

## COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Pour publication immédiate

**IG Magazine revient en pleine forme après les fêtes**  
**Sortie le 23 janvier 2010**

**Roubaix, le 7 janvier 2010** – Pendant les fêtes, l'équipe d'IG Magazine est partie à la rencontre de nombreux acteurs du jeu vidéo, parmi lesquels le studio BioWare. De là est née la couverture de ce numéro 6 : cap sur les androïdes, *Mass Effect 2* arrive...

Une fois n'est pas coutume, IG Magazine s'est fait un malin plaisir à réunir en 268 pages des grands noms du jeu vidéo et des indépendants à connaître absolument. A découvrir en kiosque le 23 janvier !

### Aperçu du sommaire...



#### **Interview Frédérique Burlot, directrice des études « consommateur et marché » chez Ubisoft.**

Puisque le jeu vidéo est devenu un business comme un autre, et parmi les plus juteux, la plupart des grands éditeurs produisent des sondages pour devancer les désirs des consommateurs. Ces enquêtes sont-elles une aide aux développeurs ou risquent-elles au contraire de tuer leur créativité ?

#### **Rencontre : Tetraedge, développeur pour iPhone**

Rencontre avec Dominique Liegey, directeur de création et Emmanuel Zaza, directeur de production, pour discuter de l'iPhone et de son eldorado pas si doré.

### **Le juste prix**

En temps de crise économique et de réduction du pouvoir d'achat, tout le monde se crispe autour de la notion de juste prix. Faut-il payer 70 euros pour un jeu *next gen*, 50 euros pour sa version PC ou télécharger la version pirate ? Etat des lieux.

### **PooYoos**

Le jeu attendu par les papas *gamers* et les mères

Peut-on créer des jeux pour les tout-petits sans faire un sous-produit ? C'est la question que se posent certains parents devant les rayonnages des boutiques de jeux vidéo. Pour nous en parler, nous avons rencontré une jeune *game designer*, Carine Hinder.

**Exclusivité Web :** Retrouvez un test de *Picross 3D* à télécharger sur le site d'IG Magazine en complément de la sortie du magazine en kiosque !

### **À propos d'Ankama Presse**

Ankama Presse édite des revues aux concepts originaux, à mi-chemin entre magazine et beau livre. Forte du succès de son magazine *Dofus Mag*, tiré à 70 000 exemplaires, la société lance en 2009 un nouveau bimestriel : *IG Magazine*, une revue qui analyse les jeux vidéo sous des angles inédits. Pour en savoir plus sur les publications d'Ankama Presse, visitez le site officiel : [www.ankama-presse.com](http://www.ankama-presse.com)

### **À propos d'IG Magazine**

Ankama Presse propose un autre regard sur le jeu vidéo au travers de ce bimestriel luxueux de 268 pages qui valorise un concept de publication entre magazine et beau livre. Résolument hybride, *IG Magazine* casse les codes du genre en proposant une exploration de l'environnement vidéoludique au travers de critiques, de dossiers thématiques (histoire, économie, actualité) et d'interview de personnalités du métier. Tous les articles sont rédigés par des journalistes et des professionnels sous la houlette d'une rédactrice en chef... Pour avoir une autre vision des jeux vidéo : [www.ig-magazine.com](http://www.ig-magazine.com)

**Pour toute demande de visuels**, contactez [ptriplet@ankama.com](mailto:ptriplet@ankama.com)

**Si vous souhaitez revendre IG Magazine**, contactez [mroux@ankama.com](mailto:mroux@ankama.com)

Commandes, anciens numéros et abonnements disponibles sur [www.ankama-shop.com](http://www.ankama-shop.com)

**Pauline Triplet**

Communication Ankama Presse

[ptriplet@ankama.com](mailto:ptriplet@ankama.com)