Eidos

Les plans pour 2008

Eidos a su développer ces dernières années un catalogue combinant marques grand public, jeux gamer et, même dernièrement, une solide offre en termes de jeux casual. L'éditeur britannique va continuer à développer cette année son offre aux multiples facettes en y ajoutant même le jeu massivement multijoueurs avec Age of Conan, coédité avec Funcom. par Patrick Hellio

© DR

Entretien avec

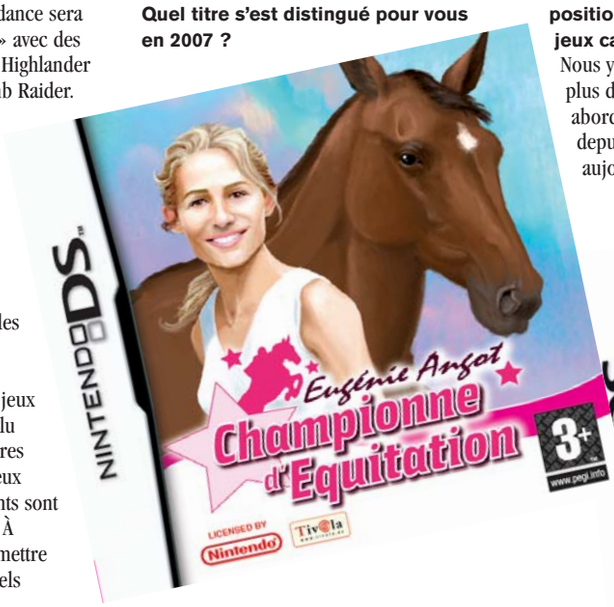
Florent Moreau
Directeur marketing d'Eidos France

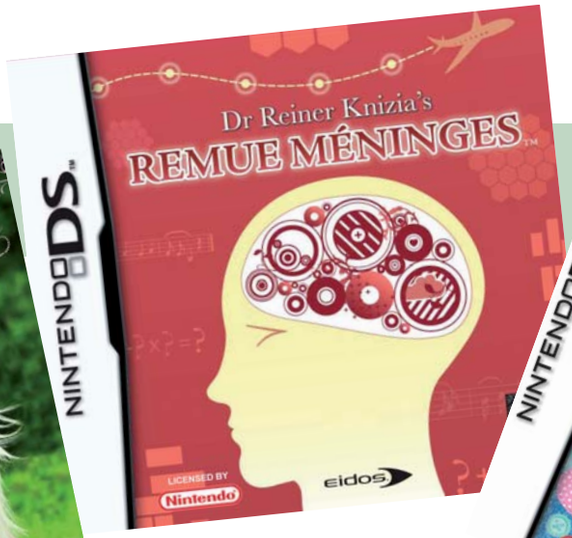
JDLI : Quelles sont les tendances du catalogue Eidos sur 2008 ?
Florent Moreau : Le premier semestre calendaire va être particulièrement orienté vers les jeux casual et à destination de la famille, avec notamment de nombreuses références sur Nintendo DS. En mai, nous lançons un titre très important pour nous, Age of Conan, car c'est notre premier jeu massivement multijoueurs et nous avons de fortes ambitions. La tendance sera globalement plus « gamer » avec des titres comme Just Cause 2, Highlander ou encore le prochain Tomb Raider.

Eidos a d'ailleurs traditionnellement une image plutôt « gamer ». Comment travaillez-vous ces genres de jeux aussi différents ?
En France, trois responsables marketing se partagent les titres. Tristan Perdriau se charge principalement des jeux « core gamer », Rodney Lelu travaille à la fois sur des titres gamer et mid-casual. Les jeux casual et destinés aux enfants sont gérés par Priscille Demoly. À terme, nous prévoyons de mettre en place un système de labels regroupant les différentes typologies de jeux de notre catalogue. Pour le moment, nous distinguons au sein de notre offre les jeux « core gamer » et « friends » qui regroupent tous nos titres mettant en scène des animaux, « brain » dans lequel on retrouve les jeux de casse-tête, les éducatifs et enfin la catégorie « pour tous ». Cette segmentation n'est pas encore visible par le consommateur final mais vous donne une bonne idée des différentes orientations que nous avons données à notre catalogue pour cette année. L'objectif va être à l'avenir de développer des labels marques avec différentes orientations de communication.

