EA renonce à Take 2

John Riccitiello, Président de EA.

L'affaire a débuté en février 2008, Electronic Arts voulait racheter Take Two, l'éditeur de GTA. Elle vient de s'achever sans avoir abouti. Concrètement, alors que la première tentative de EA était hostile et jugée insuffisante par les managers de Take Two, elle avait été suivie de discussions « amicales ». Mais celles-ci n'ont pas davantage abouti. Les raisons de l'échec de ce rapprochement semblent être multiples. Take Two a toujours trouvé l'offre d'EA trop basse et le succès de GTA IV, aujourd'hui annoncé à plus de 10 millions d'exemplaires vendus dans le monde, a boosté la valorisation de Take. Autre raison, EA n'avait pas la possibilité de retenir les concepteurs de jeu. Le risque était donc de retrouver une coquille vide. Enfin, EA estime que son catalogue actuel peut tout à fait pallier l'absence de GTA.

EA va-t-il jeter son dévolu sur un autre éditeur ? Comme nous l'avons souvent dit, la concentration n'est certainement pas terminée sur le secteur. Rétrogradé d'une place dans le classement des éditeurs du fait du rapprochement entre Vivendi et Blizzard, EA ne peut courir le risque de voir de lui échapper d'autres indépendants.

édito

Géants

Google est sur le point de se lancer dans la téléphonie avec son propre système d'exploitation, Bouygues Telecom se tourne vers la fourniture d'accès Internet, Sony met en avant les qualités multimédia de sa console de jeu… Tout le monde semble à l'heure actuelle appuyer sur l'accélérateur pour prendre position dans un monde des télécommunications et de la télévision qui est en train de dessiner son futur. Peu d'entreprises auront la taille critique pour permettant d'agir à grande échelle et le ticket d'entrée va devenir de plus en plus élevé, pour la téléphonie, la fourniture d'Internet ou de la télévision. Ce sont des batailles à coup d'investissements colossaux qui s'annoncent. Le contenu proposé sera plus que jamais un facteur différenciant majeur. Le jeu vidéo y trouvera sa place.

Sébastien Anxolabéhère

Bouygues, nouveau FAI

Alors que la tendance (et surtout les contraintes du marché) seraient plutôt à la concentration, voilà qu'un nouvel acteur arrive sur le marché de la fourniture d'accès à Internet. Et ce n'est pas n'importe qui : Bouygues Telecom qui proposera à partir du 20 octobre la Bbox. Réseau WiFi et flux Mpeg 4 seront au rendez-vous selon Bouygues. Le tarif de l'offre triple play (Internet + téléphone + TV) est à 29,90 euros et l'accès à Internet simple à 19,90 euros : des tarifs pratiqués par d'autres FAI comme Free. L'innovation réside plutôt une nouvelle offre à 39,90 euros qui inclut trois heures de communication vers les mobiles quel que soit l'opérateur. Les abonnés à un forfait téléphonie de Bouygues Telecom auront le droit à trois supplémentaires s'ils s'abonnent avant le 17 janvier.

Le décodeur TV contient 120 go de disque dur.

GTA 4 : Et de dix !

Take Two Interactive vient d'annoncer que Grand Theft Auto 4 a passé le cap des dix millions d'exemplaires vendus dans le monde aux consommateurs le 16 août dernier. Publié sur PlayStation 3 et Xbox 360 en avril dernier en occident, le titre sera commercialisé au Japon le 30 octobre prochain. Une adaptation du jeu sur PC arrive par ailleurs en novembre. Et l'actualité autour de licence ne s'arrête pas là puisque des niveaux supplémentaires pour le jeu seront proposés en téléchargement aux possesseurs de Xbox 360. La série fera également sa première apparition prochainement sur Nintendo DS avec GTA : Chinatown Wars.

Ensemble Studios : game over

Halo Wars, un jeu de stratégie dans l'univers de Halo, prévu pour 2009 sur Xbox 360.

Microsoft vient d'annoncer la fermeture prochaine de l'un de ses principaux studios de développement de jeux, Ensemble Studios, à qui l'on doit notamment la série Age of Empires (plus de 20 millions de jeux vendus). Le studio texan fermera ses portes en 2009, lorsque le jeu Halo Wars sera terminé. Voilà qui mettra un point final à l'histoire du studio qui composait le fleuron de Microsoft dans le domaine du développement de jeux PC. Après Bungie (Halo), Microsoft continue à se délester de ses studios de développement de jeux à une époque où les éditeurs cherchent au contraire à consolider leurs capacités de production. Dans une interview donnée au magazine Edge, Shane Kim, Corporate Vice President chez Microsoft, a justifié cette fermeture en expliquant que les « investissements en développement allaient être faits ailleurs ». Microsoft conserve la propriété de la marque Age of Empires. « Nous croyons en l'avenir de cette franchise », a-t-il précisé.