



STEEL BATTALION : Heavy Armor¹

Kinect : entre intuition corporelle et évaporation du corps.

Steel Battalion 1^{er} du nom :

Débarqué en 2003 sur console Xbox, *Capcom* nous offrait un jeu atypique par sa prise en main. Dans la lignée de ses ancêtres, tel la série des *Mechwarrior*² (Issus eux-mêmes des *Battle Tech*³ qui ne présentaient pas encore la vue « cockpit »), *Steel Battalion* venait ravir les amateurs de « Mecha »⁴, férus de *Patlabor*⁵ ou de *Gundam*⁶. Alors qu'est ce que ce jeu avait de plus, en dépit de graphismes plus réalistes propres à sa plateforme d'accueil, à savoir la 1^{ère} Xbox ?

L'atypisme de ce jeu était de proposer non plus seulement une vue dans le cockpit de notre robot, mais d'être réellement aux commandes de ce robot. Et c'est principalement l'accessoire, par lequel il rendait cette immersion possible, qui permit au soft de se faire remarquer. En effet, avec un boîtier de commandes faisant presque 1mètre de large, plus d'une trentaine de boutons et muni d'un pédalier, indépendamment du coût de l'accessoire, le jeu avait de quoi séduire.

Débat sur le réalisme :

Alors que certains ce réjouissaient de ce dispositif, exprimant le fait qu'il ne s'agissait plus de faire évoluer un avatar dans un jeu mais bien d'évoluer soi-même dans un jeu⁷, d'autres lui reprochaient son trop grand réalisme. Il est vrai qu'à première vue, la complexité du pédalier pouvait en rebuter plus d'un et celui-ci semblait plutôt destiné aux « Hardcore Gamers ». D'autre part, rappelons que le jeu avait cette particularité de ne vous proposer qu'une seule vie de telle sorte que lorsque vous mourriez, c'était la fin de partie (rien d'anormal) avec effacement de votre sauvegarde (paroxysme du réalisme). De là, une



¹ *Steel Battalion: Heavy Armor*, Capcom, Production: TATSUYA KITABAYASHI, Plateformes: Xbox, Accessoire : Kinect, Genre: Action/Mécha/Simulation, Classification : PEGI 18, Sortie : 22 Juin 2012 (sortie prévue en France).

² *Mechwarrior*, Activision, Plateformes : PC (MS-DOS)/SNES, Genre: Action/Mécha, 1989.

³ *Battle Tech: The Crescent Hawk's Inception*, Westwood Studios, Edition: Infocom, Plateformes: PC, Amiga, Commodore 64, Genre: RPG/Mécha 1988.

⁴ Thème de science-fiction et sous genre du manga, le terme « Mecha » est souvent utilisé pour nommer les robots géants qui représentent cet univers. En France, l'une des figure animée télévisuelle que l'on peut en retenir « GOLDORAK » diffusé fin des années 80, sur *TF1* : *Club Dorothée*.

⁵ *Patlabor*, studios Deen et Tōei animation, Animé (dessin animé japonais), 1988, OAV 1991.

⁶ *Gundam* est une franchise japonaise qui s'apparente au genre « Mecha » en renforçant l'aspect politique, le contexte de guerre, le réalisme et le sérieux de son univers. Cet univers flirte parfois avec le « Cyberpunk ».

⁷ Nous relevons les propos d'un joueur de *Steel Battalion 1^{er}*, au cours du test de ce jeu avec l'accessoire précédemment cité : http://www.youtube.com/watch?v=BylK5K_IJAM

solution (si vous en aviez le temps) : s'éjecter de son robot avant qu'il n'explode et en acheter un nouveau pour continuer la partie (si vous en aviez les moyens).

Au-delà de l'innovation que ce jeu présentait, on comprend aisément que l'avis ait pu être partagé par la communauté des joueurs à son égard. Toutefois, notons que ce jeu se posait bien loin du cliché du joueur amorphe inactif ou passif, de l'esprit happé derrière l'écran et du corps mortifère désincarné.

Tout au contraire, *Steel Battalion* mettait en avant l'activité corporelle du joueur en se définissant comme un simulateur de tank vertical. Il s'agissait d'une première (à notre connaissance), indépendamment du matériel de certaines salles d'arcade et de cockpits en tout genre (*Space Harrier*⁸ avait déjà son cockpit, *Hang On*⁹ sa moto montée sur véris et on se souviendra du simulateur de *Star Wars Racer*¹⁰, mais il s'agissait, la plupart du temps, de matériel peu accessible aux particuliers).



