

# RETRO POLIS

**DOSSIER:**  
*L'évolution de Sonic:  
des pixels aux  
polygones*



**GOODIES:**  
*Le Lock On de Sega*



**JEUX:**  
*PANZER DRAGOON II*  
*SONIC & KNUCKLES*  
*ECCO: DEFENDER OF THE FUTURE*  
*MICKEY MANIA*  
*STREETS OF RAGE II*  
*SONIC TRIPLE TROUBLE*  
*F355 CHALLENGE*

**N°11**

novembre 2010

F3TR0POL15 - 11 - 0C



# SEGA



Il n'y a que  
**sur Saturn**  
que l'action prend une telle  
**envergure.**



**Panzer dragon II**. La suite des aventures de Kail dans son univers féérique à dos de dragon. Ce dernier a changé : en plus de voler, il peut marcher et courir dans des décors 3 D encore plus fabuleux. Seule ombre au tableau : la présence de nombreuses créatures maléfiques annonciatrices de boss particulièrement imposants. Heureusement, vous avez des atouts : une grande puissance de feu, un destrier ultra-rapide avec des rotations à 360° et le choix des angles de vue. Vous n'avez pas le mal de l'air au moins ?

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10\* et sur minitel 36 15 Sega\*\*. \* 2,23 F/min \*\* 1,29F/min

 **SEGA SATURN** PEUT-ÊTRE UN PEU TROP REEL.

## **EDITO NOVEMBRE 2010**

*What Nintendon't...*

*Ce mois-ci, la quasi-totalité de jeux que vous retrouverez en test dans votre magazine seront des exclusivités Sega!*

*En poupe, nous retrouvons le splendide Panzer Dragoon II mais y'a aussi du beau monde derrière: nouvel Ecco sur Dreamcast, Streets of Rage II, F-355 Challenge...*

*Et n'oublions pas bien sûr Sonic, très en forme lui aussi puisque vous le retrouverez ici dans ce qui restera certainement ses meilleures aventures respectives sur 8 et 16 bits, ainsi que dans le dossier du mois.*

*Bon alors l'intrus dans tout ça, c'est Mickey Mania, seul jeu de la sélection dispo chez la concurrence! Mais honnêtement, la monture Mega CD présentée ici surpasse toutes les autres de toute façon alors... oui, Sega c'est plus fort que toi encore une fois!*

**Trev**

**AGENDA** p.02

**TESTS** p.15

**DOSSIER** p.33

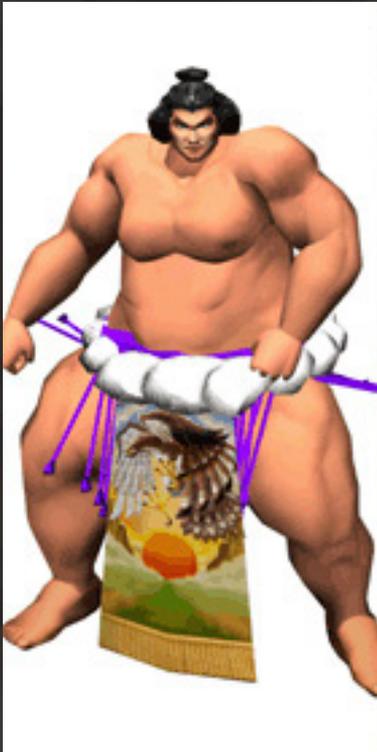
# AGENDA

## Happy Birthday E. Honda



*E. Honda est né le 3 novembre 1960 (poids à la naissance: inconnu). Dès Street Fighter II, il a fait partie des persos lourds du jeu aux côtés de Zangief. Ne confondez donc pas lourds et tas de graisse, Honda est bien plus vif qu'il en a l'air et il peut faire avec une main l'équivalent des mille-pieds de Chun-Li... Tout en avançant (allez avouez, à Street on a tous pris au moins une fois Honda pour bloquer un pote débutant dans un coin en martelant le bouton coup de poing...). Mais attention, le sumotori ce n'est pas des centaines de baffes, des coups de postérieur venant d'en haut ou des attaques fusées... C'est avant tout une discipline extrêmement respectée au Japon et notre ami Honda compte bien lui faire gagner la reconnaissance du monde entier en participant au tournoi. Au fait, le prénom qui se cache derrière le E. n'est pas Eric, ni Emilien mais Edmund. Tâchez de vous en souvenir si vous le croisez, on dit que ceux qui ont osé l'appeler Estelle Honda ne sont toujours pas sortis du coma...*

## ***Happy Birthday Taka***



***Taka Arashi, né le 11 novembre 1968, est l'un des deux nouveaux combattants de Virtua Fighter 3. On pouvait déjà compter sur Jeffry et Wolf pour les persos les plus costauds de la série mais Taka est un sumo qui se classe donc d'entrée dans la catégorie super poids lourds! Sa storyline évoque sa brutalité et sa retraite du monde des sumotoris après avoir relevé le défi d'un homme - sûrement inconscient - dans un bar. Mais sa motivation à participer au 3ème World Fighting Tournament reste la même que celle d'E. Honda, un autre sumo bien connu des jeux de baston: prouver au monde entier la valeur de son art de combat!***



**Votre petit frère regrettera longtemps  
d'avoir échangé vos anciens jeux Sonic.**



**S o n i c & K n u c k l e s**



Dans *Sonic & Knuckles*, il vous suffit de choisir d'être Sonic ou Knuckles pour ne plus avoir le même jeu. Et si par chance, votre

**SEGA**

**C'est plus fort que toi**

petit frère n'a pas encore échangé vos jeux *Sonic 2* et *Sonic 3*, vous saurez alors à quel point Knuckles peut métamorphoser ces jeux.

