



## La PS4, enjeu majeur

*Six ans après la PS3, la nouvelle PS4 arrive enfin. Mais cette fois-ci, son adversaire principal - la Xbox One - sort en parallèle. Un combat des chefs pour lequel la console de Sony semble bien armée. Philippe Cardon, DG France et Benelux et vice-président Europe de Sony C.E. fait le point sur les enjeux de ce lancement majeur pour Sony et l'industrie vidéoludique.*

### Quels sont les point forts de la PS4 par rapport à ses devancières et à ses concurrentes ?

Cette console se dédie avant tout au jeu vidéo. Pensée par et pour les développeurs, elle met sa très grande puissance, son architecture conçue dans ce sens et ses logiciels au service de leurs talents afin qu'ils puissent laisser libre court à leur créativité. Une fois qu'ils auront « dompté la bête », nous devrions avoir des jeux superbes et différenciants, avec des expériences de jeu encore plus extraordinaires que sur la PS3, avec de nouvelles façons de concevoir les jeux et de raconter des histoires. Clairement, l'arrivée de la PS4 donnera un vrai coup de fouet à tout le monde et permettra de lancer de nouvelles générations de jeux. Dès le lancement arriveront donc de nombreux jeux de grande qualité tant en boîte qu'en digital, issus de grandes structures ou d'indépendants. Bien sûr, comme d'habitude pour un changement de génération, sa puissance, qui a très nettement augmenté, permettra d'améliorer les graphismes (qui pourront être en 4K), la fluidité, la qualité du jeu en réseau, le stockage de données (disque dur de 500 Go)... Par ailleurs, la PS4 a été conçue afin de coller à l'envie des consommateurs de faire de leur machine un vrai réseau social. On pourra poster des éléments de son jeu au cours de sa partie via sa

manette ou la streamer... Le jeu vidéo sera avec la PS4 encore plus communautaire.

### De combien de jeux la PS4 disposera-t-elle au lancement?

En boîte, Sony C.E. proposera 3 jeux : Killzone Shadow Fall, Knack et Drive Club qui seront suivis peu de temps après par Infamous Second Son. Chez les éditeurs-tiers, on retrouvera une quinzaine de jeux sur PS4 avec de grandes licences comme Call of Duty Ghosts, Fifa 14, Assassins' Creed 4 ou des nouvelles franchises comme Watch Dogs... A cela s'ajoutent de nombreux jeux digitaux.





Killzone Shadow Fall

#### **Et à plus long terme ?**

A l'E3, nous avons annoncé 32 jeux en développement en interne et notamment The Order et a priori plus de 150 chez les éditeurs-tiers.

#### **Comment l'arrivée de la PS4 va-t-elle s'inscrire dans l'écosystème Playstation ?**

Il faut revenir en arrière et se poser les bonnes questions. Entre chaque lancement de génération de Playstation, il y avait environ 6-7 ans, avec chaque ancienne génération de console qui cohabitait avec la nouvelle pendant 3 ou 4 ans. La grande question est de savoir si le cycle de la PS4 va durer aussi longtemps (7 ans avant la nouvelle et une dizaine d'années de carrière) ou si, comme cela se fait de plus en plus dans l'industrie IT, le renouvellement sera plus rapide. Tout s'accélère en effet au niveau des technologies et des demandes des consommateurs. La PS4 va s'inscrire en tout cas dans un premier temps dans le schéma traditionnel. La nouvelle console va apporter le meilleur de la technologie, toucher les gamers et relancer un nouveau cycle. De son côté, la PS3 va s'orienter de plus en plus vers une cible familiale. En effet, avec un parc installé en France de 5 millions de machines (1 foyer sur 4 !), elle doit, pour poursuivre son développement, continuer à fournir des jeux extraordinaires à la cible traditionnelle du jeu vidéo, mais aussi élargir son audience. C'est un enjeu important qui constitue une vraie priorité pour Sony C.E. La PS4 sera en plus « secondée » par la



Knack



**If you are duplicating or replicating a DVD-Video disc, Blu-ray Disc® or Blu-ray 3D® disc, please contact MPEG LA about a license under MPEG-2, AVC/H.264, VC-1 and MVC patents**

**If you are outsourcing disc replication, please use licensed replicators (see [www.mpegla.com](http://www.mpegla.com))**

**MPEG LA makes licensing easy**



PSVita. Cette dernière va évidemment continuer sa carrière de console portable à part entière. Mais elle a été conçue dès le départ comme étant totalement complémentaire de la PS4. On pourra notamment jouer à des jeux PS4 sur sa PSVita. Ce qui permet de faire du jeu de salon... mobile.