Le corps était bien là...

Bien qu'encore privé de la possibilité de l'odorama et de la simulation du goût, le jeu rendait possible la mobilisation des trois autres sens. L'innovation se situait précisément dans la sensation tactile dépassant les possibilités de l'époque, qu'il s'agisse d'une manette ou d'un clavier. Ici vous ne manipulez plus un avatar mais bien la machine qu'utilisait l'avatar. De fait, nous pouvons dire que *Steel Battalion* faisait entrer le joueur dans la peau de son avatar et ce, presque au sens épidermique du terme. Parce que nous ressentions ce que l'avatar aurait dû ressentir, il n'était plus question d'un joueur au corps abandonné, ni même d'un avatar au corps vide. D'une part, le corps du joueur était pleinement mobilisé et, d'autre part, le corps de l'avatar lui-même devenait pourvu d'une certaine sensibilité par la transition de nos propres sensations vers celui-ci.

Tout l'intérêt philosophique de ce jeu se situe ici, puisque, dans le partage des sensations, joueur et avatar semblent disposer d'un lien unique, presque charnel qui dépasse la simple manipulation, le marionettisme ou la vision classique de l'avatar « vêtement ». En effet, ce qui se passe avec *Steel Battalion* ne semble pas avoir d'équivalent dans le jeu vidéo puisqu'il y est question du phénomène de Moebius, bien plus prononcé que dans n'importe quel autre jeu, intervenant au niveau corporel.

Au-delà du robot, un rapport charnel avec l'avatar :

Il est des jeux qui savent susciter l'émotion, de sorte que le joueur ressent ce que l'avatar ressentirait. Il n'est pas impossible que l'identité entre ce que je ressens et l'émotion simulée, par programmation, à travers l'avatar puisse contribuer, dans une certaine mesure, à donner une certaine humanité à l'avatar ou à en faire un vrai rustre, dans le cas inverse. Cependant, si le joueur projette son émotion dans l'avatar, ce dernier ne lui transmet rien.

En effet, l'avatar n'est que l'occasion de confirmer ou d'infirmer, ce que le joueur ressent face à ce qui l'émeut, tout ceci contribuant, bien évidemment, à ce que le joueur s'attache ou se détache de tel ou tel avatar. D'une certaine façon, c'est un peu comme se retrouver devant un tableau aux cotés de quelqu'un qui exprime son ressenti, à l'égard du même tableau. Vous ne partagerez jamais le ressenti de cette personne, et si celle-ci est aussi émue que vous, elle ne fera que confirmer la légitimité de votre propre émotion face au tableau. Au contraire, si celle-ci n'éprouve rien, cette

⁸ *Space Harrier*, Edition/Développement : SEGA, Conception : Yû SUZUKI, Plateforme : Borne d'Arcade, Genre : Shoot them up, 1985.

⁹ *Hang On*, Edition/Développement : SEGA, Conception : Yû SUZUKI, Plateforme : Borne d'Arcade, Genre : Course de moto, 1985.

¹⁰ *Star Wars Racer*, Développement : Lucas Arts, Plateforme : Pc, Nintendo64, Dreamcast, Genre : Course/simulation de POD, 1999-2000.

personne viendra déranger votre droit naturel à ressentir quelque chose à l'égard de ce tableau. Voilà comment nous pourrions comprendre ce qui se passe, de manière générale, dans le « partage émotionnel » entre joueur et avatar. Par conséquent, il n'est question de rien d'autre que de confirmation ou d'infirmité. Cependant, *Steel Battalion* semble aller plus loin.

Lorsque je prends les commandes de mon tank vertical et que j'éprouve des difficultés à le manier, que se passe-t-il ? Si je n'arrive pas à utiliser l'accessoire du jeu, l'avatar ne vient ni confirmer, ni infirmer, le fait que j'éprouve des difficultés. Si l'avatar retranscrit lui-même ma propre difficulté, ceci est moins pour en confirmer le droit de l'éprouver, que parce que ce que je fais est réellement difficile. De là, plusieurs choses ont lieu : - premièrement, l'action que j'exécute et le ressenti que celle-ci me procure trouvent leur validité en eux-mêmes, indépendamment de tout jugement ; - deuxièmement, pour tout ce qui ne tient pas du régime de l'émotion mais bien de celui de la sensation corporelle, il n'est pas question de jugement ; - troisièmement, parce qu'il ne confirme pas, ni n'infirme le ressenti du joueur, l'avatar de *Steel Battalion* imprime ce ressenti en nous.

