

Jeux Vidéo : Driver San Francisco de UbiSoft

Dossier

Posté par : ThomasG

Publiée le : 19/9/2011 12:00:00

Rappelez-vous, en 1998, **Reflections** sort Driver. Innovant à sa sortie, il a su se faire une place au sein du panthéon des jeux cultes. On y retrouvait bien les clins d'œil aux plus grands films de course poursuite. Mais au fil des années, la licence s'est égarée pour laisser place à un jeu concurrent Grand Theft Auto.

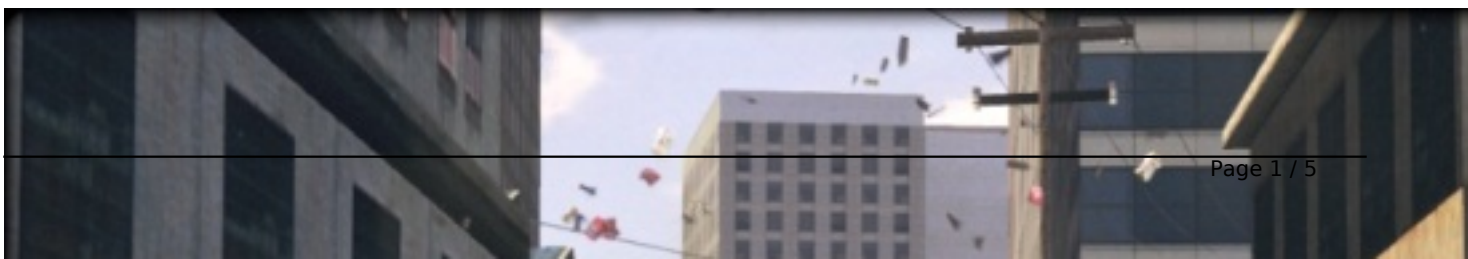


Le précédent Driver en est la preuve incarnée. Quatre ans après la sortie de Driver : Parallel Lines, Driver fête son grand retour et sur consoles next-gen cette fois ! UbiSoft nous a promis un retour aux sources, cette promesse a-t-elle été tenue ?

Cet épisode marque le grand retour de John Tanner, laissé pour mort dans DRIV3R suite à une blessure par balles, l'histoire continue là où on l'avait laissée. Chris Jericho, l'ennemi juré de Tanner va être jugé pour tous ses crimes. Mais lors de son transport, Jericho s'échappe, et c'est là que notre cher John intervient. Se faufilant dans le trafic de San Francisco en pleine heure de pointe, la poursuite vire à l'accident est Tanner sombre dans le coma.

Mais vous allez me dire : « Si le héros est dans le coma, quel rôle va-t-on jouer dans cette histoire ? ! ». Et bien durant ce coma, Tanner va continuer à traquer Jericho, sa conscience créant un monde imaginaire plutôt farfelu. En effet, John se retrouve au côté de son collègue Tobias Jones avec un pouvoir pour le moins remarquable, et le scénario tout entier est basé sur celui-ci.

Appelé Shift, ce pouvoir vous permet de changer de véhicules, non pas en sortant du véhicule, mais en planant au-dessus de San Francisco.



Chaque véhicule circulant dans la ville est à votre disposition. Un total de 128 véhicules différents sont présents dans le jeu, et nouveauté, ce sont tous des véhicules de marques (sauf pour certains). Chaque catégorie de véhicule est représentée : les muscles cars, les exotiques, les berlines, etc, mais tous ne sont pas disponibles au début du jeu. Lors de votre partie, vous effectuerez des cascades (dérapages, saut...) et des défis, qui vous permettront d'acquérir des points de volonté qui est la monnaie du jeu. Libre à vous d'économiser ou dépenser vos points dans les différents garages de la ville de San Francisco.

Le mode solo, bien qu'immersif, se veut très classique et parfois mal ordonné. Pour progresser dans la mission principale, vous devrez remplir certaines missions secondaires qui ont plus ou moins de rapport avec le scénario. Mais au fur et à mesure de votre progression, et surtout vers la fin, les événements s'accélèrent et certains même seront surpris par le dénouement de l'histoire.

Tout ces missions mettrons à l'épreuve vos talents de pilote : Courses de rues, courses poursuites, cascades... Même si le nombre de missions est impressionnant (une centaine au total), elles se veulent très répétitives bien que la difficulté s'accroît tout au long de votre progression.



Le Shift est totalement innovant, personnes n'y croyait avant la sortie du jeu, mais finalement, beaucoup on été conquis. Effroyablement efficace en course poursuite, il permet de rester au cœur de l'action lorsque vous poursuivez un chauffard. Vous ne serez plus à la traîne après un accident car une simple pression sur la touche Shift vous « téléportera » dans la voiture de police la plus proche du fuyard ! Mieux encore, si vous voulez mettre fin le plus vite possible à la poursuite, vous pouvez shifter dans un semi-remorque ou tout autre véhicules arrivant en contresens et percuter de plein fouet le fuyard. Lors du Shift, le monde ralentit, vous laissant ainsi le temps de choisir le bon véhicule. Le monde est vivant, ainsi lorsque vous pénétrez dans un véhicule, vous entrez également dans l'intimité de la personne dont vous avez pris possession. Les dialogues se veulent très humoristiques et originaux, un très bon point donc.



