>Genre : RPG/FPS
>Éditeur : Activision
>Développeur : Troïka games/États-unis
>Sortie prévue : Un beau matin

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

Vous avez aimé le premier Vampire the Masquerade ? Ça tombe bien, moi non plus. La bonne nouvelle, c'est qu'on va pouvoir le supprimer définitivement de notre mémoire puisque ce second opus n'aura plus grand-chose à voir avec son aîné. Non seulement l'équipe de Troïka Games s'est discrètement substituée à celle de Nihilistic dans la pénombre des studios de développement, mais en plus, le concept a été complètement chamboulé. Ouf, on va peut-être avoir un bon RPG sauce vampire à se mettre sous la canine.

Une souris-chauve

Oubliez-moi toutes ces histoires de vampires moyenâgeux. C'est dans un futur proche que ça se passe, à Los Angeles pour être précis. La ville sera plongée dans un indescriptible chaos et les vampires fréquenteront assidûment les environs. Soyez sans craintes, je ne vais pas vous assommer avec les tenants et les aboutissants du scénario, j'irai donc à l'essentiel. Les développeurs sont très fiers d'annoncer que Vampire Bloodlines sera conçu à partir d'un concept « révolutionnaire » visant à mélanger le mode de vue FPS au déroulement d'un RPG (heu, et Morrowind ? Et Deus Ex ? Et Arx Fatalis ?...). Pour accompagner leurs ambitions, ils sont allés chercher le moteur d'Half-Life 2 (ce qui n'était pas le plus difficile), mais d'après ce qu'on a pu voir pendant la présentation officielle. Il reste encore pas mal de boulot aux graphistes pour rendre tout ça bluffant.
Alors passons, et attelons-nous plutôt à détailler ce qui nous attend en termes de gameplay.

Si j'étais mauvaise langue, je dirais que ces screenshots ont bénéficié d'un petit lifting sous Photoshop. Mais je ne suis pas comme ça...

Vampire un jour, vampire toujours

On pourra créer son vampire en lui attribuant un tas de stats et de skills et en choisissant son clan parmi les sept disponibles (Nosferatu, Gangrel, Toreador, etc.). À partir de là, on résoudra les quêtes proposées, de diverses manières selon ses envies ou ses capacités. On a vu les développeurs jouer un même niveau de deux façons différentes, où il s'agissait d'investir une baraque pleine de gangsters pour aller récupérer un objet indispensable au déroulement de l'aventure. Le premier coup, le programmeur s'est infiltré en longeant les murs et en restant dans l'ombre, tout en utilisant de temps à autre son pouvoir d'invisibilité. Quand il a vu que tout le monde commençait à bâiller, il a relancé le niveau en mode « bourrin sans peur et sans reproche » et il a défouraillé la maison à coups de shotgun en utilisant le pouvoir célérité, qui lui conférait la capacité de foncer en évitant les balles, dans un trip matrixien pas franchement original. Bref, il semblait bien plus amusant de se balader dans les rues en vampire et de regarder les gens détaler comme s'ils avaient vu passer un fantôme.
On attend beaucoup des différents dialogues possibles avec les PNJ qui devraient influer sur le déroulement de l'histoire – malheureusement, là encore, nous n'avons rien vu à ce sujet.
En gros, cette première présentation ne m'aura pas particulièrement convaincus et on va plutôt attendre sagement une version jouable plus avancée pour commencer à se forger un avis. Vampire Bloodlines possède, sur le papier, un gros potentiel. Reste à espérer qu'il sera bien au rendez-vous sur nos écrans !

Blutch