



Analyse Design

Table des matières

Fiche d'identité	3
Présentation et points clés	4
Analyse détaillée du gameplay	5
Principaux éléments de gameplay.....	5
Level design	7
Sensations recherchées.....	9
Les modes de jeu	12
Habillage du jeu	15
Graphisme	15
Musique.....	15
Différences avec les anciens épisodes	16
Points forts et points faibles	17

Fiche d'identité

Titre : Trackmania Nations

Date de sortie : 27 janvier 2006

Développeur : Nadeo (développeur français)

Plate-forme : PC (Windows)

Genre : Course online

Modes de jeu : Offline et online. Le jeu s'axe principalement sur le mode online comme on le verra par la suite.

Format de distribution : Téléchargement gratuit uniquement.

Notes moyennes (presse et joueurs) : 8/10.

Succès du jeu : important (chiffres précis de distribution non quantifiables puisque le jeu n'est disponible qu'en téléchargement – cependant, plusieurs sources indiquent qu'un million de joueurs avait téléchargé le jeu quelques semaines seulement après sa sortie). Le jeu possède encore aujourd'hui une large base d'utilisateurs.

Divers :

- Trackmania Nations est le quatrième jeu de la série Trackmania, après Trackmania (sorti le 21 novembre 2003) et Trackmania Sunrise (sorti le 6 avril 2005), tous deux développés par Nadeo. Un autre épisode, Trackmania Original, est sorti le 14 octobre 2005 mais consiste surtout en un remake du premier Trackmania utilisant le moteur de Sunrise. Un nouvel épisode est sorti à la suite de Trackmania Nations : Trackmania United, le 17 novembre 2006. Enfin, Trackmania Nations a fait l'objet d'une update (nouveaux éléments de level design, moteur physique amélioré, etc) sortie le 16 avril 2008. Il a depuis pour titre complet Trackmania Nations Forever.
- Trackmania Nations s'inscrit dans le cadre de la promotion de l'Electronic Sports World Cup (ESWC) et fait donc la promotion de l'édition 2006 de ce championnat de sports électroniques, s'étant déroulé à Paris du 30 juin au 2 juillet 2006.



Présentation et points clés

Trackmania Nations est un jeu de course au gameplay typé purement arcade. Il n'a donc pas pour ambition d'être réaliste, mais au contraire d'avoir un gameplay simple à la base, rapide à prendre en main et immédiatement « fun ».

Non seulement le pilotage est donc à la base immédiatement prenant, mais les réactions physiques des véhicules ajoutent à ce côté arcade : elles réalisent des sauts de plusieurs dizaines de mètres, se crashent de manière exagérée, bref réagissent de manière extrême, offrant des sensations fortes au joueur.

Le gameplay est cependant loin d'être approximatif, et le jeu possède un intérêt technique indéniable grâce au tracé complexe des circuits : ceux-ci sont nombreux, variés, et possèdent de nombreux éléments complexes (loopings, sauts, etc) forçant le joueur à connaître extrêmement bien le jeu et les réactions de sa voiture s'il veut en voir le bout.

L'objectif de base du jeu est simple : réaliser le meilleur temps possible sur la course. C'est le principe originel de chaque jeu de course, et celui-ci, plutôt que de tenter d'explorer d'autres voies, reste au contraire dans cette base et l'exploite au maximum. Trackmania Nations a donc un concept de base simple mais solide autour duquel est construit tout le jeu.

Il existe aussi un éditeur de circuits : ainsi, chaque joueur peut créer ses propres circuits et jouer dessus avec d'autres. Ceci accentue l'aspect communautaire du jeu, en plus de créer un intérêt pour les joueurs désirant s'investir et créer du contenu.

Le dernier point clé de Trackmania Nations, et non des moindres, est qu'il est très largement axé sur le online : tout le jeu est conçu pour être joué en multijoueur, et il met l'accent sur une forte compétitivité entre les joueurs. Il existe un mode offline solo, mais celui-ci est surtout là pour l'entraînement. La majorité des modes de jeu et des sensations qu'il apporte sont trouvées dans le mode multijoueur online.

En résumé, Trackmania Nations consiste principalement en :

- Un jeu de course purement arcade au gameplay facile à prendre en main mais difficile à maîtriser pleinement.
- Un concept simple au cœur du jeu : réaliser le meilleur temps.
- Un nombre de circuits important, au tracé complexe exploitant toutes les possibilités du gameplay.
- Un éditeur de circuits permettant aux joueurs de créer leurs propres courses.
- Une orientation online et multijoueur assumée et développée.

Analyse détaillée du gameplay

Cette section va s'attacher à analyser le gameplay, selon plusieurs angles différents : principaux éléments de gameplay, analyse du level design, des sensations recherchées, et enfin des modes de jeu.

