

Test Sonic The Fighters



Développé par : AM#2
Edité par : Sega Amusements
Europe
Sortie : 1996
Genre : Combat
Nb joueur : 1-2

À peine créé par la Sonic Team, le hérisson bleu se fait déjà remarquer par les autres AM et multiplie les apparitions cameos dans divers jeux de la firme bleue. Jusqu'en 1993 où l'AM3 avait fait le premier jeu Sonic en Arcade : SEGA Sonic the Hedgehog. Trois ans plus tard, une autre équipe récidive, carrément l'AM2, pour nous donner le dernier jeu arcade de la série : Sonic the Fighters.

Sonic the Fighters est un peu original car il s'agit... d'un vs fighting, dans lequel on incarne un des 8 combattants disponibles pour cogner en solo ou à deux dans une dizaine d'arènes disponibles. Le jeu s'inspire du précédent jeu sorti par la même équipe : Fighting Vipers dont certains mécanismes ont été repris.

L'origine du jeu est assez amusante : lors de la création de Fighting Vipers, un membre de l'équipe s'est amusé de modéliser Sonic et Tails dans le jeu. Le résultat a tapé dans l'œil du chef de l'équipe, Yu Suzuki, et celui-ci décida de faire un jeu de combat dédié au hérisson. Ils craignaient un peu que l'idée ne plaise pas au créateur du hérisson, Yuji Naka, mais celui-ci fut enthousiaste à l'annonce du projet. Et c'est ainsi que le jeu fut sorti en Mai 1996.

Pour l'histoire, le Dr Robotnik (non, ce n'est pas une faute de frappe. Il est désigné ainsi dans le jeu) a construit un deuxième Death Egg. Afin de le détruire, Tails a construit une fusée, le Lunar Fox, pour le rejoindre. Mais subsiste deux problèmes : il faut 8 émeraudes (oui, j'ai bien dit 8) pour faire fonctionner l'engin et ce dernier est monoplace. Du coup, Sonic, Tails et 6 autres amis lancent un tournoi pour savoir qui va s'occuper de Robotnik et son vaisseau.

Sonic the Fighters reprend la bonne vieille combinaison de Virtua Fighter qu'est Poing, Pied, Garde. Évidemment, il y a de nombreuses combinaisons : une trentaine par perso. Les coups

sont propres à chacun d'entre eux, bien qu'ils en partagent quelques uns. Certains sont assez difficiles à réaliser, bien que la plupart sortent facilement.

D'ailleurs, en parlant des personnages, une petite présentation :

– Sonic the Hedgehog : L'être le plus rapide de Mobius. Comme on s'en douterait, il est très rapide mais pas très puissant et utilise ses pieds et ses fameuses rolling attacks.

– Miles "Tails" Prower : Le fidèle ami du hérisson. Moyen en tout mais possède quelques sacrés coups (le Kiddy Punch). Il se sert de ses deux queues pour lancer des attaques.

– Amy "Rosy the Rascal" Rose : La petite amie déclarée du hérisson bleu (bizarrement, l'AM2 lui a donné un étrange surnom). Elle nous présente sa nouvelle arme qui ne va plus la séparer : le Piko Piko Hammer.

– Knuckles the Echidna : Le gardien d'Angel Island. Connu pour ses puissants coups de poing mais ça ne l'empêche pas d'utiliser ses pieds.

– Fang the Sniper/Nack the Weasel : Le fameux chasseur de trésors et tireur d'élite. Il est armé d'un pistolet à bouchon qui lui permet d'attaquer rapidement sur tout le ring. C'est aussi un redoutable kicker et se sert de sa queue pour combattre.

– Espio the Chameleon : Un des membres de la Chaotix. Ici, il nous montre ses talents de ninja ainsi que sa longue langue dont il se sert comme troisième poing.

– Bean the Dynamite : Un des personnages créés pour ce jeu, inspiré d'un titre de l'AM2 : Dynamite Dux. C'est un balanceur de bombes qui attaque avec son bec rapidement.

– Bark the Polarbear : L'autre personnage créé par l'AM2. Il est puissant mais très lent et utilise quasiment ses poings. Il a à sa disposition une large variété de chopes.

Il y a en plus deux boss à la fin du jeu. J'évite de vous dire qui c'est, d'autant plus qu'il est assez facile de les deviner.

La garde du jeu est unique : il s'agit d'une barrière qui protège des coups mais peut-être cassée si ces derniers sont assez puissants. Chaque personnage en a 5 par défaut et lorsqu'elles sont toutes brisées, il est virtuellement sans défense. Virtuellement car le combattant peut s'accroupir (bien que Bark ne puisse le faire) et sauter pour éviter certains coups. De plus, avec une pression des trois boutons en même temps, il est possible de faire une esquive latérale (2 maximum) et même lancer une attaque après. Les barrières permettent aussi d'enclencher un mode Hyper où le personnage peut frapper à volonté et utiliser son coup Hyper. Mais c'est limité en temps et consomme une barrière. Il vaut mieux maîtriser les techniques d'esquive pour économiser les barrières.

Le jeu comporte dix stages qui sont gardés par un personnage : South Island, un endroit tropical typique des premiers niveaux de Sonic, Flying Carpet, un tapis volant en plein désert, Aurora Icefield, une étendue glacée, Mushroom Hill, le fameux niveau de Sonic & Knuckles, Canyon Cruise, une balade en bateau sur une rivière, Casino Night, la réplique quasi exacte du niveau de Sonic 2, Dynamite Plant, une usine de bombes, Giant Wing, une réplique de l'avion forteresse de Sonic 2 ainsi que deux stages se déroulant à l'intérieur du Death Egg 2.

Les matchs se déroulent dans des cages indestructibles mais dont on peut se servir pour certaines attaques.

Niveau réalisation, Sonic the Fighters est de toute beauté : respectant bien la série, les niveaux sont détaillés et colorés. On pourrait reprocher les personnages un peu polygonaux mais ça, c'est plus à cause du board sur lequel il tourne (l'un des rares points faibles du Model 2 : l'absence de lissage de polygones). Mais ce qui impressionne est bien la qualité des animations, excellente avec quelques-unes bien sympathiques tel que aplatissement de têtes ou rabougrissement de corps... Car oui, Sonic the Fighters joue la carte humoristique à fond avec certaines actions comiques : piquer les armes des adversaires pour les retourner contre eux ou encore la feinte d'Amy qui pointe son doigt pour distraire l'adversaire.

Côté son, le jeu est bien servi : la musique est typique des jeux d'arcade, entraînante et rythmée. Et on retrouve bon nombre de bruitages qui sont issus de la MegaDrive mais d'autres semblent être tout droit tirés d'un cartoon de Tex Avery. Le jeu est assez facile dès que l'on maîtrise les mécanismes, son personnage et les adversaires. En revanche, le combat contre le premier boss peut vite devenir difficile.

À sa sortie, Sonic the Fighters avait tout pour plaire mais malheureusement le destin en décida autrement : peu de succès au Japon vu que le hérisson est peu populaire et SEGA of America distribua le jeu au compte-gouttes. Le jeu resta inconnu pendant 9 ans jusqu'à sortie sur Sonic Gems Collection et sa ressortie en démat en décembre 2012. Mais reste un titre qui demande à être joué.

Sonic The Fighters : **8/10**

▪ Note des membres : [9.7/10](#)

▪ **Les + :**

L'animation époustouflante

Bonne réalisation

Combattants variés

▪ **Les - :**

Pas au niveau de Virtua Fighter

Auteur : DSE76 | Correction : Bogey Jammer

Source : <http://www.sega-mag.com>