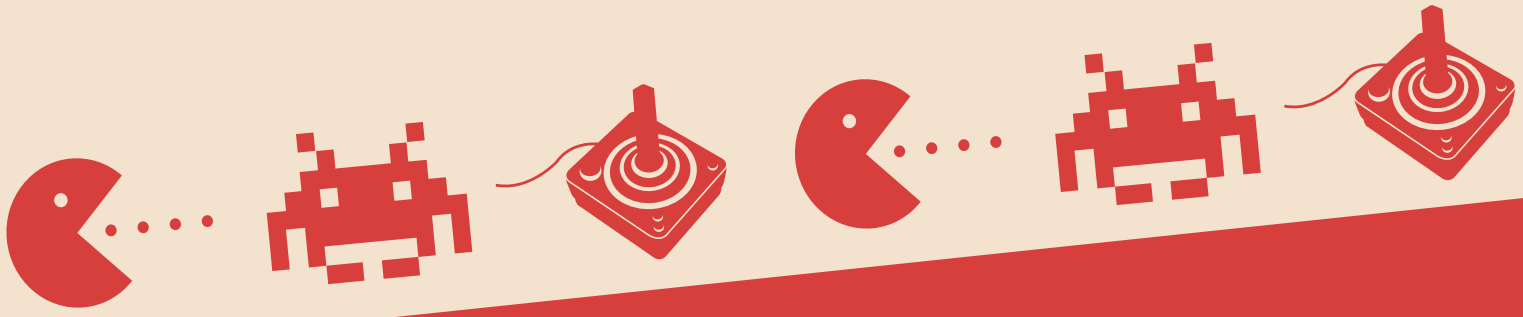
GAMERS ASSEMBLY 2014

★ La semaine du Gaming

DOSSIER BILAN

WWW.GAMERS-ASSEMBLY.NET



19 au 21 avril

Parc des Expositions

POITIERS

Désiré Koussawo : « Une édition record »

Pour sa dernière Gamers Assembly à la tête de l'association Futurolan, Désiré Koussawo a décroché la lune, avec le parc des expositions de Poitiers rempli pendant trois jours. Entretien avec le futur-ex patron de la « GA ».

Désiré Koussawo a présidé sa dernière Gamers Assembly mi-avril.

Désiré, quel bilan tirez-vous de cette 15e édition, celle de tous les dangers au regard des changements opérés ?

« Nous avons atteint notre objectif, à savoir accueillir davantage de joueurs dans un espace adapté. Mais la très très bonne surprise, c'est vraiment la réaction du public et des visiteurs. Le fait de nous être rapprochés du bassin de vie de Poitiers nous a permis de toucher un public beaucoup plus large et jeune. La satisfaction domine. J'ai un petit pincement au cœur par rapport à la perte de l'amphithéâtre du Palais des congrès, mais elle est largement compensée par la présence massive des joueurs et spectateurs. »

Quel est le profil des nouveaux joueurs ? Du public ?

« Il est difficile de dresser un portrait-robot des visiteurs, sans réaliser un sondage grandeur nature. En revanche, ce qu'on sait, c'est qu'on a pu accueillir davantage de joueurs consoles et amateurs. Avant, les places étaient limitées. On a un public beaucoup plus large. Pour en revenir aux visiteurs, le contenu du village partenaires a même fait venir des gens de Paris… »

L'autre satisfaction, c'est d'avoir réussi à attirer autant de partenaires. Pour quelles raisons sont-ils (re)venus ?

« Cette année, une trentaine de partenaires ont répondu présent, avec une quinzaine de stands dans le hall du parc des expos de Poitiers. Beaucoup sont venus parce qu'ils avaient la place pour se mettre en valeur. Avant, nous ne pouvions pas leur offrir ces espaces. »

Quels retours les partenaires vous ont-ils faits ?

« Les partenaires ont été agréablement surpris par la foule dans les allées, très supérieure à ce qu'ils avaient pu voir les années précédentes. Ce n'était pas juste une illusion d'optique. Nous sommes passés de 4000 entrées au total en 2013 à 4000 par jour cette année ! Cela justifie leur présence sur les tournois. »

Quid des retours sur la dimension technique de la « GA » ?

« Sur la partie 100% technique, c'était évidemment plus facile de câbler un seul grand espace que plusieurs sur deux niveaux. De ce point de vue-là, nous avons été plus confortables. Le seul petit bémol, c'est d'arriver à mieux gérer le contrôle des accès, la sécurité… car le lieu est beaucoup plus grand. Cela fait partie des principaux travaux pour l'année prochaine. Nous avons été un peu victimes de notre succès ! »

Quelles autres améliorations souhaitez-vous apporter pour 2015 ?

« Notre souhait, et c'est aussi celui de Grand Poitiers, consiste à profiter de l'engouement du jeu vidéo pour déborder sur l'agglomération. Nous avions commencé à y réfléchir au travers d'une semaine du jeu vidéo. Les réflexions ont commencé autour de cette fête, qui se déroulerait en marge de la GA… »

CE QU'ILS EN PENSENT…

« La 15e édition ? Une réussite »

Des joueurs aux partenaires, des élus aux prestataires, tout le monde s'accorde à souligner le succès de la 15e édition de la « GA ». Témoignages express.

Deuxième plus gros site web consacré au gaming en France, Millenium possède quatre Web-TV et une équipe de joueurs professionnels. Comme chaque année, l'ensemble de la Team était au rendez-vous de la GA. Impressions ? « *Ce changement de lieu* (Ndlr : du Palais des congrès au parc des expositions) *était un pari, mais il est vraiment réussi, il y a eu davantage de monde cette année !* » constate avec enthousiasme **Rémy « Llewellys » Chanson**, manager général de Millenium. « *Nos retransmissions en streaming des compétitions ont fait 3 millions de vues, ce qui équivaut à 70 000 personnes minimum, c'est une réussite !* ».

Du côté des joueurs, l'engouement est identique. « *On avait un peu peur, car on aimait bien être au Futuroscope. L'environnement y était agréable, mais finalement, on est très satisfait de ce changement ! C'était très bien organisé, il n'y a pas eu de problèmes de connexion.*

Florent Castelnerac

Et puis, la configuration du parc des expositions était très pratique pour nous, les gamers », estime Emmanuel « **Moman** » Marquez, sponsorisé par Asus Republic of Gamers et membre de la Team-LDLC.

Chez Nadeo, studio français de développement dont trois jeux étaient présents à la Gamers Assembly, on savoure aussi cette 15e édition de la GA. « *Le lieu est moins cosy, mais il y a plus de place pour les joueurs et les équipements sont de qualité,* remarque **Florent Castelnerac**, co-fondateur de Nadeo. *La prochaine étape ? Ce pourrait être une installation dans les Arènes, à côté du parc des expositions, pour bénéficier d'encore plus de place… Maintenant, nous avons hâte d'être à l'année prochaine, pour voir ce que les organisateurs nous préparent ! C'est toujours l'un des événements qui marquent notre année.* »

Stephan Euthine est, lui aussi, très satisfait de la Gamers Assembly 2014. « *Nos opérations de communication ont pu toucher encore plus de monde que les années précédentes,* analyse l'Event manager de LDLC.com. *Le public a pu tester nos nouvelles cartes graphiques et d'autres produits LDLC.com et venir en discuter avec nous. Notre approche est pédagogique et ludique. Nous avons, par exemple, montré aux joueurs ce que Windows 8 changeait pour eux en termes de gaming.* »

« Poitiers, une étape incontournable »

« La Ville de Poitiers a eu le plaisir d'accueillir la 15e édition de la Gamers Assembly. 12 000 curieux et passionnés de jeux vidéo ont assisté à cet événement, l'un des plus importants rassemblements de compétiteurs de jeux vidéo en France et l'un des plus médiatisés. Pendant trois jours, des dizaines de joueurs professionnels se sont ainsi affrontés.