Principaux éléments de gameplay

Comme évoqué précédemment, Trackmania Nations possède une jouabilité de base extrêmement simple : elle n'utilise que 4 boutons, qui sont les 4 flèches du clavier.

- La flèche **haut** permet d'**accélérer**.
- La flèche **bas** permet de **freiner** et d'effectuer une **marche arrière**. Quand le joueur freine alors qu'il va à une certaine vitesse, la voiture dérape légèrement, aidant à prendre les virages.
- Les flèches **gauche** et **droite** permettent de **diriger le véhicule** vers la gauche ou la droite.

Des contrôles donc très basiques en apparence, permettant une prise en main immédiate.

De plus, on a déjà fait remarquer que le gameplay du jeu est orienté arcade. La voiture n'a donc pas de réactions physiques réalistes, mais au contraire largement exagérées pour offrir des sensations au joueur et exploiter pleinement le tracé fantaisiste des courses.

Elle peut donc effectuer des sauts énormes, et est partiellement contrôlable lors de ceux-ci :

- La flèche **haut** permet d'incliner la voiture vers le bas. Elle accélère, prend un angle aigu par rapport à la piste, et la courbe du saut s'élargit du fait de l'augmentation de vitesse, lui permettant d'atterrir plus loin.
- La flèche **bas** permet d'incliner la voiture vers le haut. Elle ralentit, prend un angle obtus par rapport à la piste, et la courbe du saut s'infléchit du fait de la perte de vitesse, lui permettant d'atterrir plus près.

Selon l'orientation de la voiture lors du contact avec le sol, elle va réagir différemment (rebondir et partir dans le décor, se poser bien à plat sur la piste et continuer son chemin, etc). Bien gérer l'inclinaison lors d'un saut est donc important par rapport à de nombreux paramètres :

- Maîtriser **la vitesse de la voiture** durant le saut et à l'atterrissage.
- Maîtriser **la distance parcourue** et l'endroit où le joueur désire atterrir.
- Maîtriser **l'angle de contact avec la piste** au moment de l'atterrissage.

Notons aussi la présence de la touche **ENTRÉE** qui permet de **recommencer la course** immédiatement, à n'importe quel moment : en appuyant sur celle-ci, le joueur se retrouve à nouveau sur la ligne de départ et peut repartir aussitôt. Ceci permet de recommencer immédiatement quand le véhicule s'est crashé (et ne peut donc plus repartir) ou que le joueur n'est pas satisfait de sa performance.

De plus, il est important de souligner le fait qu'un **seul modèle de voiture** est disponible dans tout le jeu. Il est raisonnable de supposer que ceci a été pensé dans le but de mettre tous les joueurs sur un pied d'égalité, et de ne pas les distraire en leur demandant de tester et de s'adapter au maniement de plusieurs véhicules. Au contraire, n'en laisser qu'un seul disponible leur permet d'appréhender le jeu sous un seul angle. Tous les circuits sont conçus et faits pour être appréhendés avec uniquement les capacités de ce véhicule en tête. Ainsi, la victoire d'un joueur ne dépend aucunement du choix de telle ou telle voiture, mais purement de son niveau de jeu et de sa connaissance de la piste. En bref, ce choix de simplicité est pensé pour épurer la manière d'envisager le jeu et concentrer l'attention du joueur sur les points importants.

Parlons enfin de la **caméra** : il existe plusieurs angles de vue modifiables avec les touches du pavé numérique. L'angle de base voit la caméra située derrière la voiture, assez près (un à deux mètres) et légèrement au-dessus (un mètre environ). Ceci offre à la fois une bonne vue sur le véhicule et donc une précision dans son contrôle, et une sensation de vitesse importante.

Lors d'une marche arrière, la caméra pivote pour se retrouver devant le véhicule, permettant là encore d'avoir une bonne vision dans la direction vers laquelle il se dirige.

Il existe aussi une vue légèrement plus éloignée et plus haute de la voiture, offrant une meilleure vision de ce qui se situe devant celle-ci mais une sensation de vitesse moins grande.

Enfin, une vue intérieure est disponible, offrant au contraire une moins bonne vision de ce qui se situe devant la voiture (puisque le point de vue est très bas) mais une sensation de vitesse optimale. Notons que comme la voiture part souvent en dérapage ou prend des angles assez importants par rapport à la piste, cette vue intérieure rend le pilotage difficile puisque la caméra est dans l'axe de la voiture, et ne reste donc pas dans l'axe général de la piste comme les caméras extérieures.

Il existe aussi une vue 'Spectateur', montrant l'ensemble de la piste vue de très haut (plusieurs dizaines de mètres). Cette vue ne sert pas à grand-chose, à part avoir un aperçu général de la piste.



Level design

Analysons maintenant dans quel cadre se situe cette jouabilité : quels obstacles elle permet de surmonter, quels éléments elle permet d'exploiter, en bref, comment le level design exploite le gameplay de base.

