

Infos IGN GTA du 05.09.2013

La somme de toutes les pairs **L'inspiration de Rockstar pour GTA V**

L'une des choses les plus intéressantes vue dans ManHunt de Rockstar est, en quelques sortes, que c'était notre premier avant goût de GTA : San Andreas. Rockstar a incorporé certains éléments du système de tir et de visée dans ManHunt dans ce GTA : SA et le jeu fut optimisé à cet effet.

ManHunt, un TPS basé sur la furtivité, nécessitait un mécanisme de combat robuste, le recyclage des contrôles de GTA : Vice City n'aurait pas été à la hauteur. Quand il fut clair et net que ceux de ManHunt fut supérieurs, que naturellement, une partie de ces contrôles fut incluse dans ce GTA : SA.

Cela peut sembler être un exemple assez vieux (ManHunt est sorti en Novembre 2003) ; il n'est pas apparu pas en magasin en Australie avant Septembre 2004 donc, oui, on y joué!) mais cela nous montre à quel point les bonnes idées peuvent trouver leur place dans de futurs jeux GTA.

GTA V se base sur cette philosophie. Les éléments mineurs et majeurs des jeux Rockstar ont tous trouvé leur place dans ce GTA V d'une façon des plus surprenantes ! Le résultat est donc un GTA comme vous les connaissez si bien mais doté d'un "ADN" comprenant les plus gros succès de Rockstar.

En bref. C'est l'union des meilleures fonctionnalités issues de jeux tels que Max Payne 3, Midnight Club : L.A., Read Dead Redemption (et j'en passe) qui rend le gameplay plus profond que jamais.

C'est quand vous commencez à ressentir cette familiarité dans GTA V, que vous appréciez la façon dont tout a été mis en œuvre. Vous êtes allongés sur une voilure d'avion, changeant d'arme grâce à la fameuse roue précédemment exclusive à Read Dead Redemption, en vous retournant sur le dos d'un mouvement fluide pour tirer sur vos ennemis, comme dans Max Payne 3. Puis vous driftez au volant d'une voiture que vous avez soigneusement customisé, jouissant de la nouvelle maniabilité nuancée, en utilisant l'atout de Franklin pour ralentir le temps qui vous

permet d'exécuter des manœuvres spectaculaires (d'une forte ressemblance à l'atout "Zone" Midnight Club : L.A). Évitez les animaux aux abords d'une route de campagne, qui auraient pu ou pas, se trouver là grâce à la diversité de la faune présente dans Read Dead Redemption.



Bien-sur, il n'y avait pas de requins dans Read Dead Redemption...

La présence d'éléments clés déjà instaurés dans des jeux Rockstar à grand succès, rendent cette expérience GTA V unique en son genre, ou vous ne trouverez plus de limites à vos envies. Ce que vous ne verrez pas dans ce jeu, par exemple, c'est une situation dans laquelle le tir est simplement parfait mais la conduite travaillée à moitié, ou l'inverse. Dans ce jeu, tout semble avoir dépassé les limites de la perfection, à tout moment.

Comment Rockstar est parvenu à travailler chacun de ces détails restera bien un mystère. De plus que pendant ma démo de quelques heures, je n'ai aperçu aucun défaut de framerate ou de ralentissement qui aurait pu nuire au bon fonctionnement du jeu, ce qui est fort admirable. Phil Hooker, directeur technique et designer de combat espère bien que les joueurs vont sentir les améliorations qui ont été faites.

