Warner soigne ses licences

En 2007, le groupe américain Warner signifiait son intention de prendre de l'ampleur dans l'industrie du jeu vidéo en développant une structure dédiée au sein de Warner Bros Home Vidéo. Après avoir confié ses licences aux éditeurs de jeux en place, le groupe américain s'est porté acquéreur de studios de développement avec la volonté de se lancer dans la production. Le JDLI a rencontré le québécois Martin Tremblay, Président de Warner Bros Interactive Entertainement, qui nous dévoile le positionnement de cet éditeur de jeux pas comme les autres. par Patrick Hellio

Entretien avec
Martin Tremblay
Président de Warner Bros Interactive Entertainement

JDLI : Quelles sont les ambitions du groupe Warner dans le secteur du jeu vidéo ?
Martin Tremblay : Warner souhaite prendre une place importante dans cette industrie. Le principal objectif de la filiale jeux vidéo du groupe est de s'assurer que les licences maison sont correctement adaptées et valorisées sous forme de jeu vidéo. Dans cette optique, nous pouvons choisir de développer nous-mêmes l'adaptation en question via nos studios ou bien de confier le jeu à un développeur voire à un éditeur externe. Nous prévoyons d'investir d'importants budgets de développement et de marketing pour donner toute leur ampleur à nos jeux. L'objectif de Warner est en effet d'être dans le top 5 des éditeurs de jeux d'ici les cinq prochaines années. C'est un but que nous ne pourrons atteindre qu'en proposant exclusivement des titres de qualité, ce qui passe en toute logique par divers partenariats. Nous voulons faire le meilleur choix pour chaque jeu : si nous n'avons pas le développeur qui peut tirer le meilleur d'une licence, nous la confions à un partenaire externe.

La croissance de Warner Bros Interactive va-t-elle continuer à passer par l'achat de studios de développement ?
Pour durablement établir nos franchises dans le jeu vidéo, il faut créer des titres de qualité. Et pour cela, soit on s'associe à des partenaires de renom qui ont les bonnes capacités, soit on développe sa propre capacité de création. Nous allons continuer à travailler avec des partenaires extérieurs mais, de par mon background personnel, je crois beaucoup au développement en interne. C'est vraiment de cette manière que l'on peut au mieux

Lego Batman

Wanted

“ L’objectif de Warner est d’être dans le top 5 des éditeurs de jeux d’ici les cinq prochaines années. ”

Martin Tremblay, l’expérience du développement

Nommé Président de Warner Bros Interactive Entertainment fin avril dernier, le québécois Martin Tremblay connaît bien le monde du développement. On l’a d’abord connu chez Ubisoft Montréal au poste de Président et COO, au moment où le groupe a lancé des titres comme Prince of Persia, Splinter Cell et Rainbow Six. En 2006, il a rejoint le groupe Vivendi où il a occupé le poste de Présent Worlwide des Studios, supervisant les lancements de FEAR, Scarface ou encore World of Conflict.

contrôler la qualité des jeux. On va donc en effet être attentifs aux opportunités d’acquisition de développeurs, mais en gardant à l’esprit que c’est en fonction de nos propriétés intellectuelles et des genres de jeu qui y correspondent le mieux que nous définirons les studios que nous pourrons décider d’acquérir. C’est ce que nous avons fait par exemple en nous portant acquéreurs du studio Traveller’s Tales, qui est l’un des meilleurs pour ce qui concerne la production de jeux grand public.

À terme, Warner pourrait-il également se porter acquéreur d’éditeurs de jeu vidéo ?
Nous avons déjà procédé à ce genre d’investissement, car je rappelle que le groupe Warner possède près de 20% d’Eidos. Nous observons les mouvements du marché et n’écartons pas l’idée d’une acquisition d’éditeur, même si ce n’est pas une option que nous préconisons actuellement. Il faut aussi souligner que par le statut de Warner de propriétaire de licences, nous avons des relations un peu particulières avec les autres éditeurs. Nous ne les considérons pas comme des concurrents frontaux, car nous pouvons leur confier nos propriétés intellectuelles. C’est une relation qui n’existe évidemment pas entre deux majors du jeu vidéo comme Activision Blizzard et Electronic Arts, alors que nous travaillons indifféremment avec eux deux.

Comment définiriez-vous la stratégie éditoriale de Warner ?
Nous souhaitons nous positionner sur la plupart des segments de marché. La branche jeu vidéo de Warner est encore récente mais nous avons d’ores et déjà un catalogue qui aborde différents publics. Project Origin s’adresse aux core gamers, un jeu comme Lego Batman parle à la fois au grand public et aux gamers. Nous allons également développer une offre de titres « casual » à l’image de Guinness World Records. Ces titres donnent une bonne idée de la manière dont nous allons faire évoluer notre catalogue à l’avenir, en touchant un peu à tous les genres.