Pour aller en accord avec le gameplay, les circuits n'ont eux non plus rien de réaliste. Ils utilisent pleinement l'espace 3D, et comportent de nombreux éléments conçus spécialement pour exploiter les réactions particulières du véhicule. Examinons les principaux éléments constructeurs de ces circuits :

- **Boosters** : On trouve de nombreux « boosters », à savoir des zones **augmentant fortement la vitesse du véhicule** quand il passe dessus. Ces boosters servent non seulement à simplement augmenter sa vitesse pour réaliser un meilleur temps, mais surtout à prendre de l'élan pour réaliser des sauts ou traverser certains passages particuliers.

Une particularité intéressante des boosters est qu'ils ont un **sens donné** : ainsi, si on aborde un booster en sens inverse, il va **ralentir** le véhicule fortement au lieu de le faire accélérer. Cela permet encore de nouvelles utilisations inventives de cet élément : on peut par exemple le placer en sens inverse à un endroit particulier de la piste pour forcer le joueur à arriver à cet endroit avec une vitesse minimum donnée, sans quoi il repartira en arrière.

- **Sauts** : La voiture peut effectuer un saut grâce à une partie de circuit formant un **tremplin** la faisant décoller. Ces sauts comportent un aspect technique très important. En effet, le joueur doit maîtriser de nombreux paramètres pour bien négocier un saut :

- **Vitesse en abordant le saut et angle vertical pris par la voiture en plein vol** : Pour contrôler la hauteur du saut, la distance parcourue, et la vitesse à l'atterrissage.
- **Angle horizontal pris par la voiture à l'abord du saut** : Celle-ci continuant en plein vol à se tourner selon l'angle qu'elle avait au départ, il faut selon les cas soit aborder le saut bien droit pour ne pas atterrir à côté de l'endroit souhaité, soit imprimer un effet de tournant à l'entrée du saut pour atterrir avec un certain angle par rapport à la pise, afin d'aborder un virage immédiatement après par exemple.
- **Angle vertical pris par la voiture à l'atterrissage** : Si l'angle n'est pas suffisamment parallèle à la piste, la voiture peut au mieux subir une perte de vitesse, au pire rebondir de manière difficile voire impossible à contrôler. L'angle d'atterrissage détermine donc la rapidité du redémarrage du véhicule après l'atterrissage.

- **Trous, pylônes, etc** : On trouve divers obstacles sur la route, qui ne servent qu'à forcer le joueur à les éviter. Selon l'obstacle, un échec entraîne des conséquences plus ou moins graves (recommencer la course du début si le joueur tombe dans un trou, perte de temps dû au ralentissement s'il heurte un pylône, etc).

- **Loopings, half pipes, tubes, etc** : Les circuits prennent souvent des formes fantaisistes, permettant aux voitures d'effectuer des figures impressionnantes : loopings, half-pipes (forme de tube dont il n'existerait que la moitié inférieure), tubes... La clé du passage de ces éléments est généralement d'arriver avec **suffisamment de vitesse** pour coller à la paroi sans tomber, et de gérer la **trajectoire** très précisément pour ne pas partir hors de la piste. Ce sont ces éléments du circuit qui exploitent le plus la physique particulière du jeu, mais qui constituent aussi les parties les plus techniques de son gameplay : bien les aborder peut requérir de nombreuses heures de jeu et une parfaite connaissance de la piste et des réactions de la voiture, ainsi qu'un pilotage extrêmement précis.

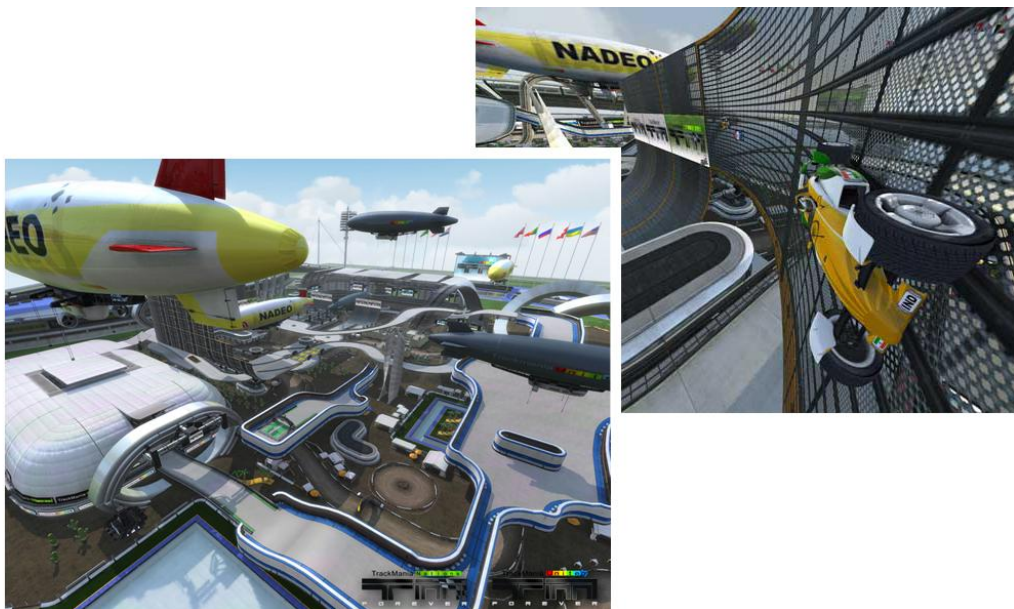
- **Embranchements différents** : Certains circuits comportent plusieurs embranchements. Certains font gagner quelques secondes, d'autres font tourner le joueur en rond et lui font donc perdre du temps, etc. Il est donc important de choisir le bon embranchement.

