

Scarface : The world is yours - 1/3

Vous pensiez que Tony Montana était mort et enterré ? Vous le pensiez fini et oublié ? Bannissez ces idées de vos esprits ! Tony Montana est de retour et compte bien en découdre avec Soza... Voici le test de cette adaptation vidéoludique d'un film mythique...

Tony Montana alias Scarface. Ce nom est synonyme de pouvoir, de réussite et de richesse. Depuis la sortie du film "Scarface" réalisé par Brian de Palma ("Carrie", "Blow out", "Mission Impossible"), Scarface est devenue un véritable phénomène de société. Il inspira dans les années 90 de nombreux rappeur qui se reconnurent en lui et qui voulaient en tous points lui ressembler.

Pourquoi donc ? Scarface est à l'origine un immigré cubain obligé de partir de son pays à cause d'une rébellion. Tony Montana entre aux Etats-Unis, à Miami. Il a soif de pouvoir et de richesse. Enchaînant les petits boulots, il ne se sent pas à son aise en bas de la société. Il veut grimper les échelons. Un jour, on lui offre une opportunité : faire un deal pour un grand ponton de la drogue. Il accepte. C'est alors que sa vie va changer. Son ascension sociale commence. Il reste le souffre de ce "patron" jusqu'au jour où Tony lui prend sa place. Il devient un personnage puissant à Miami. Mais un problème survient. C'est le début de la chute. Il en paiera de sa vie.

A partir d'une telle chute, comment peut-on concevoir un jeu vidéo à partir de ce film ? Découvrez le test sans concession d'un classique du cinéma.

Le test

Push it to the limit

Les petits gars de chez Sierra nous propose de commencer l'aventure 5 minutes avant le destin tragique du protagoniste. Vous êtes dans la (grande) propriété de Tony Montana et vous essayez les vagues d'assaut des hommes de Soza. Vous pouvez éviter la mort calculée de Tony en tuant l'homme de main de Soza, le personnage avec le fusil qui arrive derrière vous (quel pied on prend de venger enfin Tony !). Ensuite vous devez fuir fissa votre propriété avant que les flics et les fédéraux arrivent. Lors de votre fuite, vous laissez tout derrière vous : propriété, commerces... Tout votre empire financier ! Plusieurs mois passe. Tony reprend sa forme habituelle. Pendant votre convalescence, votre empire s'est divisé en plusieurs territoires où des gangs sont apparus.

Vous devez reprendre la place que vous aviez, qu'il vous est dûe. Vous devrez faire preuves de courage et de patience afin votre place de caïd numéro un à Miami. L'histoire du jeu vidéo ressemble à peu de chose près à celle du film mais ce n'est pas le plus grand scénario vidéoludique de tous les temps. Il ne parvient jamais véritablement à susciter l'engouement du film, du fait de son arrière goût de déjà vu (GTA est passé derrière entre temps).

La progression se fait par missions, principales et secondaires comme un GTA. Les missions principales servent à faire avancer la trame du jeu. Les missions annexes servent à vous renflouer financièrement parlant. Si aux premiers abords elles semblent diversifiées, elles montrent vite leur limite. Souffrant de répétitivité chronique elles ne se résument que d'aller à un point A, tuer tout le monde et aller au point B. La durée de vie du soft dépendra de votre propre appréhension de la situation. Si vous aimez prendre votre temps et vous faire un maximum d'argent, vous y resterez plus de 20 heures facilement. A contrario si vous préférez passer directement à l'essentiel, comptez une quinzaine d'heures. Le choix vous appartient...

Scarface : The world is yours - 2/3

Ambiance, ambiance !

Vous êtes Tony Montana ! Le vrai, le seul, l'unique ! Bien loin des clones façon GTA, l'on nous propose purement et simplement le véritable Tony Montana. La modélisation du personnage force le respect. On reconnaît aisément les traits de Al Pacino et sa démarche de "m'as-tu-vu" façon cow-boy. Dommage que les autres personnages secondaires n'ont pas eu droit au même traitement de faveur.

