

Le Parrain : le jeu vidéo - 1/3

Vous vous repassez en boucle la trilogie du "Parrain" tout en prenant une voix cassée et en mettant des machmallows dans votre bouche ? Vous rêviez d'entrer de plein pied dans l'univers mythique de Don Corleone et de travailler à ses côtés ? Ne cherchez plus, voici le test sans concession de l'un des jeux vidéo les plus attendu de cette année 2006.

La grosse entreprise qu'est Electronic Arts s'est faite connaître par bien des titres dans le passé, comme la série "Need for speed". Il y a environ 4 ou 5 ans, elle a voulu passer à autre chose et c'est ainsi que la licence de "James Bond 007" est arrivée sur ses bureaux. Passé maître dans les portages de licences cinématographiques sur jeu vidéo, EA a vu cette fois les choses plus grand. Après l'excellent "Quitte ou double" et le moyen "Bon baisers de Russie", la société devait se racheter. Un jour, un petit gars a eu l'idée de porter la licence du "Parrain" en jeu vidéo. Après moult négociations, Francis Ford Coppola (le réalisateur de la trilogie) refusa de céder les droits de ses films. Or il y a deux ans, les studios "Paramount" ont donné le feu vert à EA pour porter leur saga mythique à l'écran.

Les développeurs ont travaillé dur en se repassant en boucle la trilogie afin de donner un jeu assez fidèle à l'esprit de la série d'origine. La sortie prévue fin novembre 2005 a finalement été reporté à mars 2006 car le résultat n'était pas très satisfaisant au goût des développeurs. Quelques mois et petites corrections plus tard, "Le Parrain" sort en jeu vidéo sur PC, X-box et PS2 le 23 mars 2006. Les gens se battait pour acheter le jeu car la pression publicitaire agencée par EA a fonctionné. Voici maintenant le test sans concession livré par un grand fan de la trilogie.

Le test

Bienvenue dans la famille

New York, 1945. La ville est partagée par cinq familles mafieuses qui tiennent des commerces frauduleux. C'est dans cette atmosphère que le jeu vous place dans la peau d'un jeune homme animé d'une vengeance singulière : venger son père assassiné par une des famille de New York. Don Vito Corleone en personne prend sous son aile le jeune garçon afin de lui donner une chance de prendre sa revanche. Vous commencez au bas de l'échelle comme simple souffire de la famille Corleone. Vos objectifs sont simples : devenir quelqu'un d'important et peut être même prendre la place du Don lui-même. Mais la route est longue pour arriver au sommet. De petites missions en petites missions, vous gravirez peu à peu les échelons de la famille.

La trame principale reprend l'histoire du premier opus mais, nouveau personnage oblige, vous serez spectateur de certains évènements sans pouvoir y prendre part. Le jeu alors prend une autre tournure car il apporte un éclairage nouveau au film. On en apprend un peu plus sur les relations entre les personnages et les évènements qui se sont déroulés pendant le long métrage mais qui nous ont été occulté. Précisons que le jeu se passe entre 1945 et 1955, soit uniquement le premier opus de la trilogie. Le jeu reprend les scènes mythiques du long métrage comme la tête de cheval dans le lit d'un réalisateur de films ou encore la tentative d'assassinat du Don. Un pur bonheur pour les fans.

Voilà le topo...

Vous commencez au bas de l'échelle de la famille Corleone. Votre but sera de devenir un personnage puissant comme je l'ai dis précédemment (non, je ne radote pas !). Le système de missions est similaire à celle de "Gta : San Andreas". Pour continuer l'histoire, vous avez des missions obligatoires à faire. Ensuite, vient se greffer un grand nombres de missions annexes. Ces dernières sont diverses et variées pour le plus grand plaisir du joueur : braquage, extorsion, filature... Tablez sur une quarantaine d'heures si vous voulez faire toutes les missions.

Pour arrondir ses fins de mois et pour asseoir l'influence de la famille Corleone dans la Grosse Pomme, vous

Le Parrain : le jeu vidéo - 2/3

pouvez extorquer des petits commerçants. Ces derniers ne se laisseront pas faire. Vous avez donc que deux solutions : soit vous casser quelques objets dans leur boutique, soit vous leur asséner des bourre-pifs jusqu'à ce qu'ils prennent la bonne décision. Une jauge vient se placer avec une limite verte. Si cette limite est dépassée, la victime peut se rebiffer contre vous. Cette technique est amusante et originale mais montre ses limites : il faut toujours utiliser la force.

