

INDY 500



Nom : **Indy 500** – Année : **1995** – Support : **Carte Model 2B CRX** – Développeur : **SEGA AM1**

Avec **INDY 500**, SEGA continue sa série de jeux techniquement extraordinaires sur carte Model 2. Sur papier ce jeu de course a tout pour réussir, le support Model 2 premièrement qui fait sensation en ce milieu de décennie, et une équipe AM1 chargée de la conception. Pourtant ce jeu basé sur les courses d'Indianapolis n'a pas connu le même succès que ses prédécesseurs que sont Daytona USA ou Sega Rally.

La faute peut-être à un mauvais Karma, car Indy 500 est né initialement pour être porté sur les nouvelles et puissantes cartes Model 3. Mais des retards matériels de ce support ont obligé SEGA à le rétrograder sur carte Model 2.

Rien de rédhibitoire à première vue étant donné le potentiel des cartes Model 2, mais cette fois malgré une réalisation que l'on sent bien pêchue, nous ne sommes plus surpris. De plus sur le fond Indy 500 n'apporte rien de plus face aux productions précédentes, il se rapproche même beaucoup d'un Daytona USA mais sans le révolutionner.



Mais cela fait-il de lui un mauvais jeu ? Du moins un jeu sans intérêt ? Non car Indy 500 possède beaucoup de qualités, voyons donc cela.

(NdZ : Les captures ont été réalisées avec les filtres bilinéaire et filtres de textures et modifient le rendu visuel d'origine.)

INDY 500 Du bon, mais du classique.

Tout comme Daytona USA, Indy 500 ne propose qu'un type de voiture, et seulement trois pistes:

Circuit **Indy 500**.



Nombre de tours (Version Normale): **04**. (Version Longue): **20** - Nombre de concurrents : **32**.

Circuit qui s'inspire des 500 miles d'Indianapolis. C'est une grande boucle dont la seule difficulté sera de ne pas toucher les concurrents ou les rebords de piste pour garder toute l'inertie de la voiture. Un circuit hélas sans grand intérêt à moins d'aimer faire des tours.

Circuit **Highland Raceway.**



Nombre de tours (Version Normale): **03.** (Version Longue): **17** - Nombre de concurrents : **27.**

Circuit plus complexe cette fois s'inspirant de la piste Mazda Raceway Laguna Seca. Piste rocailleuse et boisée imposant toujours vitesse, mais avec des courbes plus complexes et parfois en S.

