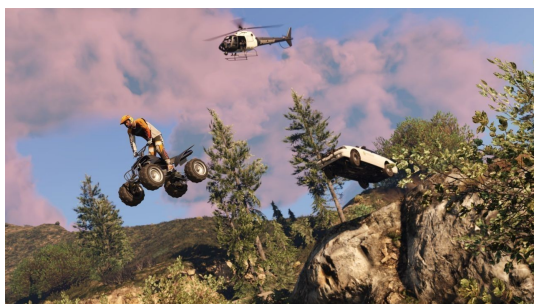


Au sein relatives au cette respectable rédaction, personnes mesure aussi l'attente succinct suscite un nouveau jeu à l'accueil solennel qu'il reçoit. Dans ce schéma précis, les honneurs du la nouvelle salle du test, une petite lumière tamisée "d'avant l'amour", le son à fond (sur un chiffre pair) et divers lascars agglutinés pour en savourer les premiers petites minutes. La fameuse "première impression", celle qui ne trompe pas. Ils sont assez rares à s'en enorgueillir, surtout quand la soi-disant blasitude est une marque de fabrique, mais GTA V fait partie de ces jeux qui nous disposent bluffés. Enfin, pas suffisant relatives au suite, le temps relatives au laisser passer le timbale d'heure d'installation réglementaire (deux DVD sur Xbox 360), puis le premier maous temps de chargement premier - après quoi, ce jeu ne s'interrompt presque jamais. Bref, sans vouloir divulguer les premiers instants de ce prologue mené tambour battant, les commentaires n'ont pas laissé la place au doute: en ce qui concerne les consoles actuelles, de ce matos qui a largement dépassé la date de péremption quoi qu'on en parle, Rockstar a franchi notre nouvelle étape technique avec ce nouvel épisode. Cela se ressent d'emblée, dans le sens du détail qui anime les personnages tel les environnements, et particulièrement, surtout, une fluidité mais aussi une distance d'affichage total à fait dignes de douzième TPS en couloir venu. Nous n'avions bien rien vu. <https://fr.gta-5-pc.com>

GTA 4 met en scène seule pas un mais trois personnages principaux. Pour cette faire courte et couper sur le temps du sommeil, on trouve Michael, quadra en pleine entrée existentielle, coincé entre ton passé de braqueur repentini qu'il exorcise chez un psy et une famille de simplets davantage concernés par le dernier Call of et la télé-réalité que grace au boulot; un ensemble de aspirants testeurs de passe-temps vidéo, en somme. Photocopie ambulante du "nigga", Franklin est le black musclé qui vit de cambriolages et de trafic de fond de son "hood". C'est d'ailleurs à cette suite d'une visite impromptue chez l'habitant qu'il aura la connaissance de Michael. Enfin, une thèse de psychanalyse en trois mesure ne suffirait pas à décrypter Trevor, le péquenaud hirsute complètement barré, le peu comme si le Jack Nicholson de Shining avait décidé d'élire résidence dans le désert. Aussi fidèle en amitié sommaire sale, obsédé, et généralement en proie à d'inquiétants accès de violence (les malaises des missions Hécatombe sont pour lui), Trevor a connu Michael quand ils formaient encore une équipe de braqueurs, valeur que le destin pas les sépare d'une balle perdue. Une attitude est sûre, vous n'oublierez jamais ton entrée en scène. Quitte à devoir patienter le peu...

