Vivendi Ga

Sierra à l'heure du renouveau

Alors que plus rien n'empêche désormais l'acquisition de l'Américain Activision par Vivendi, l'éditeur français vient de présenter à la presse mondiale les titres de son label Sierra à sortir en 2008 lors du Sierra Spring Break. Un line-up impressionnant, essentiellement destiné aux consoles next-gen et qui remet plus que jamais la marque historique de Vivendi au premier plan. par Jérôme Bohbot

Du 22 au 24 avril dernier, Vivendi a présenté à la presse européenne son line-up Sierra pour l'année 2008. Pour cela l'éditeur a invité plusieurs centaines de journalistes et des grossistes à Majorque (Espagne) pendant près de trois jours pour le Sierra Spring Break et a organisé presque en même temps un événement similaire aux Etats-Unis réservé à la presse nord-américaine. Huit titres étaient présentés, dont deux destinés au Xbox Live Arcade. Parmi eux seuls Prototype et Ghostbusters sont annoncés sur PC, tous les autres jeux étant des exclusivités sur consoles. Un virage pour ce label fondé en 1980, acquis par Havas Interactive (filiale de Vivendi Communications) en 1999 et qui a pendant très longtemps été ancré sur le marché du PC avec des séries comme Red Baron, Caesar, Alien vs. Predator, Empire Earth, Ground Control, Half-Life, King's Quest, Leisure Suit Larry ou SWAT.

Cap sur les consoles

Sierra a amorcé depuis quelques années un virage vers la console sur ses jeux destinés aux core gamers, avec notamment The Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay, F.E.A.R. ou Scarface. Mais comme le souligne Thomas Painçon, Directeur marketing de Vivendi Games France, « *c'est bien la première fois dans l'histoire du label que la console prend vraiment le pas sur le PC* ». Vivendi cherche ainsi à coller à l'évolution d'un marché qui laisse actuellement de moins en moins d'espace aux jeux sur ordinateur au profit des autres supports. World in Conflict, le dernier grand titre de Sierra en date sur PC, s'est en effet moyennement vendu malgré des critiques particulièrement élogieuses de l'ensemble de la presse spécialisée.

En marche vers Activision-Blizzard

Alors que les autorités américaines et celles de Bruxelles viennent de donner leur feu vert à la fusion Vivendi-Activision, la qualité de ce line-up Sierra est d'autant plus intéressante qu'il ne peut que renforcer la position de Vivendi dans la nouvelle entité. Le studio Blizzard est en effet un superbe développeur de jeux PC, le numéro un mondial du jeu massivement multijoueurs avec World of Warcraft ou du jeu en ligne avec Starcraft par exemple, et Sierra s'affirme désormais comme une marque regroupant des titres - essentiellement consoles - de premier plan destinés aussi bien à un public adulte que plus jeune. Une gamme complémentaire de celle d'Activision forte de marques aussi célèbres que Guitar Hero, Tony Hawk ou Call of Duty et qui laisse entrevoir un catalogue de jeux Activision-Blizzard vraiment impressionnant.

Prototype

Développeur : Radical Entertainment - Éditeur : Sierra Entertainment - Date de sortie : Automne 2008 - Plates-formes : PS3, Xbox 360, PC - Public : adulte Prototype est probablement le titre le plus impressionnant du line-up Sierra de rentrée/fin d'année. À l'image d'un GTA, le jeu se déroule dans un univers ouvert. L'action se passe de nos jours à New-York où une mystérieuse infection transforme la population en zombies. C'est la guerre entre militaires et infectés. Au milieu de ce chaos, le joueur incarne un homme amnésique que la génétique a transformé en arme vivante. Inspirés du parkour, ses mouvements lui permettent de grimper sur les façades d'immeubles, de sauter d'un gratte ciel à un autre, voire d'attraper un hélicoptère au vol pour en prendre le contrôle.

Ghostbusters

Développeur : Terminal Reality - Éditeur : Sierra Entertainment - Date de sortie : Hiver 2008 - Plates-formes : PS3, Xbox 360, PC, PS2, Wii, DS - Public : Tout public. Ghostbusters a toutes les chances d'éviter l'écueil que connaissent souvent les adaptations de film en jeu vidéo. Ce titre est développé en étroite collaboration avec quatre des acteurs principaux des films, notamment Dan Aykroyd et Harold Ramis. La réalisation s'appuie sur des moteurs graphiques et physiques impressionnants. Quant au scénario, il se situe dans la continuité des longs-métrages. En solo, le joueur y incarne un « bleu » qui intègre la célèbre équipe de chasseurs de fantômes. On pourra utiliser toute la panoplie d'instruments vue dans les films, plus quelques nouveautés ainsi que des options multijoueurs dont un mode coopératif. La version Wii a, elle, été particulièrement peaufinée, la capture des fantômes se faisant un peu comme dans un jeu de pêche.

