Activision galvanise sa fin d'année

Activision organisait le 19 juin dernier une présentation à Paris de ses titres de fin d'année. L'occasion de découvrir les spécificités du prochain volet très attendu de Guitar Hero mais aussi de faire un tour d'horizon des blockbusters attendus chez l'éditeur américain pour les prochains mois, entre licences et franchises vedettes.

par Patrick Hellio

Le quatrième volet de Guitar Hero a sans conteste tenu la vedette de l'événement. Attendu pour novembre prochain sur PlayStation 2 et 3, Wii et Xbox 360, le célèbre jeu passera pour l'occasion au « multi-accessoires » puisque Guitar Hero World Tour permettra de jouer avec une ou deux guitares, une batterie et un micro. La guitare a subi un lifting et offre une apparence plus réaliste que les anciennes versions. Elle dispose également de boutons supplémentaires. Lors de la conférence, une vidéo a été diffusée rappelant que des personnalités comme Stewart Copeland (The Police) et Chad Smith (Red Hot Chili Peppers) ont tenu des rôles de consultants sur la conception de la batterie. Celle-ci, sans fil, est composée de trois « pods » et deux cymbales. Si le principe de ce Guitar Hero World Tour pourrait sonner comme une réponse au Rock Band de Electronic Arts, Activision compte bien apporter son lot de nouveautés en proposant par exemple la possibilité de composer ses propres morceaux. Le jeu en ligne sera également possible à huit simultanément et pas moins de 85 chansons seront inclues sur la galette.

>Retour sur le champ de bataille

S'il est devenu un acteur de poids dans le domaine du jeu musical, Activision n'en délaisse pas pour autant le segment du jeu d'action où il est traditionnellement très fort. Fort de ses 450 000 jeux vendus en France, la série Call of Duty s'est imposée comme une référence du jeu d'action en vue subjective. Après un Modern Warfare l'année dernière qui emmenait la licence dans un contexte moderne, Call of Duty World at War renouera avec la Seconde Guerre mondiale en plongeant le joueur dans les combats du Pacifique. La grande nouveauté de cet opus sera de permettre de jouer en coopération en ligne. Voilà qui est prometteur pour l'un des jeux les plus populaires sur Xbox Live et PSN. La sortie du jeu est prévue pour novembre sur PlayStation 3 et 2, Xbox 360, PC, Wii et DS.

Bond et Spidey aux manettes

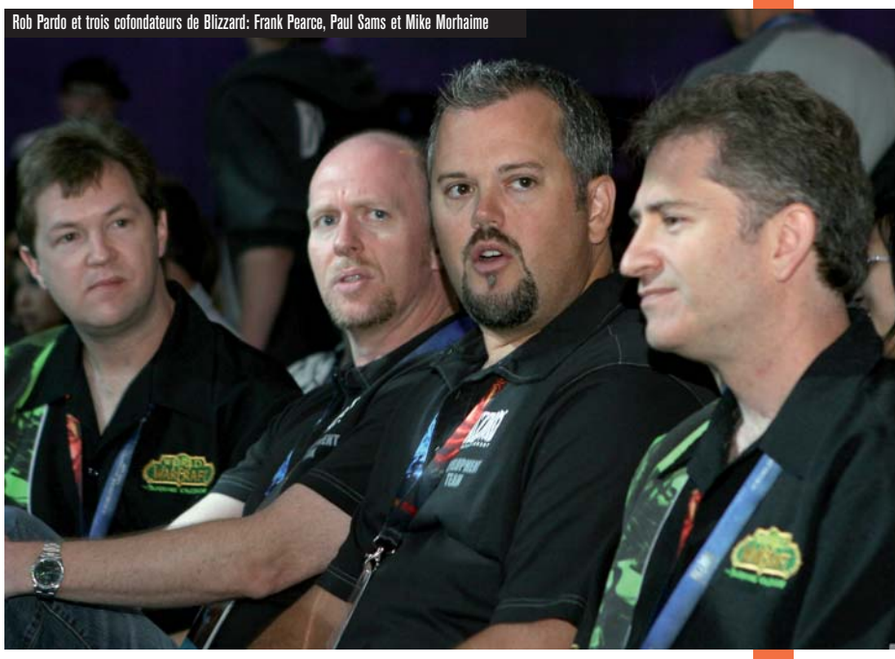
Activision avait annoncé il y a déjà quelques années avoir signé les droits d'exploitation de la licence James Bond. Prévu pour le 31 octobre sur PlayStation 2 et 3, Xbox 360, Wii, DS et PC, Quantum of Solace sera une adaptation du film éponyme avec Daniel Craig dans le rôle du célèbre espion (sortie en salles le 5 novembre prochain). Pour sa première apparition sur les nouvelles consoles de salon, James Bond sera le héros d'un jeu d'action en vue subjective reprenant des scènes marquantes du nouveau film mais aussi de Casino Royale (2006 au cinéma) qui n'avait pas eu les honneurs d'une adaptation en jeu vidéo. La réalisation du jeu paraît très impressionnante et l'on espère juste que le titre ne sacrifiera pas trop l'aspect infiltration au profit de l'action brute comme les dernières adaptations le faisaient. Si le Goldeneye de Rare (1996) reste la référence des adaptations de James Bond, c'est justement parce qu'elle conciliait parfaitement ces deux genres. L'éditeur présentait par ailleurs également un nouveau jeu basé sur la licence de l'homme araignée.

Spider-Man Web of Shadows sera publié le 24 octobre prochain sur PlayStation 2 et 3, Xbox 360, Wii, DS, PSP et PC. En l'absence de nouveau film cette année, le jeu reposera sur un scénario inédit et le personnage adopte également un nouveau look plus « bande dessinée ».