## Sortie d'Aladdin

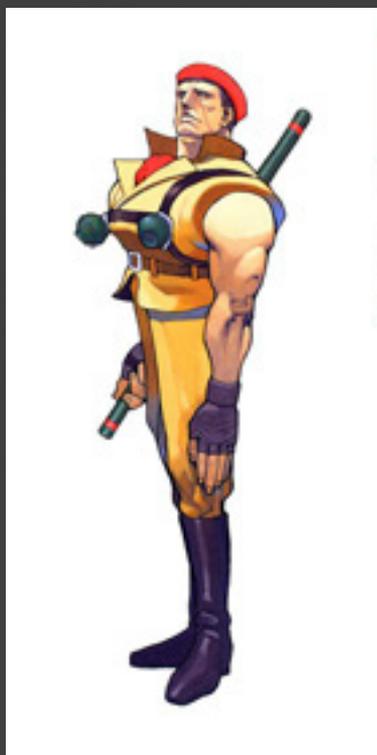


*Le 11 novembre 1993, le jeu dont la version Megadrive a laissé tout le monde bouche bée lors de sa présentation au CES de Chicago arrive enfin dans nos rayons! Le Aladdin de chez Disney - mais aussi et surtout de chez Virgin - se fend d'une réalisation digne du dessin-animé sur la 16 bits de Sega... et va permettre à ses joueurs de gentiment se moquer du camp Nintendo qui hérite pour une fois d'une version bien moins transcendente signée Capcom. Parfois la roue tourne, les mecs!*

### **Le saviez-vous?**

*Sonic 3 et Sonic & Knuckles n'auraient dû être qu'un seul et même jeu mais on été finalement splittés pour une question de planning. Imaginez la durée incroyable de l'aventure si ça n'avait pas été le cas!*

## Happy Birthday Rolento



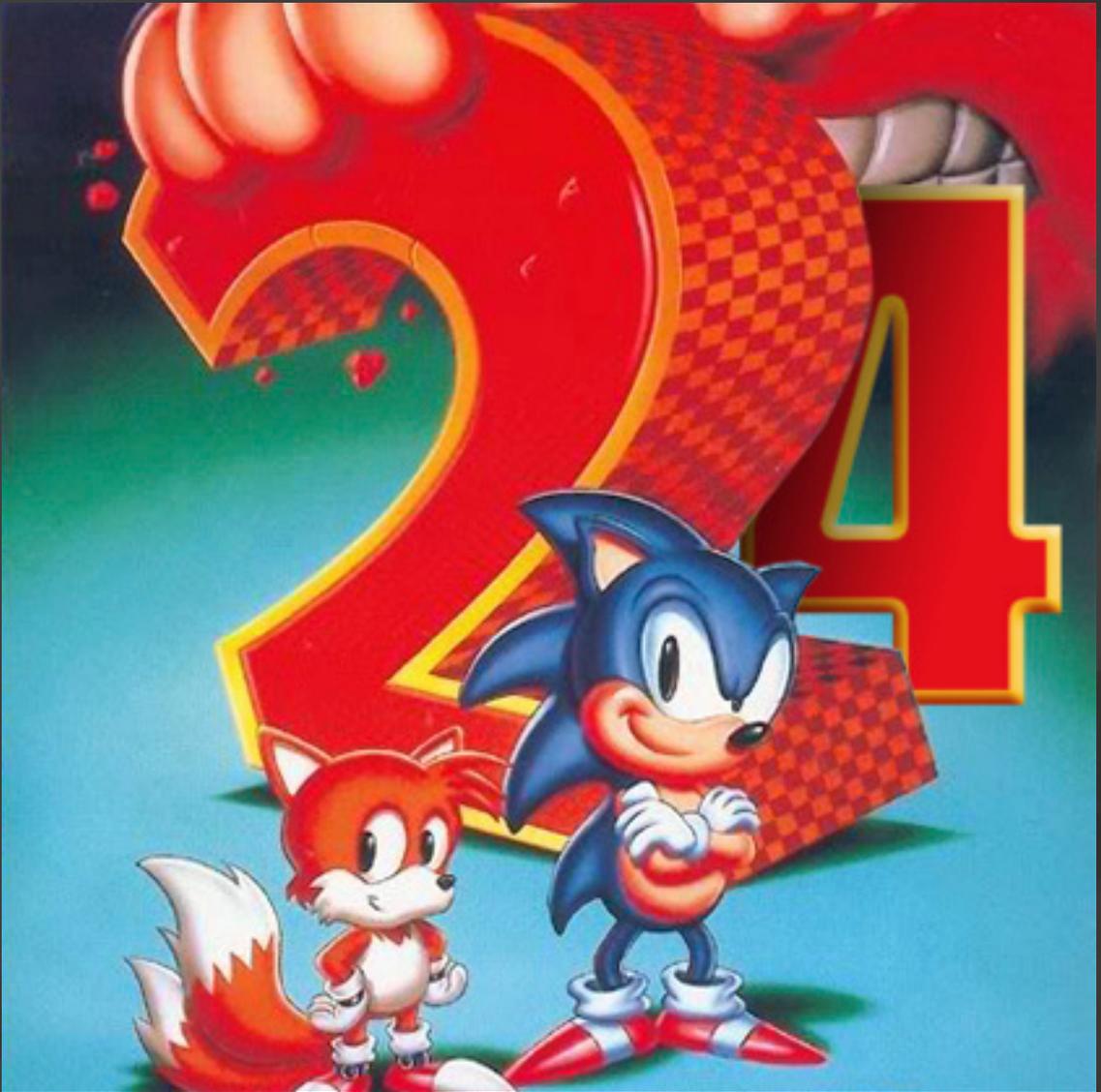
*On sait que Rolento est né un 15 novembre mais on en ignore l'année. Et si vous voulez mon avis, il ne vaut mieux pas aller l'embêter à ce sujet: ce chef militaire a déjà tué un soldat désobéissant devant ses hommes juste pour donner l'exemple... Pour le reste, Rolento faisait partie des bad guys de la série Final Fight; son arrivée à partir de Street Fighter Alpha 2 lui donnera l'occasion de croiser à nouveau le chemin d'un redoutable adversaire, Guy, qui avait refusé de le rejoindre au sein de l'organisation criminelle Mad Gear. Bon, en tout cas il va falloir que Rolento se calme un peu car il entre dans la cour d'un autre chef militaire tyrannique habillé en rouge et lui, il n'a pas besoin d'un bâton et de grenades pour faire mal...*

