

Les recettes d'une bonne refonte en HD

On ne compte plus les refontes de jeux en version console de Génération 8 comme Uncharted The Nathan Drake Collection. Nathalie Dacquin, directrice marketing de Sony C.E. France, nous explique les recettes d'une bonne refonte en HD.

Quels sont les titres les plus adéquats pour les « remix HD » ?

Il faut évidemment que cela soit un best-seller avec une belle notoriété. Il s'avère aussi nécessaire que le jeu progresse vraiment avec la version HD et que l'amélioration ne soit pas « que » cosmétique. Des titres comme The Last Of Us (l'année dernière), Uncharted et pour l'année prochaine Heavy Rain + Beyond ou Gravity Rush correspondent à ces problématiques. Uncharted The Nathan Drake Collection a ainsi nettement gagné en qualité graphique, en profondeur ou en fluidité par rapport à ses devanciers. Proposer des titres en version HD fait partie du cycle de gestion d'une franchise sur la durée. Cela permet de la faire vivre entre les différents opus historiques et de faire « monter la pression » en attendant un nouveau volet en y incluant un accès à la version bêta ou une démo (ce que nous avons fait avec Uncharted The Nathan Drake Collection en attendant Uncharted 4 qui arrive 2016). Cela permet aussi de bien gérer le calendrier des sorties sur une machine avec une alternance de blockbusters internes et externes, de grandes nouveautés et d'evergreen...

Quelle est la cible de ce type de produit ?

Le fan d'une franchise qui achète tout ne représente environ qu'un quart des acheteurs. Il y a en fait relativement peu de consommateurs qui acquièrent la version de base, puis quelques années plus tard, sa version HD. Par contre, même un blockbuster n'est acheté en définitive que par une part relativement faible du parc installé d'une console (rarement plus de 20 ou 30 %). Ce qui laisse un vivier de consommateurs très important pour sa version HD. L'acheteur typique d'un titre « remix HD » veut plutôt se procurer une valeur sûre en faisant une bonne affaire. Cela peut être un nouvel entrant qui veut s'équiper, un consommateur qui n'achète que des références... Ce type de titre s'avère donc intéressant pour attirer un public plus large sur une console et développer le parc installé, surtout en début et milieu de cycle d'une console. Ce qui explique que nous les positionnons comme des nouveautés - ce qu'ils sont pour beaucoup de consommateurs - avec un plan de soutien digne d'un grand titre (publicités TV et digitale, affichage pour Uncharted The Nathan Drake Collection par exemple).

Comment ce type de produit doit-il être positionné en termes de prix ?

Compte tenu de la cible, du fait que le jeu est déjà sorti et du coût moindre de développement par rapport à une nouveauté, il est cohérent soit de le vendre en mid price (50 euros par exemple), soit d'en offrir plus comme Uncharted The Nathan Drake Collection avec 3 jeux plus toutes les extensions.