Quel titre s'est distingué pour vous en 2007 ?
Nous sommes en phase avec la tendance du marché puisque notre meilleure vente s'est faite sur Nintendo DS avec Pony Friends. Depuis son lancement en mai 2007, le jeu a dépassé la barre des 150 000 exemplaires vendus en France. Pony Friends a particulièrement bien performé en France et en Allemagne, notamment parce que ce sont les deux marchés où le genre du jeu équestre y était présent depuis quelques années. On observe d'ailleurs que c'est une catégorie qui a massivement glissé, en un an ou deux, du PC vers la Nintendo DS…

À quel moment Eidos a-t-il pris position sur le secteur des jeux casual ?
Nous y sommes venus il y a déjà plus de trois ans sur PC et abordons la plate-forme DS depuis environ un an. C'est aujourd'hui devenu un axe de développement très important et nous allons publier toute une gamme de titres en ce début d'année sur la console portable de Nintendo, afin de nous adresser aux différents publics de la console. Nous publions par exemple dans les prochaines semaines Ma Pension d'Animaux 2 sur Nintendo DS, un jeu développé par le studio allemand DTP, et qui consiste en une suite à la version DS de Léa Passion Vétérinaire, publié par Ubisoft en 2006. C'est un titre à très fort potentiel. Une suite à Pony Friend est également prévue à court terme. Fin février, nous lançons un nouveau titre dans le genre, Eugénie Angot Championne d'Equitation sur DS, qui sera supporté par une importante campagne de promotion après son lancement avec notamment des spots TV, tout comme le jeu Mon Haras sur DS. Nous allons également développer une



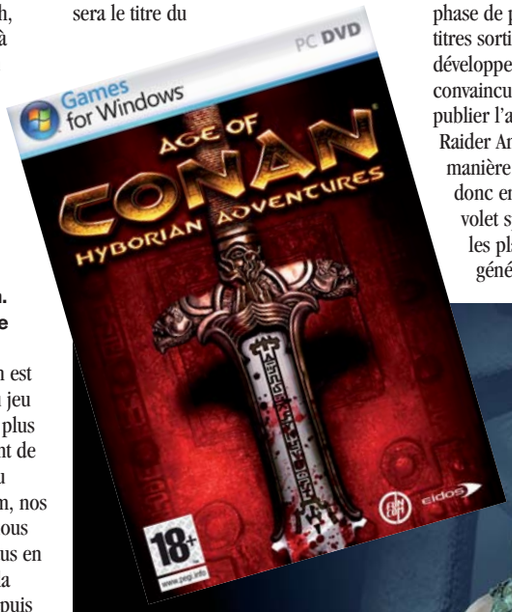
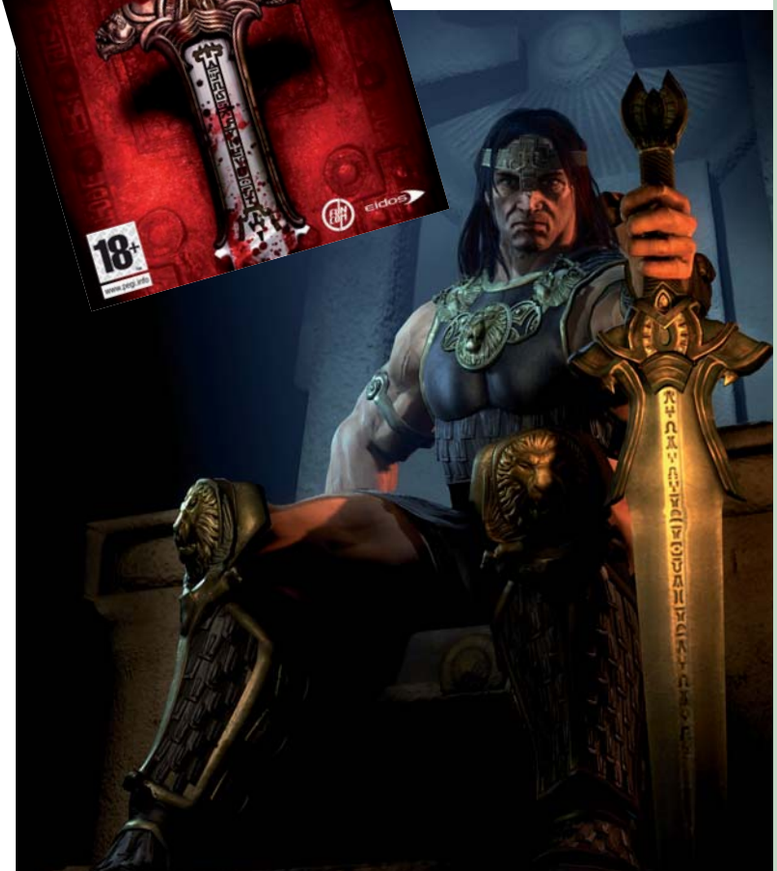


Quel avenir pour Eidos ?

