



MICROMANIA GAMES SHOW 2008 : UNE FREQUENTATION MAITRISEE POUR UNE DECOUVERTE AGREABLE DES JEUX VIDEO

Grâce à son expérience, le Salon du Jeu Vidéo MICROMANIA GAMES SHOW 2008 a su trouver l'équilibre entre affluence et accessibilité pour proposer un spectacle de qualité à plus de 50 000 visiteurs. Familles, enfants, gamers et personnalités étaient tous au rendez-vous annuel incontournable de MICROMANIA.

« Tout le monde s'est retrouvé au MICROMANIA GAMES SHOW 2008 pour cette grande fête dédiée aux joueurs, mais également à tous les curieux qui souhaitent découvrir la nouvelle facette du jeu vidéo » précise Pierre CUIILLERET, Président de MICROMANIA.

Tous les visiteurs du MICROMANIA GAMES SHOW 2008 ont pu prendre en main plus d'une centaine de titres au total dans leurs versions définitives sur 600 bornes jouables. Les systèmes de quotas de visiteurs par session ont permis à tous de jouer et de circuler dans d'excellentes conditions. MICROMANIA a su profiter de son expérience pour surprendre et proposer un salon de qualité.

Des stands théâtralisés avec les nouveautés et les dernières tendances, toujours plus ludiques, avant Noël.

Cette année le MICROMANIA GAMES SHOW 2008 a dévoilé des stands scénarisés sur différentes thématiques à destination des « gamers », des femmes et des familles. Le public a ainsi découvert des décors dignes des plus belles créations en matière de spectacle et d'animation : scène de concert et loft de GUITAR HERO : World Tour, véritable ring de catch de WWE SMACKDOWN, Big Truck US de MOTOR PACIFIC RIFT, grands buildings de MIRROR'S EDGE ou encore arène de GEAR of WAR II.

Les jeux musicaux, en lumière au MGS.

Les jeux musicaux à destination de tous les publics (hommes, femmes, familles, séniors) représentent la tendance phare du MICROMANIA GAMES SHOW 2008. La fréquentation des podiums et des scènes pour les concerts de GUITAR HERO : World Tour et ROKC BAND 2 annoncent des hits incontournables de cette fin d'année. La batterie et les micros tout comme les jeux de Karaoké seront nombreux dans les familles à Noël avec les conviviaux SINGSTAR et LIPS. WII MUSIC, présenté au grand public en avant-première européenne est l'exemple de l'accessibilité aux jeux vidéo pour tous.

Des présentations inédites sur des jeux à venir ou encore en développement.

Pendant toute la durée du Salon du Jeu Vidéo MICROMANIA GAMES SHOW 2008, les visiteurs ont découvert en salle Cinéma & Avant-première les productions à venir dans l'univers du Jeu Vidéo. Le MGS 2008 a notamment accueilli Atsushi INABA, le producteur de MAD WORLD venu du Japon. David CAGE, le jeune créateur français, a plongé le public dans une présentation d'HEAVY RAIN en avant première mondiale. Les développeurs d'UBISOFT Montréal proposaient quant à eux les présentations de PRINCE OF PERSIA ou encore NARUTO. Le prochain jeu de rôle de SQUARE ENIX, THE LAST REMNANT, était lui aussi présenté dans les meilleures conditions.

Des personnalités de qualité.

De nombreuses stars du sport, de la télévision et de la musique sont venues offrir émotion et souvenirs aux visiteurs du MICROMANIA GAMES SHOW 08, preuve du succès de ce rendez-vous incontournable. Les fans de football ont apprécié la visite de **Ludovic GIULY**, milieu de terrain du Paris Saint-Germain, venu disputer deux matches exceptionnels face au Champion de France FIFA 09.

Julien LEPERS, l'animateur vedette de « Questions Pour Un Champion » a présenté la version jeu vidéo de son émission au public sur la scène principale du MGS.

La présence des musiciens français **STUCK IN THE SOUND** pour les rockeurs, **LA FOUINE** et **DJ BATTLE** pour les rappeurs a confirmé la forte croissance autour des Jeux Vidéo musicaux.

Indispensable au MICROMANIA GAMES SHOW, **ALISON CARROLL**, le nouveau visage de LARA CROFT, aura conforté sa réputation d'héroïne de jeu vidéo la plus connue au monde.

Du 31 octobre au 3 novembre 2008, Porte de Versailles, le MICROMANIA GAMES SHOW a présenté les dernières sorties et les tendances 2009 en se positionnant comme le rendez-vous incontournable du jeu vidéo avant Noël pour les éditeurs et pour le public.

A propos du Micromania Games Show

Né en 2002, le MICROMANIA GAMES SHOW est aujourd'hui le rassemblement incontournable de tous les acteurs de l'industrie du Jeu Vidéo. Constructeurs et éditeurs se réunissent chaque année pour y présenter les nouveautés et avant-premières à plus de 50 000 visiteurs. C'est notamment à l'occasion du 1er salon de Jeu Vidéo en France que la Wii de Nintendo fut présentée en avant première mondiale et la PS3 de Sony en avant première européenne. Plus de 10 000 m² sont ainsi scénarisés pour offrir à tous les fans de jeu vidéo une expérience unique sur plus de 600 bornes leur permettant de tester les nouveautés qu'ils retrouveront chez MICROMANIA, leader français de la distribution de jeu vidéo.