

GTA III - 1/2

Quelle joie que de retrouver Liberty City ! Ses grandes avenues, ses ruelles sombres, son quartier chinois, mais aussi son commissariat, ses coins chauds et ses mafieux... Je vais enfin pouvoir renouer avec des plaisirs tout simples comme le vol à la tire, les fusillades entre amis ou les courses poursuivies avec les flics. Ah merci Take 2 de penser à moi et de me remettre sur le chemin de la débauche et de l'excès. C'est que je commençais presque à devenir quelqu'un de bien, moi !

GTA 3, le jeu par qui le scandale devait arriver et qui a finalement remporté un énorme succès sur PS2 arrive enfin sur PC. Une longue attente pour beaucoup de joueurs avec toujours une grosse incertitude : sortira ? sortira pas ? Je ne vous raconte pas le nombre de mails qu'on a reçu à la rédac pour savoir si le jeu verrait bien le jour sur PC. Nous avons même dû écrire une phrase toute faite qu'il suffisait ensuite de copier/coller pour répondre à chacun. « Oui, GTA 3 est prévu sur PC et il devrait sortir en Avril ». Bon ok, on avait faux sur la date (on plaide non coupable !), et c'est finalement à la fin Mai que GTA 3 vient mettre le boxon sur PC. Tout ça pour dire, que ce jeu est incontestablement l'un des plus attendus du moment, notamment grâce à l'excellente réputation qu'il a su se tailler sur PS2. Alors une question doit maintenant brûler les lèvres de tout le monde : valait-il vraiment le coup d'attendre ? A cette interrogation, ma future belle-sœur, normande dans l'âme, vous répondrait : « oui, mais... ». En effet, si cette version se place nettement au dessus de l'originale, il subsiste toujours quelques petits désagréments. Des broutilles, certes, mais quand même, ça énerve...

Retour en arrière. La série des GTA a modestement commencé sa carrière par deux épisodes franchement quelconques. Si la matière et les thèmes abordés étaient déjà là et n'ont pas tellement changé depuis (vol, meurtre, trafic de drogues, proxénétisme) leurs réalisations arriérées n'a pas su convaincre la masse. Quelques années plus tard, Take 2 remet le couvert pour un troisième volet et là le miracle se produit. Encensé par la presse puis par les joueurs, GTA 3 est devenu un titre incontournable. Evolution des mentalités ou évolution technique ? GTA 3 a sûrement profité de ces deux facteurs à la fois pour remporter le succès qu'il a connu (et qu'il connaît toujours !).

Ce troisième volet marque un véritable tournant dans la série. Comme vous le savez déjà, GTA troisième du nom passe au monde merveilleux de la 3D. Finie la ringarde vue de dessus, place à une immersion totale dans une ville gigantesque remplie de voitures, de piétons et de bandits en tous genres. Vous êtes vous. Un héros sans nom, qui ne dit jamais rien mais au casier judiciaire déjà rempli. Durant tout le jeu, vous vous mettez au service de personnes peu fréquentables en réalisant pour elles un maximum de petits boulots. Et du travail, il y en a à Liberty City ! De l'escorte de charmantes demoiselles jusqu'au bal de la police au règlement de compte entre bandes rivales, en passant par les intimidations, les attentats à la voiture piégée, les braquages de banques, les vols de voitures, vous ne saurez vraiment pas où donner de la tête. Pour schématiser, on pourrait qualifier GTA 3 de simulateur de larbin, mais ce serait prendre un énorme raccourci car en plus de cet aspect « homme à tout faire », le jeu regorge d'éléments qui lui donne une richesse et une liberté d'action que peu de titres peuvent de vanter d'avoir.

Si vous en avez marre de bosser, rien ne vous empêche d'arpenter librement les rues de la ville. Vu la taille et le nombre de coins à visiter, il vous faudra alors une voiture. Pour cela, pas de panique, il existe une méthode simple et radicale : le vol. Arrêtez une caisse, éjectez son conducteur et placez-vous au volant. Y'a pas plus facile et c'est tant mieux car cette opération sera un peu votre pain quotidien dans GTA 3. D'une part les voitures seront indispensables pour vous amuser (quel bonheur que de rouler les cheveux au vent dans une décapotable fraîchement « empruntée ») mais aussi pour échapper aux forces de l'ordre qui veillent à la protection de leurs concitoyens. Chaque petit larcin fera monter l'indice de recherche de la police. Ainsi, si vous avez le malheur de voler une voiture alors qu'une patrouille passe par là, l'indice grimpera d'un cran et les

GTA III - 2/2

keufs commenceront à vous prendre en chasse. Plus votre délit sera grave et plus l'indice sera haut entraînant même l'arrivée de l'armée pour épauler les unités de police débordées par la situation (mais pour en arriver là, il faut vraiment avoir fait l'imbécile, genre avoir trucidé tout un trottoir de braves gens). Ce qui est génial dans GTA 3, c'est qu'on ne meurt jamais. Si les flics vous arrêtent, vous passez simplement au commissariat. Le temps de régler quelques formalités administratives et vous revoilà dehors. Si vous perdez toute votre énergie, c'est vers l'hôpital que vous serez conduit où on vous remettra sur pieds en un rien de temps.

La liberté d'action dans GTA 3 c'est aussi la possibilité de voler un taxi, une ambulance, un camion de pompier ou une voiture de police et d'endosser l'uniforme correspondant. Vous pourrez ainsi aller éteindre des feux, transporter des blessés à l'hôpital ou même arrêter des malfrats (un comble !). Des missions annexes en quelque sorte qui relancent sans cesse la durée de vie, pourtant déjà très importante. Venir à bout des 80 missions est long et fastidieux. Et si vous voulez terminer le jeu à fond, il faudra en plus trouver les missions secrètes, récupérer les multiples paquets bonus ou encore vous entraîner à réaliser les plus belles cascades grâce aux tremplins disséminés sur toute la ville. Un programme copieux qui se déguste petit à petit car je le répète et j'insiste : le joueur est libre. Il peut aborder le jeu comme il le souhaite en privilégiant tel ou tel aspect. On ne compte même pas le nombre de personnes qui jouent pour ne rien faire. C'est à dire qui lancent GTA 3 simplement pour se balader sans objectif particulier.

Il faut dire que la modélisation de la ville est particulièrement réussie. Vaste et vivante. Voilà les adjectifs qui qualifient le mieux Liberty City. La circulation respecte le code de la route, les piétons marchent tranquillement le long des trottoirs... Suivant les quartiers, on rencontre des hommes d'affaires, des travailleurs, des petites mamies, des jeunes, des prostituées... à tel coin de rue, on assiste à une bagarre, plus loin c'est carrément une fusillade qui éclate entre deux gangs. Il est vrai que l'on retrouve rapidement les mêmes visages, mais au bout d'un moment, on n'y prête même plus attention. Le jeu gère aussi très bien le jour et la nuit ainsi que la météo et suivant ces deux paramètres, la ville change d'aspect du tout au tout. Entre l'après-midi ensoleillé à la nuit pluvieuse, il est difficile de reconnaître Liberty City. La palette de couleurs passe d'un extrême à l'autre toujours très naturellement et avec encore plus de facilité que sur PS2.

C'est d'ailleurs tout l'aspect technique qui se voit ici améliorer. En plus de la modélisation plus fine des personnages et des véhicules, on est heureux de voir que l'effet de flou à disparu (à part dans les quelques cinématiques). La distance d'affichage est maintenant plus importante et offre un confort de jeu non négligeable. Cette édition PC offre aussi la possibilité de changer le look du héros en lui appliquant quelques nouvelles skins.