Circuit **Bay side Street.**

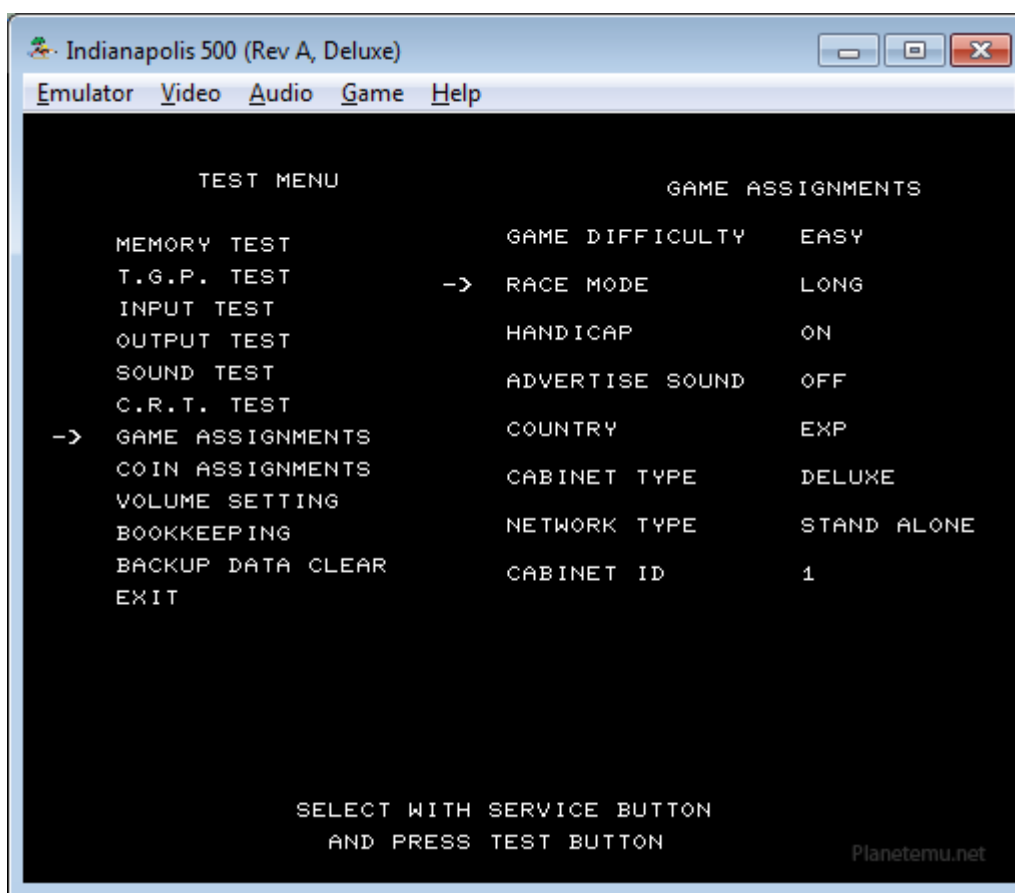


Nombre de tours (Version Normale): **03.** (Version Longue): **15** - Nombre de concurrents : **27.**

Cette fois c'est le circuit Grand Prix de Long Beach qui est pris pour modèle. Très belle piste construite en pleine ville alternant les longues et courtes courbes techniques qui s'enchaînent avec un plaisir certain. Le plus intéressant des circuits.

Vous aurez remarqué que je parle de tours en version Normale et Longue. Le jeu de base ne contient que peu de tours (Mode Normal), mais vous pouvez rendre les courses plus intéressantes en multipliant le

nombre de tours à faire en passant en mode **Long**. En fait ceci est paramétrable dans le **TEST MODE** (Voir [tutoriel](#)). Pour cela appuyez sur **F2**. Allez dans GAME ASSIGNMENTS, et passez le RACE MODE de **NORMAL** à **LONG**.