## Happy Birthday Dhalsim



*Le sage et élastique Dhalsim est né le 22 novembre 1952. Apparu dès Street Fighter II parmi les 8 personnages de base, il est alors mieux connu par les joueurs sous le pseudo «ah ouais le mec qui étire ses bras et ses jambes» (oui, c'est quand même un pseudo). En effet, Dhalsim a la particularité unique de pouvoir frapper ses adversaires à distance en plus d'utiliser des projectiles - ou son propre corps comme projectile. Il pourra donc cracher du feu ou carrément vous le lancer: et oui, il s'agit alors de vraies boules de feu. J'insiste sur «vraies» car on appelle trop facilement boule de feu n'importe quel projectile dans les jeux vidéo alors profitons-en pour remettre quelques pendules à l'heure: Dhalsim=boule de feu. Ken=pas boule de feu. Super Mario+fleur=boule de feu. Sub-Zero=surtout pas boule de feu, malheureux. Voilà, la leçon est finie, demain nous apprendrons avec Dhalsim comment faire trois fois le tour de son corps avec le bras gauche en se grattant l'oreille avec le pied droit.*

## ***Sonic 2's Day aux USA***



***Marquez ce jour d'une croix bleue sur votre calendrier! Le 24 novembre 1992 est proclamé Sonic 2's Day aux Etats-Unis, à l'occasion de la sortie du jeu sur Megadrive! C'est dire si cette suite est attendue... Descendez dans la rue, chevauchez un hérisson, roulez une pelle à un renard et surtout foncez vous procurer la fabuleux Sonic 2, encore plus beau, encore plus rapide!***



# LOCK ON : VISEZ LA TETE

Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur  
le plus puissant du monde :  
la machine humaine et ses incroyables réflexes



Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque le signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir.

## Happy Birthday Ryo



*Le héros de Shenmue Ryo Hazuki est né le 29 novembre 1968... Et c'est précisément un 29 novembre que commencera son aventure avec le meurtre tragique de son père sous yeux. Alors pour lui remonter le moral, voici pour vous une liste de cadeaux possibles à lui offrir et qui pourraient lui aider à retrouver le moral: un jeu Saturn (il en a une chez lui), de nouveaux vêtements, un pansement Hello Kitty pour changer un peu; et si on se met à plusieurs, éventuellement une moto (histoire qu'il arrête d'emprunter celle de son pote quand il doit sauver son amie des griffes d'un gang local). Une fête surprise ça peut le faire aussi, évitez juste d'en parler à Lan-Di. Il fout toujours la merde quand il s'invite chez des gens celui-là.*

## **R.I.P. Iwao Hazuki**



***Le père de Ryo Hazuki dans Shenmue est mort le 29 novembre 1986. Heure approximative du décès: entre 16h05 et 17h00 (ça dépend si vous vous basez sur le temps réel ou celui du jeu). Cause du décès: un coup fatal issu d'un art martial légendaire. Meurtrier présumé: Lan-Di, par homicide volontaire. 3 Témoins au moment du meurtre: Ryo Hazuki, le fils de la victime ainsi que deux hommes de main du meurtrier présumé. Informations supplémentaires: le meurtrier et la victime semblaient se connaître. La victime a été tuée le jour de l'anniversaire de son fils mais cela ne semble pas avoir de lien direct avec l'affaire. En revanche, le vol d'un mystérieux miroir semble être lié à la visite du meurtrier. Voilà, maintenant que vous avez les éléments essentiels à cette enquête, vous avez jusqu'au 15 avril 1987 pour classer le dossier. Nous plaçons le fils de la victime sous votre protection - et votre contrôle. Etant donné que vous avez tué par homicide involontaire plusieurs hérissos bleus les années passées, nous vous confisquons votre arme, vous vous servirez d'un pad Dreamcast à la place. Des questions?***

## **Sortie de Shenmue II**



*La suite du très grand Shenmue arrive enfin en Europe le 30 novembre 2001. C'est une nouvelle fabuleuse pour tous les joueurs Dreamcast qui vont enfin poursuivre la quête de Ryo Hazuki, mais ils ne connaîtront malheureusement pas ce fameux adage qui dit que les meilleures choses ont une fin. Foncez acheter ce jeu, mais prenez ensuite le temps de l'apprécier comme si il s'agissait du dernier épisode d'une saga inachevée; car qui sait combien de temps nous devons attendre pour en connaître la suite à son tour?...*

### **Le saviez-vous?**

*La musique entraînante du boss de Sunset Park Zone dans Sonic Triple Trouble sur Game Gear existait déjà auparavant dans Sonic Chaos: on ne pouvait alors l'écouter qu'en débloquent le Sound Test du jeu.*



LA



MANIA



VOUS



GUETTE...

# LA MICKEY MANIA DEFERLE SUR LA FRANCE



SONY  
Game  
Line  
36.68.22.02

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

MEGA DRIVE

MEGA-CD

# TESTS



## **Le saviez-vous?**

*Le jeu Ecco: Defender of the Future sur Dreamcast sort chez nous en partenariat avec Surfrider Foundation, qui oeuvre pour la protection des océans. L'asso propose même aux joueurs de se joindre à leur cause via un petit tract glissé avec la notice, tandis que Sega leur reverse 5F pour chaque jeu Ecco vendu.*

# PANZER DRAGOON II ZWEI

shoot'em up • Sega/Team Andromeda • 1996 • 1 joueur **SATURN**

*Après nous avoir émerveillé avec un premier volet saisissant sur Saturn, la désormais mythique Team Andromeda nous livre la suite d'un jeu de shoot vraiment pas comme les autres. Grimpez sur le dos de votre dragon et préparez-vous pour un nouvel envol!*