« On espère que les gameurs vont voir que tout est plus poussé, plus consistant, plus fluide et intuitif, » nous communique-t-il. « A peu près toute la mécanique du jeu a été soigneusement revue pour que le joueur réfléchisse plus à ce qu'il doit faire, qu'à la mécanique. Ce rend le monde et les différentes situations du jeu plus immersives que jamais. »

«Le joueur devrait facilement effectuer des actions épiques pour qu'ils se sentent transposés dans ce qu'ils font. Par exemple, la conduite à été elle aussi retravaillée à fin de la rendre plus nerveuse et directe, permettant des virages au frein à main et en rajoutant plus de liberté aux roues lors des situations excitantes, tout en laissant le contrôle total au joueur. Idem pour le système de tir, la locomotion de base et tous les autres systèmes du jeu. »

« Beaucoup de temps et d'efforts ont été consacrés au travail du tir, la visée et la caméra. Quand on parle de Grand Theft Auto on pense à l'action classique et spontanée. On pense que les joueurs vont aimer tirer au jugé en courant et les nouvelles transitions de sortie et d'entrée dans un véhicule et de mise en couverture. Il y a aussi pleins de nouveaux modes de visée personnalisables. »

« Chaque amélioration, on parle bien des nouvelles réactions physiques du personnage au fait de se prendre des balles, une IA bien plus intelligente, la taille et la variété dans le monde ambiant, le système de tir, l'escalade d'obstacles et l'entreposage (se pencher), devrait se transmettre sous forme d'une tonne de grands et petits changements au gameplay. On attend de voir ce que les joueurs pourront faire de tout cela. »



Nous on s'impatiente de faire un tour aérien de Los Santos...

Ces possibilités infinies dans ce monde sur-détaillé, en plus de la mécanique retravaillée et de le hasard de la simulation... C'est ce qui donne tout son charme et son fun potentiel à GTA V.

« Dans un jeu comme GTA, ces moments d'action spectaculaires doivent arriver naturellement. » nous dit Imran Sarwar, le producteur principal et designer de mission. « Vous pouvez éditer votre mission, pour que se crée sa réalisation. »

« Il y a des jours où l'on vient au boulot en rêvant de pouvoir faire des jeux dans les couloirs, et laisser le joueur avec une boîte à outils très limitée, mais ça ne serait pas un GTA. On a construit ces mondes ouverts avec des motos, voitures, camions et avions pour que le joueur puisse s'amuser avec et, on l'espère, pouvoir créer son propre amusement. »

« En tant que gamer, je me ressens un sentiment de tricherie lorsque l'on nous oblige à faire quelque chose dans un jeu, ou quand un moment crucial du jeu ne dure que quelques instants. On a préparé de gros morceaux de gameplay, mais tout va se faire d'une manière très fluide et contrôlée uniquement par le joueur. C'est toujours mieux le gameplay est créé par vous-même, on vous en donne donc la possibilité. Le joueur réagira à ce qui se passe dans le jeu, systématiquement, sans aucun soupçon sur ce qui pourrait lui tomber dessus et nous serons sûrement surpris de voir comment il va réagir. »



Et les armes bien-sûr.

Le rendu est quelque chose qui me paraît plus "next-gen" que la plupart des jeux qui sortiront sur PS4 et Xbox One vers cette fin d'année. Daniel Krupa de notre équipe IGN UK ne vous en dira pas plus à ce sujet mais, à mon avis, il n'y a rien qui puisse être à la hauteur sur next-gen que ce que j'ai pu voir dans GTA V.

« Quand on a commencé, on savait déjà que GTA V serait une grosse sortie ambitieuse » nous a dit Hooker. « Notre équipe s'y connaît très bien en hardware depuis la sortie de GTA IV. »

« Chaque aspect du jeu devait être meilleur, plus riche en gameplay et plus fluide. Sachant que l'on devait le sortir sur les mêmes plates-formes, voulait dire que c'était notre devoir d'obtenir le maximum des capacités de ces consoles afin de rendre le jeu aussi parfait que possible. »

« Finalement, on a surpassé nos propres attentes sur ce que devait être le produit final et pendant le développement je crois bien que toute l'équipe était stupéfaite par les améliorations portées aux graphismes du jeu, la mécanique, l'IA et les missions. On croise les doigts en pensant que les gamers verront toutes ces améliorations comme nous les avons vues. Comparé à GTA IV, c'est CA la vrai "next-gen" pour nous.