



UNE ANNÉE 2016 EXPLOSIVE POUR SQUARE ENIX

Année après année, Square Enix confirme sa montée en puissance. 2016, marquée par la sortie de nouvelles itérations de la majorité de ses franchises historiques (Final Fantasy XV, Deus Ex Mankind Divided, Hitman, Kingdom Hearts III...), sera exceptionnelle. Florent Moreau, DG de Square Enix France, fait le point sur ses ambitions.

Comment se porte Square Enix ?

Nous vivons une période faste avec par exemple pour notre premier semestre fiscal 2015-2016 un chiffre d'affaires de 651 millions d'euros (en nette progression) pour un bénéfice opérationnel de 94 millions d'euros (lui aussi en hausse). Et nous devrions connaître des prochains mois exceptionnels avec les sorties régulières de titres très intéressants issus pour la plupart de nos grandes franchises (Final Fantasy, Hitman, Kingdom Hearts...).

... et la structure française ?

Elle se porte bien. Nous sommes une douzaine et nous devrions accompagner notre croissance par des recrutements. Notre partenariat avec Koch Media (qui

nous distribue également désormais au Royaume-Uni) se déroule très bien avec une grande efficacité et une bonne répartition des tâches entre Square Enix qui se concentre sur la gestion des produits ou le marketing et Koch Media qui gère toute la partie commerciale.

Square Enix s'est fait une spécialité de diffuser ses productions via de multiples canaux. Où en êtes-vous dans le domaine ?

Globalement, notre politique consiste à amener nos jeux aux consommateurs de la manière la plus pertinente. La boîte reste évidemment un vecteur fondamental sur lequel nous investissons toujours beaucoup comme le montre notre catalogue de 2016, mais nous proposons aussi des jeux via le mobile, en téléchargement, par épisode (Hitman, Life Is Strange...), avec un modèle d'abonnement (Final Fantasy XIV), en « digital at retail » ou en mélangeant ces différentes possibilités. Nous sollicitons souvent les enseignes avec de nouveaux concepts car il y a encore plein de choses à faire. Nous allons par exemple mettre un accent très important sur Final Fantasy XIV dans les prochains mois. C'est un succès mondial avec plus de 5 millions de

joueurs abonnés, et une importante source de revenus récurrents : nous voulons donc passer à la vitesse supérieure. Nous allons multiplier les contenus additionnels, les actions locales autour de la communauté, les incentives...

Quels sont vos principaux jeux pour les prochains mois ?

Début décembre est sorti Just Cause 3, notre plus important titre de 2015. Plus encore que ses prédécesseurs, il offre « un terrain de jeu » gigantesque, une action fun, spectaculaire et très diversifiée. Couplé à des arguments différents de ceux la plupart de ses concurrents et à un positionnement en termes de dates de sorties qui lui laisse la place pour s'exprimer, il a une vraie carte à jouer. Fin janvier arrive la version collector en boîte (PS4, Xbox One et PC) de Life Is Strange qui regroupe les différents épisodes du jeu avec du contenu supplémentaire (artbook, BO...). Cette pépite des Français de Dontnod cartonne en téléchargement par épisode et devrait rencontrer un nouveau public grâce à cette version retail. Il fait partie des nombreux paris que nous avons tentés récemment et réussis. Nous en sommes donc très fiers. Il sera suivi de Final Fantasy Explorers, un jeu d'action





Seul un lecteur Blu-ray vous permet de profiter pleinement de votre téléviseur Ultra HD 4K



RPG sur 3DS dans la veine d'un Monster Hunter (29 janvier). Fin mars arrivera un nouveau Hitman en deux épisodes (chacun comprenant 3 régions), d'abord en online puis en version boîte. Développé par lo Interactive, il allie retour aux sources du concept et améliorations du gameplay, des graphismes... Rise of the Tomb Raider arrivera également sur PC au premier trimestre (et plus tard dans l'année sur PS4).

... et à plus long terme ?

2016 devrait être une très grande année pour Square Enix. En effet, outre les jeux que nous venons d'évoquer, de très grands titres sont en préparation pour le plus long terme. Fin août arrivera ainsi Deus Ex Mankind Divided. Développé par Eidos Montréal, il fait suite à l'excellent Deus Ex Human Revolution, dont il reprend le concept, et sera la première apparition de la franchise sur consoles de Génération 8. Pour ce jeu, la communauté a été consultée (et écoutée) dès le départ pour comprendre ce qu'elle attendait du jeu. Ont également été annoncées les suites de très grandes franchises comme Star Ocean 5, Kingdom Hearts 3 et Final Fantasy XV. Comme tous les épisodes « numérotés », ce dernier devrait être un événement. Il mélange

recettes traditionnelles de la franchise avec énormément d'innovations sous la houlette d'une nouvelle génération de développeurs qui a une approche différente. C'est désormais un monde ouvert, avec un système de combat très dynamique, graphiquement sublime, mettant en valeur la profondeur traditionnelle des jeux Final Fantasy. Il devrait être l'une des vedettes de 2016. Nous avons aussi annoncé Nier Automata, la suite de la pépite qu'était Nier, développée cette fois par le studio Platinum Games. Nous aurons donc un line up à la fois dense, diversifié et très qualificatif.

Les produits dérivés sont une de vos spécialités. Où en êtes-vous sur le secteur ?

C'est une catégorie historique chez nous et gérée en interne, qui progresse nettement dans les magasins et sur laquelle nous faisons de vrais efforts. Nous avons une palette très large de produits allant du mug à la peluche, mais notre spécialité reste clairement la statuette de qualité Play Arts, très prisée par les collectionneurs et les fans. Nous vendons des statuettes issues de nos franchises (Kingdom Hearts, Final Fantasy...) mais issues également d'autres univers (DC Comics, Assassin's Creed, Street



Fighter...). Ces créations, souvent vendues en quantités limitées, sont très appréciées en magasin. C'est un business avec beaucoup de références sur lequel il y a un important travail de sélection.