- **Checkpoints** : On trouve des « checkpoints » sur la plupart des pistes. Au passage d'un checkpoint, le temps mis par le joueur pour y parvenir est indiqué, ainsi que le temps qui le sépare du premier s'il est dans une course à plusieurs, ou de son meilleur temps s'il est dans une course solo où il tente de battre son record.

- **Herbe** : En dehors de la piste en asphalt, il y a de l'herbe. Celle-ci fait même parfois partie du tracé de la course. Le comportement de la voiture est totalement différent sur l'herbe : elle va beaucoup moins vite, accélère moins rapidement, et surtout dérape beaucoup plus. Ceci force le joueur à anticiper les virages et commencer à tourner bien plus tôt.

Ces nombreux éléments permettent une grande variété dans les circuits. L'important est qu'ils peuvent être combinés entre eux pour créer des circuits très complexes. A un certain niveau, la complexité de ces combinaisons demande non seulement un pilotage d'une précision extrême, mais nécessite même en amont une certaine réflexion du joueur pour seulement comprendre comment passer la combinaison. Comme il n'existe qu'une seule voiture dans le jeu, il est plus facile de savoir exactement comment elle va réagir et donc de concevoir des circuits demandant une grande précision.

On le voit, le level design développé de Trackmania Nations tire pleinement parti de son gameplay pour offrir à la fois sensations fortes et aspect technique très pointu au joueur.



Sensations recherchées

Tout ceci a pour but d'apporter au joueur des sensations, un « feeling » particulier à ce jeu. Mais quels sont les points clés de ces sensations ?

Rapidité de jeu

En bon jeu typé arcade, Trackmania est **très rapide à jouer** :

- Les courses sont **courtes** (un tour de 20 à 40 secondes en moyenne) et la voiture va très vite, poussant le joueur à jouer et prendre les décisions rapidement.
- Tout est fait pour qu'il n'y ait **aucun temps de latence** : l'utilisation de la touche ENTRÉE pour recommencer la course immédiatement, à n'importe quel moment, est une preuve particulièrement évidente de ce fait. De plus, les temps de chargement sont rapides. De ce fait, le joueur est tout le temps en train de jouer et il n'y a pas de temps mort.

Le jeu fait donc ressentir une sensation d'immédiateté et de rapidité assez agréables.

Acrobaties et vitesse : sensations fortes

Les réactions physiques de la voiture ne collent absolument pas à la réalité. Bien au contraire, elle fait des sauts immenses, des dérapages invraisemblables, le tout à une vitesse très élevée. Ceci apporte donc des sensations fortes au joueur, ce qui crée l'aspect « fun » du jeu. Quand la voiture réalise une acrobatie particulière, celle-ci est même indiquée au joueur : le nom de la figure qu'il vient d'effectuer s'affiche à l'écran.

Cependant, et c'est le second point important du gameplay, le moteur physique est très « réaliste » dans la logique du jeu : les réactions de la voiture sont très détaillées et il n'y a pas de place pour le hasard. Le moindre changement dans la vitesse ou l'angle de collision du véhicule crée une différence dans sa réaction, et il réagit donc de manière extrêmement précise.

C'est là que réside l'intérêt technique du jeu : la qualité du moteur physique rend la connaissance parfaite des réactions de la voiture et la précision du pilotage indispensables au succès du joueur.

Les circuits sont conçus pour exploiter à la fois ce côté irréaliste et pourtant très précis : ils demandent au joueur à la fois d'effectuer des actions assez acrobatiques, tout en calculant sa trajectoire très précisément pour ne pas partir dans le décor ou perdre un temps important.

Objectif chrono

L'objectif de base du jeu est unique : **réaliser le meilleur temps sur le circuit**. Il n'y a pas d'autre but, tout le game design tourne autour de cet objectif et concentre l'attention du joueur dessus. Ainsi, il n'y a aucune prise en compte des dégâts que pourrait subir le véhicule lors des nombreuses collisions qu'il subit avec le décor, ce qui détournerait la concentration du joueur de sa course au chrono. En mode multijoueur, il n'y a aucune collision non plus avec les autres véhicules : le joueur est là pour réaliser le meilleur temps et sa seule préoccupation est le circuit, et non la gêne que pourraient constituer les voitures des autres joueurs.