Le show à Paris

Blizzard Worldwide International 2008

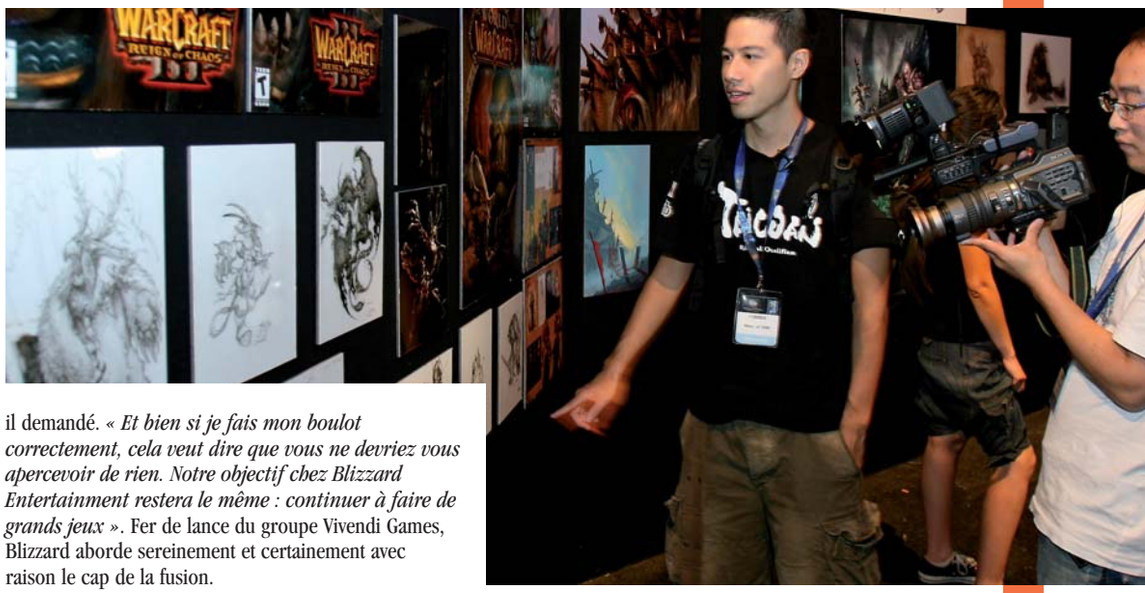
Les 28 et 29 juin derniers, Blizzard organisait pour la première fois à Paris une édition de sa convention sur le territoire européen. L'éditeur de World of Warcraft profite traditionnellement de l'événement pour révéler une annonce importante sur un prochain jeu. Les dizaines de milliers de visiteurs qui se sont rendus à la Porte de Versailles n'auront pas été déçus... par Patrick Hellio et Jérôme Bohbot


Rob Pardo et trois cofondateurs de Blizzard: Frank Pearce, Paul Sams et Mike Morhaime

Beaucoup d'observateurs l'attendaient, mais l'annonce d'un prochain Diablo 3 lors de la cérémonie d'ouverture aura tout de même constitué le moment fort de la convention. Le célèbre jeu de « hack'n'slash » (action où il s'agit d'avancer en exterminant des hordes d'ennemis) reviendra donc à une date encore indéterminée sur PC et Mac en profitant d'une jolie refonte technique, même si le principe original du jeu semble respecté à la lettre. Le jeu est en développement depuis quatre ans dans les studios de Blizzard et 55 personnes travaillent dessus actuellement. Il faut rappeler que le studio américain prépare simultanément trois titres à l'heure actuelle : Diablo 3 donc, L'Ascension du Roi Liche (prochaine extension pour le jeu massivement multijoueurs World of Warcraft) et le jeu de stratégie StarCraft 2. Les dates de sorties de ces deux derniers titres n'ont pas non plus été précisées pour le moment. Blizzard a par ailleurs confirmé travailler également sur une nouvelle propriété intellectuelle. On en sait encore très peu sur ce prochain titre, si ce n'est qu'il s'agirait d'un nouveau jeu massivement multijoueurs et qu'il serait basé sur un univers futuriste. C'est probablement la première fois que le studio communique sur autant de titres à la fois…

Blizzard et la fusion

Le studio Blizzard étant une propriété de Vivendi Games, le sujet de la fusion imminente entre le groupe et Activision a été abordé par la Direction du studio. Paul Sams, COO de Blizzard, a ainsi déclaré au site gamesindustry.biz : *« J'étais confiant et certain que les deux parties y gagneraient. Nous étions tenus au courant depuis le début. Nous étions également à la table de négociation avec Bobby Kotick* (patron d'Activision, ndlr) ». Au cours de la cérémonie d'ouverture, Mike Morhaime, CEO de Blizzard, a également abordé la question et notamment les répercussions que pourraient avoir la fusion pour le studio. « Qu'est-ce que cela veut dire pour nous ? », a-t-il demandé. *« Et bien si je fais mon boulot correctement, cela veut dire que vous ne devriez vous apercevoir de rien. Notre objectif chez Blizzard Entertainment restera le même : continuer à faire de grands jeux »*. Fer de lance du groupe Vivendi Games, Blizzard aborde sereinement et certainement avec raison le cap de la fusion.



Blizzard soutient ses communautés

En dehors de la conférence de presse, le Blizzard Worldwide International est aussi l'occasion de célébrer les jeux et univers de la marque par le biais de tournois et autres manifestations. Des centaines de PC étaient mis à disposition des visiteurs autour des principaux jeux de la marque. Rappelons que la manifestation était ouverte au grand public, au prix de 70 euros. Chaque visiteur repartait avec un sac de goodies et autres produits dérivés. Les places avaient toutes été vendues en quelques heures.