Ainsi, il ne s'agit plus, dans ce jeu, de l'avatar « vêtement » dans lequel nous serions plus ou moins à l'aise et dans lequel nous entrerions plus ou moins bien. À supposer que nous voulions poursuivre cette comparaison au vêtement, il nous faudrait accorder à l'avatar de *Steel Battalion* d'avoir été conçu dans un tissu d'une élasticité remarquable.

Tout ceci nous amène à ce que nous évoquions, à savoir : le principe de Moebius ou la confusion du dehors et du dedans associée à une épaisseur non mesurable, car indéfiniment fine.

En effet, cet avatar nous colle à la peau d'une façon particulière puisque, en plus d'être élastique, ce « vêtement » nous permet d'entrer dans le monde virtuel sans altérer nos sensations corporelles. En ce sens, il se situe à l'extérieur de nous comme tout vêtement et, paradoxe, parce qu'il n'obstrue pas la sensation entre mon corps et ce que je touche ; il est presque en nous, sous notre épiderme. De plus, cette liberté du ressenti corporel, que laisse l'avatar de *Steel Battalion*, confère à ce « vêtement » une finesse surprenante qui le rapproche encore un peu plus de l'effet Moebius.

Par conséquent, *Steel Battalion* réalise quelque chose de novateur, au-delà de son accessoire, qui se situe dans la relation qu'entretient le joueur avec son avatar. Consciemment ou non, en rapprochant le joueur du robot manipulé par l'accessoire spécifique, ce jeu rapproche le joueur de l'avatar, manipulant le robot, dans une proximité presque charnelle.

Une différence au-delà de l'accessoire :

Il y a bien des joueurs qui utilisaient des accessoires avant *Steel Battalion*, pour jouer à leurs jeux (Volant pour jeux de course automobile, Joystick pour jeux de pilotage d'avion, etc.), mais ceux-ci ne leur permettaient pas une telle proximité.

Dans un jeu de course automobile, ou dans un jeu d'avion, le joueur n'est pas en relation avec l'avatar qui conduit le véhicule, en réalité, le joueur manipule seulement un véhicule dénué d'avatar. Même lorsqu'il est possible de choisir son pilote, cela n'engage que peu la proximité du joueur avec ce que l'avatar ressentirait dans la conduite du véhicule (si l'on est novice, sélectionner un pilote de course reconnu et de haut niveau ne change rien à la qualité de notre conduite). D'autre part, ces jeux, parce qu'ils simulent des véhicules existant réellement, ne peuvent pas constituer un réel apprentissage (on n'apprend pas à conduire une voiture en jouant à un jeu de course automobile, même avec un volant et un pédalier).

Maintenant, si nous revenons au cas de *Steel Battalion*, ce jeu met le joueur en présence des mêmes difficultés que celles que rencontre l'avatar. D'autre part, ce jeu, parce qu'il simule la conduite d'un véhicule non existant réellement, constitue un réel apprentissage. Les tanks verticaux n'existant pas, la simulation ne trouve pas de points de comparaison dans le réel et celle-ci se révèle nécessairement conforme à elle-même. Autrement dit, il ne s'agit pas d'une simulation de conduite de tank vertical mais bien de la conduite, elle-même, d'un tank vertical. Le joueur qui sait piloter ce tank vertical peut prétendre qu'il sait conduire ce type de véhicule, à la différence du joueur qui ne peut pas prétendre savoir conduire une voiture parce qu'il joue aux jeux de course automobile. Par conséquent, il s'agit d'une relation très particulière qui place le joueur dans une très grande proximité avec l'avatar et, qui plus est, l'engage dans un apprentissage réel.

Certes, les tanks verticaux n'existent pas dans le réel mais l'apprentissage de leur conduite est réel. Ce qu'il y a d'intéressant, c'est que le virtuel précède le réel au sens où ces joueurs disposent de compétences poussées dans le pilotage d'un engin, avant même que cet engin ait été créé. De fait, si l'on créait demain des tanks verticaux, il serait cohérent de les munir du même dispositif de conduite que dans *Steel Battalion*, car les joueurs qui ont parcouru ce jeu seraient, semble-t-il, déjà formés à leur conduite.

Le cas Star Wars Racer¹¹ : un contre-argument ?



