



Actus

Focus

DOWNLOAD

ASTUCES

FORUM

SONY

SEGA

NINTENDO

Dernière édition : jeudi 29 mars 2001 20:15:00

Sega GT - Avis Express

06/12/00 18:39:00



Gran Turismo qu'ils disaient ! Gran Turismo qu'ils disaient ! On a voulu nous faire prendre des vessies pour des lanternes, oui !

Par : Bliss

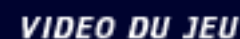
 ENVOYEZ CET ARTICLE

 VERSION A IMPRIMER

ARTICLE PRECEDENT

 RETOUR

ARTICLE SUIVANT

 VIDEO DU JEU

Sega GT : Homologation Special

 EN SAVOIR PLUS

Nul besoin d'une critique exhaustive pour dire sans ambiguïté : attention, Sega GT n'est pas le Gran Turismo de la Dreamcast ! Il en est même très loin. C'est que, après l'incroyable succès du jeu de Polyphony Digital sur Playstation (*couplé à une réussite technique inédite*), Sega s'est retrouvé drôlement distancé question courses de voitures. Un jour maître des voitures d'arcade, la mode est passée aux simulations de plus en plus réalistes et a laissé Sega sur le bas côté (*il y a eu l'invraisemblable F355 Challenge depuis, un titre à part néanmoins, puisque signé de l'unique Yu Suzuki*).

Battage publicitaire

Le projet Sega GT a donc été annoncé comme la riposte de Sega à Sony et tout le monde y a cru. Grâce aux images des replays et à ses voitures plutôt bien modélisées, on y a même cru jusqu'au moment de toucher la version japonaise sortie en février 2000. Si nous n'en n'avons pas parlé sur Overgame à ce moment là c'est que la déception était grande. Difficile alors de faire le bilan négatif sur une version japonaise que les plus fous d'entre nous allaient de toutes façons acheter. **La version PAL venant de nous passer entre les mains, nous ne pouvons que confirmer l'absence totale d'inspiration de ce jeu.** A quoi bon modéliser soigneusement 130 modèles de voitures pour qu'elles apparaissent si tristes à l'écran ? A quoi bon 22 circuits mal tracés là où 6 bien pensés auraient été préférables ? Pourquoi tant de réglages techniques alors que le moteur physique des voitures est plus proche de l'arcade que d'une simulation réaliste ?

Clone triste

Depuis la version japonaise sortie en début d'année, Sega revendique une amélioration de la maniabilité sur les CD US et Européens. **Ceux qui auront insisté sur les versions japonaises puis PAL s'en rendront peut-être compte, mais revu à la hausse ou pas, le contrôle des véhicules de Sega GT reste définitivement à l'état d'esquisse.**

Avec des textures plus cartoons que réalistes, des voitures tantôt trop glissantes (*option drift*) ou trop lourdes (*option grip*), des circuits qui ne permettent pas au pilote d'anticiper convenablement les virages (*signalisation approximative, décors flous...*), ce jeu de course n'est ni une simulation ni un jeu d'arcade

N'est pas GT qui veut

Sega GT reprend sans scrupule l'essentiel de l'organisation du premier Gran Turismo avec ses voitures de tourisme à acquérir au fur et à mesure des championnats. Mais dès les premiers tours de pistes l'ennui s'installe. **Plusieurs tours plus tard c'est l'agacement, et quand, bien après, il devient possible de lancer son bolide sur un circuit contre des voitures familiales qui disparaîtront sans effort dans le rétroviseur, c'est carrément l'indignation !** Et malheureusement, il ne faut pas non plus compter sur Sega GT pour fournir une séance de consolation avec ses Replays. Sur ce point comme sur les autres, les malheureux développeurs sont à des lieues du savoir faire de Polyphony et de son Gran Turismo...

Si l'ambition du titre n'avait pas été si forte, Sega GT pourrait être une expérience potable pour un amateur forcené de voitures, mais en l'état, après la promesse d'un jeu à la hauteur de Gran Turismo, il s'agit d'un vrai ratage. Pour ne pas dire un plagiat

 TOUT SUR

SEGA GT : HOMOLOGATION SPECIAL
 RECHERCHER

ok

manqué...

François de la Boissière



© Overgame 1997-2001 - Tous droits de reproduction réservés.
Les ressources de ce site sont couvertes par le droit de la propriété intellectuelle