

GTA

Critique d'une saga inévitable

Nicolas LINARD

EN 10 MINUTES

- Le genre GTA
- Historique de la série
- Critique
- Bonus

GTA, C'EST PLUS QU'UNE LICENCE

C'est un genre à part entière

grand theft auto

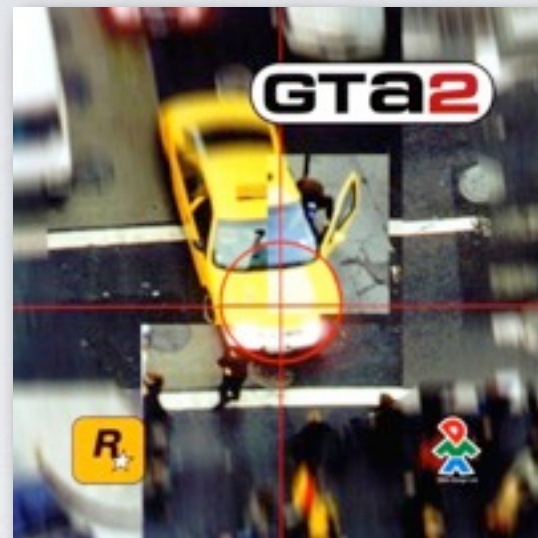


LES GTA-LIKE

- Sandbox
- Nombreux «clones»
 - Driver (1999)
 - Just Cause (2006)
 - Saints Row (2006)
 - CrackDown (2007)
 - Assassin's Creed (2007)
 - ...

LES GTA-LIKE

- Game design autour de 4 aspects
 - Driving
 - Shooting
 - Open World
 - Missions



HISTOIRE

Rétrospective des épisodes majeurs

4 GÉNÉRATIONS

- Apparition en 1997
- GTA 1 + 2 extensions
- GTA 2
- GTA 3 + 2 «sequels»
- GTA 4 + 2 extensions

GTA I: LES BASES

- Driving

- Vue du dessus
- Caméra s'adapte à la vitesse du véhicule
- Réelles sensations d'une vue hélicoptère

- Shooting

- Vue du dessus gênante pour viser
- Combats peu nombreux

- Open World

- 3 grandes villes
- Peu d'indications sur où on est
- Mais on sait où on doit aller

- Missions

- Déroulement non linéaire
- Scénario anecdotique



GTA II: SIMPLE ÉVOLUTION

- Driving

- Même «problèmes» de caméra
- Jeu beaucoup plus fluide

- Shooting

- Mêmes problèmes que son aîné
- Mais plus d'armes nécessitant peu de précision

- Open World

- 1 ville, 3 quartiers découpés en territoires
- Territoires contrôlés par des factions
- Même problèmes d'indications que GTA I

- Missions

- En fonction de la réputation envers les factions
- Meilleure réputation donne accès à des missions plus difficiles (donc mieux payées :D)



GTA III: UNE RÉVOLUTION?

- Driving

- Passage à la 3D rend la conduite agréable
- Moteur physique rend les collisions réalistes
- Introduction de véhicules volants (VC et SA)

- Shooting

- Passage de tirs plus nombreux grâce à la 3D
- Maniabilité discutable sur les versions console

- Open World

- 1 ville par jeu, découpées en îles

- Missions

- Fortement scénarisé
- Quêtes principales suivant l'histoire
- Missions annexes (mini-jeux)



GTA IV: EN HAUTE DÉFINITION...

- Driving

- Même base que GTA III
- Moteur physique plus réaliste

- Shooting

- Même base que GTA III
- Plus de maniabilité et de possibilités
- Actions plus intenses

- Open World

- 1 seule ville: Liberty City
- Modélisation beaucoup plus fine que GTA III

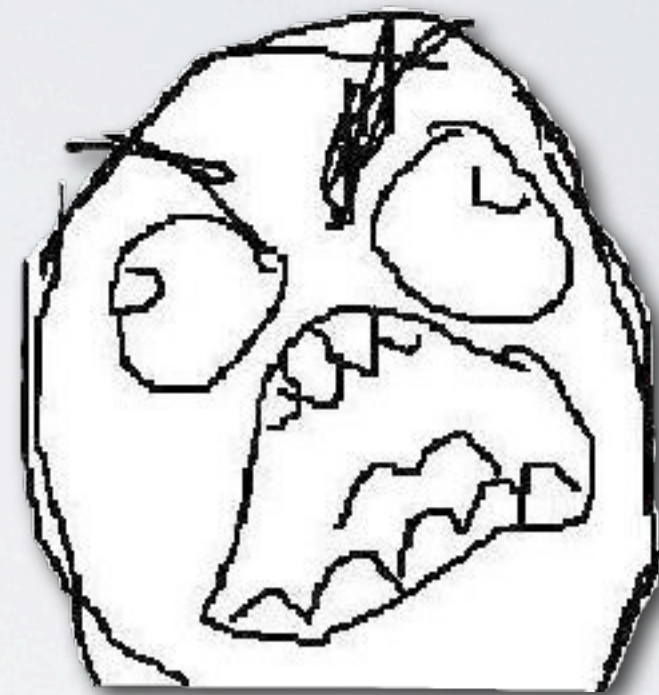
- Missions

- Même base que GTA III
- Plus de missions annexes



LA CRITIQUE

Parce qu'aucun jeu n'est
parfait :D



DE MANIÈRE GÉNÉRALE

- 2 écoles
 - Fans de la première heure (GTA I & II)
 - Fans de la deuxième vague (GTA III & IV)
- Chaque nouvel épisode s'accompagne de sa polémique

DRIVING



- L'introduction de la 3D a permis de populariser la série
- Moteur physique est un progrès énorme
- Conduite de plus en plus agréable



- Les premiers épisodes difficiles d'accès aux joueurs récents
- On passe de moins en moins de temps à conduire

SHOOTING



- L'introduction de la 3D rend les passages de tirs plus accessibles
- Plus nombreux dans les derniers épisodes
- Enfin jouable sur console
- Actions plus intenses



- Quasiment impossible dans les premiers épisodes
- Temps de Shoot Vs Temps de conduite

OPEN WORLD



- Liberté de déplacement à travers la ville
- Villes de plus en plus riches et détaillées
- Univers familier
- GPS et radar



- Quasiment exclusivement des environnements extérieurs

MISSIONS



- Trame principale scénarisée
- Missions annexes
- Statistiques sur l'avancement dans le jeu (à partir de la 3G)
- Scènes épiques



- Missions annexes répétitives

RÉFÉRENCE

- Wikipédia
- Tests personnels

GTA EN QUELQUES CHIFFRES

- GTA 1 - 1997: 1 Million
- GTA 2 - 1999: 2 Millions
- GTA 3 - 2001: 15 Millions
- GTA 4 - 2008: 25 Millions

BONUS

- GTA I & II sont disponible gratuitement sur le site de Rockstar
- Google «Rockstar GTA I» :D
- Dossier sur GTA: <http://grospixels.com/site/gtaI.php>

MERCI PUBLIC ADORÉ