Focus

Cap sur l'internationalisation et les consoles

© DR

Avec le succès de titres comme TrackMania ou Cycling Manager, Focus a prouvé qu'elle savait identifier des produits à potentiel et surtout parvenait ensuite à bien les vendre dans l'Hexagone. Focus s'est lancé ces derniers mois dans son internationalisation. Cédric Lagarrigue, Directeur général de Focus, dirige cette équipe d'une vingtaine de personnes qui se prépare pour une période 2008/2009 chargée. Il nous en dit plus sur l'actualité de la société et ses ambitions pour les prochains mois. par Patrick Hellio

Entretien avec
Cédric Lagarrigue
Directeur général de Focus

JDLI : Quel bilan tirez-vous de l'année 2007 ?
Cédric Lagarrigue : 2007 a été une année importante pour Focus car elle a été marquée notamment par notre développement à l'international. Nous devrions enregistrer un chiffre d'affaires de plus de dix millions d'euros en consolidé pour l'année. Sur la période, nous avons deux jeux qui ont été classés numéro un des ventes, Loki et Pro Cycling Manager. Aux Etats-Unis, la série Sherlock Holmes rencontre un joli succès. Depuis le début des années 2000, Focus a littéralement changé de métier car nous sommes passés d'une activité de distribution à un rôle d'éditeur à part entière. Sachant que nous ne souhaitions pas changer la philosophie de la société, qui consiste à garder une taille humaine et à donner le meilleur de nous-mêmes pour chaque produit, nous avons décidé que notre développement ne se ferait pas sur l'élargissement à tout prix du catalogue mais sur notre distribution à l'international. Nos jeux sont désormais distribués dans le monde entier, nous avons signé des accords de distribution avec différents partenaires comme Koch Media en Allemagne, CDV et Dreamcatcher aux Etats-Unis. Sur 2007, nous avons également beaucoup développé notre activité de distribution digitale de nos jeux via Internet.

Quels sont vos objectifs pour l'année en cours ?
Notre objectif en termes de chiffre d'affaires pour l'année calendaire 2008 s'établit à environ 15 millions d'euros. Sur les 18 prochains mois, nous avons un objectif de 20 millions d'euros, sachant que certaines de nos prochaines sorties importantes pourront être publiées début 2009.

Quelle place occupe aujourd'hui la France dans le business de Focus ?
Le marché français reste notre première source de revenus mais, avec notre croissance sur les autres marchés, cela ne devrait pas durer. C'est simple, le marché français représentait 80 % de notre chiffre d'affaires en 2006, il en représentait la moitié sur 2007 et, sur 2008, sa part devrait descendre à 30 ou 40 % du chiffre. Je parle ici d'une estimation basse. Notre objectif est d'afficher des performances à l'image du marché, avec des territoires se détachant comme l'Allemagne, les Etats-Unis… Nous devons cette prédominance actuelle de la France dans notre chiffre au fait que nous nous appuyons sur un catalogue solide sur le territoire depuis des années tandis que nos premiers jeux à l'international ont été lancés l'année dernière. De plus, Focus connaît bien le marché français où nous avons su bâtir historiquement l'image d'une société sachant véritablement porter des projets, notamment des productions hexagonales. C'est cette image que nous souhaitons aujourd'hui développer à l'échelle internationale.

Quelles sont vos ambitions dans le domaine du téléchargement ?
C'est aujourd'hui un axe de développement très important pour l'entreprise, puisque nous réalisons près de 15 % de notre chiffre d'affaires via le téléchargement de nos titres. Cette part va être amenée à se développer, en particulier cette année. C'est un moyen de distribution qui permet à certains titres de sortir sur des marchés où, malgré de

Runaway 3

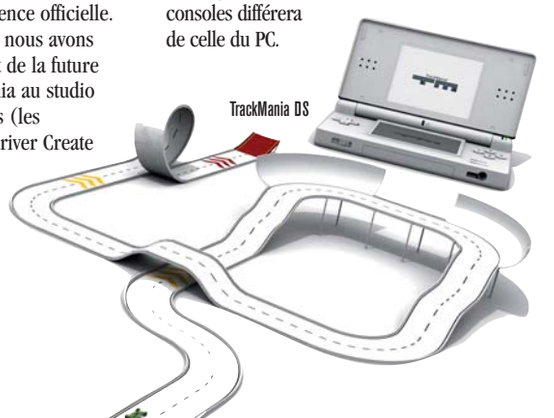
bonnes performances, une sortie en retail ne serait pas viable. Je pense par exemple à Pro Cycling Manager, que nous avons publié uniquement sous cette forme aux Etats-Unis, et qui a généré pour nous un chiffre d'affaires de plusieurs centaines de milliers euros ! Mais dans le téléchargement, il faut aussi savoir bien placer les produits. Un événement comme le Tour de France est très important pour Pro Cycling Manager, ou l'America's Cup pour Virtual Skipper… Des titres comme TrackMania ne profitent pas d'événements grand public de ce genre et il faut alors trouver d'autres moyens de mettre les jeux en avant. Nous avons signé un partenariat avec Steam (plate-forme de téléchargement de Valve, éditeur de Half-Life et Counter-Strike, ndlr) pour proposer nos jeux en téléchargement via ce système qui compte plus de 13 millions d'utilisateurs dans le monde. Depuis que nous avons proposé TrackMania United par ce biais, nous avons observé une mutiplication par trois du chiffre généré par le jeu. Le titre fait également toujours partie des épreuves de la Coupe du Monde des jeux vidéo. Nous proposons désormais nos nouveautés à la vente via Steam. Et puis, pour chaque jeu publié par Focus, nous mettons en ligne un site dédié. Chacun propose désormais le jeu complet à la vente en téléchargement.