De même, la seule **évolution possible** pour le joueur est de réaliser sans cesse de meilleurs temps : il n'y a pas par exemple de possibilité d'obtenir de nouvelles voitures, nouveaux circuits, etc. La seule récompense qu'offre le jeu est toujours liée uniquement à l'amélioration des temps du joueur : meilleur classement mondial en online, médailles par circuit selon le chrono réalisé en offline... Les récompenses offertes par le jeu orientent donc le joueur vers un but unique : aller toujours plus vite, réaliser un chrono toujours meilleur.

On constate donc que Trackmania Nations a un seul but, qui est très simple, mais bien développé dans le sens où tout le jeu est orienté autour de ce but et pousse le joueur à l'atteindre. Il n'est pas distrait par d'autres paramètres, et le jeu assume donc totalement l'objectif simple mais fort autour duquel il est construit.

Compétitivité

Enfin, Trackmania Nations est fortement axé sur la **compétitivité entre les joueurs** : chacun doit réaliser le meilleur temps, certes, mais aussi un temps meilleur que celui des autres.

Le jeu montre cet objectif au joueur de nombreuses manières :

- Pour commencer, Trackmania Nations a été réalisé spécialement pour l'ESWC, événement de par sa nature même purement compétitif.

- L'unique environnement du jeu est un stade. Quel environnement pourrait mieux incarner la compétition que celui-ci ?

- La cinématique d'introduction, faite pour présenter l'esprit du jeu et mettre le joueur dans l'ambiance, comporte certains éléments évidents : une voix de présentatrice présente d'emblée une compétition où chacun doit courir contre les autres ; on y voit de nombreuses voitures courant sur un même circuit, de toute évidence engagées dans une course endiablée pour la victoire. Enfin, les mots « Massive Multiplayer Action » qu'on peut lire à un moment de la cinématique prouvent que le jeu est orienté sur le multijoueur et la compétition.

- Le jeu indique explicitement que le mode solo est là pour permettre au joueur de s'entraîner (et sous-entend donc que la partie principale du jeu se situe ailleurs) ; s'entraîner évidemment dans le but d'aller courir contre les autres joueurs en mode online.

- Comme on l'a déjà fait remarquer, il n'existe qu'un seul modèle de voiture dans le jeu : ceci pousse le joueur à comprendre que sa victoire ne dépend pas de quel modèle il choisit, mais uniquement de son niveau de jeu. Avoir une seule voiture rend ainsi les règles plus « strictes » et la compétition plus sérieuse.

- C'est évidemment dans le mode online que l'aspect compétitif se ressent le plus :

- **Niveau individuel** : Il existe un classement mondial où chaque joueur a une place. L'objectif est donc d'avoir la meilleure place dans ce classement. A chaque démarrage du mode de jeu online, les 10 meilleurs joueurs sont affichés, afin de renforcer cette idée de compétitivité.

- **Niveau national** : En plus de ce classement individuel, chaque joueur court pour son pays : au début du jeu, il doit indiquer le pays pour lequel il veut courir, et sa voiture est aux couleurs de celui-ci. En jouant, il gagne des points pour son classement personnel mais aussi pour le classement de son pays au niveau international. Le jeu insiste fortement là-dessus, ce qui se remarque à plusieurs points :

- A chaque lancement du jeu, le tableau du classement des pays s'affiche.
- L'hymne national du vainqueur retentit après chaque course.
- Les drapeaux des différents pays flottent sur le stade, évoquant les compétitions « réelles » telles les Jeux Olympiques.
- Le titre du jeu lui-même, Trackmania Nations, laisse peu de doute quant à cette interprétation.

Comme dans les sports classiques, on constate donc une **compétition à deux niveaux** : les records et le classement personnels par rapport aux autres, et le classement de son pays.

On peut donc clairement dire après avoir vu tous ces points que **Trackmania Nations exploite sa forte orientation online en exaltant un sentiment de compétitivité chez les joueurs.**



Les modes de jeu

Il existe plusieurs modes de jeu. Nous allons les détailler l'un après l'autre.

Solo

Le mode Solo permet de jouer seul sur les circuits du jeu. Le jeu comporte de base 100 circuits, répartis en 4 niveaux de difficulté : Beginner, Advanced, Expert et Pro.

Le joueur joue tout seul sur le circuit, et son objectif principal est d'établir le meilleur temps sur chacun. La **récompense** obtenue est une médaille : bronze, argent, or ou platine selon le temps réalisé. Le joueur peut ainsi se rendre compte de la qualité de sa performance. La présence d'un **fantôme** (autre voiture transparente suivant le trajet effectué par le joueur lors de son meilleur temps sur le circuit) est aussi utile pour se comparer à son meilleur temps si l'on a déjà terminé précédemment un circuit en particulier.