La présidente du groupe SCI Entertainment (propriétaire de Eidos), Jane Cavanagh, son Directeur général Bill Ennis et son Responsable d'édition Rob Murphy viennent de démissionner du groupe coté en bourse. Cette décision fait suite à l'effondrement du titre de l'éditeur à la Bourse de Londres qui a suivi l'annonce de la fin des discussions engagées avec d'éventuels partenaires en vue d'un adossement. SCI souligne n'avoir reçu aucune offre formelle. Tomb Raider Underworld étant décalé à la prochaine année fiscale, l'éditeur anglais prévoit de réaliser des pertes sur son exercice juin 2007/juin 2008. C'est Phil Rogers, précédemment Directeur financier, qui prend la tête du groupe.

gamme de jeux d'aventure sur la console portable de Nintendo avec des titres comme Undercover : Mène ton Enquête ou encore un jeu Nancy Drew, qui adopte pour l'occasion un nouveau look plus ado. Ces jeux sortent en mars prochain. La Nintendo DS est décidément très présente dans notre catalogue du début d'année, puisque nous allons aussi distribuer Fish Tycoon, un jeu mêlant gestion d'aquariums et simulation de vie.

Du côté des nouvelles consoles, vous publiiez Kane and Lynch en novembre dernier. Quel bilan en tirez-vous ?
Les ventes ont été bonnes sur PlayStation 3, plus difficiles sur Xbox 360 et sur PC. Les contextes concurrentiels ne sont évidemment pas les mêmes mais notre score sur PS3 marque assez bien le regain de vitalité de cette plate-forme depuis sa baisse de prix. On sait par ailleurs que les joueurs sur Xbox 360 sont principalement des « core gamers », le positionnement de Kane and Lynch, très orienté cinéma, le prédisposait à davantage rencontrer le public de la console de Sony. Pour notre prochain titre, Conflict : Denied Ops, nous avons également des objectifs sensiblement plus importants sur PlayStation 3.

Vous lancez cette année votre premier titre massivement multijoueurs avec Age of Conan. Comment travaillez-vous ce type de produit ?
La sortie de Age of Conan de Funcom est fixée au 23 mai prochain. Il s'agit du jeu de rôle massivement multijoueurs le plus attendu du marché et tout simplement de la sortie sur PC la plus importante du premier semestre 2008. Avec Funcom, nos objectifs sont conséquents puisque nous visons les 100 000 exemplaires vendus en France en day one. Nous travaillons la communication autour de ce titre depuis plus de deux ans : le lancement d'un jeu massivement multijoueurs demande un gros travail de fond et notamment un important programme de communication en amont. Il faut dire que même sur une certaine durée, on a toujours de nouveaux éléments et infos à dévoiler autour de ce type de jeux. Aujourd'hui, nous sommes satisfaits dans le sens où une très forte progression de la notoriété auprès des communautés de joueurs est observée, plaçant Age of Conan devant tous les autres challengers de World of Warcraft en termes d'attente. Pour notre premier titre du genre, nous avons la chance de travailler sur un jeu de qualité et dont le positionnement sur le marché est bien différenciant par rapport aux titres concurrents. Age of Conan est le seul jeu massivement multijoueurs classifié PEGI 18+. Nous allons donc mettre particulièrement en avant le contenu adulte du jeu, dont l'univers est particulièrement violent, brutal et même sexy ! Nous souhaitons le positionner comme une véritable alternative à World of Warcraft.

Un nouveau Tomb Raider est prévu en fin d'année. Où en est aujourd'hui la franchise ?
Tomb Raider Underworld sera le titre du prochain opus, qui est annoncé pour fin 2008 sur PlayStation 3, Xbox 360, PC ainsi que Wii, DS et PS2. C'est une très bonne nouvelle que la sortie de Tomb Raider corresponde à nouveau à la période de Noël. Même s'il a très bien fonctionné, je pense que Tomb Raider Legend aurait encore fait mieux s'il était sorti à la bonne période et non pas en avril. Les ventes de la franchise Tomb Raider sont toujours en phase de progression et les deux derniers titres sortis depuis le rapatriement du développement chez Crystal Dynamics ont convaincu le public. Nous venons de publier l'adaptation sur Wii de Tomb Raider Anniversary qui a fonctionnée de manière très satisfaisante. Rendez-vous donc en fin d'année avec le premier volet spécifiquement développé pour les plates-formes de nouvelle génération.