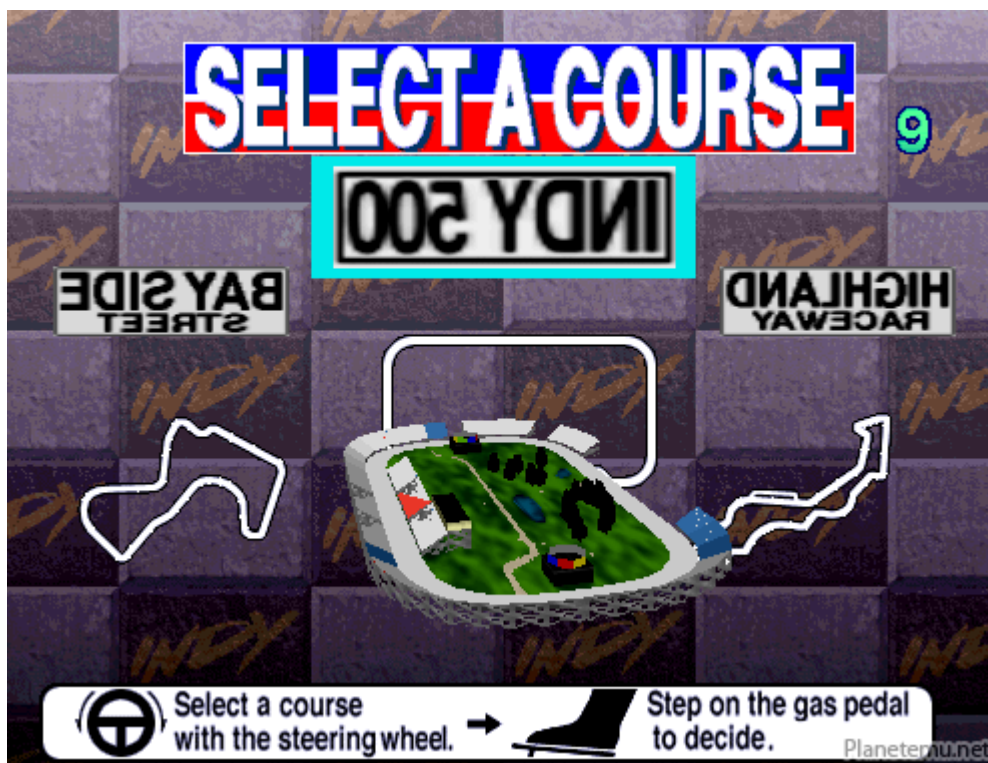


Ces trois pistes possèdent une particularité que l'on rencontre très peu finalement dans un jeu de course arcade, celles-ci sont larges, très larges parfois même, ce qui accentue vraiment le côté course professionnelle. Nous nous retrouvons à conduire sur de beaux circuits dont il est pratique et plaisant de prendre une courbe et surtout de doubler un concurrent sans avoir à frôler sa roue et le muret (bien que cela ne soit pas si simple).



Du coup cette largeur donne une belle tolérance dans les mouvements de la voiture et il faut vraiment rouler à fond sans rien anticiper pour heurter un mur ou un adversaire. Attention je ne dis pas que cela est facile car en plus de la gêne des concurrents il faudra constamment chercher à garder la charge de vitesse emmagasinée par la voiture sous peine de se voir priver de précieuses secondes qui compteront au final.

Astuce : Indy 500 possède quelques petites astuces sympathiques dont la possibilité de parcourir les pistes en mode miroir. Pour cela c'est très simple, après avoir inséré un crédit, restez appuyé sur les deux boutons de changement de vues et appuyez sur Start. L'ensemble des menus s'inverse et vous pouvez ainsi parcourir les pistes en mode miroir.



INDY 500 **Vigueur et férocité.**

Comme pour Daytona, Indy 500 se démarque surtout grâce à la force que dégage la voiture. Quel que soit le mode de vue, l'effet que produit la voiture donne une vraie impression de puissance. Ça tremble de partout, ça secoue, ça montre ses chevaux en somme. Le rendu est donc très bon, surtout que malgré des pistes larges cela va vite, très vite même.

On sent que l'équipe AM1 a mis un soin tout particulier à retranscrire au mieux cette sensation de nervosité et de rapidité. Ne serait-ce par exemple dans la texture des pistes dont les rayures et les traits de gomme sur l'asphalte sont exagérément tirés sur la longueur.



Dans ce sens également, les pistes ne sont également pas de parfaites lignes planes, mais subissent de nombreux petits heurts que les suspensions devront absorber. Ce point est d'ailleurs clairement mis en valeur dans la vue intérieure du cockpit qui tremble parfois de partout. Cette vue d'ailleurs démultiplie les sensations avec deux grosses roues très dynamiques.

L'esprit Grand Prix est très présent et reprend de nombreux éléments que l'on retrouve sur les circuits de courses automobile comme le public en tribune, grilles de protection, les bâtiments de contrôles, les sponsors, etc... Ces éléments sont même utilisés avec harmonie dans un environnement plus naturel comme Highland Raceway. L'ensemble est bien conçu.



INDY 500 Un affichage classique mais précis.

La visualisation des paramètres de course s'inspire encore une fois de ce qui se fait dans Daytona USA. A gauche votre position face à vos concurrents, vos temps par tours, le record du tour (qui n'est pas forcément le votre) et le total du temps passé en course. Au milieu le temps restant à votre disposition. A droite votre position sur un circuit virtuel dynamique en 3D, votre compte tours, votre vitesse, et la position de votre boîte (en manuel). Du classique donc, mais tous les éléments sont présents et ne gênent pas la vue.

INDY 500 Un clone trop limite ?

Il est vrai qu'Indy 500 n'a pas eu le succès de ses prédécesseurs. Mais les causes peuvent être nombreuses comme par exemple l'investissement de la borne pour une salle alors que Daytona Usa ou Sega Rally plus populaires trônent déjà sur la place. Le choix est vite fait.