Chaque véhicule possède ses caractéristiques : Drift, accélération et vitesse. Mais ils sont tous faciles à prendre en mains. Vous devrez maîtriser la technique du Braquage-Contre braquage pour vous faufiler dans les rues. En plus du Shift, lorsque vous êtes à bord d'un véhicule, deux pouvoirs seront disponibles : le bélier, et le boost. Le bélier vous permet de charger un véhicule en le tamponnant violemment faisant baisser sa jauge de dégâts.

Le boost comme son nom l'indique accroît la vitesse de votre véhicule sur une courte durée, mais rien à voir avec de la nitro. Plusieurs vues de conduite sont disponibles, on retiendra surtout la vue intérieure qui fait son apparition, très immersive, tous les véhicules ont été modélisés fidèlement. Contrairement à un Gran Turismo, lorsqu'on effectue un virage à 90°, le volant tourne complètement, et on remarquera très vite la maîtrise de Tanner, grâce à un jeu de main très

réaliste.



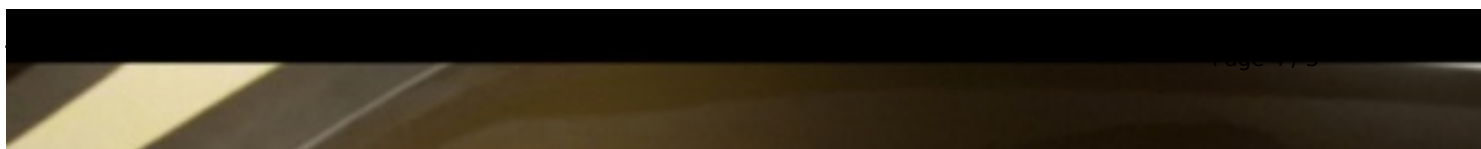
Driver : San Francisco dispose d'un mode multijoueurs en béton. Même si Ubisoft à malheureusement succomber à la mode du mot de passe (Obligatoire pour jouer en multijoueurs), le mode multi est pourvu de plusieurs mode de jeu aussi fun les uns que les autres :

- **Chasse au trophée** : Emparez-vous du trophée et gardez-le le plus longtemps possible tout en évitant les autres joueurs qui vous poursuivent.

- **Course** : très basique, le joueur en tête remporte la course, les tracés peuvent aussi bien se dérouler sur terre, que sur bitume.

- **Pistage** : Conçu pour le shift, vous devez rester le plus longtemps possible dans le sillage d'une voiture conduite par l'IA. Chaque voiture de la circulation est une menace.

Un total de 11 modes multijoueurs en ligne, ainsi que 8 modes de jeu en écran scindé sont présents.



Les graphismes de Driver sont très réussis, les véhicules sont bien modélisés. La vue intérieure est très réussie mais on regrettera que les rétroviseurs montrent ce qu'il y a loin devant, et non ce qu'il y a derrière nous. N'est-ce pas là le rôle d'un rétroviseur ?

Les cinématiques sont très réussies, les expressions des personnages sont remarquables, et on pourrait presque voir chacun des poils de la barbe de Tanner.

Du côté de la bande-son, les doublages sont parfaitement exécutés. Tanner et Jones vous feront vite penser à Starsky et Hutch par leur complicité. La sonorité des véhicules est irréprochable, on reconnaît bien le bruit d'un moteur de Lamborghini qui monte dans les aigus, et le son grave d'un gros muscle car américain des années 70. Les musiques sont aussi très seventies, mais elles plairont ou non.



Les fans de la série se réjouiront de retrouver Tanner dans ce nouvel épisode. Très réussi, il propose un très bon fan service que je vous laisse découvrir. Bien que le scénario se boucle en 5 ou 6 heures, les défis ainsi que le multijoueur augmentent très nettement la durée de vie du jeu.

La version collector de Driver : San Francisco est sans nul doute l'un des collectors à posséder ! Elle contient : une réplique de collection de la Dodge challenger de Tanner, un Comic (Bande dessinée), du contenu additionnel pour le multijoueurs, la carte détaillée de la ville de San Francisco.

S'ajoutant à tout cela, un T-shirt Driver San Francisco ou un vinyle de la bande son du jeu (tout dépend ou vous l'acheté), on regrettera d'ailleurs qu'un CD ne soit pas inclus, car tout le monde ne possède pas un tourne-disque.

Driver : San Francisco est un des rares jeux à posséder absolument !