Le succès de cette édition positionne Poitiers comme une étape incontournable du circuit de compétition auquel la Gamers Assembly participe. Il vient aussi confirmer l'utilité et l'opportunité de la réalisation des deux nouveaux halls du parc des Expositions de Grand Poitiers. Désormais capable d'accueillir des manifestations de dimensions nationale et internationale, Grand Poitiers se hisse parmi les agglomérations françaises les plus actives. De nombreuses autres manifestations d'ampleur sont attendues qui, je le souhaite, prendront part au dynamisme économique local. »

Alain Claeys, Député-Maire de Poitiers, Président de Grand Poitiers

RÉSULTATS 1/2

14 tournois, 1300 joueurs

Avec l'arrivée des joueurs consoles, la Gamers Assembly n'avait jamais rassemblé autant de compétiteurs sur un week-end. Les gagnants des quatorze tournois officiels se sont partagés plus de 50 000€ de dotations et cash prizes.

> TOURNOIS PC

RAZER League of Legends CUP

1er. Worth it
2e. Hdmix
3e. Infamous

A RETENIR
280 joueurs
Cash Prize :5000€
Dotations matérielles : 1625€
Total : 6625€
Partenaire : Razer

GEFORCE GTX™ Starcraft II CUP

1er. ForGG
2e. Dayshi
3e. Lilbow

A RETENIR
96 joueurs
Cash Prize : 3000€
Dotations matérielles : 2148€
Total : 5148€
Partenaires : NVIDIA, EVGA

SteelSeries CS: GO Championship

1er. Clan Mystik
2e. Exes esport
3e. I-gamerz

À RETENIR
160 joueurs
Cash Prize : 3500€
Dotations matérielles : 1800€
Total : 5300€
Partenaire : SteelSeries CS

Trophée Battlefield 4

1er. GC-TopAchat.com
2e. Team LDLC-PyRo
3e. InfamouS Esport

A RETENIR
70 joueurs
Cash Prize : 3000€
Dotations matérielles : 2825€
Total : 5825€
Partenaires : Electronic Arts, AMD SAPPHIRE

Intel NUC Hearthstone Challenge

1er. BestMarmotte
2e. Milithium
3e. Protozoaire

A RETENIR
16 joueurs
Cash Prize : 1000€
Dotations matérielles : 610€
Total : 1610€
Partenaire : Intel

Shootmania : Storm

1er. Awesomniac
2e. AAa
3e. LDLC.pyro

A RETENIR
120 joueurs
Cash Prize : 3000€
Dotations matérielles : 3150€
Total : 6150€
Partenaires : NADEO, Alienware, Sandisk

Trackmania Stadium

1er. Tween
2e. Kronos
3e. HakkiJunior

A RETENIR
30 joueurs
Cash Prize : 1000€
Dotations matérielles : 350€
Total : 1350€
Partenaires : NADEO, Sandisk

Trackmania - Dirt

1er. VirtReal nico
2e. Subliminal Boss.wanted
3e. VirtReal neo

A RETENIR
25 joueurs
Cash Prize : 1000€
Dotations matérielles : 350€
Total : 1350€
Partenaires : NADEO, Sandisk

Team Fortress 2

1er. Awsomniac
2e. Viva la Vida
3e. K-RNAGE Esport.TF2

A RETENIR
72 joueurs
Cash Prize : 1350€
Dotations matérielles : 1680€
Total : 3030€
Partenaires : Antec

Call of Duty 4 : Modern Warfare

1er. Playfive
2e. K-RNAGE
3e. Venom Esports

A RETENIR
120 joueurs
Cash Prize : 2300€
Dotations matérielles : 2925€
Total : 5225€
Partenaires : DL Compare, Activision

> TOURNOIS CONSOLES

Call of Duty : Ghosts
1er. Team Vitality
2e. Tigers Tim
3e. Immunity

A RETENIR
72 joueurs
Cash Prize : 5000€
Dotations matérielles : 1200€
Total : 6200€
Partenaire : Activision

Super Street Fighter IV
MDlLuffy
Dieminion
MlLordDVD

A RETENIR
21 joueurs
Cash Prize : 1100€
Dotations matérielles : 270€
Total : 1370€
Partenaire : CAPCOM

Tekken Tag Tournament 2
1er. Schopposs
2e. Genius
3e. KFR_Moon

A RETENIR
10 joueurs
Cash Prize : 750€
Total : 750€

FIFA 14
1er. Epsilon_Brian
2e. SoC_Afgunz
3e. aAa_Corbax

A RETENIR
80 joueurs
Cash Prize : 600€
Total : 600€

> Les chiffres de la compétition

130
Nombre de joueurs libres

31 600€
Total Cash Prize

1 302
Nombre total de joueurs

19 933€
Total dotations matérielles

51 533€
Total

> Partenaire officiel

GRAND POITIERS

Grand Poitiers est située entre le Bassin parisien et le Bassin aquitain, à 340km au sud-ouest de Paris, 180km de Nantes et 220km de Bordeaux. Prisée des entreprises et choisie par plus de 23 000 étudiants chaque année, l'agglomération garde néanmoins cette dimension humaine, qui manque parfois aux grandes métropoles. L'environnement, la qualité de vie, le développement touristique et culturel restent au cœur de ses préoccupations.

> Partenaires Techniques

HP

HP, la plus grande entreprise technologique du monde, propose un portefeuille polyvalent dans des domaines tels que l'impression, l'informatique personnelle, les logiciels, les services et les infrastructures informatiques, à la convergence du cloud et de la connectivité, créant ainsi des expériences sans heurt, sécurisées et adaptées au contexte, pour un monde connecté.

COVAGE

COVAGE est un opérateur d'infrastructures, spécialisé dans la conception, la construction, l'exploitation technique et la commercialisation de réseaux très haut débit. Grand Poitiers Network, filiale de Covage, exploite le réseau d'initiative public de l'agglomération Grand Poitiers. Ce réseau est destiné aux services publics, entreprises et particuliers. Il est ouvert à tous les opérateurs de services.

ADISTA

Adista est une entreprise française qui a trois grands domaines d'activité : l'intégration de systèmes, un opérateur de télécommunications et l'hébergement informatique et infogérance.

VERYGAMES

Fondée en 2004, VeryGames est avant tout spécialisé dans le jeu en réseau. VeryGames a su se faire une place dans le marché très concurrentiel de la location de serveurs de jeux sur Internet. Des prix plus que compétitifs et une qualité de service exceptionnelle font que VeryGames ne cesse d'accroître ses parts de marché. VeryGames a pour vocation de fournir les meilleurs serveurs de jeux online, aux meilleurs tarifs.

LDLC.COM
LDLC.com est une société de vente en ligne de matériels informatique et multimédia. Plus de 8000 références de pièces (cartes mères, processeurs, mémoire...), ainsi que de nombreuses solutions de configuration.

DAILYMOTION
Dailymotion est l'un des sites leaders en matière de partage de vidéos, avec 111 millions de visiteurs uniques sur son réseau (source : ComScore, Mars 2011) et 1,2 milliard de vidéos vues par mois. Dailymotion offre le meilleur des contenus, qu'ils soient conçus par ses utilisateurs ou issus de ses partenariats et de son programme Motionmaker. Mettant les technologies les plus sophistiquées au service des utilisateurs comme des créateurs de contenu, Dailymotion donne accès à des vidéos HD et de haute qualité, par le biais d'un service rapide, convivial, qui filtre automatiquement le contenu non autorisé signalé par les ayants droit. Dailymotion propose ainsi la meilleure expérience possible aux utilisateurs, tout en respectant la protection des contenus.