Il serait possible de penser que *Star Wars Racer* présentait déjà, en son temps, ce que nous relevons chez *Steel Battalion*. En effet, comme *Steel Battalion*, ce jeu nous mettait en présence de véhicules n'existant pas dans le réel et nous engageait à appréhender leur pilotage. Existe-t-il une différence entre ces deux jeux, ou font-ils état de la même immersion et de la même relation ?

Bien que ces jeux semblent proches, il existe pourtant une différence entre eux.

Quand un joueur joue à *Star Wars Racer*, il fait bien l'expérience de manipuler un engin qui n'existe pas dans le réel. De plus, il y a bien un avatar conducteur dans le véhicule, qu'il s'agisse d'*Anakin Skywalker*, de *Sebulba* ou d'un autre... Cependant, l'enjeu de son apprentissage reste maigre puisqu'il ne s'agit que de maîtriser un POD (véhicule de course futuriste) pour gagner une suite de courses. Peu importe que le joueur maîtrise parfaitement ou non l'engin, quoi qu'il arrive les erreurs de pilotage n'engagent pas de lourdes sanctions. Dans le pire des cas, le joueur perdra la course mais rien ne l'empêchera de recommencer.



À la différence, dans *Steel Battalion*, l'enjeu de l'apprentissage est bien plus grand. En effet, il n'est pas simplement question de perdre une partie qui peut être recommencée comme si de rien n'était, au contraire, le fait de ne pas maîtriser l'engin conduit à recommencer le jeu dès le départ. De plus, de manière symbolique, l'éjection du tank constitue un réel mécanisme de survie quant, à l'inverse, le fait de ne pas en sortir et d'exploser avec le robot constitue une mort symbolique.

Par conséquent, il nous semble que le lien particulier qu'engage *Steel Battalion* entre le joueur et son avatar, tient aussi à l'enjeu de l'apprentissage. Il est possible de penser que, dès lors où cet enjeu est minimisé, la relation qui s'opère se fait seulement entre le joueur et le véhicule, qu'il y ait un avatar ou non. Tout au contraire, quand l'enjeu est maximisé, au point d'être perçu comme une perte radicale, la relation ne se fait plus seulement entre le joueur et le véhicule, elle s'opère du joueur à l'avatar et de l'avatar au véhicule. Toutefois, il subsiste un paradoxe puisque cette importance accordée à l'avatar ne semble pas renforcer la présence, à l'écran, de cet avatar. Alors, comment peut naître une telle relation, à partir d'un avatar si peu présent ?

La dimension charnelle...

Philosophiquement parlant, le jeu nous rapproche des distinctions sur la notion de « corps » mises en lumière par **E. Husserl** (philosophe phénoménologue) qui propose une entente du corps sous deux pôles le *Körper* et le *Leib*. En effet, le jeu rompt avec l'idée du corps matière (ou corps cadavre), aussi nommé « *Körper* », du côté du joueur comme du côté de l'avatar. En situation de jeu, le corps du joueur n'est pas une coquille vide abandonnée, dans le réel, par une conscience partie vers le virtuel. De même, l'avatar n'est pas une coquille vide attendant, dans le virtuel, qu'une conscience venue du réel vienne l'investir.

Le tour de force de ce jeu est de nous faire abandonner cette idée d'un mouvement de la conscience, pour y préférer celle d'un mouvement où les corps du joueur et de l'avatar se rapprochent. L'étrangeté de la situation tient à ce que l'espace de cette rencontre reste quasiment non identifiable, puisque celle-ci ne se fait ni totalement dans le virtuel, ni totalement dans le réel. Nous pourrions dire qu'elle se fait à l'occasion de la rencontre entre le réel et le virtuel, dans un espace intermédiaire naissant de cette rencontre, un « entre-deux », encore une fois caractéristique de l'effet Moebius.

Ainsi, *Steel Battalion* nous rapprocherait plus de l'idée du corps sensible (ou corps vivant), assimilable à un « *Leib* », et nous rappellerait que la compréhension du corps ne peut se limiter à la connaissance de l'agencement de ses différentes parties. Faisons un petit détour par la littérature afin de mieux comprendre.

¹¹ *Star Wars Racer*, Développement : Lucas Arts, Plateforme : Pc, Nintendo64, Dreamcast, Genre : Course/simulation de POD, 1999-2000.