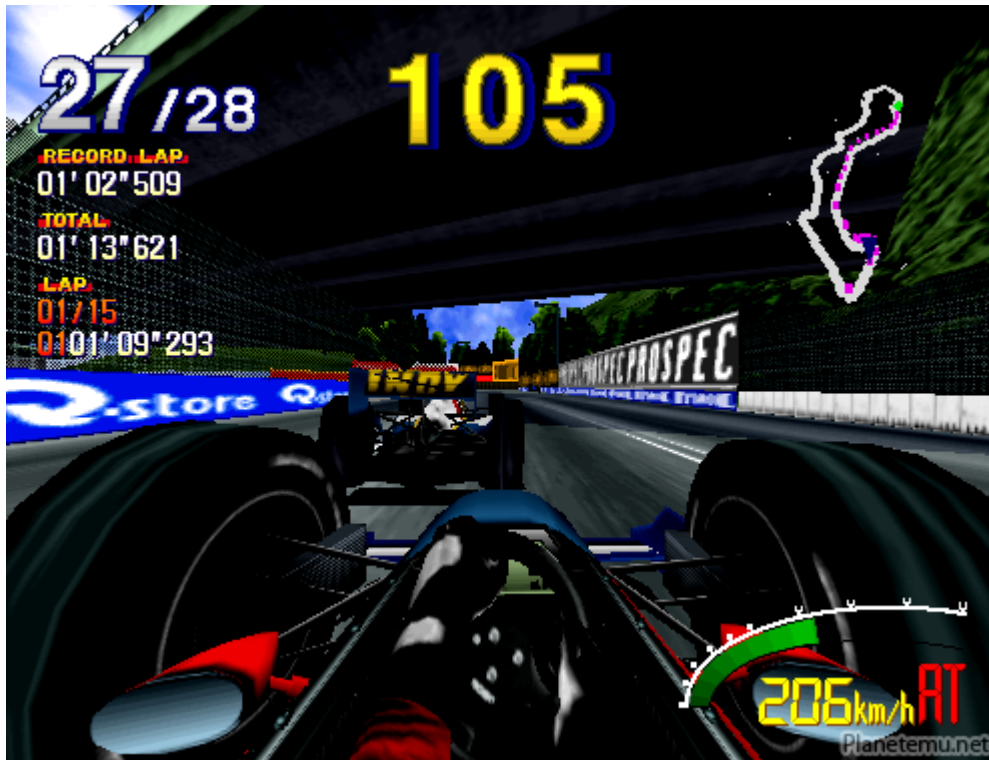
D'autre part, en dehors d'une réalisation dynamique tout à fait appréciable, le titre n'apporte pas grand chose de plus, on se croirait presque devant une copie de Daytona tant il lui reprend des éléments mais avec une jouabilité beaucoup plus simple, trop simple peut-être même ce qui ne lui donne pas la finesse de gameplay de son prédécesseur.



Pourtant le jeu ne manque pas de charme et chaque partie est un vrai plaisir avec des graphismes on peut le dire magnifiques, une animation fluide et rapide, et une jouabilité aux petits oignons bien réactive. Alors que manque-t-il à Indy 500 ? Son manque d'originalité peut-être? sa trop grande simplicité? et je pense aussi que la place était déjà prise et qu'il aurait vraiment fallu qu'il sorte sur Model 3 pour la nouveauté avec quelques améliorations en plus.

INDY 500 Les différentes vues.

Indy 500 possède quatre caméras allant du plan large, à la vue sur le bitume. Je dirai que deux vues sortent du lot. Celle en plan large qui rend le jeu beaucoup plus facile car on apprécie mieux les espaces et l'anticipation des virages. Et la vue saisissante dans le cockpit et qui rend le jeu beaucoup plus dur cette fois mais dont les sensations de vitesse et de puissance sont accrues.



INDY 500 Les vitesses. Manuelle ou automatique ?

