Metal Gear Solid 4

Arme de destruction exclusive

Si la PlayStation 3 affiche beaucoup moins de titres exclusifs que la console qui l'a précédée, elle se réserve pourtant quelques bastions comme le prochain Metal Gear Solid. Le point sur un lancement stratégique. par Patrick Hellio

A l'instar d'un Gran Turismo, d'un Grand Theft Auto ou autres titres aptes à faire vendre des consoles, un volet de la série Metal Gear Solid marque toujours une date importante dans l'histoire d'une génération de consoles PlayStation. Les deux premières séries ayant fait récemment leur apparition sur PS3, il ne manquait que Solid Snake, le héros de Metal Gear Solid au catalogue de la console… une absence à laquelle Konami va remédier le 12 juin prochain en publiant Metal Gear Solid 4 : Guns of the Patriots. *« Il s'agit du dernier opus de la série »*, confirme Stéphanie Hattenberger, Directrice marketing, communication et trade marketing chez Konami France. *« Le jeu va apporter pas mal de réponses aux questions qui étaient restées en suspens au cours des précédents volets de la série »*. Le joueur incarne toujours Solid Snake, ici dans sa version vieillissante, chargé d'éliminer son vieil ennemi Liquid Ocelot. Il devra pour cela traverser divers champs de bataille à travers le globe. On reste ici dans le genre du jeu d'action/infiltration à la troisième personne, mais sublimé ici par une réalisation digne de la console de nouvelle génération. Le fossé technique qui sépare cet impressionnant opus next-gen et le premier volet sorti il y a 20 ans sur ordinateurs MSX et consoles NES fait de la franchise un remarquable témoin de l'évolution du jeu vidéo, tant sur le plan de la réalisation que de la mise en scène. *« Le jeu est en Full-HD et c'est le premier titre sur la console qui remplit un Blu-ray de 50 gigas de données »*, assène l'éditeur. Toujours très ambitieux, Hideo Kojima, le charismatique créateur de la série, affectionne les effets et techniques en provenance du septième art comme les scénarios à rebondissements… les amateurs du genre devraient être particulièrement servis dans cette ultime itération. Ce quatrième opus embarque également la promesse d'un jeu en ligne enfin convaincant via le service Metal Gear Online. *« Il y a une très forte attente autour de ce service puisque nous avons enregistré plus de 400 000 connections en Europe en deux jours et demi pour participer au beta test ! »*, souligne l'éditeur. *« Nous allons implanter 200 000 exemplaires du jeu en day one »*, explique Stéphanie Hattenberger. *« Sans compter les 7 000 pièces de la version collector et le bundle mis au point avec Sony comprenant une PS3 et le jeu »*. Metal Gear Solid 4 sera le premier jeu de la série à bénéficier d'une sortie simultanée sur les trois continents. *« Depuis 1998 et la première version sur PlayStation, nous avions l'habitude de sortir les jeux de la série en mars »*, explique Stéphanie Hattenberger. *« Nous avons modifié ici notre stratégie marketing car le mois de juin nous laisse peu de temps avant l'été, ce qui pourrait réduire la durée de vie du jeu sur le marché. Nous avons donc décidé de procéder véritablement à deux lancements de MGS 4. La première, en juin, sera événementielle et dirigée en direction des gamers tandis que la relance marketing, qui se fera en septembre, prendra une orientation grand public »*. TV, presse, radio, PLV, affichage… Konami va communiquer sur les principaux médias autour du lancement du jeu, en exploitant aussi par exemple ses partenariats avec des acteurs du football (dans le cadre de Pro Evolution Soccer) pour faire de l'affichage événementiel lors de matchs. Conscient de l'aspect hermétique que pourrait avoir cette licence très autoréférentielle auprès du grand public, Konami va distribuer par le biais d'un partenariat presse un DVD vidéo résumant les fondamentaux de l'univers Metal Gear Solid. Une « anti-sèche » qui pourra aussi servir aux joueurs à la mémoire courte pour être certain de profiter dans les meilleures conditions du chant du cygne d'une série majeure de l'histoire du jeu vidéo. En attendant de voir comment Hideo Kojima écrira sa vision de l'avenir du jeu vidéo…