> Partenaires de l'organisation

CONSEIL GÉNÉRAL
Partenaire historique de la Gamers Assembly, le Conseil Général de la Vienne poursuit son soutien à l'association Futurolan et son événement.

FORTINET
Créé en 2000, Fortinet est le pionnier d'une sécurité réseau novatrice et performante : la gestion unifiée des menaces (Unified Threath Management ou UTM). Ces menaces, toujours plus nombreuses et virulentes vont au-delà du traditionnel virus et se concrétisent en spam, chevaux de Troie, spywares, opérations de phishing, failles applicatives et autres attaques toujours plus sophistiquées et multi-canaux (messagerie, Web, transfert de fichiers et autres).

TIBCO
Tibco conçoit et met en œuvre des prestations de services autour des infrastructures télécoms et des systèmes d'information.

MSI

Depuis 25 ans, MSI est à la pointe de l'innovation et de la recherche, pour proposer aux utilisateurs les plus exigeants des produits de qualité, fiables et au design avant-gardiste. MSI propose une gamme complète de produits destinés aux joueurs à la recherche de performances extrêmes, et c'est pourquoi les meilleures équipes de Gaming font confiance à MSI. Retrouvez tous les produits MSI sur le site de la société.

NVIDIA

NVIDIA a secoué le monde de la puissance graphique en inventant le processeur graphique (GPU) en 1999. Depuis, NVIDIA a constamment établi de nouveaux standards dans l'informatique visuelle, avec des traitements graphiques interactifs époustouflants, disponibles sur toutes sortes d'appareils, tels que les lecteurs multimédia portables, les PC portables et les stations de travail. L'expertise de NVIDIA dans les GPU programmables a conduit à des innovations dans le traitement parallèle, pour faire d'un supercalculateur une machine peu coûteuse et largement accessible. Le magazine Fortune a mis, deux années de suite, NVIDIA à la première place du classement de l'industrie du semi-conducteur.

NADEO

Nadeo est un studio technologique français basé à Paris et appartenant au groupe Ubisoft. Depuis 2003, le studio se concentre sur le développement du jeu PC TrackMania. Aujourd'hui, Nadeo a ouvert une cellule appelée « Nadeo Live » dédiée à la communication et au soutien des joueurs de TrackMania et des nouveaux projets de Nadeo : ShootMania et QuestMania.

GAME CASH

L'enseigne Game Cash a vu le jour en 2003 à Angers et dispose déjà de 50 magasins en France. Elle s'impose désormais comme le réseau de nouvelle génération dans le domaine du jeu vidéo et du film d'occasion en France. Game Cash, à l'inverse de ses principaux concurrents, fait la part belle à l'occasion, reposant sur les trois critères que sont le prix, la qualité et le choix.

PLAYSTATION

Le système PlayStation 4 vous invite à un voyage inoubliable dans de nouveaux univers vidéoludiques plus captivants que jamais et une communauté de joueurs hyperconnectés. Avec de superbes jeux de lancement et plus de 180 jeux en cours de développement, la PS4 met le joueur à l'honneur

NINTENDO

Nintendo Co. Ltd., multinationale japonaise basée à Kyoto, reconnue pour son innovation dans le secteur du divertissement interactif, produit des jeux vidéo et des consoles de jeu vidéo, dont les consoles de salon Wii U™ et Wii™, la Nintendo 3DS™ et les consoles portables de la gamme Nintendo DS™. Depuis 1983, Nintendo a vendu près de 4,2 milliards de jeux vidéo et plus de 669 millions de consoles à l'échelle mondiale (Wii U, Wii, Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi™, Nintendo DSi XL™, Game Boy™, Game Boy Advance™, Super NES™, Nintendo 64™ et Nintendo GameCube™) et créé quelques-unes des plus grandes icônes du secteur telles que Mario™, Donkey Kong™, Metroid™, Zelda™ et Pokémon™.

XBOX ONE

Microsoft est une société mondialement reconnue dans le développement et l'édition de jeux vidéo pour PC, Xbox et pour le jeu sur Internet. Composé d'un réseau de développeurs de haut niveau, Microsoft s'engage à créer des portefeuilles de jeux innovants et divers pour PC et pour Xbox, avec des franchises comme « Halo » ou Gears of War.

EA

Electronic Arts™ (EA) occupe la position de leader mondial sur le marché des logiciels ludiques interactifs. Elle développe, édite et distribue des produits pour PC et consoles de jeu telles que la PlayStation®2, la PlayStation®, le GameBoyTMColor, le GameBoy®Advance, le GamecubeTM et la XBox®, la PSPTM et la DSTM. Depuis sa création, EA a reçu plus de 700 récompenses pour ses logiciels en Europe et aux Etats-Unis.

Partenaires média

GAME ONE

Game One est la chaîne de la « génération digitale » Elle est diffusée en France auprès de plus de 8 millions de foyers, en exclusivité sur le Câble et par ADSL.

JEUXVIDEO.COM

Jeuxvideo.com est un site web français spécialisé dans le jeu vidéo. Il propose notamment des actualités, dossiers, tests de jeux vidéo ou présentations par vidéo. Il compte pas moins de 15 millions de visites à l'année. D'après l'enquête NetObserver de l'institut de sondage Harris Interactive, réalisée au printemps 2011, Jeuxvideo.com est le site préféré des visiteurs réguliers de sites de jeux vidéo.

NOLIFE

Nolife est la chaîne de télévision axée sur la culture geeks, créée en 2007. Elle est librement accessible sur l'ADSL et le câble. Elle compte aujourd'hui près d'un million et demi de téléspectateurs.

NRJ

Première radio de France des moins de 75 ans, NRJ met la musique au cœur de sa programmation, véhiculant les valeurs universelles de la musique. Grâce à la pertinence et la diversité de sa programmation musicale, NRJ a su développer une audience transgénérationnelle. NRJ est ainsi la première radio de France, avec plus de 6 millions d'auditeurs quotidiens.

CANARD PC

Canard PC est le magazine français consacré principalement aux jeux vidéo sur PC. Il diffuse pas moins de 30 000 exemplaires tous les quinze jours.

Partenaires « e-sport »

LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends est un jeu compétitif en ligne bourré d'action, qui mélange l'intensité trépidante des jeux de stratégie en temps réel avec des éléments de jeu de rôle. Deux équipes de puissants champions, chacun avec un design et des compétences uniques, se heurtent de front sur de nombreux champs de bataille et dans des modes de jeu variés. Avec une liste de champions en expansion permanente, des mises à jour fréquentes et des événements compétitifs florissants, League of Legends offre des parties sans cesse renouvelées aux joueurs de tous niveaux.

MILLENIUM

Millenium, créée en 2002, est aujourd'hui l'une des communautés les plus populaires sur le secteur du jeu vidéo en France. Le site millenium.org réunit chaque mois plus d'1,3 million de visiteurs uniques et affiche plus de 26 millions de pages vues (source Google Analytics). La Team Millenium est composée de joueurs et d'équipes de compétition de sport électronique.

MASTERSJEUVIDEO.ORG

Le circuit des Masters Francais du Jeu Vidéo permet aux joueurs de concourir toute la saison contre les meilleurs joueurs nationaux. Le circuit s'articule autour des plus grands événements français, notamment la Gamers Assembly.