*...Enfin pas tout à fait en fait. C'est sur un petit dragon encore incapable de voler et qui ne demande qu'à évoluer que commence cette aventure placée sous le signe de conflits mêlant forces militaires et entités mystiques. Heureusement, la capacité de tir est bien là; l'homme et le dragon forment également une armée à eux seuls avec différentes possibilités de shoot dévastatrices, grâce à la possibilité de locker plusieurs ennemis et de balancer un nettoyage de l'écran dans les règles de l'art pendant la progression. En plus de ça, l'évolution du dragon est non seulement possible mais c'est également un élément central du jeu qui dépend du scoring; une très bonne idée pour les acharnés qui vient s'ajouter aux multiples embranchements possibles de chaque niveau.*



*Du reste, Panzer Dragoon II est toujours un chef d'oeuvre qui fait honneur à la 32 Bits de Sega. L'ambiance onirique du jeu se mêle à des environnements naturels magnifiques, servis par une bande-son tout simplement magique. Du premier envol à l'assaut d'une forteresse volante en passant la poursuite d'un boss gigantesque dans une forêt dense, cette aventure multiplie les séquences impressionnantes; c'est vraiment un grand tour de force de réussir à proposer ce genre d'atmosphère et de poésie dans un style de jeu basé sur l'élimination et la destruction massive... Après tout, quelques grammes de finesse dans un monde de bourrins ça ne fait pas de mal, bordel.*



- les transformations du dragon
- différents embranchements



- finalement peu de niveaux
- un boss final assez épuisant!

**89%**

GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9

# SONIC & KNUCKLES

plates-formes • Sega/Sonic Team • 19 octobre 1994 • 1 joueur **MEGADRIVE**

*Attention, petite révolution en approche! Sonic & Knuckles se dote d'une cartouche révolutionnaire inaugurant le système Lock-on, qui permet d'accueillir une 2<sup>de</sup> cartouche et ainsi recycler les épisodes précédents: stages bonus pour Sonic 1 (et pour divers autres jeux Megadrive connectés), niveaux revisités par Knuckles avec son lot d'endroits cachés pour Sonic 2 et complément d'aventure pour Sonic 3 dont il est la suite directe. Et quand on branche uniquement le jeu Sonic & Knuckles, que reste-t-il au fait?*



*Eh bien il reste un épisode fantastique, et une suite plus convaincante que Sonic 3 où le hérisson partage cette fois le premier rôle avec un Knuckles qui n'a toujours pas bien choisi son camp. Foncer ou planer, on a alors le choix entre 2 quêtes (celle de l'échidné est un peu écourtée mais pas moins intéressante) à travers des niveaux communs pour la plupart, et quels niveaux! La richesse graphique fait un vrai bond en avant depuis Sonic 2 et les environnements sont grandioses, on a d'ailleurs l'impression d'être dans une base finale dès le 2<sup>nd</sup> niveau! Les thèmes musicaux sont*

*du même acabit avec des mélodies entraînantes comme jamais; la jouabilité quand à elle est fidèle à elle-même, c'est à dire parfaite.*



*En plus d'être frais et novateur, Sonic & Knuckles cache de nombreuses subtilités et clins d'oeil directement inspirés des 3 épisodes principaux qui donnent un sympathique côté best-of pour les fans! La Sonic Team nous a livré une aventure vraiment ambitieuse et grandiose dont le seul réel défaut est d'avoir bizarrement mis Tails et le mode 2 joueurs de côté. Si c'est une façon pour mieux mettre Knuckles en avant en tout cas c'est réussi!*



- évolution plus évidente que Sonic 3
- redécouverte des volets précédents



- disparition du mode 2 joueurs...
- ... et de Tails?!

**96%**

**GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 10 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 10**

# ECCO THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE

aventures aquatiques • Sega/Apalooosa Interactive • 16 juin 2000 • 1 joueur **DREAMCAST**

*Plus profond que le Grand Bleu. Plus mystérieux qu'Abyss. Plus agile que Flipper. Plus intrépide qu'Oum le dauphin. Mesdames et messieurs, voici Ecco dans une magnifique aventure tout en 3D s'il vous plaît! Ajouter une nouvelle dimension à un jeu, c'est déjà pas facile; mais celui-ci implique également des déplacements libres dans de vastes environnements aquatiques! Un défi de taille que la Dreamcast relève heureusement avec brio...*



*...A tel point qu'on se demande à chaque partie si on va mener une captivante et dangereuse quête pour préserver l'équilibre de la Terre ou simplement se balader dans un aquarium géant en contemplant les environs et la modélisation extraordinaire de notre dauphin! Allez, choisissons la quête: la difficulté typique des épisodes 2D a elle aussi progressé; non pas à cause des contrôles qui sont largement à la hauteur, mais à cause d'environnements plus vastes et complexes que jamais... Et bien sûr de la faune aquatique qui se divise toujours entre vos quelques alliés et vos nombreux ennemis naturels (dans un premier temps). Les énigmes*

*sont toujours présentes et le côté aventure est un peu plus prononcé avec des capacités à acquérir en cherchant bien dans les fonds marins.*



*La créativité des développeurs n'a pas faibli et de nombreuses astuces de gameplay et petites missions annexes ponctuent l'aventure. En ajoutant à cela des décors très variés qui vous emmèneront bien au-delà des lagons paradisiaques à des cités englouties et même des couloirs aquatiques aériens, le risque de lassitude et d'ennui est définitivement écarté. Comme beaucoup de jeux à la progression difficile, ce nouvel épisode d'Ecco vaut largement l'investissement et se place indéniablement comme une expérience dépaysante extraordinaire qui vous fera rêver été comme hiver...*



• réalisation magnifique  
• l'immensité des environnements



• un manque de repères parfois gênant  
• quelques passages trop sombres

**90%**

**GRAPHISMES 10 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 9**

# MICKEY MANIA

plates-formes • Traveller's Tales/Sony Imagesoft • 1995 • 1 joueur **MEGA CD**

*Mickey nous emmène dans un voyage magique à travers différents dessins animés de son histoire, avec un jeu de plates-formes qui va vous faire comprendre que les meilleurs jeux Mega CD peuvent aussi être des portages 16 Bits!*



