

## E3 2002 : The Getaway : GTA 3 détrôné ? - 1/2

**En développement sur PS2 depuis 4 ans The Getaway propose une réalisation et une mise en scène spectaculaire avec un concept qui fait fatalement penser à celui de GTA 3...**

Quand le développement de The Getaway a débuté il y a de cela plusieurs années, avant même que la PS2 ne soit mise sur le marché, le projet s'annonçait très ambitieux. Et il l'est toujours d'ailleurs ! Imaginez donc : 40 kilomètres carrés de la ville de Londres très fidèlement reproduits, avec une modélisation hallucinante de détails et de réalisme. Cela fait rêver, et effectivement, concrètement, après voir joué au jeu, la réalisation tient très bien la route.

Pour résumer, The Getaway vous propose deux types de gameplay : des poursuites en ville à la manière d'un Driver, et des phases - pédestres - d'action musclée proches de Headhunter, le tout dans une ambiance de série noire britannique. Un véritable scénario a été mis en place, avec des séances de motion capture pour lesquelles de véritables acteurs ont prêté leur visage et leur voix. Deux scénarios, mettant en scène un ex-gangster dont le fils a été enlevé par les méchants de l'histoire et un flic prêt à tout pour éliminer la racaille, vous proposeront un total de 24 niveaux alternant à n'importe quel moment les phases de conduite en ville et d'action dans des bâtiments.

Le premier niveau du jeu vous place au volant d'une voiture admirablement reproduite. Après la mise en situation, votre mission apparaît clairement : poursuivre une voiture rouge qui s'enfuit devant vous. Pas d'alternative, il faut foncer et ne pas se faire semer. La manette en main, les commandes apparaissent simples et habituelles, seule une vue à la troisième personne étant disponible dans cette démo. La ville apparaît alors dans toute sa splendeur devant nos yeux. L'animation n'est pas exemplaire de fluidité et un léger pop up se fait sentir... Ces petits défauts qui seront certainement corrigés d'ici la sortie du jeu, n'entachent pas une capacité d'affichage très impressionnante. Les rues de Londres grouillent de véhicules et les piétons se baladent (il est possible de les écraser pour les adeptes de boucherie) un peu partout. Pas de vilains scintillements à signaler qui plus est ! A chaque fois que la voiture s'écrase contre un poteau ou une barrière, le véhicule se détériore en temps réel et rend à chaque fois la conduite plus difficile. Mieux vaut être prudent donc... La physique des véhicules s'annonce à ce titre tout à fait convaincante. Détail amusant : quand la voiture à poursuivre se trouve hors de portée visuelle, le clignotant gauche ou droite se met à briller pour indiquer qu'il faut bifurquer vers une autre rue.

Le test de conduite s'avère donc réussi, passons à l'examen des phases d'action. Première chose à savoir : il est possible de descendre du véhicule à n'importe quel moment pour dégourdir les jambes du personnage. Comme dans un certain GTA 3, il est alors possible de sortir son revolver et d'aller dérouiller du gangster. A la fin de la course-poursuite, nous arrêtons notre auto près de celle pourchassée. Celle-ci étant vide, il ne nous reste qu'à entrer par la porte que les fuyards ont l'air d'avoir empruntée. Arrivé dans une grande cour intérieure (tout cela sans aucun temps de chargement), les bandits sont là et il s'agit de se cacher. La méthode utilisée est alors celle déjà connue dans Metal Gear et Headhunter : plaqué contre le mur, il suffit d'observer ce qui se passe derrière l'angle. Un mouvement sur le côté, et hop, il est possible de tirer. Deux méthodes de visée sont alors possible : au jugé avec lock automatique, ou plus précis avec une mire manuelle. Cette dernière permet ainsi de tuer les ennemis en un coup d'une balle dans la tête ou de faire exploser des barils d'essence dans de grandes explosions spectaculaires. Une fois un ennemi abattu, il suffit de se baisser pour ramasser ses munitions, et pourquoi pas un deuxième flingue, histoire de "se la jouer" façon Max Payne. Quand le héros est blessé, il se met à tituber et à marcher beaucoup plus lentement (à la Resident Evil), le tout servi par des animations très réalistes et impressionnantes. Tous les mouvements du personnage s'avèrent d'ailleurs excellents. Ces phases

## E3 2002 : The Getaway : GTA 3 détrôné ? - 2/2

d'action n'ont rien à envier aux phases de conduite côté graphismes, et on se trouve bien au-dessus de May Payne ou de Headhunter. De plus, de nombreux événements scriptés semblent particulièrement bien placés pour maintenir un rythme d'action soutenu. Rien à dire, The Getaway assure côté mise en scène !

Reste maintenant à espérer que l'interactivité de la rue soit aussi aboutie que dans le fameux GTA 3. On sait qu'il est possible de quitter le véhicule à tout moment, et de s'emparer de n'importe quel autre (bus, taxi, coupés de grande marque...). Il sera également possible de commettre divers crimes, seul ou accompagné par des acolytes ! Durant les phases d'action, vous pourrez également vous servir d'un ennemi comme bouclier humain en le tenant par derrière.

Il faudra jouer davantage que ces quelques minutes pour juger du potentiel réel du titre, mais cela s'annonce très bien parti. Une chose est sûre également, les phases d'action sont bien supérieures à celles du hit de Rockstar, en terme de maniabilité et de réalisation. Mais la durée de vie sera-t-elle aussi imposante ? Peut-être, puisque des mini-jeux, des fins multiples et des replays de chaque niveau sont également au programme de ce titre qui sera à n'en pas douter l'un des plus gros succès de Noël (sortie fin 2002). En attendant, voici de nouvelles images toutes fraîches !