Comme l'indique le descriptif de ce mode dans le jeu lui-même, le Solo est surtout là pour **s'entraîner en vue de compétitions online** : la seule récompense qu'obtient le joueur est les médailles, et il n'y a rien de plus à voir une fois les 100 circuits de base terminés avec l'or.

On pourrait donc dire que le mode Solo n'est pas très développé et n'offre pas une durée de vie très longue, mais ce choix est totalement assumé par les développeurs qui mettent l'accent sur le multijoueur.

Hot Seat

Le mode Hot Seat permet à plusieurs joueurs de jouer à la suite sur un même PC. Là encore, le vainqueur est celui qui réalise le meilleur temps sur le circuit.

Les joueurs jouent alternativement. Une fois qu'un joueur a terminé la course en réalisant le meilleur temps, ou que son temps de jeu est expiré, c'est le tour du joueur suivant. Chacun continue à jouer alternativement (le joueur ayant réalisé le moins bon temps étant donc prioritaire) jusqu'à ce que le temps de chacun soit expiré.

On peut jouer à ce mode de 2 manières : le mode « **Time** » et le mode « **Tries** ».

Dans le mode « Time », chaque joueur dispose d'un même temps de jeu donné. Dès qu'il commence à jouer, son temps restant diminue. Quand il n'a plus de temps, il ne peut plus jouer.

Dans le mode « Tries », chaque joueur dispose d'un même nombre d'essais donné. Chaque essai (arrivée à la ligne d'arrivée ou utilisation du bouton ENTRÉE pour repartir du début) est décompté de son nombre d'essais. Quand il n'en a plus, il ne peut plus jouer.

Divers paramétrages sont possibles pour ce mode : temps disponible en mode Time, nombre d'essais en mode Tries, choix d'un ou plusieurs circuits à la suite à jouer, etc.

Un petit défaut de ce mode est l'absence de possibilité de déterminer un temps ou un nombre d'essais différent par joueur : chacun dispose forcément du même temps/nombre d'essais que les autres, et ceci empêche de créer un handicap dans le cas de joueurs de niveaux différents jouant ensemble.

Editor

Le mode Editor est, comme son nom l'indique, un **éditeur de circuit**. Le joueur peut donc créer ses propres circuits, les tester, et jouer dessus en mode offline ou online.

L'avantage de l'éditeur est qu'il est très intuitif. Il comporte un nombre d'options relativement restreint (sélectionner les blocs, les placer, tester la course...) mais tout à fait suffisant pour créer des circuits aussi complexes que ceux déjà présents dans le jeu, puisque tous les blocs constitutifs de ces circuits sont présents dans l'éditeur.

L'éditeur utilise principalement la souris, plus que le clavier.

Ce mode est une bonne idée, car il prolonge l'expérience de jeu : il permet aux joueurs de s'impliquer en concevant à leur tour des parties du jeu, et leur permet en plus de partager leurs créations.

LAN

Le mode LAN permet de jouer avec d'autres joueurs sur plusieurs PC connectés en LAN. Sa présence est tout à fait normale pour un jeu orienté multijoueur, et ce mode remplit sa fonction : les divers modes de jeu multijoueur (qu'on va voir plus bas) sont présents. Jouer en LAN est un point très apprécié par les joueurs de ce type de jeu, la présence de ce mode était donc indispensable.

Internet

Ce mode est probablement le plus important du jeu. C'est dans ce mode online qu'il est possible de jouer contre des joueurs du monde entier, et que la compétitivité est à son plus haut niveau.

Le joueur commence à se connecter avec son compte sur un serveur, qu'il peut choisir parmi les serveurs mondiaux. Le mode de jeu joué sur chaque serveur est affiché, ainsi que le nombre de joueurs présent et le nombre de joueurs maximum accepté.

Il existe plusieurs modes de jeu :

- **Time Attack** : Dans ce mode, un compte à rebours défile, et les joueurs peuvent continuer à concourir tant que celui-ci n'est pas arrivé à 0. L'objectif est de réaliser le meilleur temps au tour.

- **Rounds** : Ce mode est celui qui se rapproche le plus d'une course « classique » : l'objectif est non pas de réaliser le meilleur temps sur un nombre d'essais indéterminé comme en Time Attack, mais bien d'arriver premier à la ligne d'arrivée dans la course. Chaque joueur ne dispose donc que d'un seul essai : s'il se crashe ou appuie sur ENTRÉE, il n'a plus de possibilité de revenir dans la course. Un classement est effectué, et une fois que tout le monde est arrivé ou a arrêté la course, le jeu passe à la suivante. Afin d'éviter des attentes trop longue à cause de joueurs mettant trop de temps à arriver, un temps limite par course est déterminé. Ceci permet de jouer rapidement pour tout le monde.

