Des jeux vidéo halal

27/08/2010 à 23h44
Si l'industrie des jeux vidéo pèse 60 milliards de dollars dans le monde, les Pays du Golfe ne représentent encore que 1,6% du marché selon la presse locale. La raison de ce chiffre très faible ?

Les jeux vidéo, et notamment les MMOs, sont par bien des aspects incompatibles avec la religion ou la culture des pays arabes, explique Arabcrunch, un site dédié à la high tech.

Qu'à cela ne tienne. Plusieurs entreprises développent désormais des produits adaptés, à l'image de ce qui se fait dans la distribution avec l'alimentation halal. Mohamed El-Fatatry, patron du portail internet Muxlim.com a lancé en 2008 un MMO baptisé Muxlim Pal. Il explique ici la philosophie de sa démarche.

Toujours en phase beta, Muxlim Pal semble avoir du mal à se développer. Mais d'autres projets avancent. **Tahadi Games a déjà adapté 4 MMOs pour les Pays du Golfe.** Tahadi traduit l'intégralité des jeux en Arabe. Mais elle va plus loin. Ragnarok, par exemple, a subi un lifting spécial. Exit les magiciens, considérés comme incompatibles avec l'Islam. Les tenues des personnages ont également été peaufinées pour ne pas choquer. Le jeu Runes of Magic, quant à lui, été rebaptisé Runes of Might. Le début d'un nouveau succès ?

L'Expansion