Comptez-vous réserver des exclusivités au téléchargement ?
Pas véritablement, car tous les titres sont publiés en retail en France. En revanche, le téléchargement va nous permettre de faire connaître massivement notre prochain jeu TrackMania. En 2006, le premier TrackMania Nations, distribué gratuitement, avait été téléchargé par plus de 30 millions de joueurs dans le monde. En avril, nous allons publier TrackMania Nations Forever, également gratuitement, que nous espérons pouvoir diffuser à 60 millions d'exemplaires. Nous mettons pour cela en place tout un programme d'affiliation avec des fournisseurs d'accès à Internet et Steam, dans le but de faire connaître un maximum la version gratuite. Une version Premium du jeu sera proposée au même moment à la vente par téléchargement et en magasins, qui comprendra beaucoup plus d'options notamment dans le domaine de la personnalisation. La version retail inclura aussi des lunettes 3D pour bénéficier d'un effet de relief dans le jeu. Lorsque le consommateur aura téléchargé Nations Forever via le portail d'un FAI ou via Steam, c'est également auprès de ce « distributeur » qu'il achètera la version complète. Du côté des consoles, nous proposerons prochainement une version de Tour de France en vente exclusivement sur le Xbox Live Arcade.

À quel moment avez-vous décidé de passer à l'édition ?
L'intérêt de l'édition, c'est que l'on choisit les titres que l'on va commercialiser. Nous avons pris le tournant de l'édition en 2003 avec des titres comme TrackMania, Runaway et Pro Cycling Manager. Aujourd'hui, nous nous consacrons exclusivement à l'édition, à de rares exceptions près. Nous ne sommes plus seulement dans une situation d'attente que l'on nous présente de nouveaux projets mais pouvons aussi prendre des initiatives. Nous avons ainsi lancé le projet de Blood Bowl avec Cyanide. Ce jeu basé sur la fameuse licence de jeu de plateau de Games Workshop est actuellement en développement chez ce studio qui a fait ses preuves dans le domaine avec Chaos League et a acquis la licence officielle. Dans un autre domaine, nous avons confié le développement de la future version DS de TrackMania au studio anglais Firebrand Games (les développeurs de Race Driver Create & Race pour Codemasters, ndlr). Focus édite tous les titres au catalogue sur 2008.

Vous avez publié votre premier jeu console l'année dernière avec la version DS de Runaway 2. Quel bilan en tirez-vous et allez-vous continuer à développer un catalogue consoles ?
Nous sommes satisfaits des ventes puisque nous en sommes à 20 000 exemplaires écoulés en France. Sur le lifetime, nous devrions atteindre les 40 000 pièces, soit l'équivalent des ventes du titre dans sa version PC. Je pense qu'il y a de belles places à prendre aujourd'hui sur le marché des jeux sur consoles, à condition de proposer des jeux originaux ou des titres spécifiquement adaptés aux machines, développés par des studios expérimentés. Par exemple, lorsque nous publions Cycling Manager sur PSP, nous ne proposons pas un jeu de gestion mais de course. Nous publierons cet été une adaptation Wii de Runaway 2 qui exploitera la wiimote et comprendra un système d'aide inédit pour ne pas frustrer les joueurs peu expérimentés. En novembre prochain une adaptation de TrackMania sera proposée sur la console portable de Nintendo, mise au point par des développeurs qui connaissent le genre et la plate-forme. Parallèlement à un jeu PC multijoueurs basé sur le système de l'item selling, Cyanide développe une version Nintendo DS de son jeu Donjons car ce titre qui rappelle autant Zelda que Rick Dangerous se prête vraiment bien à la console portable. Nos sorties majeures de fin d'année/début 2009 seront multiplates-formes puisque Runaway 3 sera publié sur PC, Nintendo DS et Wii, Blood Bowl est annoncé sur PC, Xbox 360, PSP et Nintendo DS. La jouabilité des versions consoles différera de celle du PC.

Blood Bowl



TrackMania DS