# Ubisoft signe avec Europacorp

Ubisoft vient de signer un accord mondial avec le groupe Europacorp portant sur les droits d'exploitation en jeux vidéo de la licence Arthur et les Minimoys et tout particulièrement la déclinaison en jeux vidéo des prochains films. Les prochains opus prévus au cinéma étant Arthur et la vengeance de Maltazard en 2009 et Arthur et la guerre des deux mondes en 2010. Bien sur, cet accord imposera à Ubisoft de respecter les personnages et l'univers imaginés par Luc Besson. Rappelons que Arthur et les Minimoys était sorti à Noël 2006 chez Atari. *« Les équipes créatives d'Ubisoft, maintes fois primées, sont réputées pour la dimension novatrice et la qualité de leur travail, et ont déjà fait leurs preuves en adaptant avec succès plusieurs licences cinématographiques »* a déclaré Luc Besson, EuropaCorp. *« Nous sommes heureux de travailler aux côtés de ces artistes et de découvrir avec eux de nouvelles possibilités en matière de création. En nous associant étroitement à l'équipe de développement du jeu, Ubisoft nous permet de contribuer à la création d'une expérience de jeu que nous serons particulièrement fiers d'associer aux suites d'Arthur et les Minimoys ».*

© X/DR

# Le coût du HD-DVD

L'abandon du format HD-DVD le mois dernier n'aura pas été sans conséquence pour Toshiba. Le géant japonais a estimé ses pertes pour l'année fiscale à 65 milliards de yens, soit 422 millions d'euros. Des pertes finalement moins élevées que prévues initialement. Nos confrères de Reuters rapportent par ailleurs que les ajustements industriels nécessaires suite à l'abandon de son format haute-définition entraineront une perte supplémentaire de 50 milliards de yens sur l'exercice 2008-2009.

# Lenovo référencé chez Auchan

Depuis quelques mois, le fabricant d'ordinateurs Lenovo ne cache pas son ambition sur le marché grand public. Il vient ainsi d'être référencé par le groupe Auchan, qui se place à la troisième position des distributeurs français et est implanté dans 12 pays. *« Dès le 26 mars 2008, Auchan sera la première enseigne généraliste européenne à proposer à ses clients des ordinateurs Lenovo. Quatre ordinateurs de la gamme « Idea » seront disponibles à la vente : un PC Lenovo K100, et trois portables IdeaPad Y710 et Y510 »*, annonce le constructeur. Lenovo est une société née en 1984 en Chine sous le nom de Legend. Elle a fait l'acquisition en mai 2005 de la branche PC d'IBM. Lenovo emploie actuellement 23 500 personnes dans le monde dont 19 500 dédiées à l'activité PC.

# AMD ajuste ses prix

AMD vient de décider de baisser ses prix le 7 avril prochain sur certains de ses processeurs. Si le niveau de baisse n'a pas encore été dévoilé, on sait d'ores et déjà que les baisses porteront sur les modèles suivants : AMD Phenom 9500, Phenom 9600 Black Edition, AMD Athlon 64 X2 4400+, 4600+, 4800+, 5000+, 5200+, 5400+, 5600+, 6000+ et 6400+.

© X/DR

AMD

# GameOne l'audience en forte croissance

© DR

La chaine dédiée au jeu vidéo a réalisé de belles performances en termes d'audience durant la période allant du 3 septembre au 17 février. Selon la vague 14 de l'étude Médiamétrie MediaCabSat*, Game One connaît une progression de :