Par ailleurs pour une question de confort personnel, vous pouvez corrompre quelques agents de police. Imaginez : vous voulez braquer une banque. Verser un pot-de-vin à un policier à proximité afin que celui-ci ferme les yeux sur vos activités. Un principe vraiment utile qui permet de ne pas se faire tirer dessus toutes les trois secondes.

Pour surfer sur la vague de la personnalisation, "Le Parrain" propose un système de création du personnage principal. On peut l'habiller comme bon nous semble, lui faire porter des lunettes, un gilet, etc... La couleur est également personnalisable. Tout sur le personnage est paramétrable. Or cet éditeur se révèle vite limité. En dépit de son large panel de choix, on retombe vite sur nos pattes. De plus, l'impossibilité de changer de vêtements en pleine partie peut en rebrousser plus d'un. Il faut sortir du jeu afin de se changer. Un détail mineur cependant qui n'influera que très peu sur vos parties à venir.

Y'a de l'ambiance ici !

L'ambiance générale du film est bien rendue. C'est un régal de travailler aux côtés des personnages principaux du film comme Sonny ou Fredo et de participer à la grande trame du film. Pour l'occasion, la ville de New York a été modélisée en partie. On ne peut que regretter qu'elle ne le fut pas entièrement mais elle offre au joueur un espace confortable avec ses 5 quartiers. On est loin d'un "gta : san andreas" où la carte est tellement grande qu'il faut un très long moment pour la traverser.

Outre cet aspect rageant, l'ambiance des années 30 a parfaitement été recrée. Les voitures, les costumes, les armes... Tout y est pour se croire dans ces années-là. Toutefois, le manque flagrant de véhicule est perceptible mais en même temps excusable : à l'époque il n'y avait pas une telle variété de véhicules.

Côté son, le jeu impose le respect total. Vous avez droit à la musique de Nino Rota et de plusieurs autres musiques sorties tout droit de la trilogie. Descendre des gangsters avec sa Thompson sur l'air du "Parrain", ça le fait !

Chose importante et si rarissime qu'elle mérite d'être mise en évidence : les doublages sont en français. Je vois déjà des personnes qui se lèvent pour protester. Or, qu'elles se rasseoient tout de suite ! Les différents doubleurs du film ont répondu présent et ont fait un travail remarquable. L'intonation et la conviction sont au rendez-vous. Même les piétons ont bénéficiés d'un travail admirable car ils sont doublés par des professionnels. Un travail d'orfèvre et de qualité.

L'esthétique ? "Le Parrain" est correct de ce côté là. Les textures sont propres sur elles. Les véhicules sont bien modélisés. Les visages des personnages sont fidèlement modélisés et l'on reconnaît aisément les acteurs. Pour ce qui est des explosions dans le jeu, on reconnaît l'estampille d'EA. Ces dernières sont soignées et réalistes et n'ont rien à envier à celle de "Quitte ou double".

La mano negra

La prise en main s'avère agréable et intuitive, tout comme le système de lock. A contrario de celui d'un "Gta", celui du "Parrain" offre une stabilité et une ergonomie bienvenue. Dès lors, les combats deviennent intéressants et agréables.

Au corps-à-corps, le système de "la Main Noire" est intéressant. Instauré dans le jeu "Fight Night", ce système propose au joueur de donner des coups avec son stick analogique et de doser ces derniers. Le concept

Le Parrain : le jeu vidéo - 3/3

apparaît très utile lorsque vous devez extorquer quelqu'un et on vous ne devez pas franchir une limite.

La conduite des véhicules est quelque peu fantaisiste. On a l'impression que la conduite tient plus de l'arcade que de la simulation, mais l'avantage c'est que le volant répond au doigt et à l'oeil. Utile lors des courses poursuites où vous foncez à toute berzingue dans New York...

Afin de donner une touche de variété dans le gameplay, quelques phases d'infiltration sont également implantées dans le jeu. Bien qu'elles semblent dérisoires à côté d'un "Splinter Cell", elles permettent au joueur de ne pas s'ennuyer.

Le Parrain dit un dernier mot

On pouvait s'attendre au pire mais au final "Le Parrain" reste un jeu de qualité. Malgré ses défauts, le jeu garde le joueur en haleine avec une grande diversité dans les missions à réaliser, un gameplay riche et une ambiance en béton armé. Un bon jeu pour les joueurs, un grand jeu pour les fans, à déconseiller pour les moins de 18 ans dans les deux cas.

Bienvenue dans la famille Corleone !