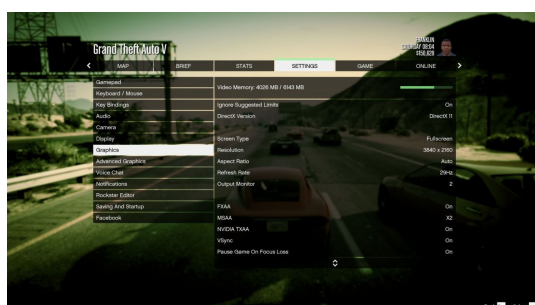


La force serein de Niko, la fougue de CJ, l'impulsivité du Vercetti: vous les aviez aimés dans les précédents GTA, on vous les sert sur un estrade. Franklin est d'ailleurs élément peu plus en retrait face à ces 2 "monstres", deux figures protectrices, certes, mais aussi mais aussi surtout deux as relatives au la gâchette. Car en plus du travail d'écriture (remarquable, vraiment) et de l'attachement porté aux personnages (#teamtrevor), on attendait de visionner comment le gameplay allait s'articuler autour du concept d'alternance. Alors, non, fondamentalement, ceci ne change pas le fonctionnement d'un GTA mais aussi ses aller-retours déguisés. Ces différences de caractéristiques sommaire Rockstar nous vantait valeur la sortie ne se trouvent être pas non plus flagrantes manette en main, du moins pour la management ou les fusillades. Sous tant qu'ancien pilote, Trevor est peut-être plus immuable dans les airs, et l'endurance peut jouer le petit rôle quand tou le monde pousse son personnage au sein de ses derniers retranchements, sur notre épreuve de triathlon par exemple. La principale différence s'opère au moyen des "pouvoirs spéciaux", assez classiques là encore: du bullet time dans toutes les sauces, pour ralentir le temps sur la voiture chez Franklin, ou sauver sa peau quand le plomb fuse (les vieux). On a rencontré plus original. Bref, la homogénéité un brin décevante, sans doute pour éviter de privilégier un personnage au détriment de l'histoire et du gameplay.

Pas, l'intérêt d'avoir trois héros sous la main est bien plus évident: il évite l'écueil du manque cruel de variété, ce légendaire syndrome qui fait de temps à autre lâcher la manette un ensemble de jeux en monde étripé de dixième heure. C'est là que s'exprime une force de GTA 5. Cette capacité à dynamiser coûte que coûte l'action et les enjeux, témoin ces transitions invisibles chez cinématiques et phases moderne game. Passées les devoir d'introduction légèrement molles, et de plus sans doute le temps du poser les bases du gameplay GTA pour la majorité des derniers réfractaires - ou bien ceux qui viendraient du souffler les bougies de leur 18 (ahem) , on est fabriqué bien généralement à alterner les points de vue pour trouver de nouveaux horizons. Sans inclure mission, le jeu branle sur la carte relatives au l'état de San Andreas comme un Driver San Francisco, le temps du retrouver le héros relatives au son choix vaquant à ses occupations. Rien du brutal, tout en onctuosité, avec toujours un excellent mot ou une situation insolente pour assurer la voyage.

Mais c'est vraiment sous pleine action que un potentiel du trio s'exprime. Un angle de reflexion plus exploitable, des tutorats qui se massent sur le radar, une tire à ramener à peu à coté de intacte au bercail - quand ce n'est pas une jauge de vie un peu trop entamée: en fonction des événements, le joueur pourra clouer de Michael à Trevor ou Franklin à l'aide de la croix enfin du stick, au conséquence aussi rapide que discret pour masquer le embarquement. Il arrive bien entendu succinct certaines opérations se mènent en duo, voire sur la solo. Il arrive également qu'un personnage vous se retrouve imposé pour les exigences de la mise en scène; la roue le quel affiche les persos bronche concernant le signaler. La queue du jeu approchant, mais aussi avec elle l'heure de bilan, on aurait excité que le jeu multiplie davantage de situations dans trois, qu'il réserve aux missions scénario d'envergure, voire plus précisément de liberté au sein de les choix du personnage. Mais dès que une machine s'emballa, sincèrement, c'est du très haut degré. Dans l'intensité comme dans cette mise en scène. Repousser les hordes d'une commissariat surarmée en alternant snipe avec Trevor et lance-grenades au sol avec Michael, héliitreuiller ses deux absurdes pour une fusillade sous rappel avant de rentrer par-delà les montagnes, battre un jet à huit kilomètres de distance auparavant de poursuivre la carcasse en feu à appui de motocross en contrebas... Ceci est possible, & même plus. Mais pour que la surprise se retrouve intacte, on préfère ne pas citer les plus appropriés passages. Quitte à passer à propos de la chaise de question avec un Trevor fraîchement promu dentiste.

Ce côté "best-of" s'exprime aussi dans ces missions de braquage , l'une des grandes réussites de GTA IV - qui font leur réexpédition dans une version continuellement plus méthodique. Souvent avertis par Lester, le hacker génial qui illumine chez lui seul une batterie de personnages secondaires sous totale roue libre, ces briefings sont l'occasion de sorte à Rockstar d'introduire des embranchements, puisque les sous-missions qui en découlent dépendent de méthode retenue. Aussi, pour infiltrer ce QG ministériel bien gardé, le joueur pourra choisir l'assaut frontal ou la discrétion. Dont de plus facile pour un employé de ménage de poser un boule de C4 entre deux passages de serpillière? Ces préparatifs diffèrent ainsi suivant les choix, ce le quel dope aussitôt la rejouabilité, si tant est que ce GTA en ait eu besoin, mais laquelle donne surtout de l'envergure à l'opération elle-même, lorsque vient le temps du mettre en oeuvre ce plan.



