Mindscape du côté jeu

L'éditeur français, bien connu pour ses licences ludo-éducatives, négocie aujourd'hui un cap important en se positionnant sur consoles de jeu, principalement la Nintendo DS. Une tendance générale chez l'éditeur, dans laquelle le jeu vidéo occupe évidemment une place importante. Rencontre avec Philippe Cohen, Directeur jeux vidéo, qui nous détaille la stratégie du groupe dans le domaine. par Patrick Hellio

Entretien avec
Philippe Cohen
Directeur jeux vidéo

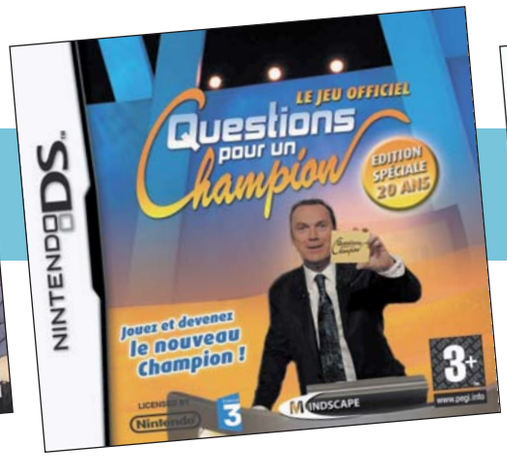
JDLI : Comment définiriez-vous la stratégie de Mindscape sur le jeu pour console ?
Philippe Cohen : Parmi les différents segments du jeu grand public sur lesquels nous agissons, nous voulons être l'éditeur de référence dans le domaine des adaptations de jeux télévisés sur consoles et PC. Après les succès en 2007 de nos premiers jeux TV sur DS, Fort Boyard et À Prendre Ou À Laisser, nous lançons cet été les adaptations de Fort Boyard et Koh-Lanta sur Nintendo DS et Wii, Intervilles sur DS et Samantha Oups sur DS. En juillet, suivra Questions pour un Champion sur DS. Notre fin d'année sera ponctuée par Des Chiffres et des Lettres ainsi que Plus Belle la Vie également sur DS. En novembre, nous publierons l'adaptation du film Bienvenue chez les Ch'tis sur DS et Wii. Outre les versions sur PC, nous travaillons uniquement sur les plates-formes Nintendo à ce jour, car l'élargissement du public opéré par ce constructeur correspond totalement à notre positionnement grand public avec des licences très populaires. L'Editorial chez Mindscape est divisé en trois divisions : le jeu dont je m'occupe, les logiciels et jeux pour la jeunesse qui se positionne aussi fortement sur la console et dont Pierre Raiman a la responsabilité, et enfin les logiciels éducatifs et vie pratique, dont Anne Villeneuve se charge.

Quelle place occupe aujourd'hui le jeu vidéo chez Mindscape ?
Cette année, il va représenter la majorité de notre business. On peut dire qu'il y a quelques années, Mindscape était plutôt un éditeur s'adressant à des niches du marché. Aujourd'hui, avec l'élargissement de ce dernier et la large ouverture en direction du public familial, notamment opérée par Nintendo, nous sommes au cœur de la tendance.

À quel moment avez-vous négocié cette transition vers la console ?
L'organisation de la société en trois pôles a été adoptée il y a trois ans. C'est à cette époque que nous avons publié le premier jeu Questions pour un Champion sur PC, qui constituait un premier acte pour nous dans le domaine, tout en restant dans une certaine continuité de produits ludo-culurels. Nous avons ensuite signé un partenariat avec France Télévision pour exploiter la plupart de leurs licences en jeu vidéo. Le coup d'accélérateur sur les consoles a été donné l'année dernière avec le jeu Fort Boyard sur Nintendo DS. Alors que la version PC s'est très correctement vendue à 30 000 pièces, la mouture sur DS a atteint les 125 000 unités vendues ! Nous avons alors décidé de développer notre présence notamment sur consoles sur le segment des jeux TV. En plus de France Télévisions, nous nous sommes aussi rapprochés d'autres chaines de télé ainsi que des sociétés de production de renom, telles qu'Endemol ou Adventure Line Production.

Le passage en bourse en novembre 2007 a-t-il conditionné cette transition vers la console ?
Non, mais il nous a permis d'affiner notre stratégie et bien sûr de disposer de davantage de moyens. En effet, le business model de la console diffère dans le sens où le coût de production est plus élevé et que le marketing est plus lourd que sur PC, la visibilité TV étant très importante pour toucher le mass-market. Quoi qu'il en soit, Mindscape a pour habitude d'autofinancer ses productions.

Comment travaillez-vous avec les détenteurs des droits des émissions TV ?



