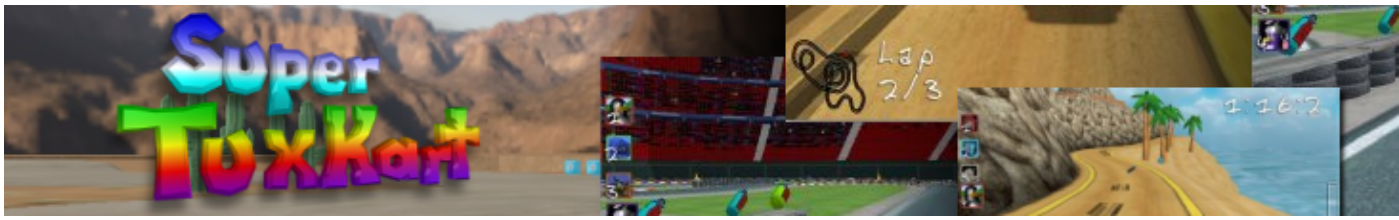
SuperTuxKart



Mario Kart est un jeu mythique apparu sur super nintendo et popularisé sur nintendo 64. C'est la référence des jeux de kart se déroulant dans un univers fun et coloré. Contrairement à ce que l'on peut penser, il est bien plus difficile de créer un « clone » d'un jeu existant tant les sources de déceptions et de comparaisons désobligeantes sont nombreuses. Super Tux Kart se veut très inspiré de Mario Kart, mais réussit-il à égaler voire surpasser ce titre phare ?

- Univers
- GamePlay
- Conclusion
- Video test
- Liens
- Portfolio

Univers

Pour l'univers, on retrouve celui du logiciel libre. Parmi les personnages que l'on peut incarner, on trouve bien entendu tux, et d'autres mascottes du libre, mais aussi certains personnages appartenant à l'univers de Supertux. Il y a au total 10 karts jouables au début et un supplémentaire à débloquer en réussissant tous les défis.

Wilber
: mascotte de GIMP, assez bien réalisée dans le jeu.

Mozilla
: mascotte du projet Mozilla taillée à la serpe.

Le premier reproche que l'on peut faire au jeu, c'est l'apparence des karts. Les textures sont parfois assez pauvres, il est vrai qu'il est difficile de trouver de bons graphistes pour un jeu libre, mais le plus gênant, ce sont les quelques modèles taillés à la serpe, il semblerait que ce problème soit dû à l'ancien moteur graphique utilisé, PLIB, et la qualité des modèles risque d'augmenter durant les prochaines versions depuis le

changement de moteur (c'est désormais Irrlicht qui sera utilisé). En continuant sur les défauts, on regrettera que seule l'apparence change entre les karts, la vitesse ou la prise des virages est toujours la même, je vous en parlais en introduction, dur de ne pas décevoir sur certains points par les comparaisons inévitables à Mario Kart ou Crash Team Racing.

On se consolera tout de même avec des personnages sympathiques et colorés qui s'intègrent bien dans les décors.

D'ailleurs, parlons en des décors. Ils sont assez bons, et les nouveaux sont vraiment super et très travaillés. Prenons l'exemple des autoroutes de tux, on trouve des plots, des barrières, et même des cul de sac, alors attention à bien suivre les flèches ! Néanmoins, cette richesse des circuits est ternie par un défaut du jeu que j'expliquerais plus tard. Au total, il y a plus de 13 circuits ayant chacun un thème différent, ainsi, ils se suivent mais ne se ressemblent pas, les couleurs sont claires et flashy, l'ambiance cartoon est là et ça, c'est vraiment super.

Quant à la musique, elle est entrainante, et colle très bien à l'ambiance. De plus, il y a une musique différente pour chaque niveau et aide à l'immersion.

Gameplay

C'est peut-être là que la comparaison avec Mario Kart va être la plus pénalisante. Tout d'abord, il faut dire qu'on prend un certain plaisir à jouer aux différents circuits proposés. La physique a été revue dernièrement (ouf !) et est désormais assez bonne, même si quelques améliorations ne seraient pas superflues. Chose que je trouve excellente, on peut retourner le kart d'un adversaire et lui faire perdre un temps précieux ! De la même manière, on trouve des éléments, comme des plots, que l'on peut déplacer en tapant dedans. Que serait un jeu de voiture sans ses plots qui volent quand on les touche ?

Autoroute de Tux.
Vers les plots, c'est un cul de sac.