EVENT 2 GIVE

Event To Give est une structure organisatrice d'événements de jeux vidéo ayant pour but de récolter des fonds pour apporter un soutien aux écoles et autres structures jeunesses en manque de moyens.

INFERNAL GAMERZ

Infernal Gamerz est une structure eSport multigaming fondée en 2006. C'est également une organisation de cyber-athlètes professionnels basée en France.

DRAKONIA

Drakonia est une association loi 1901, créée en 2008, qui a pour but de promouvoir l'informatique, le sport électronique, les activités multimédia et les nouvelles technologies. Notre principal domaine d'activité est l'organisation ou la co-organisation de LANs, de plus ou moins grande importance, et ce dans toute la France. Ces manifestations, alliant tournois conviviaux et compétitions de haut niveau, sont le lieu de rencontre de tous les passionnés d'informatique et de jeu vidéo.

TOORNAMENT.COM

Toornament est une plateforme de gestion de tournois en ligne. Créée à l'occasion de l'ESWC 2013, Toornament s'impose peu à peu dans le paysage des événements esportifs, par sa prise en main simple et son efficacité.

ROF

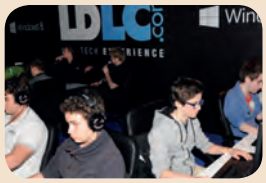
Née de la rencontre de plusieurs associations leaders dans la communauté des jeux de combat, la Republic of Fighters s'est donné pour objectif de fournir un support compétitif offline régulier à cette même communauté.

Avec le soutien de...

• Cnam-Enjmin • ADB Solidatech • La Ville de Saint-Benoît • Lan Alliance • Spirit-lan.com • Itron • Oxent • Kayane

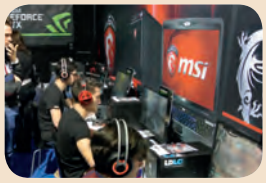
ASROCK

COOLER MASTER



LDLC.COM

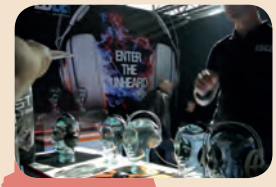
MICROSOFT



MSI

NVIDIA

SAMSUNG



STEELSERIES

ACHAT-MANIA

GAME CASH

NINTENDO

PLAYSTATION

OUIKOS

QPAD

ASKEW

PIT STOP
ASUSROG-LDLC

CORSAIR
GIGABYTE
WESTERN DIGITAL
LASERGAME EVOLUTION
RETROGAMING
MULTIVIDEO GAME SYSTEM 2
CNAM ENJMIN
GOBELINS
KINE ESPORT
PES LEAGUE AMATEUR
MILLENIUM TV
GAMING4GIRLS
SPIRIT-LAN

Trois jours d'une audience maximale

Web TV et réseaux sociaux ont chauffé pendant le dernier week-end de Pâques. La chaîne officielle de la GA a enregistré plus de 219 000 vues, plus de 3,5 millions cumulées avec les WebTV partenaires, comme Millenium (League of Legends, Starcraft II) ou la chaîne Redbull (Call of Duty). Certaines finales ont attiré plus de 10 000 spectateurs en simultané. Rien ne vaut quelques courbes d'audience pour en témoigner…

Performances sur la période sélectionnée

De 19 April, 2014 à 20 April, 2014

3 750 vues — 12 partages — 67 viral lift — 0 commentaires

Changer de vue — Heure — Jour — Semaine — Mois

4	vsFighting Live Gamers Assembly 2014	5 207	2,48	4	Allemagne	853	0,41
5	[GA 2014] MoMan, le caméléon	1 439	0,69	5	Canada	801	0,38
6	Teaser Gamers Assembly 2014	1 361	0,65	6	United Kingdom	615	0,29
7	[GA 2014] Akane, joueuse de sc2	1 318	0,63	7	Etats-Unis	513	0,24
8	[GA 2014] Un dimanche à la GA	884	0,42	8	Czech Republic	513	0,24
9	Live Gamers Assembly Conférences	740	0,35	9	Reunion	483	0,23
10	[GA 2014] Un démarrage en fanfare	712	0,34	10	Luxembourg	398	0,19

Engagement (VOD)

100% — 33% — 30% — 27% — 26% — 25% — 20% — 18% — 17% — 16% — 14%

> 40% — > 50% — > 60% — > 70% — > 80% — > 90% — 100%

gamersassembly — Vue globale — Social — Focus vidéo — Exporter

Grand total: 803 153 vues — 182 abonnés — 670 partages — 29 favoris — 207 commentaires

Performance over time — De 18 April, 2014 à 22 April, 2014

209 970 vues — 56 abonnés — 614 partages — 39 commentaires

96137 Video views — Saturday, Apr 19, 2014

Répartition des Vidéos — Répartition des Pays

Facebook: 39% — 2 017 vues — 400 partages

Vkontakte: 1% — 31 vues — 4 partages

Répartition des Sources de trafic: t.co, www.facebook.co..., l.facebook.com, static1.dmcdn.n..., www.google.fr, webchat.quakene..., forum.maniaplan..., forum.nofrag.co...

Répartition des Systèmes: desktop-windows, mobile-ios, mobile-android, desktop-macos, desktop-linux, desktop-other, tv-freebox, mobile-windows

Aide — Légal — Extras — Développeurs

Sessions — lundi 21 avril 2014 — Sessions: 32 702

Sessions	Utilisateurs	Pages vues	Pages/session	Durée moyenne des sessions
278 053	62 599	377 962	1,36	00:09:47

Returning Visitor — New Visitor

LES CHIFFRES CLÉS

200 joueurs sur consoles

220 000€ de budget

1 100 joueurs sur PC

10 Gigabits de bande passante

1300 compétiteurs au total

2 600 équipements connectés au réseau

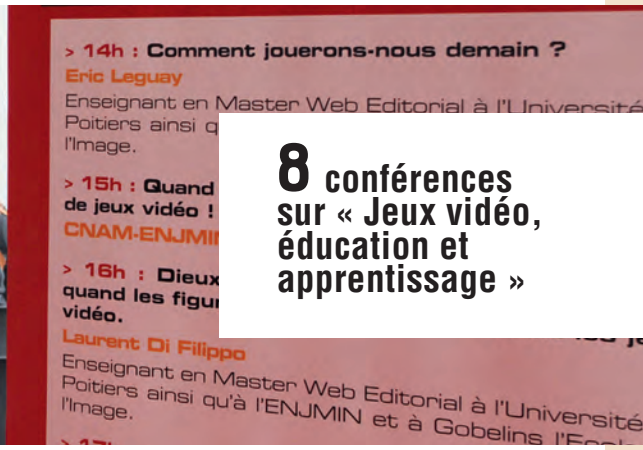
51 partenaires

11 700 visiteurs

6 Millisecondes de ping moyen constaté

1 nuit du gamer à la Grand'Goule

4 000 RedBull consommées



8 conférences sur « Jeux vidéo, éducation et apprentissage »

1. Comment jouerons-nous demain ?
Eric Leguay, enseignant du Master Web Editorial à l'Université de Poitiers ainsi qu'à l'ENJMIN et à Gobelins l'Ecole de l'Image.

2. Quand l'Oculus Rift s'invite dans les écoles de jeux vidéo
Les étudiants du CNAM-ENJMIN et de Gobelins, l'Ecole de l'Image.

3. Dieux, héros et monstres nordiques : quand les figures mythiques envahissent les jeux vidéo
Laurent Di Filippo, doctorant en SIC à l'Université de Lorraine et en Etudes scandinaves à l'Université de Bâle (Suisse).

