

DRIVER : SAN FRANCISCO

MES IMPRESSIONS

DÉBUT DU JEU

L'introduction du jeu est plutôt sympa mais pas très entraînante, le gameplay fait un peu vieillot et rigide, mais on s'y fait rapidement. On ne comprend pas forcément grand-chose, tout comme le perso principal, ce qui est, je trouve un bon point pour l'immersion. Très vite, nous, le personnage principal du jeu et moi-même, nous remettons de ce début mouvementé, nos objectifs sont clairs et c'est une très bonne chose, le gameplay est lui-même progressif se révélant à nous au compte-goutte et évoluant en même temps que le personnage qu'on contrôle.

LE JEU

Disons qu'il se laisse jouer, on ne s'ennuie pas tant qu'on ne fait pas les missions sans importances -des sortent de missions plus que secondaires, qui apparaisse à l'infinie- et je dirais même que, une fois habitué à la rigidité du gameplay, je me suis bien amusé à faire les vraies missions secondaires proposées par le jeu. Ce dernier propose à travers ces missions un moyen pour le joueur de progresser et d'améliorer sa maîtrise du gameplay, il propose aussi des histoires parallèles qui sont pour certaines assez intéressantes et généralement liées d'une manière ou d'une autre à l'histoire principale. Ces missions sont par ailleurs assez peu nombreuses, mais je ne considère pas ça comme un défaut, car elles sont toutes recherchées et la plupart d'entre-elles m'ont fait utiliser le gameplay d'une manière originale et inattendu, ce qui est fort plaisant, et qui m'a permis de continuer de jouer pendant des heures et des heures en slalomant entre missions secondaires et principales. J'ai fini le jeu en 3 sessions d'une moyenne de 3h (ok la première session de jeu à durée 1h, comme je l'ai dit, le début est moins plaisant). Ces missions principales n'ont pas que leur gameplay pour qualités, et c'est un autre élément qui m'a grandement surpris pour un jeu de voiture : le scénario. Ce dernier est très travaillé. Bon, pour que ce soit clair, ce n'est pas un chef-d'œuvre d'écriture non plus. Mais, il s'associe avec le gameplay pour former un tout que je trouve d'une incroyable cohérence. En somme, je me suis bien amusé et j'ai plusieurs fois été beaucoup surpris par les idées, tant sur la mise en scène que sur le de gameplay.

LA FIN DU JEU

Alors... ça fait bientôt un mois que j'ai terminé le jeu et pourtant je ne sais toujours pas quoi en penser. Elle est composée de deux phases :

- la première est celle où le jeu pète un plomb. Tout en gardant une cohérence toujours impeccable entre gameplay et scénario, le jeu vous confronte à vos propres compétences et vous restreint dans les possibilités juste avant de totalement s'ouvrir à vous et de vous donner un contrôle total sur l'entièreté du gameplay, ce qui est énormément plaisant.

- la seconde est plus linéaire et vous enlève tous les éléments de gameplay qui font l'originalité de ce jeu, vous confrontant ainsi à la même réalité à laquelle est confronté le personnage principal.

On est donc face à une première phase très gratifiante et une seconde phase pleine de sens qui arrive à déposer son propos en toute élégance, aucune de ces deux ne sont mauvaises et j'aurais tendance à beaucoup aimer la fin. Seulement, je regrette un peu cette distance entre amusement et message, ce que le jeu avait réussi à faire jusque-là. En revanche, je comprends aussi que le message n'aurait pas eu cet impact-là si le jeu n'avait pas imposé cette rupture. Le fait est que j'en reste troublé, et généralement chez moi, c'est un très bon signe.

LE SCÉNARIO

Oui, un paragraphe scénario, dans un jeu de course, ça m'a surpris aussi. J'en ai déjà parlé avant, mais en effet, le scénario à une place importante dans ce jeu, et même plus que ça, car il en est le porteur. Le gameplay est bien, mais il ne serait pas grand-chose sans cette histoire et cette mise en scène qui se combinent et fusionnent avec le gameplay pour ne faire qu'une seule et unique entité qui, si vous arrivez à entrer dans le jeu, vous fera vivre beaucoup de très bon moment. Je ne sais pas bien comment expliciter ça, imaginé seulement que vous regardiez un film d'action de « bagnole » pas ouf et que d'un coup quelqu'un vient vous extirper de votre siège et vous amène dans le film non pas avec lui, mais à sa place. J'ai vraiment eu cette sensation d'être le personnage principal et de vivre tout ça, c'est quelque chose de très rare et qui me fait dire que ce jeu a vraiment quelque chose d'extraordinaire.

LE GAMEPLAY

Il est plutôt sympa et très original. Il permet de passer un bon moment dans la peau du personnage principal. Pas de défaut majeur, je regrette une difficulté en dents de scie et certaines missions (notamment celle où vous roulez dans la boue) sont un peu ennuyantes. Il est bien, juste ce qu'il faut pour créer une cohésion avec le scénario.

CONCLUSION

Driver San Francisco est une pépite, je n'en attendais pas grand-chose et j'ai été très grandement et agréablement surpris, son gameplay est correcte et la cohérence avec son scénario m'a réellement bluffé, on sent une volonté d'utiliser le game design comme moyen de passer un message et c'est ce genre de chose qui me fait dire que oui, le jeu-vidéo peut être un art, et même plus que ça, il peut être utile.

TRÈS BON / 20