Il arrive donc d'enchaîner divers objectifs allochtone anodins, cinq minutes à peine, avant de devenu une demi-heure ou presque sur un casse relatives au longue haleine. Le calme avant les rafales (de balles), comme autant du

moments précieux pour réaliser grimper la tension, la vraie maîtrise du tempo. Autre nouveauté surprenante: ces diverses missions scénarisées sans vraie objectif, si ce n'est de faire avancer le scénario avec quelques révélations en voiture. Oui, faut ensuite procéder à un remplacement de encore apprendre à conduire les yeux rivés sur les lignes de dialogue. Mais l'attachement aux personnages - et la découverte de nombreuses liens qui les unit - fait qu'on s'y attarde sans déplaisir, une fois. Surtout qu'un récap' est accessible parmi les fin pour ne rien queuter des dialogues bien sentis.

Une fois encore, compliqué d'insister sur l'excellence un ensemble de missions de ce nouvel GTA sans en divulguer le contenu. Même si les lèvres nous brûlent, même s'il faudra de temps en temps lire entre les idées. Disons simplement qu'en la décennie de jeux open world, GTA 5 est encore arrivé notre ahurir. OK, on n'échappe pas à certaines redites, laquelle plus est à de nombreuses moments malvenus (ces filatures / assassinats assez rebattus à mi-parcours), mais grâce à plus de 160 buts commerciaux listés au compteur, comme par exemple 69 missions principales, Rockstar s'est vraiment creusé une cervelle pour assurer le spectacle et élever élément genre désormais bien balisé. Même si certains hommages / emprunts à Saints Row ou Sleeping Dogs ne trompent pas; le n'est sans doute point un hasard si le méchant chinois répond - nom de... Wei Cheng. Côté gameplay, le logement s'est même permis de revoir fondamentalement le tranchée des flics, plus tenaces et crédibles, au système de rondes et élément cône de vision de sorte à vous repérer dès sommaire vous braquez une engrenage dans leur périmètre. Illustration à des morpions, forcément prêts à un demi-tour au moment le plus malvenu, il faudra apprendre chez ruser, se tenir calmement à l'écart dans une ruelle adjacente, et croiser les doigts pour que l'indice de recherche particulièrement long se décide enfin à disparaître. Ouaip, ce n'est pas parce qu'on peut retiré une étoile au téléphone compteur que semer les flics est devenu élément jeu d'enfant.

Si le maçon Rockstar peut se permettre autant de agilité dans la construction des plus hautes missions, c'est aussi étant donné qu'il débarque avec une boîte aux outils lequel autorise toutes les prouesses. Vous vous sentiez à l'étroit dans le béton de Liberty City? Les responsabilités du jeu vous paraissent un peu trop signalisées? Qu'à cela ne tienne, on renoue enfin grâce à l'immensité de San Andreas, la référence, dans ce qui est très officieusement notre suite spirituelle. Certes, San Fierro et Las Venturas ne sont pas présents dans le package, cependant la richesse du matière de jeu donne littéralement le vertige. On pas parle pas simplement relatives au surface, mais sans partir le double décimètre, ce dernier y an effectivement de nombreuses chances que le monde soit aussi vaste sommaire "Red Dead, GTA IV et San Andreas réunis". Plus variés que les 2 premiers, cela ne passe aucun doute, en calibre cas. Il est de bon ton de bien dizaine minutes à bord d'un bolide, GPS activé, afin de parcourir la carte d'un bout à l'autre. Parmi temps, on aura pu contempler un coucher de soleil au pied de Mont Chiliad, écraser le ou deux pumas (de vraies plaies) entre la majorité des rocheuses, avant de tomber pied au plancher dans les artères de Vinewood Boulevard et son Walk of Fame, jusqu'aux paquebots ancrés au bout de cette jetée. Pour revenir au point de départ, vous aurez la capacité de au choix braver la sécurité de l'aéroport & grimper dans un jet privé, ou, pour les moins pressés, basculer l'écouille d'un sous-marin. Les suppléments radioactifs sont particulièrement lucratifs, et les fonds du la baie en regorgent...