#### **Prévoyez-vous des bundles PS4/PS Vita ?**

Cela viendra...

#### **Existera-t-il des jeux développés à la fois sur PS3 et PS4 chez Sony C.E. ?**

Rien n'est tranché chez Sony C.E., mais cela existe chez les éditeurs-tiers.

#### **Quelle est votre stratégie sur le digital pour la PS4 ?**

Le digital est un enjeu important, même si la vente de jeux en boîte est fondamentale. Le digital a deux grands « rôles » sur PS4. Le premier est la vente. Cela donne accès à une palette de jeux très vaste, allant des jeux indépendants aux pendants online de nos titres PS4 qui sortent en boîte, en passant par une vaste offre de musique, de films ou de séries. Le second élément est l'aspect multi-joueurs tant en termes de jeux que « social ». Afin d'offrir le meilleur service et la meilleure infrastructure possible et donc une expérience très qualitative à nos consommateurs (en termes de réseau, de temps, de latence, d'offres...), nous avons choisi de leur faire payer un abonnement de 6,99 euros/mois. Cette qualité de l'expérience s'avère fondamentale dans une période où les parties multi-joueurs, le jeu en streaming, les mondes persistants ou les échanges via les réseaux sociaux vont exploser.

#### **Quel impact va avoir l'arrivée de la PS4 et par ailleurs de la Xbox One sur le marché ?**

Cela devrait donner un coup de fouet au marché et relancer un nouveau cycle. Les efforts de deux constructeurs dans les domaines de la communication, du marketing et du commercial, vont alimenter un important « buzz » qui sera profitable à toute l'industrie. Par ailleurs, une nouvelle génération de console dope toujours la créativité des développeurs et permet de lancer des

nouvelles franchises. Ce qui est bon sur le long terme. Par contre, à court terme, il n'y a jamais eu deux consoles qui sortent avec des dates aussi proches et en plus, dans un cadre de crise économique (et donc de porte-monnaie restreint). Les consommateurs auront des choix cornéliens à effectuer. Difficile donc de faire des prévisions précises, même si cela devrait évidemment stimuler le marché.

#### **Comment s'inscrit la PS4 dans la stratégie globale de Sony ?**

Nous préparons la PS4 depuis cinq ans. Elle est assez caractéristique de la nouvelle stratégie de Sony que l'on pourrait résumer sur le hardware à « relativement peu de produits mais plutôt haut de gamme et avec une forte valeur ajoutée ». Cette philosophie se décline aussi bien avec la PS4 qu'avec les mobiles grâce à des Xperia extraordinaires qui nous ont permis de gagner de nombreuses parts de marché, que pour les nouveaux Vaio, les tablettes ou bien encore les nouveaux écrans Bravia. Cette stratégie très cohérente nous permet de remporter de vrais succès. Par ailleurs, sous la houlette de Kazuo Hirai, Sony a également mis fortement l'accent sur les contenus. Notre division jeu vidéo avec ses seize studios est donc un enjeu important pour le groupe. Elle travaille en symbiose de plus en plus forte avec les autres divisions du monde de l'audiovisuel, du cinéma ou de la musique. Dans ce cadre, il ne faut pas oublier que la PS4, comme le fait depuis des années la PS3, est la porte d'entrée à tout le contenu de l'entertainment. Dans un premier temps, nous avons choisi pour la PS4 de plutôt communiquer sur la partie jeu vidéo. Dans un deuxième temps, d'autres types d'annonces devraient être faites.

#### **Comment allez-vous soutenir le lancement de la PS4 ?**

Cela sera évidemment un lancement majeur pour nous et nous allons le soutenir massivement. Le message sera clairement orienté vers les joueurs. Côté marketing, nous miserons évidemment sur les médias traditionnels (TV, presse...), mais aussi de plus en plus (même s'ils ne représentent pas la majorité) sur le online et les médias digitaux. Le dispositif en magasin sera évidemment massif. On retrouvera des « mall tours », beaucoup de démonstrations, des corners spécifiques, un important déploiement de PLV...