Rappelons-le : en dépit de l'agencement parfait des meilleures parties qui soient, il manquera toujours quelque chose à la créature de Frankenstein, la condamnant à faire de celle-ci un monstre et non un être humain. Nous serions tentés de penser que ce qu'il manque c'est une conscience mais, en y regardant, la créature de Frankenstein ne semble pourtant pas en être si dépourvue puisqu'elle s'interroge sur la raison de son existence et, par suite, questionne son créateur. Ceci nous amène à penser que ce qui manque, c'est un corps qui ne se résume pas à n'être qu'un lieu où réside la conscience, un corps propre qui fait état de quelque chose de plus profond et intime que la seule réalité matérielle, à savoir : une forme discrète de conscience corporelle.

C'est donc ce que réalise implicitement *Steel Battalion*, la prise de connaissance d'un corps qui ne se résume pas à un réceptacle soumis à une conscience, une raison, un entendement et un jugement. Le jeu nous retransmet le processus d'une conscience corporelle indépendante et d'un schéma corporel qui fait lien avec la cause du ressenti, quelle que soit sa nature (réelle ou virtuelle). À sa manière, le jeu nous rappelle à ce que **Husserl** identifiait comme : « *ce qui se passe en nous, mais sans nous* », c'est-à-dire des processus qui tiennent leur réalité à partir de leur seule dimension corporelle, indépendamment d'une analyse de la conscience (intellectuelle/rationnelle) à leur égard. Le corps retient quelque chose...

Si *Steel Battalion* nous renvoie habilement à ceci, d'autres jeux peuvent manifester cela. En effet, lorsqu'un joueur teste, par exemple, un nouveau jeu de combat encore inconnu, il y a fort à parier qu'il s'engage à exécuter, d'abord, les combinaisons de boutons qu'il exécutait dans les autres jeux de combat, auxquels il avait joué précédemment. Cette attitude est exécutée sans mobiliser une réflexion consciente, on dira généralement qu'il le fait mécaniquement. Or, ce dont il est question, c'est d'une transposition d'attitudes corporelles qui se sont imprimées en le corps, par la pratique des jeux précédents, et qui resurgissent, manifestement, comme si le jeu réveillait quelque chose qui aurait été « mémorisé » par le corps.

STEEL BATTALION : Heavy Armor, une relation plus profonde ?

Avec ce nouvel opus, il y a matière à penser que *Capcom* va s'engager plus loin dans la relation corporelle qu'entretient le joueur avec son avatar. Quoi qu'il en soit, rappelons quelques points sur ce deuxième opus, intitulé *Steel Battalion : Heavy Armor*¹², qui sera prochainement en magasin (annoncé pour le 22 juin 2012).

La première nouvelle, qui en décevra certains et en réjouira d'autres, c'est que le jeu, se voulant plus accessible que son prédécesseur, se jouera avec l'accessoire « *Kinect*¹³ ». Oublions donc ce qui aura fait parler de son prédécesseur, à savoir : Ce tableau de commandes immense associé à un pédalier.

Aujourd'hui, « *la manette c'est vous...*¹⁴ » et les concepteurs de ce deuxième volet nous assurent une plus grande liberté, ainsi qu'un plus grand réalisme, via ce dispositif. Ainsi, ce qui se faisait avec l'ancien tableau de bord se fera, maintenant, par des gestes vers l'écran de jeu. Pour tirer un levier, il suffira de tendre son bras vers le levier présenté à



l'écran ; vous verrez la main de votre avatar et vous pourrez vous saisir, en même temps que votre avatar, de ce levier. Grande nouveauté, il sera possible d'échanger avec les personnages non joueurs contrôlés par intelligence artificielle. De fait, il sera désormais possible de faire preuve de politesse et de tendre la main, par exemple, en réponse à ces PnJ qui vous tendent la leur pour vous saluer. Le jeu est présenté comme très intuitif (à tel point que les concepteurs auraient fait l'économie de tout tutoriel), mobilisant *Kinect* et, dans certains cas, l'utilisation de la manette *Xbox360* classique.



¹² *Steel Battalion: Heavy Armor*, Capcom, Production: TATSUYA KITABAYASHI, Plateformes: Xbox, Accessoire : Kinect, Genre: Action/Mécha/Simulation, Classification : PEGI 18, Sortie : 22 Juin 2012 (sortie prévue en France).

¹³ *Kinect*, Microsoft, Type : Accessoire, Périphérique, Compatibilité : Xbox 360, 10 novembre 2010 (sortie européenne).

