nouvelles machines plus grand public.

Les jeux sur téléphone mobile, présents depuis plusieurs années au TGS, auront aussi une place importante cette année, les opérateurs NTT DoCoMo et KDDI y présentant des jeux inédits.

AFP