Enfin, puisque le joueur ne peut pas jouer « à l'infini » comme dans les autres modes (puisque la course s'arrête pour lui s'il appuie sur ENTRÉE), il passe automatiquement en mode Spectateur quand il a perdu : dans ce mode, il peut suivre la progression des voitures encore en lice. Cela permet d'avoir une distraction intéressante couvrant le temps d'attente jusqu'à la prochaine course.

- **Laps** : L'objectif dans ce mode est de parcourir un maximum de distance dans le minimum de temps. Cette distance est mesurée en checkpoints. Le vainqueur n'est donc ni celui qui fait le meilleur temps en un tour, ni celui qui arrive premier à la ligne d'arrivée, mais celui qui a passé le plus grand nombre de checkpoints. Si deux joueurs ont passé le même nombre de checkpoints à l'issue de la course, c'est le temps qu'ils ont mis qui les détermine.

Un compte à rebours défile, et la course s'achève quand il arrive à 0.

Le joueur peut appuyer sur ENTRÉE pour recommencer la course, mais dans ce cas son nombre de checkpoints passés et le temps utilisé sont remis à zéro : il est donc dangereux d'utiliser cette option à cause du compte à rebours, puisque le joueur risque alors de ne pas avoir le temps de terminer entièrement la course.

Dans tous ces modes, il est possible pour les joueurs de lancer un vote pour passer immédiatement à la prochaine course, ou au contraire recommencer la course en course. Chacun vote en appuyant sur une touche et ce qui a été décidé prend effet à la fin du temps de vote. C'est un élément permettant une certaine liberté aux joueurs dans la manière dont ils veulent jouer, ce qui est un bon point.



Habillage du jeu

Graphisme

Trackmania Nations ne possède qu'un seul environnement, qui est par ailleurs une nouveauté par rapport aux anciens épisodes : l'environnement « Stadium ». Toutes les courses se déroulent dans un stade. La couleur des menus, gris sur fond vert, reflète d'ailleurs les couleurs principales de l'environnement du jeu : la piste grise sur l'herbe verte du stade.

On constate une utilisation claire et ergonomique des couleurs dans les circuits :

Le tracé général de la **piste** est **gris** comme de l'asphalte.

La ligne de **départ** est peinte en **vert**.

La ligne d'**arrivée** est peinte en **rouge**.

La couleur **orange**, bien visible sur le gris de la piste, indique un **danger** : trou, pylône, etc.

Les **boosters** sont de couleur **jaune**.

Les **bords** de la piste sont de couleur **noire**.

Les **virages brusques** sont indiqués par des flèches de couleur **orangée**, synonyme de danger comme on l'a vu, attirant donc l'attention du joueur.

Ceci permet une identification immédiate de chaque élément pour le joueur et offre donc une bonne lisibilité au jeu.

Enfin, le fait que chaque voiture soit peinte aux couleurs du pays du joueur indique immédiatement son appartenance. Cependant, en pratique, on ne prend pas vraiment le temps de regarder les couleurs des autres véhicules.

De plus, pour ajouter à l'ambiance, les drapeaux des divers pays flottent à divers endroits du stade. Notons aussi la présence de panneaux publicitaires comme dans les vrais stades, affichant des publicités pour le développeur, divers sponsors, etc.

Musique

Les musiques sont dans un genre électro assez entraînant, bien adapté à un tel jeu de course à l'action rapide. On notera un détail intéressant : une bonne partie des musiques du jeu comporte des sons rappelant fortement le tic tac d'une montre, évoquant le passage du temps. On peut donc supposer que les développeurs ont exprimé le but principal du jeu, réaliser le meilleur temps, jusque dans les musiques, ce qui plonge le joueur dans ce but encore un peu plus, et ce de manière inconsciente. Un détail intéressant qui méritait d'être relevé.

Différences avec les anciens épisodes

Trackmania Nations reprend la plupart des éléments principaux de la série : concept de base (jouabilité arcade, circuits complexes, etc), présence d'un éditeur de circuits, etc. Il s'inscrit donc clairement dans la continuité des épisodes précédents.

Cependant, il comporte aussi plusieurs différences avec ceux-ci : là où ceux-ci comportaient plusieurs types de circuit, chacun jouable avec un type de véhicule différent, Nations n'offre qu'un environnement, Stadium, et qu'une seule voiture. De plus, certains modes de jeu (le Stunt Mode par exemple) ne sont pas présents dans cette version.

La principale différence reste toutefois l'orientation purement online de Nations. Les épisodes précédents comportaient un mode Solo plus consistant, avec une progression du joueur dans le jeu : gain d'argent utilisé pour débloquer des circuits, etc. Cette progression n'est pas visible dans Trackmania Nations puisque tout est disponible dès le départ. On a déjà vu que ceci est dû au fait que la priorité a été donnée au mode online.