Les Chimpanzés de l’Espace (en distribution chez WBIE)

Quelle moyenne comptez-vous établir entre les licences Warner existantes et vos propres propriétés intellectuelles dans votre catalogue ?
La qualité des marques et licences est l’un des facteurs capitaux pour se distinguer dans le jeu vidéo. Gérer et exploiter des licences, c’est justement le métier du groupe Warner. Contrairement à d’autres éditeurs qui doivent absolument créer des propriétés intellectuelles qui leur appartiennent, le groupe en dispose déjà d’un certain nombre et comme je le disais, notre rôle est avant tout de nous assurer de leur bonne adaptation en jeu vidéo. Nous allons également créer des franchises inédites pour le jeu vidéo, à l’image de Project Origin mais cela ne va pas constituer notre priorité dans l’immédiat. Je pense que nous allons consacrer 80 % de nos projets à des marques issues du groupe Warner, tandis que nous pourrons prendre davantage de risques avec les 20 % restant, soit en termes de genres de jeux que d’univers. Actuellement,

Project Origin

nous identifions les licences Warner qui ont le meilleur potentiel pour être adaptées en jeu vidéo. En nous demandant notamment si les franchises les plus importantes de Warner sont-elles bien établies dans le jeu vidéo. Par exemple, Batman est-il aujourd'hui assez bien représenté en jeu vidéo ? Je pense que nous pouvons encore travailler sur la visibilité de cette licence dans le jeu vidéo…

Avez-vous d'autres exemples de licences Warner qui vont être adaptées en jeu vidéo ?
Nous venons d'annoncer plusieurs titres comme Watchmen, qui sera l'adaptation du prochain film de super héros de Zack Snyder (« 300 »). Le jeu est prévu pour 2009 sur PS3, Xbox 360 et PC. Ce sera une initiative nouvelle pour nous en termes de distribution puisque le jeu sera uniquement disponible en téléchargement. Il bénéficiera une durée de vie de huit heures environ et sera proposé sous forme de deux épisodes de quatre heures. Le premier sera publié au moment de la sortie du film en salles et le second à la sortie en vidéo. L'année prochaine, nous publierons également l'adaptation du film Wanted, sorti en salles cet été et qui a enregistré d'excellents scores au box office, sur les consoles de salon et PC.

Toutes les licences Warner peuvent-elles être adaptées en jeu vidéo ?
Nous sommes très proches des studios Warner, qu'il s'agisse des équipes de production cinéma ou télévision : nous nous rencontrons toutes les semaines pour examiner les prochaines licences à venir et les opportunités qu'elles pourront présenter à être adaptées en jeu vidéo. Il faut savoir tout de même que le cycle de production d'un film est beaucoup plus court que celui d'un jeu vidéo. On parle en général aujourd'hui de huit à dix mois pour un film. Autant dire que lorsque le feu vert est donné à la production d'un nouveau long-métrage, cela nous laisse bien peu de temps pour réaliser un jeu vidéo sur la franchise. En revanche, Warner dispose de propriétés intellectuelles dont on sait à l'avance qu'un film sera proposé dans un certain temps, ce qui nous laisse plus de latitude pour lancer la production d'un jeu vidéo.

Comment définiriez-vous le rôle de la division jeux vidéo au sein de Warner ?
Nous sommes l'entité qui va permettre de développer l'aspect entertainment à l'intérieur du groupe. Le jeu vidéo est clairement le médium de divertissement par excellence de nos jours et il est tout à fait naturel pour Warner de disposer d'une filiale dédiée. Cela représente une manière complémentaire d'exploiter les propriétés intellectuelles dont dispose l'ensemble du groupe. Jusqu'à récemment, Warner avait toujours travaillé le jeu vidéo via le licensing mais le groupe affirme aujourd'hui sa volonté de jouer un rôle direct dans cette industrie. Encore une fois, notre grande priorité est de veiller à ce que l'exploitation des licences du groupe dans le cadre du jeu vidéo soit concluante, que ce soit par le biais de notre production interne ou en travaillant avec des partenaires.

Warner : prochaines sorties

Lego Batman	Toutes plates-formes	9 octobre
Les Chimpanzés de l'Espace	Xbox 360, PS2, DS, Wii	16 octobre
Guinness World Records	Wii, DS	23 octobre
Funpark	PS2, DS, Wii	13 novembre
Project Origin	PS3, Xbox 360, PC	Fin d'année
Wanted	PC et consoles	2009
Watchmen	PC, PS3, Xbox 360	2009