+34 % de sa part d'audience sur les 4 ans et plus (1) avec 0,3 %,

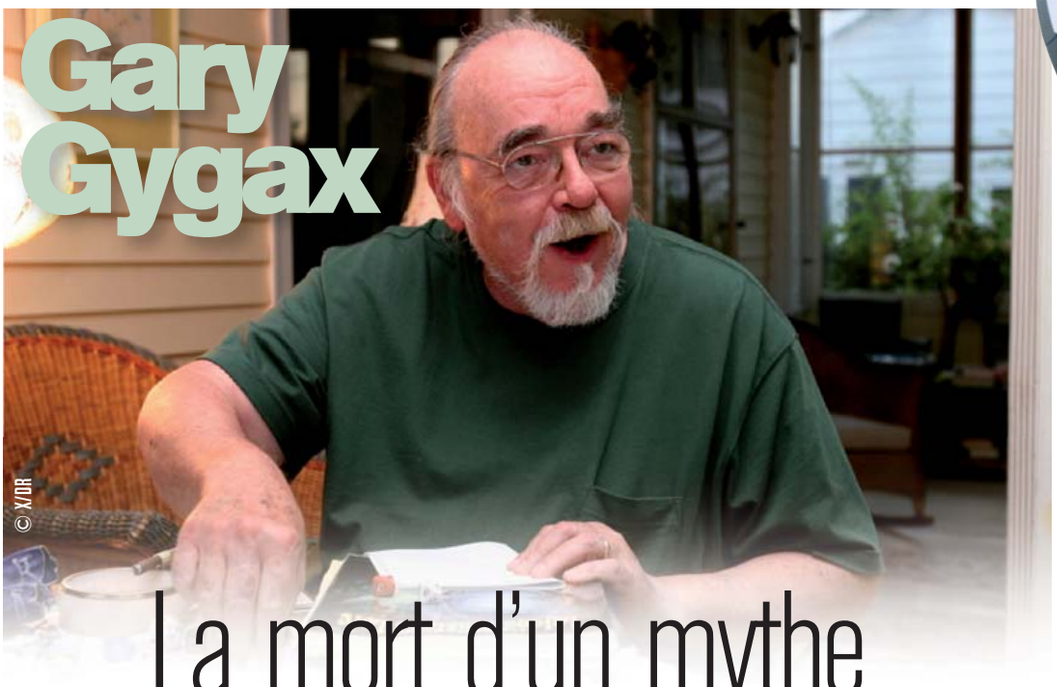
+55 % de sa part d'audience 15-24 ans(1) avec 1,1 %,

+85 % de sa part d'audience 15-34 ans(1) avec 0,8 %.

Game One peut ainsi se targuer d'être la troisième chaine des 15-24 ans.

* Source : Mediamétrie MediaCabSat – Vague 14 – Du 3 septembre 2007 au 17 février 2008 – Moyenne Lundi-Dimanche 3h-27h

(1) : Part d'audience sur cible – Evolution Part d'audience Vague 14 vs Vague 13




# La mort d'un mythe

Gary Gygax est mort le 4 mars 2008, des suites d'un problème cardiaque. Si la presse spécialisée lui a rendu un vibrant hommage, son décès n'a trouvé qu'un très faible écho auprès des médias grand public. Tout au plus a-t-on signalé la disparition de celui qui avait inventé Donjons & Dragons. Son influence va en effet bien au-delà du dé à vingt faces et des ados tout de noir vêtus se retrouvant dans des pièces sombres ; elle ne se réduit pas aux quelques vingt millions de personnes qui ont joué au jeu qu'il a créé, ou qui ont lu l'un des ouvrages de fantasy dont il fut l'auteur. En vérité, son influence sur la culture occidentale comprend bien plus que le jeu et les joueurs. C'est évidemment Donjons & Dragons sa grande œuvre et qui eut une influence considérable sur le jeu vidéo (il suffit de penser à des titres comme Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Warhammer, Oblivion, World of Warcraft pour n'en citer que quelques uns). En façonnant cette culture geek et l'univers des jeux vidéo modernes, Gary Gygax a exercé une influence allant bien au-delà de D&D. Ce qu'il laisse derrière lui, c'est tout un peuple de fans directs ou indirects, arrivé aux manettes à l'ère du tout Internet. **X.A.**