Néanmoins, ce jeu possède un gros défaut dont j'ai évoqué l'existence plus haut sans donner de détails. Lorsque l'on prend un peu de retard, on ne pourra pas rattraper les autres. On n'a pas le droit à l'erreur, un bonus lancé par un ennemi, un faux chemin (il y en a plusieurs dans les autoroutes de tux) ou un retournement fait que fatalement, vous ne pourrez pas finir 1er, votre vitesse est la même que celle des autres joueurs et presque tous les bonus demandent à ce que vous soyez près des autres joueurs. On est loin des Mario Kart où parfois, ceux

qui sont en dernier durant la course ont plus de chances d'être premier que ceux qui sont en tête du peloton ! Comment est-ce possible ? Les derniers ont des bonus vraiment très bon et vont un peu plus vite que d'habitude, qui vont vraiment leur servir, alors que les premiers n'auront des bonus plutôt médiocres, qui ont peu de chances de les aider, ainsi, on ne sait pas qui va gagner avant la fin ! Espérons que l'équipe de Super Tux Kart corrige ce qui est, à mon avis, le gros défaut du gameplay.

Bonus

Cette page affiche tous les bonus qu'on peut avoir.

Bon, sinon, les bonus sont plutôt pas mal et bien trouvés, avec une mention spéciale pour la boule de bowling qui est assez marrante. L'absence d'attente avant de savoir quel bonus on va obtenir quand on casse une caisse est regrettable. On aimerait aussi l'ajout de nouveaux bonus, mais bon, ça se fera au fur et à mesure.

Suis le meneur !

Devant moi, le meneur.

Pour les modes de jeu, on a des courses toutes simples et des contre la montre. Rien de très original ? Et pourtant ! Il existe aussi un mode défi dans lequel vous devrez remporter des objectifs, terminer tel circuit en tant de temps ou finir tel championnat. Toujours pas très original ? Eh non, mais avec ces défis vous pourrez débloquer un personnage, des circuits et ... un mode de jeu ! Et c'est là que ça devient original, je n'ai pas connaissance d'un jeu de kart dans lequel on trouve le mode « suis le meneur ». Le principe ? C'est simple, on débute une course, un meneur est désigné, c'est le joueur qui a commencé en première position. Ensuite, la personne située la plus loin du meneur à un instant T aura perdu, le vainqueur sera le dernier en vie (hors meneur) ainsi ici, le mieux est d'être second en permanence, en effet, les seules personnes qui peuvent perdre sont celles qui sont premières ou qui sont dernières car ce sont celles qui sont les plus éloignés du meneur. Ces cadeaux faits par les défis permettent d'allonger la durée de vie, et la surprise du neuf donne envie d'en faire plus.

Nitro et dérappage
: un mélange détonnant.

Pour ce qui est de la maniabilité, le jeu est pris en main au bout de quelques minutes. Par contre, il faut bien avoir connaissance des touches, car en plus des flèches directionnelles, il y a aussi les touches espace (lancer bonus), J (regarder derrière), K (faire un dérapage pour mieux tourner) et L (activation la nitro). Sans la touche K, les virages serrés sont très difficiles à prendre, alors prenez garde ! La nitro quant à elle rajoute un aspect sympa au jeu, il vous faudra récolter des bombonnes de nitro, ce qui augmente la barre qui se trouve à droite. Lorsque vous désirez une accélération forte, appuyez sur L.

Conclusion

Au final, SuperTuxKart souffre de la comparaison avec MarioKart, par des défauts que l'on n'aurait pas forcément remarqué si nous n'avions pas joué à ce jeu. Je me souviens d'un débat sur #jeuxlibres où je disais que, sans prendre en compte les collisions, SuperTuxKart était à peu près du niveau de MarioKart sur Nintendo 64. La version 0.6 est sortie, apportant une bonne gestion des collisions, ainsi, je le redis, SuperTuxKart est, à mon avis, du niveau de MarioKart sur Nintendo 64.

Graphismes	C'est plutôt pas mal, et les graphismes cartoon collent très bien au jeu mais il reste des efforts à faire.	**Moyen**
Jouabilité	Là, c'est plutôt pas mal, la seule chose un peu bizarre sont les virages serrés avec la touche K.	**Bon**
Audio	Les musiques sont géniales, les bruitages sont bien fait.	**Très bon**
Univers	On retrouve des mascottes du libre et des personnages du jeu supertux, consolidant un peu plus l'univers de ce dernier. Néanmoins, l'univers n'est pas aussi complet que dans un mario kart et n'est peut-être pas assez approfondi (imaginez des défis où les ennemis de Tux font la course contre lui).	**Bon**
Innovation	C'est un « clone » de mario kart, ainsi, il n'innove pas beaucoup, mais l'on trouve tout de même des éléments nouveaux comme la nitro montrant que l'équipe de SuperTuxKart veut se démarquer de Mario Kart.	**Moyen**
Conclusion	C'est un bon jeu auquel on aura plaisir à jouer de temps en temps, seul ou à plusieurs.	**Bon**

Note : ces notes et avis ont été formulés en février 2009, et sont portés principalement sur mon expérience de jeu avec la version 6.1a. Ainsi, au fil des futurs versions, comme les jeux libres ne sont jamais figés, il est possible qu'à plus ou moins long terme certains commentaires et avis deviennent obsolètes.

Vidéo test

Liens

- Site officiel

Article sous GNU Free Documentation licence - Jeuvinux.net