

GAME DESIGN - Analyse d'un jeu

GARNON Théo – GD1 Brassart

GRAN TURISMO 2

Pour ce travail d'analyse, j'ai choisi Gran Turismo 2 qui est donc un jeu de simulation de course automobile sorti sur PSX en 1999. Je m'intéresserai surtout au mode GT qui est, pour moi, le mode le plus approfondi car il représente le mode carrière du jeu tandis que l'autre mode, le mode Arcade, permet de profiter rapidement et simplement du jeu seul ou à plusieurs.

La mécanique principale de GT2 repose alors sur la maîtrise de la physique des différents véhicules appliquée sur différents circuits et au travers de différentes disciplines modifiant parfois la physique du jeu (courses de rallye).

La mécanique principale évolue via l'acquisition de nouvelles voitures ainsi que via les modifications mécaniques et les réglages applicables sur les véhicules. Ces modifications permettront alors au joueur de s'adapter au mieux aux différentes contraintes imposées par les différents tracés présents dans le jeu ainsi qu'afin d'adapter le comportement du véhicule au style de conduite du joueur. Les différentes compétitions présentant plusieurs modes de jeu et de types de courses varient l'expérience de jeu grâce à des compétitions de time attack, de rallye ou encore d'endurance.

Afin de permettre au joueur de se familiariser avec la physique et les différentes mécaniques présentes dans le jeu, les développeurs ont mis en place plusieurs épreuves nommées « Permis ». Ces épreuves s'organisant en plusieurs catégories : Permis B, A, IB, IA et S, mettent le joueur face à plusieurs situations au volant de voitures imposées dans des tracés imposés. Les permis permettent au joueur d'évaluer ses compétences tout en s'entraînant pour les différentes compétitions, débloquent de nouveaux tracés/voitures lors de leur complétion.

Concernant la philosophie commune et les éléments récurrents à la construction des circuits, les développeurs ont d'abord repris certains tracés existants dans la vraie vie tels que Laguna Seca ou Pikes Peak. Ils ont aussi créés d'eux-mêmes certains tracés comme le fameux High Speed Ring. Les virages, lignes droites, dénivelés sont les éléments principaux récurrents dans les différents circuits permettant de mettre à l'épreuve les compétences de freinage, trajectoires et connaissance du tracé ainsi créant une expérience engageante pour le joueur.

Si on pourrait trouver peut-être certains points d'améliorations, ils seraient surtout liés à l'âge du jeu qui commence à avoir de la bouteille (24 ans quand même). En effet, un point à améliorer est surtout le manque de lisibilité, lié à la basse résolution de la console, qui gagnerait à passer sur de la HD permettant de mieux voir ce qui arrive à l'écran (même si l'aspect graphique de la PSX a vraiment son charme).

Le manque peut-être de personnalisation esthétique des véhicules qui se résume à un changement de couleur gagnerait à être plus approfondi via des modifications sur la carrosserie ou encore via la création de livrées. L'approfondissement de la customisation apporterait plus d'attachement qu'à le joueur pour son véhicule et le pousserait à vouloir l'emmener plus loin dans le jeu plutôt que de sauter de véhicules en véhicules en quelques sortes.

Un dernier point à améliorer, aussi lié à l'âge du jeu, serait le manque de multijoueur qui se résume à un mode deux joueurs en écran scindé ne permettant pas aux joueurs, mis à part en comparant leurs chronos, de se mesurer les uns contre les autres.