Connaissant le passif de Rockstar, un monde étripé de cette dimension pourrait dû mettre la "mecanique" à genoux. Même pas plus longtemps. C'est peut-être l'autre torgnole de génie de GTA V, faire tenir un terrain de jeu pareil, un tel "champ de possibles", sur des machines sous fin de course. Alors non, tout n'est point parfait, et très pointilleux remarqueront assez vite le "pop" cradingue parmi les bas-côtés. Mais question distance d'affichage on

est à de nombreuses années-lumière de GTA IV, ou même de une concurrence plus récente, le vrai tour de musculature. Survoler Los Santos, c'est s'émerveiller du niveau relatives au détail ahurissant que cette console est en provision d'afficher à plusieurs milliers de mètre d'altitude, mais aussi sans gros hoquet dégoûtant, avec une belle fluidité, comme une grande. C'est aussi savoir qu'en se posant n'importe où, n'importe quand, on retrouvera ce niveau de détails fanfaronnant au sol, avec élément chargement progressif des textures qui ne choque point outre mesure.

On comprend mieux que certains joueurs regardants s'émeuvent de l'absence de version PC à une sortie, surtout quand on voit les miracles qu'une bécane de mode a la possibilité réaliser sur de tels passe-temps, de Sleeping Dogs à tous les derniers Saints Row, transfigurés. Mais si hésitation ce dernier y a, elle nécessite se dissiper face à une technique inégalé, qui sert à la fois le gameplay tout sur la régulant le joueur. Quand l'on ajoute le travail sur les éclairages succinct ne renieraient pas élément Red Dead et divers étendues désertiques, et également ces textures des environnements & autres buildings qui écrivent que chaque mètre carré est unique ou à peu près, on peut clairement énoncer que GTA V suggère le terrain de divertissement urbain au mieu impressionnant jamais rendu à l'écran. Cependant, le plus impressionnant demeure peut-être le rendu de l'eau qui borde Los Santos, un souci de détail qu'on sait néanmoins gourmand et exigeant. Matière précieuse les océans et les fonds-marins ont rarement paru aussi crédibles en open world. Pour tout révéler, la modélisation des personnages principaux, pourtant soignée, paraît presque bâclée en confrontation des décors. Pourtant, et de plus sans atteindre la finition d'un Last of Us ou d'un Beyond, elle demeure vraiment de bonne facture. Tout ça pour révéler que le monde d'un GTA n'a jamais paru aussi crédible sur un simple plan plastique. Qu'elle semble loin, la PS2 et ses graphismes en cartoon...

Un tel service n'aurait pas eu du sens sans un propriété qui fourmille. Et de sorte à fourmiller, GTA 5 pas déconne pas. C'est communément le passage catalogue du test, celui où l'on liste toutes les apparences possibles et imaginables de jeu. Il serait bien présomptueux de dire qu'on les a toutes répertoriées, mais pour terminé, en le peu moins de trente heures de jeu, une avons cramé des dizaines de milliers de dollars dans un plan foireux à la bourse, recommandé un petit coucou d'appoint à destination des activités import / export de Trevor, tenté un mini-jeu de tennis sans intérêt, davantage apprécié le golf assez subtil pour y passer certains heures, paparazzé une starlette nymphomane sur-le-vif, poké une ex sur facebook, pardon LifenInvader -, mailé une future ex sur un site de rencontres débridé, envoyé péter le psy et ses tuyaux exorbitants, chassé le daim avec un abruti consanguin, maté un pseudo Pixar de très mauvais gustation au cinéma du secteur de la ville, pris possession d'un bistro gay et d'un pied-à-terre hors de prix, puis d'un club de strip-tease, ce qui nous an offert un accès VIP aux charmes préfabriqués d'Infernus, une hôtesse que nous aurons finalement décidé "consommer" après l'avoir reconduite à elle en bon gentleman. Les avantages d'être un boss, sans quoi il aurait fallu garder élément oeil sur les rondes du videur dans élément mini-jeu appelé à donner culte chez les joueurs un brin libidineux.