*Il faut savoir que graphiquement, Mickey Mania est déjà à la base très impressionnant; les aventures de la souris ont toujours été soignées jusqu'ici mais cette fois, tous les personnages se parent d'animations et d'aplats de couleurs du plus bel effet qui collent plus que jamais avec le style dessin animé. Les niveaux sont de grands classiques variés et riches en couleurs qui se fendent même parfois d'effets et éléments en 3D! La progression traditionnelle impliquera donc une certaine habileté pour franchir des obstacles et ennemis, mais rien d'insurmontable: la difficulté très bien dosée permet ainsi de prendre autant de plaisir à regarder qu'à jouer.*



*Alors y'a-t-il une bonne raison pour choisir Mickey Mania sur ce support et pas sur une console 16 Bits classique? En fait, il y'en a 2. La première est l'ajout de 2 passages exclusifs à cette version: un niveau caché court mais intense qui s'intègre parfaitement à l'ensemble des oeuvres revisitées, et une séquence supplémentaire qui rend le duel final bien plus divertissant et épique. La seconde est une bande-son magistrale avec des thèmes orchestraux à tomber! Ces détails achèvent de faire de ce jeu la plus réussie des aventures de Mickey et d'en faire un indispensable même au milieu de vidéos interactives révolutionnaires...*



- les personnages en aplats de couleurs
- une bande-son géniale



- quelques niveaux sans boss
- certains sauts gênants

**88%**

**GRAPHISMES 8 • SON 10 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9**

# STREETS OF RAGE II

beat'em all • Sega • mars 1993 • 1 ou 2 joueurs **MEGADRIVE**

*Bonjour, vous avez choisi? Permettez-moi de vous suggérer notre spécialité, nouvelle formule spéciale vengeance: la salade Syndicat du Crime et son assortiment de punks, pour une ou deux personnes, à déguster avec un couteau. Ou un sabre. Ou une barre à mine...*



*Une suite se doit toujours de dépasser son prédécesseur: ici, pratiquement tout ce qui compose le jeu a été amélioré. 4 persos jouables, des coups développés, une bande-son bien plus aboutie, des niveaux plus animés et variés, une palette d'ennemis plus intéressants. On prend donc encore plus de plaisir à utiliser tout ce qu'on a à disposition en coups et en armes pour éclater tout ce qui bouge car rappelons-le, la structure, elle, reste la même: avancer dans le niveau, éclater ennemis et boss puis passer au niveau suivant. Si vous vous débrouillez bien vous sentirez peut-être même un petit côté «Asterix chez les Keupons» avec des muscles et du cuir (mais pas de moustache).*



*Tant de qualités ne sauraient nous faire oublier que Street of Rage II n'est pas parfait, loin de là et si le jeu exploite très bien les capacités connues de la Megadrive, on se doute bien que celle-ci en a encore dans le ventre. Ce qui est indéniable par contre c'est que nous avons là un bon défouloir immédiatement efficace qui ne bouleverse pas les codes du genre, mais les enrichit avec suffisamment de nouveautés pour le hisser parmi les valeurs sûres de la console. Et puis si vous avez un pote qui aime les jeans moulants et les hommes bodybuildés qui se baladent torse-nu dans les rues le soir, ce jeu vous permettra de passer des soirées inoubliables...*



- toujours une valeur sûre en co-op
- multiples façons de castagner



- efficace mais... classique
- les coups spéciaux qui usent de la vie

**83%**

**GRAPHISMES 7 • SON 8 • ANIMATION 7 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 9**

# SONIC THE HEDGEHOG TRIPLE TROUBLE

plates-formes • Sega/Aspect • novembre 1994 • 1 joueur **GAME GEAR**

*Avec Sonic Chaos, la mascotte de Sega a vraiment bien trouvé ses marques sur la portable de Sega. Sonic Triple Trouble, sa suite officielle, continue sur cette bonne lancée avec un épisode qui s'annonce comme l'équivalent 8 Bits de ses dernières aventures en date sur Megadrive...*



*Il faut croire que l'épisode précédent était un peu trop simple car comme l'indique le titre, la menace a triplé sur ce coup-là! Sonic devra à la fois contre le diabolique Dr. Robotnik, Knuckles (aussi manipulé que sur 16 Bits) et Fang la fouine, un petit nouveau qui va vous mettre des bâtons dans les roues lors de votre chasse aux émeraudes. Ajoutez à cela un Sonic Metal qui s'appropriera le pouvoir d'un Sonic d'Or ainsi que nos 2 héros évidemment: Sonic et Tails. Vous obtenez une quantité impressionnante de protagonistes réunis dans un scénario un peu plus présent dans l'aventure. Vous croyez que les nouveautés s'arrêtent là?*



*Eh non, la petite cartouche semble être pleine à craquer des petites innovations apportées dans cet épisode; des nouveaux accessoires ici, des stages bonus en 3D par là, du scrolling différentiel sur un des niveaux, de nombreux boss, des environnements originaux ou revisités... On en oublierait presque qu'il s'agit finalement à la base d'un jeu de plates-formes avec des rings et des ennemis; à la différence près que Sonic Triple Trouble n'est plus seulement optimisé pour faire fumer les semelles du hérisson mais aussi pour faire cracher les tripes de la Game Gear!*



- beaucoup de personnages
- la séquence du train



- stages bonus difficiles
- le snowboard de Sonic incontrôlable

**95%**

**GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 10 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 10**

# F355 CHALLENGE

## PASSIONE ROSSA

course • Sega/Acclaim • 20 octobre 2000 • 1 ou 2 joueurs **DREAMCAST**

*Yu Suzuki aime les Ferrari, et une en particulier. Il l'aime tellement qu'il lui a consacré un jeu entier sur Dreamcast! Alors si la contrainte de ne conduire qu'un seul et unique modèle dans une seule et unique vue ne vous effraie pas plus que la perspective de passer des heures sur le même tracé pour ne pas finir dernier, attachez votre ceinture, ici on est dans la cour des grands...*