50 Cent : Blood on the Sand

Développeur : Swordfish Studios - Éditeur : Vivendi Games - Date de sortie : Hiver 2008 - Plates-formes : PS3, Xbox 360 - Public : Adulte Après un premier titre très moyennement accueilli par la critique, mais qui a connu un large succès en termes de ventes, Vivendi a propose un nouveau jeu basé sur le célèbre rappeur. Blood on the Sand est un jeu de shoot macho, violent et sanglant dans lequel 50 Cent et ses copains partent récupérer l'argent qu'on leur a volé dans des décors qui font immanquablement penser à des villes du Moyen-Orient. Le gameplay rappelle celui de The Club mais en nettement plus nerveux avec un zeste de Gears of War.

La Mémoire dans la Peau

Développeur : High Moon Studios - Éditeur : Sierra Entertainment - Date de sortie : 27 juin - Plates-formes : PS3, Xbox 360 - Public : Adulte. Jeu d'action et de shoot inspiré du premier film de la trilogie Bourne et du livre de Robert Ludlum, La Mémoire dans la Peau propulse le joueur dans le rôle de l'espion amnésique incarné sur le grand écran par Matt Damon. Pour les développeurs, le jeu se veut complémentaire des films et des romans. Le scénario reprend certaines scènes marquantes vue au cinéma (l'Ambassade américaine à Zurich, la poursuite en Mini dans Paris, etc.) et ajoute des séquences inédites sous forme de missions flashback qui dévoilent des pans de l'histoire de Jason Bourne.

World in Conflict Soviet Assault

Développeur : Massive Entertainment/Swordfish Studios - Éditeur : Sierra Entertainment - Date de sortie : Automne 2008 - Plates-formes : PS3, Xbox 360 - Public : 16+ World in Conflict a été acclamé par la critique à sa sortie sur ordinateur fin 2007. Pas étonnant donc Vivendi souhaite porter le titre sur console. Le jeu propose une campagne supplémentaire par rapport au PC où l'on peut diriger les troupes d'invasion soviétiques (ces missions russes seront aussi disponibles sous forme d'une extension sur PC). Mais il bénéficie surtout d'un système de contrôle de ses unités particulièrement bien pensé et simple à prendre en main. Ce sera également le premier RTS sur PS3.

Crash Bandicoot : Mind over Mutant

Développeur : Radical - Éditeur : Sierra Entertainment Date de sortie : Octobre 2008 - Plates-formes : 360, Wii, PS2, DS, PSP - Public : Tout public

Crash est de nouveau aux prises avec Cortex et N. Brio qui ont conçu, sur l'île de Wumpa, une machine destinée à contrôler le cerveau de leurs ennemis. Reprenant le principe du précédent jeu de la série, le célèbre marsupial peut maîtriser les ennemis qu'il parvient à vaincre en combat singulier afin d'utiliser leurs pouvoirs soit pour défaire un adversaire retors, soit pour atteindre une zone inaccessible autrement. Le jeu bénéficie également d'un mode coopératif où Coco, la sœur de Crash, peut se joindre à la partie et être dirigée par un deuxième joueur.

The Legend of Spyro : Dawn of the Dragon

Développeur : Etranges Libellules - Éditeur : Sierra Entertainment - Date de sortie : Octobre 2008 - Plates-formes : PS3, Wii, 360, PS2 et DS - Public : Tout public

Voici le dernier volet de la trilogie des aventures du petit dragon mauve. Le développement a été confié au studio français Étranges Libellules qui a fait un travail absolument superbe et a introduit des éléments de gameplay inédits dans la série. Désormais Spyro est accompagné de Cynder, une fille dragon. En solo, le joueur peut passer de l'un à l'autre des personnages pour utiliser leurs pouvoirs spécifiques. À deux, il est possible de jouer en coopération. Spyro et Cynder peuvent dorénavant voler librement dans un environnement entièrement en 3D et très détaillé.