En effet, Trackmania Nations voit l'apparition du Leaderboard, le tableau de classement mondial des joueurs évoqué plus haut. C'est un des principaux ajouts du jeu, qui lui fait prendre une orientation différente des précédents opus en mettant l'accent sur la compétitivité entre joueurs du monde entier.

Points forts et points faibles

En connaissance de tous les éléments évoqués ci-dessus, on peut dire que Trackmania Nations est un jeu bien conçu, possédant un objectif simple mais fort s'adressant à un public d'une certaine importance. Tous les éléments allant dans le sens de cet objectif, et s'agençant bien entre eux, le jeu fonctionne bien et il n'y a pas de défauts majeurs. Trackmania Nations est agréable à jouer, à la fois immédiat de prise en main et profond dans son gameplay, et crée donc une expérience prenante.

Cependant, l'orientation fortement poussée sur le online est une décision de design intelligente, mais à double tranchant : la progression solo étant très limitée (simplement obtenir la médaille de platine dans chaque circuit) et les récompenses offertes par le jeu se limitant uniquement à une meilleure place au classement général, seul un certain public jouera à Trackmania Nations sur le long terme.

En effet, les joueurs passionnés seront pris dans cette course au classement, et ils seront poussés à jouer longtemps et beaucoup au jeu. Trackmania Nations est donc adapté à ce type de public.

A l'inverse, les joueurs plus occasionnels, appréciant d'autres types de récompense qu'un simple classement dans un tableau (comme par exemple le déblocage de nouveaux éléments au fur et à mesure, comme de nouveaux circuits ou véhicules – en un mot, un sentiment de progression dans le jeu) auront vite fait le tour du jeu et seront peu susceptibles d'y retourner. L'absence de possibilité de jouer contre des voitures gérées par une intelligence artificielle, dans un mode Grand Prix par exemple, rend Trackmania Nations intéressant uniquement pour les joueurs désirant battre leurs propres records.

En bref, Trackmania Nations, comme la plupart des jeux online, s'adresse donc avant tout à des passionnés capables de s'investir fortement dedans, mais malheureusement assez peu aux autres types de joueurs.

De plus, pour un jeu autant axé sur le online et la compétitivité, on peut aussi reprocher le manque de communication entre les joueurs : ceci vient du fait que comme on l'a expliqué, le jeu est fait pour ne pas laisser de temps mort. C'est un bon point mais qui comporte un revers, puisque cela ne laisse de fait aucun temps ou presque pour que les joueurs puissent discuter entre eux. Tout le monde joue donc ensemble, mais sans aucune communication, ce qui est assez paradoxal.

Enfin, en plus de ce mode Grand Prix qui aurait pu être ajouté, on peut aussi regretter qu'une feature du jeu, les figures affichées à l'écran quand le joueur réalise des acrobaties, n'est pas pleinement exploitée : les développeurs auraient ainsi pu inclure un mode de jeu où l'objectif aurait été de réaliser les figures les plus évoluées possible dans un temps donné. Avec des circuits spécialement pensés dans cette optique, et un système de points récompensant les figures, ceci aurait pu donner un mode de jeu intéressant et offrant une alternative à la course pure, ce qui aurait été une bonne exploitation du gameplay. Ce mode était d'ailleurs présent dans Trackmania Sunrise sous le nom de Stunt Mode.

En plus de vouloir orienter les joueurs sur la compétition entre eux pour le meilleur temps, on peut supposer que Nadeo n'a pas désiré inclure tous les points-clé de sa série Trackmania dans un épisode gratuit, sans quoi les joueurs préféreraient naturellement le produit complet et gratuit à des épisodes payants ne comportant finalement pas beaucoup d'ajouts. Tout en limitant le contenu de Trackmania Nations, ce qui n'est pas un bon point en soi, une telle décision semble totalement logique du point de vue du marché sur le moyen et long terme.

Il ne reste plus qu'à ajouter que Trackmania Nations est toujours pris en charge par Nadeo aujourd'hui, et que les mises à jour sont régulières. Il n'a pas été abandonné après la fin de l'ESWC ou la sortie des épisodes ultérieurs. Le jeu restant relativement récent, et étant surtout une bonne vitrine pour Nadeo, et pour ses autres produits Trackmania payants, cette décision semble logique.

Trackmania Nations réunit donc tous les atouts de la série Trackmania, en lui offrant dans cet épisode une orientation online exploitant l'intérêt grandissant des joueurs envers ce mode de jeu. En s'inscrivant de plus dans la promotion de l'ESWC et en rendant le jeu disponible à tous par un téléchargement gratuit, Nadeo parvient à utiliser ce projet pour promouvoir sa propre image auprès des joueurs et offrir une publicité à long terme pour sa principale licence.