Nous mettons en place de véritables collaborations avec les sociétés de production car si nous développons le logiciel, les créateurs de l'émission originale ont un droit de regard sur le concept du jeu et évidemment sur le rendu final. Les producteurs des émissions nous apportent aussi une aide précieuse car ils connaissent parfaitement les attentes de leur public et peuvent donc nous indiquer quelles sont les séquences les plus spectaculaires ou préférées du spectateur et qu'il s'attend donc à retrouver en jeu vidéo.

Toutes les licences audiovisuelles sont-elles adaptables en jeu vidéo ?
Non pas toujours. Certaines émissions ne permettront pas la création de gameplays suffisamment amusants ; dans d'autres cas, nous pouvons être confrontés à des problèmes de droits en ce qui concerne des images, des vidéos et des musiques. Dans tous les cas, il s'agit de trouver les concepts et des gameplays qui correspondent le mieux à une licence et qui permettent de ne pas en trahir l'esprit. Pour Plus Belle la Vie par exemple, nous avons trouvé intéressant de proposer un jeu d'enquête et d'aventure dans l'univers de la série, ce qui pourra aussi initier un nouveau public au genre. Enfin, en termes de contenus, je ne vois pas ce qui nous empêcherait d'adapter toute émission diffusée en télévision. Si l'opportunité de réaliser le jeu d'émissions plus tumultueuses telles que « L'île de la Tentation » et que nous avons un bon concept de jeu, nous ne nous interdisons pas d'y réfléchir sérieusement !

Développez-vous tous vos titres en interne ?
Nous alternons les jeux développés en interne et en externe et souhaitons continuer à garder les deux modes de fonctionnement. Lorsqu'un titre est produit en externe, nous allouons un Producer qui suit le développement et la relation avec le licencieur. Mindscape a récemment acquis le studio Kaolink, qui développe sur toutes les plates-formes et qui a notamment réalisé Questions Pour Un Champion sur DS.

Quelles sont vos ambitions à l'international ?
Certaines des licences que nous avons acquises sont aussi adaptées à l'international. Nous avons par exemple proposé une version d'À Prendre ou À Laisser sur DS en Angleterre, qui s'est vendue à plus de 200 000 exemplaires sous le titre Deal Or No Deal. Les adaptations allemande, hollandaise, italienne et même australienne sont prévues. Nous signons également des licences spécifiques à d'autres pays comme Golden Balls en Angleterre, que nous éditerons en fin d'année sur Wii et DS. D'autres titres sont prévus dans la plupart des pays d'Europe.

Continuez-vous à soutenir le PC ?
Bien sûr, il y a encore de la consommation sur PC que nous continuons à soutenir. À titre d'exemple, nous disposons de 60 % de parts de marché sur le segment de la réédition avec notre gamme Hit Silver qui accueille les « hits » des plus grands éditeurs. L'autre segment sur lequel nous avons des ambitions est celui du « casual gaming » : nous venons de lancer une gamme de jeux « casual » qui propose des bestsellers des portails de jeux du Web comme Zuma et Bejeweled commercialisés de deux à 15 euros. Les consommateurs sur PC recherchent des distractions nouvelles et les titres « casual » ou d'entraînement cérébral connaissent un fort succès. Mais il est vrai que si l'on pensait il y a encore peu au binôme PC et DS pour un nouveau titre, le couple DS/Wii est désormais privilégié.

Comment se présentent les prochaines années pour le jeu sur consoles chez Mindscape ?
Nous allons continuer notre travail sur le segment des licences télévisuelles. Nous avons d'ores et déjà des accords en préparation pour 2009 et 2010. Nous travaillons par exemple pour la rentrée 2009 à lancer simultanément un jeu vidéo simultanément avec un nouveau jeu en TV. Le « casual gaming » et le Brain Training sont aussi des segments sur lesquels nous continuerons à nous développer : le succès des Cahiers de Vacances pour Adultes que nous venons de lancer sur DS démontre que notre positionnement grand public correspond à une réalité de marché. Après le lancement réussi des Incollables sur DS, la Division Jeunesse de Mindscape dirigée par Pierre Raiman travaille sur des Jeux éducatifs tels que Lapin Malin mais aussi sur des Jeux pour Filles tels que Carmen San Diego et notre nouvelle collection Real Stories . Enfin et surtout, après avoir adapté des séries TV comme Urgences et New York Police Judiciaire, nous venons aux licences cinéma en fin d'année avec Bienvenue Chez les Ch'tis qui sortira sur PC, DS et Wii. C'est quelque chose de nouveau pour Mindscape mais que nous développerons à l'avenir. Nous ne délaissons par ailleurs pas le jeu plus « traditionnel » - nous avons par exemple signé l'édition de la version Nintendo DS de Syberia pour l'Europe - ainsi que le segment Éducatif avec le lancement de la Gamme ADI l'Entraineur sur DS.