4. Spécificités et enjeux de la création vidéoludique française, à l'heure de la mondialisation et du multiculturalisme
Antonin Congy, responsable pédagogique délégué du cursus Game Design à Isart Digital, ancien Game Designer chez Kheops Studio et Asobo Studio.

5. Game Fever
L'équipe de « Game Fever », en présence du réalisateur Hervé Martin Delpierre et du co-auteur Hong-Jin Park.

6. Arcadémie, ou l'utilisation de jeux vidéo « AAA » au service d'une pédagogie ludifiée
Salim Zein, spécialiste de la pédagogie innovante, concepteur d'« Arcadémie », un système pédagogique spécifique.

7. « Serious gaming » & « serious playing » : quels transferts de puissances et de compétences vers la réalité ?
Etienne Armand Amato, chercheur en sciences de l'information et de la communication, spécialiste de l'audiovisuel interactif et des jeux vidéo.

8. Game Design du jeu éducatif : des méthodes et des enjeux spécifiques
Vincent Caruso, concepteur développeur chez Pinpin Team et intervenant à Gobelins l'Ecole de l'Image.

35 serveurs haute performance

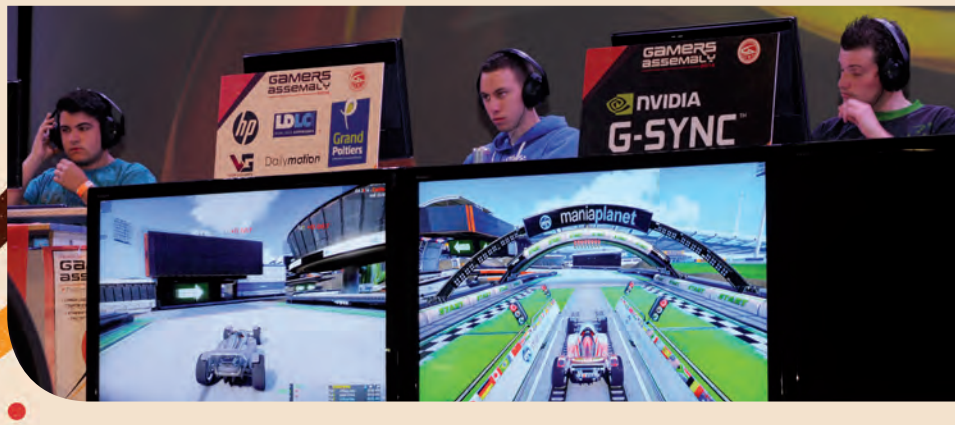
1 300 pizzas englouties

16 Mw consommés, soit l'équivalent de la consommation moyenne d'une maison en un an

SOUVENIRS

La GA en images

Retour en photos sur la 15e édition de la Gamers Assembly. Avec la foule des grands jours au rendez-vous !



RETOMBÉES

Plus de 100 000€ d'équivalents publicitaires

La Gamers Assembly est une manifestation à haute valeur ajoutée. La preuve avec ces quelques chiffres.

> Près de **120 000€** d'équivalence publicitaire

> **50** articles dans la presse écrite

> **3** reportages à la télévision

> Une vingtaine de passages radio

> **120** accréditations presse

> **30** Kakémonos et bannières, **400** affiches 40X60 réparties dans l'ensemble des deux halls de la manifestation

> **5000** flyers distribués avant et pendant l'événement

> **110** affiches 4X3 déployées dans tout le département

> **95** sucettes abribus

> **72** heures de direct sur le site Internet de France 3 Poitou-Charentes

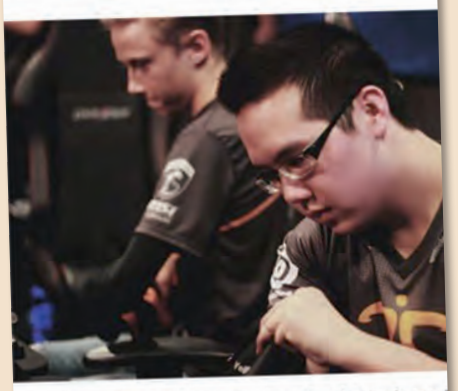
> **300** posters A2 répartis dans les commerces de l'agglomération

> Des campagnes sur NRJ, Canard PC, Game One, Nolife

Presse généraliste

Le Monde

Bora Kim, joueur professionnel de jeux vidéo
LE MONDE | 08.05.2014 à 12h21 • Mis à jour le 12.05.2014 à 10h39 |
Par Adrien Pécout



« Quand on prend le métro, des gens commencent à vouloir prendre mon t
demandent même des autographes. » Ces rares sollicitations amuseront t
Bora Kim. Le jeune homme de 22 ans doit sa notoriété naissante à une activ
le sport électronique, ou « e-sport ». Apparue dans les années 2000 en m
phénomène, l'appellation désigne les compétitions de jeux vidéo.
Cheveux en pic, lunettes sur le nez et chaîne autour du cou, le champion
place d'Italie. Il vient accompagné de son père. Mais à la différence d'un
Bora Kim peut encore déambuler en toute sérénité dans les rues de la capit
le passage, le temps de disputer un tournoi, qui se déroule jusqu'au 11 mai.

PLUS DE 300 ACTIONS PAR MINUTE

« League of Legends » figure parmi les disciplines phares du e-sport. Ce mélange d'action et de stratégie met aux prises deux équipes de cinq joueurs ayant pour but de détruire le camp adverse, à l'aide de personnages dotés de pouvoirs spéciaux. Gratuit, LoL fédère 70 millions d'adeptes. On est loin du sport classique, mais pour avoir une chance de remporter les tournois principaux, une pratique à temps plein est requise. « En Allemagne, nous nous entraînons sur le jeu tous les jours de la semaine de 14 heures à 20 heures. » L'usage du clavier et de la souris exige environ 300 actions par minute, une unité de mesure qu'on désigne par le sigle APM. Soit cinq actions par seconde de façon ininterrompue pendant au moins une quarantaine de minutes, la durée standard d'une partie. « A la fin, certains développent des tendinites, des problèmes au canal carpien, voire au dos, à force de rester assis.» Le souriant Bora Kim a jusqu'à présent échappé à de tels déboires. Pourtant, ce joueur au visage rond n'a jamais suivi de préparation particulière avant une compétition.

Tous ses matchs de championnat européen, il les dispute à Cologne dans les studios de Riot Games, l'éditeur irlandais qui a lancé « League of Legends », en 2009. Propriétaires de leurs logiciels, les éditeurs dictent le tempo en l'absence d'une fédération internationale qui chapeauterait toutes les compétitions de e-sport. « En tout, Riot Games diffuse tous nos matchs sur Internet. On a 28 matchs de championnat européen par saison, contre sept équipes différentes. » Avec un second Français, un Finlandais, un Suédois et un Espagnol, Bora Kim représente l'équipe Fnatic, actuellement la plus performante d'Europe. Label spécialisé dans le e-sport, ce club possède des équipes dans la plupart des jeux vidéo où se déroulent des compétitions.

Repéré lors de compétitions sur Internet ouvertes aux amateurs, le champion touche désormais 5 000 dollars de salaire mensuel (3 600 euros). On est loin des 17 millions d'euros annuels du footballeur portugais Cristiano Ronaldo. Outre l'hébergement, Fnatic lui verse 3 000 dollars, les 2 000 restants provenant de la société Riot Games. Une manière de s'assurer que les meilleurs joueurs, appréciés du plus grand nombre pour leur dextérité, continueront à promouvoir le jeu en question.