¹⁴ Fameux slogan de Microsoft pour son accessoire *Kinect*, celui-ci mériterait de faire l'objet d'une réflexion fine, quant à l'engagement que pose cette affirmation.

Des choses à craindre...

Si ce « *Steel Battalion 2* » joue la carte de l'accessibilité et de la naturalité du geste avec *Kinect*, certaines inquiétudes peuvent tout de même se présenter.

En effet, nous pouvons nous poser cette question : Est-ce que ce jeu viendra démontrer que *Kinect* est un dispositif adapté à tout public, ou viendra-t-il confirmer l'idée commune selon laquelle ce dernier est destiné aux « *casuals gamers* » ?

Cette question en suscite une autre : Si le jeu et le dispositif *Kinect* sont en adéquation, à quoi cela tient-il ? À une adaptation du dispositif au jeu ou l'inverse ? En d'autres termes, le dispositif a-t-il été adapté à un jeu plutôt orienté « *Hardcore game* » ou, au contraire, le jeu a-t-il été adapté au dispositif plutôt orienté « *casual game* » ?



Si c'est la première solution qui a été retenue, il s'agirait là d'une performance car *Kinect* éprouve encore quelques difficultés pour s'imposer, en dehors des jeux identifiés comme « *casuals games* ». Preuve en est, malheureusement encore, le récent *Kinect Star Wars*¹⁵ qui se trouve bien loin des espoirs qu'il nourrissait lors de sa présentation. À peine arrivé sur le marché, ce jeu fait l'objet de critiques telles que : *une maniabilité plus qu'approximative, des mouvements de l'avatar exécutables en faisant n'importe quels gestes, un mode POD racer soporifique où le joueur a constamment les bras tendus et un mode danse (oui, oui, il y a un mode danse... allez savoir pourquoi ?) vite lassant, etc.* Bref, ce jeu confirme l'idée commune « *Kinect = Casual Game* » et les sites spécialisés décrivent, eux-mêmes, *Kinect Star Wars* comme un soft destiné aux soirées entre amis, un « *casual game* » non destiné aux puristes de *Star Wars* ou, éventuellement, aux fans collectionneurs (juste pour dire posséder l'objet *Star Wars* en plus).

Par conséquent, il reste à espérer que *Steel Battalion 2* fasse réellement état de la première solution car, au-delà de confirmer l'idée commune sur l'accessoire *Kinect*, il serait mal venu pour lui de devenir un jeu « *casual* ». Cela lui serait probablement très préjudiciable, si l'on considère le fait que ce jeu ne dispose pas de l'immense notoriété et de la horde de fans qui sauvent la licence *Star Wars*.

La profondeur philosophique du soft ?

Nous l'avons vu, le premier opus présentait une dimension philosophique par le lien qu'il mettait en évidence entre le joueur et l'avatar. Ce lien avait une nature presque charnelle et était rendu possible par le tableau de commandes qui confrontait le joueur aux mêmes difficultés et, surtout, au même ressenti qu'aurait éprouvés son avatar. Or, ce panneau de commandes a disparu avec ce deuxième volet, alors que restera-t-il de ce lien ? Les concepteurs nous promettent un plus grand réalisme et une plus grande intuition corporelle mais, avec *Kinect*, que restera-t-il de la tactilité ?

Nous voulons bien reconnaître la nouveauté de pouvoir serrer la main aux personnages non joueurs qui nous saluent mais, en réalité, notre avatar serrera une main alors que nous, nous ne serrons que du vide. Alors que dans le premier



opus, en plus de partager l'acte, le joueur partageait la sensation tactile de son avatar, ici, dans ce deuxième volet, le joueur ne partagera rien de plus que l'acte. Ainsi, avec cette perte du partage des sensations tactiles, *Steel Battalion 2* semble faire état d'un recul par rapport à ce qu'amenait son prédécesseur. Par conséquent, le lien charnel semble mis au placard et l'utilisation de *Kinect* semble annoncer, quant à elle, une évaporation du corps. Privé du toucher, ne restera-t-il plus au joueur qu'à penser, juger, raisonner et concevoir par sa conscience ce que son avatar doit ressentir ?

DK. (Ludovic Jouis).

<http://ludosophie.canalblog.com/>

¹⁵ *Kinect Star Wars*, Edition/Développement : LucasArts, Genre : Action/Science-fiction/Space Opera, Classification : Pegi 12, Sortie : 13 Avril 2012.