# Sony
## rassemble ses forces

C'est un rapprochement intéressant et bien plus que symbolique qui vient de se produire chez Sony : l'équipe de Sony Online Entertainment (SOE) reportera à partir du 1er avril 2008 à Kazuo Hirai, Président Directeur Général du groupe Sony Computer Entertainment. Si une fusion des deux entités n'est pas à l'ordre du jour, cette décision signifie bien que SOE passe sous la coupe de SCE. Alors que la partie online de la console PlayStation 3 commence à être mise en avant, et que les jeux online constituent plus que jamais un pôle de croissance pour les jeux vidéo dans le futur, cela est somme toute logique. *« Je suis enthousiasmé par la perspective de travailler plus étroitement avec SOE, les jeux et services en ligne devenant de plus en plus partie intégrante de l'expérience vidéo-ludique de la PS3 »* a déclaré Kazuo Hirai. *« Cette nouvelle structure nous permettra de bénéficier des compétences et expertises des deux compagnies et d'élargir notre offre de divertissement à destination des consommateurs»*. SOE, basé à San Diego, fait actuellement partie de Sony Pictures Entertainment.

# Consoles : la surprise japonaise

C'est avec une certaine surprise que nous découvrons que la PSP est en tête des ventes au Japon devant les deux consoles de Nintendo durant la semaine du 10 au 16 mars. Voici le classement précis : les trois premières tiennent dans un mouchoir de poche mais l'écart est énorme pas la suite. On note également la performance somme toute modeste de la PlayStation 3.

| CONSOLES | UNITÉS VENDUS |
|---|---|
| 1- PSP | 57 651 |
| 2- Wii | 55 845 |
| 3- DS | 53 266 |
| 4- PS3 | 14 934 |
| 5- PS2 | 9 930 |
| 6- 360 | 1 744 |

Source Mediacreate

# Du téléphone à la DS

L'Allemand Handygames, développeur de jeux pour mobile et pionnier de la technologie Wap et I-mode, fondé en 2000, se lance dans le développement de jeux pour Nintendo DS. *« Ces derniers mois, nous sommes envahis de requêtes concernant la production DS »* explique Christopher Kassulke, Directeur Général de HandyGames. *« Il n'est pas dans notre philosophie de refuser de bonnes opportunités à long terme »*, poursuit-il. La compagnie a des plans à moyen terme pour porter sur Nintendo DS ses propres licences. Par ailleurs, des négociations sont en cours avec des développeurs nationaux et internationaux concernant un jeu mêlant plate-forme et stratégie.

# Ubisoft sécurise Tom Clancy (suite)

Le fait d'être propriétaire de la marque Tom Clancy va procurer plus de liberté à Ubisoft pour décliner l'univers de cet auteur. *« Nous avions un accord sur la durée avec Tom Clancy mais celui-ci devait valider le scénario de chaque jeu avant que l'on puisse lancer le développement »*, précise Yves Guillemot. *« En cas de refus, nous pouvions certes publier le jeu mais sans qu'il soit estampillé de la licence »*. Le célèbre auteur américain ne sera pour autant pas complètement tenu à l'écart des développements, il devrait toujours tenir un rôle de consultant. La marque Tom Clancy désormais à l'abri de la convoitise des éditeurs concurrents, Ubisoft va pouvoir la décliner à volonté. *« Nous pouvons dorénavant proposer des films, des livres, des séries TV et d'autres produits dérivés basés sur cet univers »*, avance Yves Guillemot.