*Nombreux sont ceux qui passeront plus de temps dans le gazon ou contre une rambarde de sécurité que sur la piste. La maniabilité diabolique de la F355 requiert une bonne dose de patience ainsi qu'une connaissance minimum des nombreux réglages possibles (ABS, garde au sol, stabilisateur...). Car il ne faut pas croire comme ça mais Yu Suzuki et son équipe ont bichonné son bolide et son jeu, ça se ressent au niveau technique mais aussi au niveau de la réalisation; la modélisation des F355 (la vôtre et celle des concurrents) est carrément dingue. Alors voilà le souci: nous nous retrouvons face à un jeu aussi magnifique que contraignant.*



*Ici, réussir à enchaîner correctement 3 virages est une véritable épreuve de force et un seul tour de piste fait prendre conscience de la dure réalité du pilotage. Mais les efforts payent et les plus persévérants d'entre vous se sentiront alors méritants et dignes de piloter une telle voiture de rêve. C'est peut-être le véritable objectif à atteindre avec ce parti pris audacieux qui réserve d'emblée ce jeu à une certaine élite de joueurs. Un peu à l'image d'une vraie Ferrari finalement...*



- la modélisation des voitures
- des paramétrages assez développés



- accessible uniquement aux pros
- peu de sensations de vitesse

**89%**

GRAPHISMES **10** • SON **9** • ANIMATION **10** • JOUABILITE **9** • DUREE DE VIE **8** • INTERET **9**



*Le Lock On de Sega, c'est l'ingénieux système de combinaisons de cartouches intégré au jeu Sonic & Knuckles. Mais c'est aussi un laser-game vendu par pack simple ou double où chaque joueur est équipé d'un pistolet infra-rouge + un casque récepteur pour compter les points/recevoir les pruneaux virtuels. Et avoir l'air un peu con devant les voisins aussi mais bon...*



*Si le design de l'ensemble ne vous permettra donc pas de passer inaperçu dehors, il n'est pas mauvais pour autant et les tons forcément bien bleus de Sega sont personnalisables avec de nombreux stickers. Chaque accessoire a son avantage et son inconvénient: le casque est doté d'une visière très pratique qui reflète discrètement le score en permanence devant l'oeil droit; mais son poids avec la pile 9V le rend assez gênant et il peut facilement descendre surtout lorsque son porteur est en mouvement. Le flingue, lui, est doté d'une bonne portée de tir qui permet de tirer à couvert et depuis une distance de plusieurs dizaines de mètres; mais son bip-bip régulier rend son propriétaire*

*également détectable à plusieurs dizaines de mètres. Sauf...*



*...Sauf si vous le désactivez! Et c'est là que Sega fait très fort en proposant divers modes de jeu, options voire cheat modes. Ainsi, le son régulier de l'arme ainsi qu'un signal de portée pour débutants peuvent être désactivés, on peut également effectuer un super tir à 3 points en temps limité et réduire la portée des tirs pour jouer à l'intérieur et en espace réduit; pour la configuration des parties, il est bien sûr possible de jouer en mode VS, par équipes ou seul avec un système de cible basé sur les réflexes de tir. Opération réussie pour Sega donc, il ne vous reste plus qu'à trouver le terrain de jeu idéal, quelques potes et pas mal de piles pour un bon jeu de shoot grandeur nature!*

**VERDICT**



Glissez-vous dans la peau d'Ecco le Dolphin, et découvrez les aventures trépidantes du dauphin le plus agile de tout l'océan de jeux disponibles sur Dreamcast. Dans cette multitude d'univers sous-marins, le terme "jeu fluide" prend toute sa dimension.



[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)



**ECCO THE DOLPHIN SUR DREAMCAST  
ECHANGEZ VOTRE AQUARIUM  
CONTRE UNE DREAMCAST**

# L'évolution de Sonic: des pixels aux polygones

*A force de courir sans arrêt pendant des années, notre hérisson a fait un sacré bout de chemin! Et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il a su évoluer en même temps que les jeux. Alors pour ceux qui auraient loupé quelques wagons de ce train d'enfer, voici une petite rétrospective graphique de Sonic le hérisson, depuis les quelques pixels d'une version Game Gear à l'aboutissement de sa version 3D sur Dreamcast. Let's go!*



## Génération 8 bits

*Si la Megadrive reste le coeur du poulet en ce qui concerne l'odyssée de Sonic, les consoles Master System et Game Gear ont*

*accueilli un grand nombre de jeux dédiés à la mascotte. Et en dépit des restrictions techniques, il avait tout de même fière allure en 8 bits!*



*La première version 8 Bits de Sonic (1) se défend déjà bien même sur Game Gear avec un sprite de 13x28 pixels par défaut et 8 couleurs. A titre de comparaison, Mario fait 12x16 pixels en 3 couleurs lors de sa toute première version sur NES.*

*L'évolution lors de Sonic 2 (2) est déjà très marquante avec un sprite plus gros et des aplats plus marqués à l'image des décors du jeu.*

*Dans Sonic Chaos (3), le design commence à s'affûter et si Sonic est un poil plus petit, il gagne en détails notamment au niveau des chaussures et du reflet sur sa tête.*

*Sonic Triple Trouble (4) lie encore un peu plus la version 8 Bits de Sonic avec son équivalent 16 Bits; les détails sont encore plus poussés, la «coupe» du hérisson est plus affûtée et dynamique, on peut percevoir sa bouche et même son petit ventre gagne un reflet!*

*La consécration 8 Bits, c'est Sonic Blast (5) et si nous sommes*

*toujours dans un jeu en 2 dimensions, le sprite de Sonic s'approche d'une façon assez extraordinaire de la 3D. Sa taille a augmenté, il est un peu moins de profil dans sa pose par défaut et le côté sphérique de sa tête est encore plus marqué.*

*Une sacrée évolution vous ne trouvez pas?*



## **Génération 16 bits**

*La Megadrive est évidemment la plate-forme de prédilection pour Sonic, celle sur laquelle il a commencé ses aventures, celle qui regroupe les épisodes principaux. Voyons donc à présent son évolution parmi ceux-ci...*