SPONSORS NOMBREUX

En 2013, 32 millions d'internautes à travers le monde ont assisté aux phases finales de « League of Legends ». Ce qui fait de ce jeu l'événement e-sport le plus regardé au monde. L'audience reste, certes, à des années-lumière des 700 millions d'amateurs de football qui ont regardé la finale de la Coupe du monde 2010. Pour autant, elle intéresse déjà de nombreux sponsors. Sur le maillot noir à bande orange que revêt Bora Kim à chacun de ses matchs, figure le logo de la marque Micro-Star International (MSI), un puissant constructeur de matériel informatique établi à Taïwan. Et au dos de son tee-shirt, s'affiche son pseudonyme : « YellOwStaR ». Chaque pro gamer a le sien.

«"YellOw" [jaune], parce que je voulais faire allusion à mes origines asiatiques, explique l'intéressé. Et "StaR", parce que je voulais être connu. » Vu ses nombreux admirateurs sur les réseaux sociaux, l'objectif est atteint : 100 004 mentions « J'aime » sur Facebook et 62 000 followers sur Twitter. D'un tempérament plutôt timide, Bora Kim a dû forcer sa nature pour rester au contact de ses fans, comme il s'est contractuellement engagé à le faire jusqu'en 2016.

Ce week-end, au Zénith de Paris, Bora Kim et ses coéquipiers ont disputé les All-Star 2014 devant un public bien réel. Ils ont affronté les meilleures équipes des quatre autres ligues professionnelles : Amérique du Nord, Chine, Corée du Sud et Asie du Sud-Est. « Là, la prime est de 50 000 dollars pour les vainqueurs », précise Bora Kim. Cette compétition de gala faisait office de prélude à la finale du championnat, qui confrontera à nouveau les meilleures équipes de chaque zone pour un ultime affrontement, dans quelques mois.

AMBIANCE SURVOLTÉE

En 2013, l'équipe gagnante du précédent championnat s'était vu remettre 1 million de dollars lors de la finale, le 4 octobre. La dernière épreuve s'était déroulée à Los Angeles, sur le parquet du Staples Center, le terrain de jeu habituel des basketteurs des Los Angeles Lakers. Dans une ambiance survoltée, deux rangées de cinq ordinateurs avaient investi le parquet, sous les yeux de 13 000 spectateurs.

« En demi-finale, nous avions eu droit à un gymnase universitaire de 10 000 places, apprécie Bora Kim.Le public nous encourageait avec des banderoles comme s'il s'agissait d'un match de foot, avec des commentateurs qui analysent le match en direct. » Aux Etats-Unis, le gouvernement a réglé la question : il considère les pros du jeu vidéo comme des athlètes de haut niveau. Il a ainsi accordé un visa de sportif à un gamer canadien, en juillet 2013, pour qu'il bénéficie plus aisément d'un permis de séjour. Pour venir en Allemagne, Bora Kim, lui, a quitté la maison familiale d'Athis-Mons (Essonne) où il vivait avec son père, chauffeur de taxi à la recherche d'un emploi, sa mère, responsable d'une boutique de maroquinerie, et son frère aîné de 24 ans, étudiant en pharmacie. Il a dû arrêter ses études à la faculté de chimie, au beau milieu de sa deuxième année de licence, lorsque Fnatic lui a proposé un contrat.

« Quand il a commencé à jouer, je ne prenais pas au sérieux les jeux vidéo, explique le père du joueur. Mais comme il travaillait bien à l'école, je l'ai toujours laissé jouer. » Titulaire d'un bac scientifique (sans mention), Bora Kim n'a encore jamais exercé un métier, si ce n'est celui de pro gamer. « Tous jeux confondus, nous sommes moins de 1 000 dans le monde, dit-il. Une carrière de e-sportif est éphémère. Les jeux dans lesquels chacun se spécialise ne restent sur le circuit que quelques années. Plus je vieillirai, plus de jeunes joueurs talentueux voudront prendre ma place. Forcément, à un moment, je risque de perdre mes réflexes. » Dans deux ou trois ans, il compte reprendre ses études pour devenir médecin.

Le Télégramme

Jeux vidéo

Payés pour jouer

À l'instar d'autres disciplines sportives, les jeux vidéo sont l'objet de tournois professionnels. On n'a pas fini d'entendre parler d'e-sport et de ces joueurs professionnels.

C'est une discipline qui rassemble des millions de passionnés à travers le monde : l'e-sport ou les tournois de jeux vidéo deviendront-ils un jour une discipline olympique ? Les plus grands spécialistes peuvent ainsi gagner des centaines de milliers de dollars en jouant à des jeux vidéo.
Les meilleurs joueurs mondiaux sont aujourd'hui coréens, américains, ukrainiens ou bien encore chinois. Selon le site spécialisé ProGamingTour, les compétitions de jeux vidéo ont ainsi rapporté quelque 15 millions de dollars (environ 11 millions d'euros) aux joueurs en 2013.

32 millions d'amateurs en ligne

Selon esportsearnings.com, le Coréen Jae Dong Lee aurait à lui seul accumulé plus de 500.000 dollars de gains grâce aux compétitions de jeux vidéo. Les vainqueurs du dernier championnat du monde de Call of Duty ont ainsi pu se partager un million de dollars de récompense. Des champions de jeux vidéo qui s'affrontent aussi sur des titres comme Starcraft II, Dota 2, Fifa, League of legends (aussi baptisé LoL). Ce dernier jeu réunissait ainsi, lors d'une grande finale au Staple Center de Los Angeles, en octobre dernier, plus de 11.000 fans enthousiastes. Un événement suivi par plus de 32 millions d'amateurs en ligne.

12.000 visiteurs à la Gamers Assembly du Futuroscope

Si la Corée reste de façon historique la capitale mondiale de l'e-sport (certaines parties de jeu sont retransmises à la télévision), la contagion a bel et bien gagné la France. En janvier dernier, l'Iron Squid 2 réunissait au palais des Congrès de Paris 3.700 adeptes du jeu de stratégie StarCraft. Il venus assister aux phases finales d'une compétition internationale avec, à la clé, plus de 12.000 dollars pour le vainqueur.
Mi-avril, c'est à Poitiers du côté du Futuroscope que la Gamers Assembly tenait ses quartiers. L'événement a ainsi accueilli 1.300 joueurs et plus de 12.000 visiteurs pour quinze tournois de jeux comme LoL, Call of Duty, Trackmania ou encore le jeu de combat Super Street Fighter 4. Un record qui illustre l'enthousiasme croissant des Français pour cette discipline sportive d'un genre nouveau.

De véritables centres d'entraînement

Quel joueur passionné n'a jamais rêvé de gagner sa vie une manette à la main ? Pourtant, comme tout sport de haut niveau, l'e-sport demande de la rigueur, du talent et de la persévérance. Les joueurs peuvent ainsi s'entraîner plusieurs heures par jour pour espérer intégrer l'élite. Partout en France, des Gaming House, véritables centres d'entraînement, voient le jour comme Vitality, à Paris, ou bien encore l'incontournable Millenium, à Marseille. Le premier pas vers une fédération comme il en existe une aux États-Unis, avec la Major League Gaming ? Peut-être. Une chose est sûre en tout cas : l'avenir de l'e-sport semble être radieux aujourd'hui.
JEAN-FRANÇOIS MORISSE

Presse régionale

www.tmvmag.fr tmv

www.tmvmag.fr
tmv POITIERS
toute ma ville
N°41 - Hebdo gratuit d'information locale, ne peut être vendu
Semaine du 16 au 22 avril 2014
VINCE PONG
LE SPORT 100 % POITEVIN P.13
RESTO
LE PILORI IS BACK P.16
JEUX VIDÉO
LES GAMERS, PAS OVER

JEU VIDÉO :
PLUS QU'UN SIMPLE JEU
Plus d'un millier d'accros de la manette vont se réunir ce week-end à la Gamers Assembly pour zigouiller du pixel. Rencontre avec deux jeunes chercheurs poitevins qui étudient le phénomène.