## Anticipation

*« Il s'agit pour nous d'anticiper l'évolution du marché du jeu vidéo pour les cinq années à venir »*, explique le fondateur d'Ubisoft au sujet de cette volonté de diversification en abordant des domaines connexes au jeu vidéo. *« Le budget d'une grosse production tourne aujourd'hui aux environs des 20 millions d'euros (30 millions de dollars) et les investissements seront encore plus importants sur la génération de machines qui arrivera dans les prochaines années »*, estime Yves Guillemot au sujet des plates-formes qui succéderont aux Xbox 360 et PlayStation 3. *« Décliner les licences sous d'autres formes que le jeu vidéo nous aidera à atteindre la rentabilité, ce qui présuppose en revanche que l'on détienne l'intégralité des droits »*. A quand la sortie simultanée d'un nouveau jeu Tom Clancy, du film d'animation correspondant et d'autres produits dérivés ? *« Les moteurs qui tourneront sur les machines de la prochaine génération nous permettront de générer à la fois du contenu interactif, le jeu vidéo, et du contenu linéaire comme des films d'animation »*. Rappelons qu'Ubisoft a ouvert l'année dernière des studios à Montréal dédiés à la production de films d'animation basés sur les licences maison.

## Complémentarité

Cette déclinaison plurimédia d'une licence comme Tom Clancy offre évidemment de jolies perspectives sur le plan marketing. *« Développer une série, un roman à partir d'un nouveau titre va aussi nous permettre d'en enrichir l'univers pour procurer une expérience plus immersive aux joueurs, les préparer avant la sortie d'un jeu en leur donnant des bribes d'informations »*, détaille Yves Guillemot. *« Ces autres médias nous permettront aussi de toucher d'autres consommateurs pour les faire venir ensuite au jeu vidéo »*. Selon Ubisoft, le roman End War, basé sur le scénario du jeu vidéo du même nom attendu pour cette fin d'année et qui met en scène la Troisième Guerre mondiale, figure depuis un mois aux Etats-Unis dans le classement des 10 meilleures ventes de romans du New-York Times. *« Posséder l'intégralité des droits pour une licence nous permet aussi de placer le jeu vidéo au cœur du processus et de nous laisser le temps pour peaufiner le titre. C'est quelque chose qui nous a manqué par exemple dans le cadre de l'adaptation du film Beowulf »*. Peut-on s'attendre à d'autres acquisitions du genre chez Ubisoft ? *« Nous tendons en effet vers cela pour tirer le meilleur de nos licences. Prince of Persia va faire prochainement son retour en jeu vidéo et nous regrettons de ne pas avoir acquis les droits pour l'adaptation cinématographique qui est actuellement en préparation »*. Affaire à suivre probablement… Les prochains titres basés sur l'univers de Tom Clancy seront le jeu de stratégie End War et Splinter Cell Conviction, tous deux attendus pour cette fin d'année. Rainbow Six Vegas 2 vient d'être publié.

# David Gosen, le joker de Microsoft

Microsoft annonce l'arrivée au sein de son staff de direction de David Gosen, ancien directeur marketing de Nintendo Europe. Il occupe le pste de Vice Président, Strategic Marketing, Interactive Entertainment Business (IEB) EMEA. Sa mission est clairement de dynamiser l'activité Xbox 360 dans la région EMEA (Europe Middle East Africa) où la PlayStation 3 est en passe de refaire son retard. *« Gosen […] sera amené à piloter la stratégie marketing et communication pour l'ensemble de la division, et sera responsable de l'activité Xbox Live pour l'Europe. Sous l'autorité de Chris Lewis, Vice Président IEB EMEA, David Gosen sera chargé d'étendre le marché de la Xbox 360 en Europe »*, détaille le communiqué de Microsoft. *« La Xbox 360 est désormais une console de jeu très grand public, et avec la baisse récente du prix public conseillé nous sommes assurés d'élargir d'autant plus le marché de la Xbox 360. Le catalogue de contenus disponibles n'a de cesse de se renforcer et d'offrir des expériences captivantes à un public plus large, et les titres à venir sont également appelés à séduire le plus grand nombre. En parallèle, le Xbox Live continue d'établir de nouvelles normes en matière de communauté et de jeu en ligne en étant le premier réseau de divertissement en ligne intégré à une console de jeu, à proposer aux utilisateurs de trouver les amis, les jeux, et les divertissements qu'ils désirent. Je suis impatient de rejoindre l'équipe de Microsoft IEB et d'inviter toujours plus de personnes à rejoindre le monde Xbox.»*