

Evènement jeu vidéo

Par Vladimir Lelouvier



TitanFall, pionnier de la Génération 8

TitanFall est le premier de la série de ces blockbusters de 2014 qui vont tirer la substantifique moelle des nouvelles consoles. Hyper-connecté et novateur en termes de gameplay, il va marquer une étape pour le secteur.

Les PS4 et Xbox One sont arrivées avec leur puissance décuplée, leur connectivité accrue et plein de belles promesses. Il faut donc désormais les « alimenter » avec des jeux capables de profiter réellement de leurs capacités. Chaque éditeur prépare donc sa « bombe » qui pourrait faire de lui le leader du début de la Génération 8 et lui permettre de renouveler son portefeuille de franchises phares. Et ce, alors que bon nombre des vedettes de la Génération 7 ont dépassé leur 5e, voire leur 10e déclinaison et peinent parfois à se renouveler. C'est donc toute une série de nouvelles propriétés intellectuelles très alléchantes qui devrait arriver en 2014 : Destiny chez Activision Blizzard, Watch Dogs chez Ubisoft ou, premier à sortir (fin février), TitanFall chez Electronic Arts. Electronic Arts est en effet l'un des rois du début de la Génération 8 avec des titres qui font le pont entre les deux générations de Xbox et de Playstation très innovants dans leurs mécaniques de jeu (Need For Speed Rivals et Battlefield 4 en particulier) et bientôt d'autres qui en profiteront pleinement (Titanfall, Dragon Age Inquisition, Fifa 15...). Particularité de cette période de lancement, Electronic Arts s'est particulièrement associé à Microsoft avec des exclusivités sur ses plateformes (TitanFall, Plants Vs Zombies Garden Warfare) ou dans certains de ses modes de jeux exclusifs aux machines de l'Américain. Un pari original pour un éditeur de cette taille.

Renouveler le genre FPS

Pour TitanFall, Electronic Arts s'est associé avec des développeurs de talent (le studio Respawn qui regroupe des anciens d'Infinity Ward ayant créé les premiers Call of Duty et notamment Modern Warfare). Charge à eux de donner un coup de fouet à un segment du FPS qui ronronne avec des recettes de gameplay bien maîtrisées, mais qui ne bougent plus depuis des années. TitanFall propose donc de vraies innovations basées sur les capacités de la Génération 8. Il sera donc en premier hyper-connecté. Sa structure même en découle. En effet, la partie solo a quasiment disparu (selon Jean Mercier, chef de produits chez Electronic Arts France, les joueurs de FPS utilisent le multi-joueurs 90 % du temps) au profit du multi-joueurs qui constitue le cœur du jeu (le titre n'est d'ailleurs pas jouable offline). Les autres grands domaines d'amélioration profitent plutôt de la puissance de la machine. L'impact est évident sur les graphismes (en 60 frames par seconde) et surtout sur le gameplay, bien plus riche que sur les FPS traditionnels. Dans TitanFall, le même personnage pourra en effet soit être un humain « traditionnel », soit être doté d'un jet pack (ce qui permet de jouer avec une notion de verticalité alors que les FPS utilisent plutôt des déplacements horizontaux), soit être au cœur d'un Titan (un gigantesque mecha surpuissant mais très lourd). La bonne combinaison de ces 3 éléments, qui ont tous leurs forces et leurs faiblesses, permettra d'être le meilleur. « *Ce qui apporte une vraie notion tactique* » explique Jean Mercier.

Pour TitanFall, les enjeux seront multiples. En premier lieu, vendre de manière immédiate et en faire l'une des locomotives du début de la Xbox One. En second lieu, installer la franchise sur la durée afin d'en faire l'un des relais de croissance d'Electronic Arts. En termes de soutien, Electronic Arts (bien aidé par Microsoft) mettra en place de nombreuses opérations ayant comme but de montrer la qualité du jeu avec en particulier beaucoup de démonstrations en magasins.