GAMERS ASSEMBLY
UN ART DU JEU VIDÉO
VIOLENCE, WHAT ELSE ?
« Beaucoup de joueurs en ligne se rencontrent en vrai car ils font partie d'une communauté. »

06 le dossier
LES MOTS BIZARRES DU JEU VIDÉO
Non seulement pour certains, il est impossible d'appuyer sur les bons boutons pour faire avancer un personnage de jeu vidéo, mais en plus on ne comprend rien au vocabulaire ! Voici les clés pour décrypter le charabia de votre frère/nièce/oncle/copine/fils/grand-mère.

« La violence dans les jeux vidéo existe depuis toujours : Mario saute sur des tortues pour les tuer, c'est hyper cruel ! »
ALLER PLUS LOIN

Presse régionale

Centre Presse

économie

Du très haut débit pour la Gamers assembly

Pour répondre aux besoins techniques de la Gamers assembly et des 1.500 ordinateurs branchés ce week-end, on a relié le site au réseau de fibre optique.

Mille cinq cents participants sont attendus ce week-end au Parc des expos pour la Gamers assembly, un rassemblement de joueurs de jeux vidéos, le plus important de France. Autant d'ordinateurs interconnectés par un réseau informatique seront branchés. Pour répondre aux besoins techniques de l'événement qui se déroulait jusque-là au Palais des Congrès du Futuroscope, le site a été relié au réseau de fibre optique de Grand Poitiers.

Christophe Villat, responsable commercial et Richard Rasolonjatovo, responsable de l'exploitation.

" Nous sommes en fin de déploiement pour Grand Poitiers "

Grand Poitiers Networks, filiale locale de l'entreprise Covage et lié à Grand Poitiers par un contrat de délégation de service public, a réalisé une double adduction via deux liens de 10 Giga, dont un de sécurité. Tout est fonctionnel. Futurolan, l'association qui organise la Gamers assembly, a choisi pour opérateur de services Adista qui livrera, lui, les 10 Giga ce week-end. Le flux sera interrompu après la Gamers, mais les tuyaux sont là désormais, et pourront être réutilisés.

« C'était l'occasion de faire les travaux, nous sommes en fin de déploiement, explique Richard Rasolonjatovo, responsable d'exploitation de Grand Poitiers Networks. *Aujourd'hui, la fibre optique est déployée sur tout le périmètre établi par la convention. Presque toutes les zones de l'agglomération sont éligibles au très haut débit. Sauf Ligugé qui l'a rejointe après. Ce sera le cas en juin. »*

Depuis un an, Grand Poitiers Networks a installé quelque 170 km de fibre sur le territoire de Grand Poitiers, 41 zones d'activités sont équipées.

L'agglomération a signé une concession de 20 ans avec la filiale de Covage. Reste donc dix-neuf ans pendant lesquels Grand Poitiers Networks assurera la maintenance mais va aussi tirer du câble pour raccorder des sociétés privées puisque 1.200 entreprises du territoire sont éligibles au très haut débit.

Stéphanie Comte

la Nouvelle République

www.lanouvellerepublique.fr

Gamers Assembly : le Roland-Garros du jeu vidéo

Alors que le bilan n'est pas encore tiré avec précision, Désiré Koussawo, président de l'association Futurolan, affiche une authentique satisfaction pour cette quinzième édition de La Gamers Assembly. *« Le Roland-Garros du jeu vidéo »*, estime son président.

Quelque 1.300 joueurs dont une trentaine de professionnels se sont affrontés durant trois jours (du 19 au 21 avril) sur quinze jeux.

Près de 8.000 visiteurs ont assisté à ces parties virtuelles âprement disputées avec une vitesse d'exécution dans les coups impressionnante. *« Nous avons doublé le nombre de joueurs »*, souligne Désirée Koussawo. Ce succès est lié bien évidemment à l'étape poitevine qui s'inscrit dans le circuit des masters français du jeu vidéo comme un rendez-vous incontournable mais également à la capacité d'accueil du nouveau lieu, le Parc des expositions de Poitiers.

Hier à 12 h 30 et 14 h 30 se sont joués les deux finales des deux jeux « Shoot Mania » (3 joueurs contre 3) et « League of legends » (5 joueurs contre 5). Un véritable spectacle retransmis sur écran géant avec un vrai public assis devant la scène. Les compétitions sont commentées à l'instar d'un match de foot.

Ce sport de haut niveau met à l'épreuve les organismes : Julien Gobert, ostéopathe diplômé, et cinq étudiants ont soigné les pathologies liées aux jeux : *« Nous avons fait 350 consultations pour des problèmes de canal carpien, de cervicales, d'œil, de poignet, etc »*, a-t-il expliqué. Un des étudiants devrait monter une structure spécifique « Osteo gaming » (osteopathy for gamers).

Désiré Koussawo, le président organisateur, (debout) lors d'une phase de qualification, observe les équipes s'affronter.

RETOMBÉES

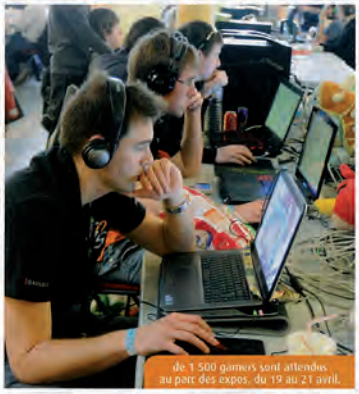
Presse régionale

7 à Poitiers

jeux vidéo

Arnault Varanne - avaranne@np-i.fr

La «Gamers» fait sa mue



de 1 500 gamers sont attendus au parc des expos, du 19 au 21 avril.

Nouveau lieu, affluence record, tournage d'un film... La 15e édition de la Gamers Assembly, qui se déroule du 19 au 21 avril au parc des expos de Poitiers, promet déjà d'entrer dans l'Histoire.

Les années passent, l'enthousiasme reste. Pour sa quinzième année d'existence, le premier festival associatif français de jeux vidéo s'offre une cure de jouvence. Exit le Palais des congrès du Futuroscope, devenu trop exigu pour inscrire la Gamers Assembly dans la durée. Bienvenue au parc des expositions de Poitiers, où 1 500 compétiteurs sont attendus pendant le week-end de Pâques. Le déménagement était devenu inéluctable. « *Les nouveaux halls nous permettent de grandir et de proposer une visibilité supplémentaire à nos partenaires, sur un espace de 1 200m², contre 600m² auparavant* », se réjouit Désiré Koussawo, président de Futurolan.

Au-delà des compétiteurs PC(*), la « GA » va accueillir plus de trois cents joueurs adeptes du gaming sur consoles. Ce qui était l'un de ses objectifs depuis longtemps. Une dizaine de tournois sont programmés : League of Legend, StarCraft II, Counter Strike : Global Offensive, Call of Duty 4, Call of Duty : Ghosts, Battlefield 4, Fifa 14 et Tekken ; Tag Tournament 2. Le tout sous l'œil des caméras... Une équipe de tournage conduite par le réalisateur Hervé Martin-Delpierre profitera de l'événement pour emmagasiner les premières images de son film-documentaire « Game Fever ». Pendant un an, il suivra les meilleurs gamers de la planète dans des compétitions internationales.