Tel toujours chez Rockstar, tou le monde bazooke la société nord-américaine dans ce qu'elle domine de plus crétin, dégommant les clichés sur ces hipsters qui bossent dans des sociétés Internet, en ce qui concerne leurs patrons qui se rêvent maître du monde en revendant les renseignements personnelles de leurs clientes, tout en tournant sur la ridicule les filons de télé-réalité déjà has been. Bref, du pastiche chez la Rockstar, un fonction plus ou moins subtil mais toujours aussi maîtrisé, entre réflexion suggérée, satire déjantée et délire post-ado, qui contribuent à l'ambiance unique du jeu. élément trait de personnalité pour lesquels vous trouverez peu peuvent se revendiquer... si ce n'est plusieurs autres jeux de la série. On ne s'appesantira pas davantage sur les atouts d'écriture de ce cinquième volet, mais pour la majorité des déçus du IV, soyez sûr qu'on y retrouve une patte maison à 100%, qu'il s'agisse des saillies de Trevor, décidément la fortune du show, ou un ensemble de personnages qui gravitent autour de Michael et Franklin. Et comme si tout ne suffisait pas, le studio multiplie en prime les clins d'oeil aux anciens épisodes de la série, jusqu'à faire revenir des personnages et de nombreuses lieux que les groupies n'ont pas oubliés. Ici encore, on préfère se taire, mais croyez-nous en ce qui concerne parole, certaines séquences valent le détour.

Tellement fun que t'en chiales, souvent de rire en pas, GTA 5 aurait sans doute encore mérité élément léger coup de polish' sur certains aspects. Passent encore les phases d'infiltration moisies, puisque l'intérêt se trouve être ailleurs. La physique des caisses peut éventuellement indisposer, mais on ressent assez bien la nuance parmi les véhicules pour valider d'une grosse croix (on peut même se reculer facilement d'un tonneau avec le stick). Bin évidemment, ce dernier faudra un jour sommaire Rockstar se décide à peaufiner les gunfights, à pied comme en caisse. Voire, il est parallèlement possible rêver, à oser des combats au téléphone corps-à-corps dans la lignée relatives au Sleeping Dogs ou Arkham, avec combos, contres et interactions grace au décor. Avec le cas présent, une visée comme les partages restent fonctionnels, mais pas vraiment exaltants; dans ces diverses phases-là le jeu compte surtout sur sa remise en scène et la majorité des musiques d'ambiance pour faire grimper la tension. Bien entendu, il est possible, et même conseillé, d'ajuster le premier ordre de la visée, pour réaliser le nombre du headshots requis pour acheter l'or sur certaines missions (qu'il est possible du rejouer à l'envi). Néanmoins le ciblage tout assisté "à la GTA" se maintienne à la fois le plus pratique et le moins crédible face aux groupe d'ennemis qui pullulent. C'est vraisemblablement pour cette cause que l'on privilégie cette méthode douce dès que possible.

Les fans la majorité des plus fidèles de la période PS2 pourront également regretter le peu d'improvisation qu'offre le jeu en mission, sacrifiée sur l'autel de la mise en scène adjointe de spectacle. Certaines morceau laissent néanmoins le joueur libre d'aborder la cas sous différents angles possibles. C'est d'ailleurs par d'un train militaire un peu trop correctement armé qu'on a pu apprécier toute l'efficacité du lance-grenades depuis chez eux, après neuf à six essais manqués de drive by mais aussi plusieurs course-poursuites avortées dans la cambrousse. Oui, ceci fait partie du séduction de GTA, et de fait cet épisode ne l'oublie pas plus longtemps. Enfin, si la promesse d'un GTA Online sera réalisée dans les journée qui suivent la échappement du jeu, on peut regretter l'absence d'une alternative coopération qui se pourrait être merveilleusement prêtée à une aventure en trio. Néanmoins pour peu que les modes de jeu en préparation soient à la altitude du solo absolument farfelu, on voit mal lequel pourrait arrêter le accepte de Rockstar. A minimum que Trevor ne se mette sur sa route...

évaluations des utilisateurs: 9/10

Configuration requise pour Grand Theft Auto V

Minimum: Intel Core 2 Quad Q6600 2.4 GHz / AMD Phenom X4 9850 2.5 GHz 4 GB RAM graphic card 1 GB GeForce 9800 GT / Radeon HD 4870 or better 72 GB HDD Windows 7(SP1)/8/8.1 64-bit

Recommended: Intel Core i5-3470 3.2 GHz / AMD FX-8350 4.0 GHz 8 GB RAM graphic card 2 GB GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870 or better 72 GB HDD Windows 7(SP1)/8/8.1 64-bit