En tant que véritable Tony Montana, vous avez droit à son langage ordurier. Avec une pression sur le bouton correspondant vous lâchez des réflexions et des jurons que seul Tony en connaît la recette. Un doubleur a été spécialement dépêché pour doubler le Tony de pixel (Al Pacino ne voulait pas se doubler). Ce dernier se révèle excellentement proche de la voix de l'acteur. Pour peu, on s'y croirait !

Déambuler dans la ville de Miami se fait par plaisir. La modélisation est correcte mais l'ensemble reste tout de même vide. Bizarre de rouler à côté de la plage et de voir seulement trois personnes allongées sur le sable fin. Sur la route, le désert est également de mise. La ville de Miami apparaît comme un désert à défaut d'une ville peuplée.

Vous retrouverez, en grands fans du film que vous êtes je suppose, une pléthore de détail qui font sourire. De la Cadillac vert-jaune intérieur léopard à la demeure de Tony. Tout y est ! La demeure porte encore les stigmates de l'attaque que vous avez essuyée. Mais il sera possible de la rénover et de la redécorer. Oui, vous avez bien lue, de la décorer ! Vous pouvez placer un pot de fleur où bon vous semble. Le système paraît attrayant mais révèle vite ses limites. Ainsi il se révèle superficiel du fait du manque cruel d'interaction avec le décor.

Pour ce qui est de la musique, on peut s'apercevoir qu'elle a été soignée. Vous retrouvez une diversité de styles incroyables : rap, rock, ragga, country et l'incontournable BO du film. Vous pouvez mettre une musique en boucle, sélectionner plusieurs pistes pour faire votre propre compilation. Du grand travail.

Hey ! Tu me cherches ? Hein ? Moi on me respecte !

Devenir le caïd d'autre fois, ça prend du temps et ça fait gagner de l'argent ! Vous devrez vous même chercher la drogue, faire les deals et la redonner aux dealers. Tout ce petit travail de fourmis est un bien précieux qui manquait dans un GTA. Ici, on a vraiment l'impression d'être un caïd de la drogue qui fait son business.

Or pour avoir la possibilité de contacter de plus gros revendeurs, vous devez améliorer votre réputation. Symbolisée par une jauge de "cojones", elle grimpe au fur et à mesure de votre ascension dans le Milieu. Gagner des "cojones" sert aussi à remplir jauge spéciale appelée "Rage". Plus vous insultez vos victimes, plus vous remplissez la jauge. Quand elle est pleine, appuyez sur le bouton correspondant afin de faire entrer Tony dans un état de rage bien connu. La maniabilité change. L'on passe à la vue subjective et le système de visée devient automatique. Pratique quand vous avez dix ennemis qui vous font front !

Pour gagner du respect, vous pouvez vous y prendre autrement. Se ballader dans la rue et discuter avec les passants peut faire gagner des "cojones". Mais ce ne sont pas avec tous les passants que vous pouvez disputer jusqu'à la fin. Dès lors l'immersion reste superficielle.

De plus, vous pouvez utiliser des voitures et des bateaux pour vous déplacer. Leur quantité n'est pas astronomique mais vous garantit une petite diversité de bon aloi. Une surprise vous attend : lorsque vous achetez une voiture, vous n'avez qu'à appeler votre chauffeur et votre voiture arrivera dans les cinq secondes suivantes devant vous ! La sensation de pouvoir atteint son comble.

Scarface : The world is yours - 3/3

I'm Tony Montana ! You f*** with me, You f*** with the best !

Ce "Scarface : The world is yours" laisse un goût de déjà vu. On pompe la recette à son voisin. Mais tout en reprenant les idées des autres, il arrive à se donner une identité, son identité en créant une ambiance unique : celle du film. Se ballader dans la rue en incarnant le véritable Tony Montana, insultant à tour de bras les passants le tout sur la musique "Push it to the limit" reste un grand moment d'émotions. Les fans du film seront aux anges, les autres auront un bon jeu d'aventure avec une ambiance année 80 irréprochable.