6000 VISITEURS ATTENDUS

Comme à l'accoutumée, la Gamers Assembly sera également rythmée par une série de conférences tournées vers le grand public. A signaler, par exemple, l'intervention de Salim Zeïn. Ce spécialiste de la pédagogie innovante, par ailleurs enseignant dans le secondaire, a inventé l'Arcadémie. Un mécanisme qui consiste à faire jouer un public donné, tout en lui permettant d'apprendre des choses. Presque à son corps défendant ! Il repère tous les jeux grand public, qui peuvent lui permettre d'y glisser des savoirs. Ce fut le cas avec SimCity ou Little Big Planet. « *Avec SimCity, on aborde les bases de l'éducation civique, de la citoyenneté et de la gestion...* » Dans ses rêves les plus fous, Désiré Koussawo table sur 6 000 visiteurs pendant le week-end de Pâques.

technopolitain

Le journal de la technopole du futuroscope

Horizon

Jeux vidéos

La Gamers Assembly a déménagé

Nouveau lieu, affluence record, tournage d'un film... La 15e édition de la Gamers Assembly, qui se déroule du 19 au 21 avril au parc des expos de Poitiers, promet déjà d'entrer dans l'Histoire.

Arnault Varanne • avaranne@np-i.fr

Les années passent, l'enthousiasme reste. Pour sa quinzième année d'existence, le premier festival associatif français de jeux vidéo s'offre une cure de jouvence. Exit le Palais des congrès du Futuroscope, devenu trop exigu pour inscrire la Gamers Assembly dans la durée. Bienvenue au parc des expositions de Poitiers, où 1 500 compétiteurs sont attendus pendant le week-end de Pâques. Le déménagement était devenu inéluctable. « *Les nouveaux halls nous permettent de grandir et de proposer une visibilité supplémentaire à nos partenaires, sur un espace de 1 200 m², contre 600 m² auparavant* », se réjouit Désiré Koussawo, président de Futurolan.

Au-delà des compétiteurs PC(*), la « GA » va accueillir plus de trois cents joueurs adeptes du gaming sur consoles. Ce qui était l'un de ses objectifs depuis longtemps. Une dizaine de tournois sont programmés : League of Legend, StarCraft II, Counter Strike : Global Offensive, Call of Duty 4, Call of Duty : Ghosts, Battlefield 4, Team Fortress 2, ShootMania et TrackMania, Call of Duty : Ghosts, Battlefield 4, Fifa 14 et Tekken ; Tag Tournament 2. Le tout sous l'œil des caméras...

Une équipe de tournage conduite par le réalisateur Hervé Martin-Delpierre profitera de l'événement pour emmagasiner les premières images de son film-documentaire « Game Fever ». Pendant un an, il suivra les meilleurs gamers de la planète dans des compétitions internationales.

Comme à l'accoutumée, la Gamers Assembly sera également rythmée par une série de conférences tournées vers le grand public. A signaler, par exemple, l'intervention de Salim Zeïn. Ce spécialiste de la pédagogie innovante, par ailleurs enseignant dans le secondaire, a inventé l'Arcadémie. Un mécanisme qui consiste à faire jouer un public donné, tout en lui permettant d'apprendre des choses. Presque à son corps défendant ! Il repère tous les jeux grand public, qui peuvent lui permettre d'y glisser des savoirs. Ce fut le cas avec SimCity ou Little Big Planet. « *Avec SimCity, on aborde les bases de l'éducation civique, de la citoyenneté et de la gestion...* » Dans ses rêves les plus fous, Désiré Koussawo table sur 6 000 visiteurs pendant le week-end de Pâques.

Presse spécialisée

Jeux Vidéo MAGAZINE.COM

Gamers Assembly : La 15e édition de la LAN associative programmée en avril

Cette nouvelle édition ne se déroulera plus au Palais des congrès du Futuroscope, mais au parc des Expositions de Poitiers.

L'une des plus grandes LAN party de France dévoile sa date pour sa 15e édition. La Gamers Assembly aura lieu du 19 au 21 avril. Mais cette fois-ci, l'événement n'aura pas lieu au Palais des congrès du Futuroscope, mais au parc des Expositions de Poitiers.

"Aujourd'hui, on recense pas moins de 31 millions de joueurs (en France), tous âges confondus", explique Désiré Koussawo, président de Futurolan. "Étant donné l'ampleur de ce marché, nous nous devions d'intégrer ces joueurs à la GA. Les nouveaux halls du parc des expositions nous permettent de grandir et de proposer cinq nouveaux tournois sur consoles."

Ainsi, jusqu'à 300 joueurs pourront venir s'affronter sur **divers tournois**. Parmi les titres proposés, on trouve Call of Duty : Ghost sur Xbox 360 et PS3, COD : Modern Warfare 4, Super Street Fighter 4, Tekken Tag Tournament 2, FIFA 2014, League of Legends, Trackmania², Dota 2, CS : Global Offensive, Battlefield 4 sur PC, Shootmania Storm et Starcraft 2. Le parc des Expositions pourra accueillir au total 1500 personnes (membres du staff, managers, supporters, etc.).

La billetterie en ligne s'avère déjà ouverte. Les joueurs PC ou console FPS pourront s'inscrire pour 45 euros, les joueurs console FIFA, Tekken et SSF4 pour 20 euros. Les managers et les accompagnateurs devront débourser 10 euros, tandis que les visiteurs pourront assister à l'événement pour 2 euros par jour (ou 5 euros les trois jours). Plus d'informations sur les réservations et l'accès se trouvent sur le site officiel de l'événement.

CANARD PC.COM Le site du jeu vidéo et du PC dont vous êtes le héros

RETOMBÉES

Presse spécialisée

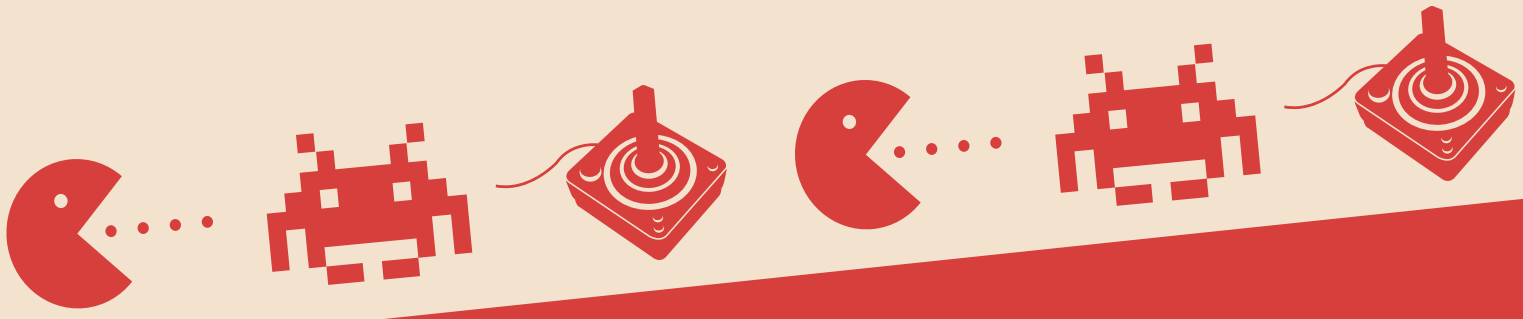
RETOMBÉES

Presse audio

GAMERS ASSEMBLY 2014

★ La semaine du Gaming

TOUTE L'ÉQUIPE DE LA GAMERS ASSEMBLY VOUS DONNE RENDEZ-VOUS DU 4 AU 6 AVRIL 2015



EN ATTENDANT, GARDEZ LE CONTACT SUR WWW.GAMERS-ASSEMBLY.NET