

UBISOFT FAIT LE PARI DE L'INNOVATION POUR LE PREMIER TRIMESTRE

Avec Far Cry Primal et The Division, Ubisoft propose 2 jeux importants pour début 2016. 2 titres atypiques et innovants dans un secteur du « shooter », peu connu pour ses prises de risques éditoriales.

Ubisoft lance au 1^{er} trimestre non pas 1 mais 2 titres très importants : Far Cry Primal et Tom Clancy The Division. De quoi en faire l'une des vedettes de ce début d'année. Malgré leurs nombreuses différences, ces deux titres répondent à des démarches équivalentes : utiliser des studios réputés (Ubisoft Montréal pour Far Cry Primal et Massive pour The Division) et des franchises reconnues tout en innovant de manière assez radicale (Far Cry Primal se joue durant la Préhistoire alors que The Division mêle un jeu de tir à la 3^e personne et RPG, jeu solo et coop multi-joueurs) afin de se différencier des standards du marché. 2 beaux paris éditoriaux et commerciaux qui seront massivement soutenus par l'éditeur.

FAR CRY PRIMAL ET THE DIVISION, 2 BEAUX PARIS

Far Cry Primal prend le pari de l'innovation radicale sur la forme mais pas sur le fond. S'il varie peu sur les fondamentaux de la franchise (open world gigantesque, personnage charismatique, action très dense, mécanique de gameplay), il opère un changement radical sur l'univers. Fini le FPS en monde contemporain, bienvenue au jeu d'action à la 1^{re} personne dans la Préhistoire. Finis les bazookas ou les jeeps, bienvenue aux haches ou aux attaques avec des animaux (14 races). Finis les terroristes en goguette, bienvenue dans l'enfer de l'Age de pierre où l'homme se situe en bas de la chaîne alimentaire. Un opus d'excellente facture de Far Cry qui pourrait donner un nouveau souffle à un segment du jeu d'action à la 1^{ere} personne qui tourne en rond depuis des années. Tom Clancy The Division prend quant à lui le pari de changer le fond tout en restant assez traditionnel sur la forme. Pour cette nouvelle propriété intellectuelle, plutôt que de miser sur un énième jeu de shoot ultra-dynamique, Ubisoft mise sur une approche plus ambitieuse. Le héros, plongé dans New York abandonné par ses habitants après une terrible épidémie, devra contribuer à relever la ville et pas seulement en la nettoyant au fusil mitrailleur. The Division mêle donc mode solo et mécanique MMO (intégrée dans le mode solo) avec la possibilité de s'allier (ou non) avec les autres joueurs, tir à la 3^e personne, RPG, gestion... Un cocktail dense et ambitieux qu'il faudra surveiller de très près. ■