*La toute première forme de notre mascotte dans le premier Sonic*

*(6) possède déjà tout ce qui l faut à un sprite pour en mettre plein la vue: différentes nuances de bleu, une belle notion de volume pour la tête, des pics déjà bien aiguisés et une touche de rouge vif pour les chaussures.*

*Le changement apporté par Sonic 2 (7) est subtil mais tout de même visible: la silhouette du hérisson est quasi-identique à l'original, mais ses yeux sont un poil plus grands et une petite touche de lumière sous l'oreille accentue encore davantage le volume de sa tête. On notera aussi un bleu qui tend légèrement moins vers le mauve qu'auparavant.*

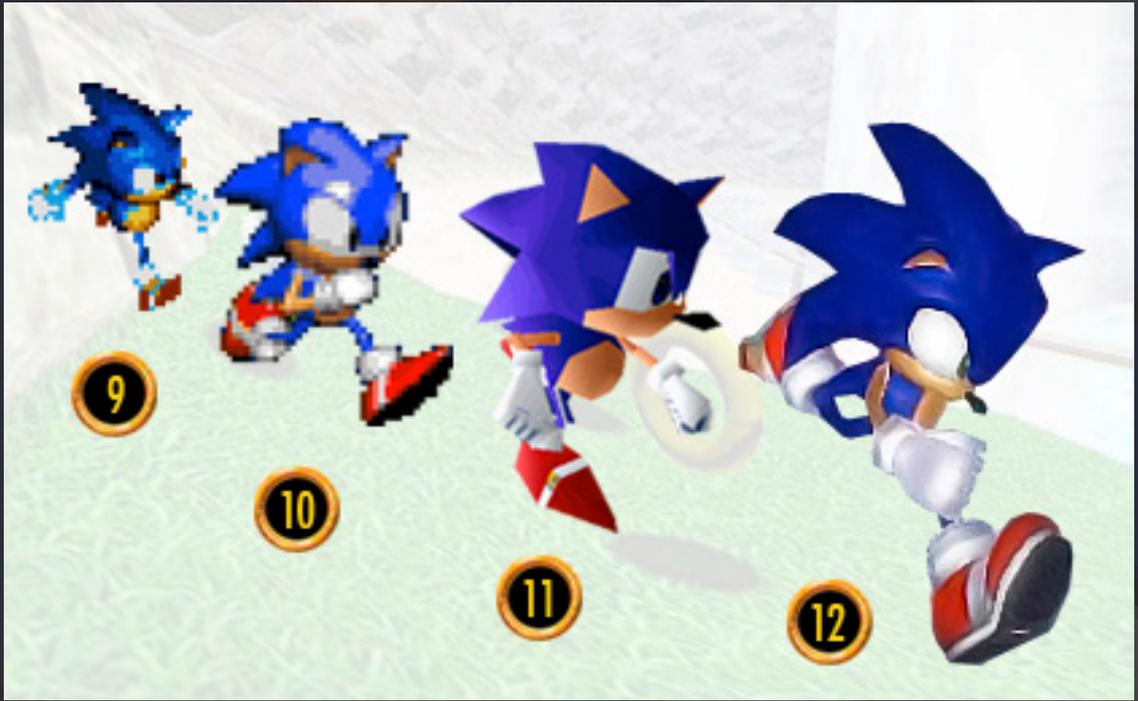
*Le modèle qui servira pour le diptyque Sonic 3/Sonic & Knuckles (8) marque l'évolution la plus poussée du personnage sur la plateforme 16 bits: Sa silhouette est affûtée et les effets de brillance accentués - on peut désormais les percevoir sur les chaussures, le torse et la bouche en plus du crâne. Tiens, en parlant de bouche, celle-ci est désormais visible en permanence sur le sprite! On notera pour finir que ses poings et pieds sont désormais bien plus volumineux, et sa taille globale un poil réduite. Un Sonic optimisé au max!*

*Pour la version 16 bits, le sens du détail a donc bien plus d'importance car le "shape" de base du hérisson en lui-même n'évolue pas de façon si flagrante que ça. Subtil, mais néanmoins efficace!*



## **Génération 3D**

*Nous y voilà! Le redoutable passage à la 3ème dimension... Mais vous allez constater que dans le cas de Sonic, la transition a été très progressive avant d'arriver au Sonic standard en 3D que nous avons découvert sur Dreamcast.*



*L'étape "zéro" qui n'est pas illustrée ici est la représentation de Sonic dans les stages bonus des épisodes 8 et 16 Bits, car on y voyait notre hérisson de dos dans des stages en 3D certes limités techniquement, mais avant-gardistes pour de telles consoles. On peut donc considérer qu'il s'agit des premières versions de Sonic en trois dimensions mais elles étaient vraiment anecdotiques.*

*Première véritable étape: Sonic 3D (9). Donc oui, en 3D, mais isométrique. Toujours sous forme de sprite, Sonic s'affiche par défaut dans une pause de 3/4 assez proche celle que nous avons vu plus haut au rayon 8 Bits avec Sonic Blast. La différence est qu'ici, nous pouvons donc l'observer sous 8 angles différents.*

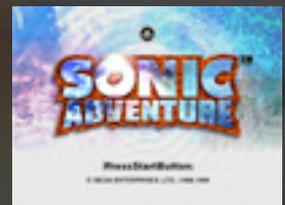
*La première aventure de Sonic en véritable 3D fut annulée sur Saturn. Il s'agit de Sonic Xtreme (10) et on aurait pu y retrouver notre mascotte qui elle, serait restée sous forme de sprite mais avec des volumes, détails et reflets plus intéressants (on retrouve une sorte de parallèle avec son évolution sur 16 Bits).*

*Les polygones sont finalement arrivés en 2 temps avec d'un côté une version très cubique et non texturée dans Sonic The Fighters*

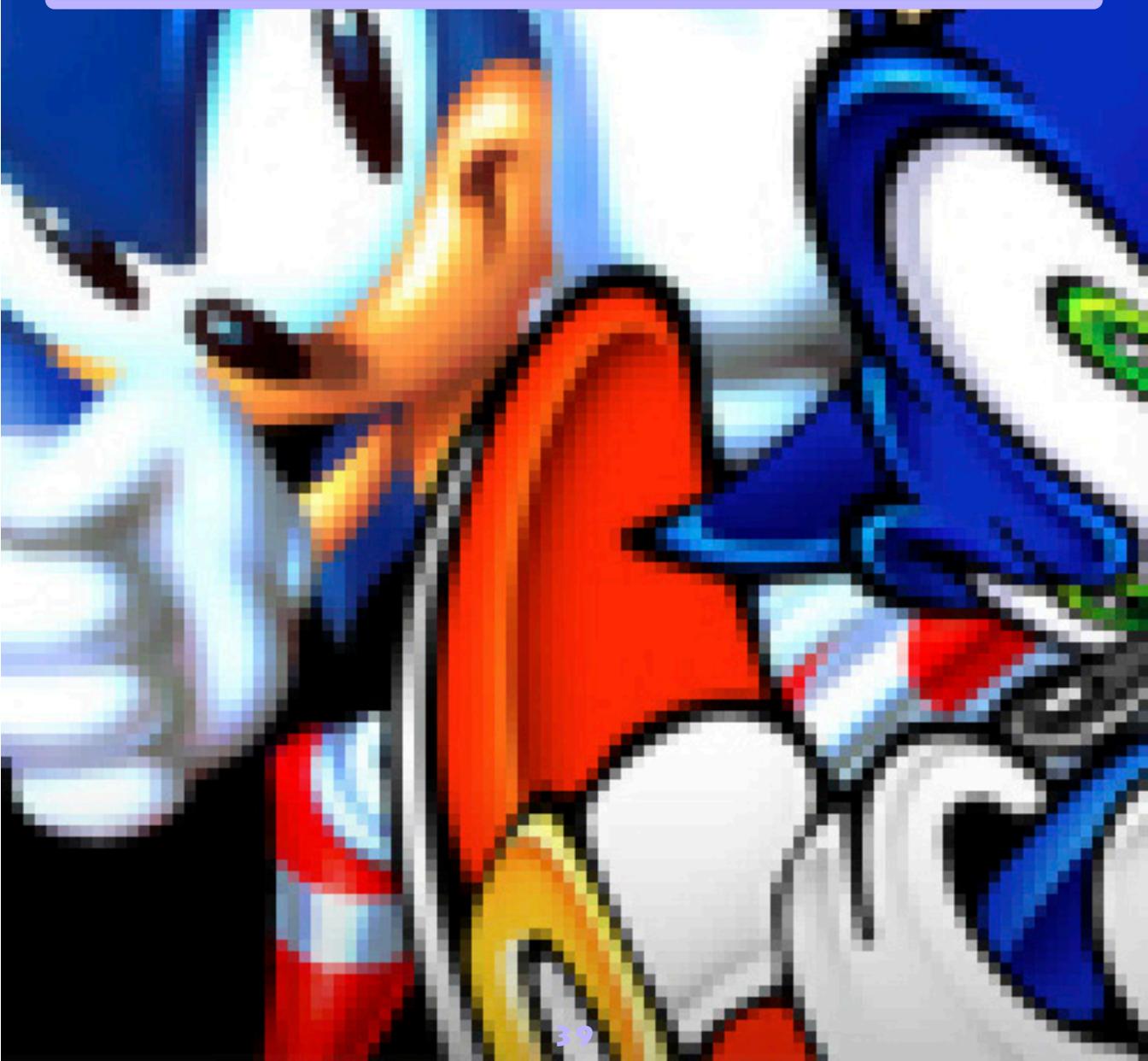
*(un peu dans l'esprit du premier Virtua Fighter), et de l'autre des apparitions dans divers jeux sur Saturn: courses de Sonic R, zone centrale de Sonic Jam, stages bonus de Sonic 3D (11). Les polygones sont alors un peu plus complexes, pas assez fins pour afficher de nombreux détails comme la bouche mais suffisamment pour respecter les proportions du hérisson...*

*La consécration, c'est donc sur Dreamcast que ça se passera avec le très attendu Sonic Adventure (12). Passer de 32 à 128 Bits, forcément ça envoie du lourd. Alors là au niveau des détails c'est la fête et vous en trouverez où que vous regardiez: prenez les yeux par exemple: pupilles + contour des pupilles (tiens, vertes?!)+ reflets c'est pas beau ça? Les chaussures sont également détaillées jusqu'aux semelles texturées, les volumes du corps n'ont jamais été aussi fins avec des reflets et ombres bien intégrés. On remarque même une dentition (sommaire) de Sonic lorsqu'il parle! Le résultat est grandiose mais à une distance raisonnable, car dans les plans très rapprochés de certaines séquences de l'histoire on remarque que la modélisation du hérisson est finalement assez sommaire pour une 128 Bits.*

*En tout cas la magie opère malgré tout et l'évolution de Sonic en polygones est au moins aussi impressionnant que son évolution en sprites!*



*Voilà, ce dossier s'achève ici mais si nous avons passé Sonic en revue dans ses principales aventures ou évolutions, il ne faut pas oublier qu'il est apparu dans beaucoup d'autres jeux, parfois sous la même forme, parfois dans des versions différentes... Alors la prochaine fois que vous jouerez à un Sonic quel qu'il soit, prenez quelques secondes lors d'un (rare) moment de répit pour vous attarder sur le design in-game du hérisson, car ce personnage très réussi mérite toujours le coup d'oeil!*



— J'suis paumé là...  
c'est quel bouton déjà  
pour sauter?

# GAME GEAR. O C'EST PLUS F



**GAME GEAR** c'est la nouvelle console portable. C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques

PHOTO: B. BARBEY / MAGNUM



# Ù QUE TU SOIS ORT QUE TOI.

*couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Shinobi, Mickey Mouse et Wonder Boy, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.*

**SEGA**

**C'EST PLUS FORT QUE TOI.**

**RETRO**  
*POLIS*