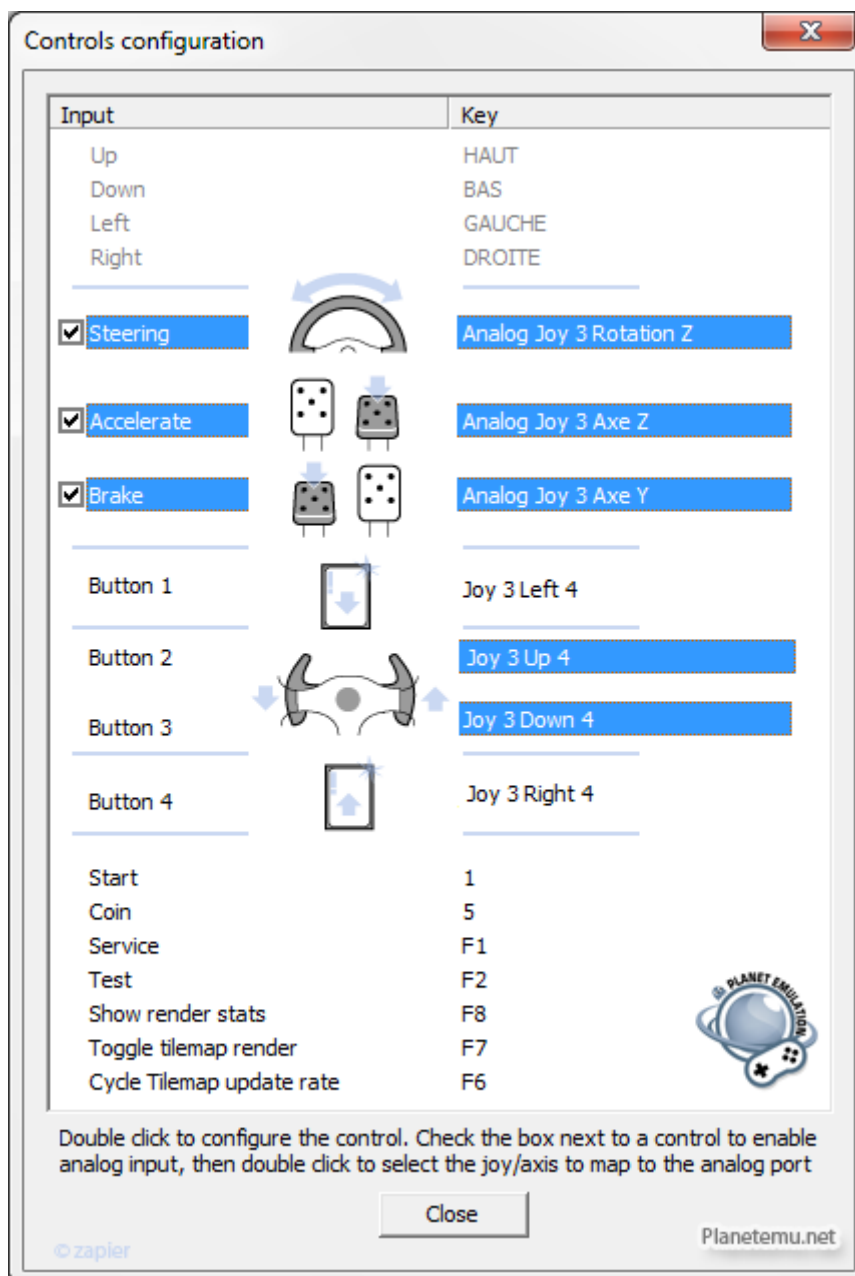
La boîte automatique ne pose aucun problème et réagit parfaitement aux sollicitations des accélérations. Pour les novices c'est un bon choix. Mais la Boîte manuelle type séquentielle offre quant à elle un plaisir de conduite accrue. Une valeur ajoutée car le comportement de la boîte en fonction du régime moteur est très bien étudié et offre de belles sensations. De plus il me semble (comme pour Daytona) qu'en boîte Manuelle les chocs rencontrés sont plus tolérants à encaisser.

INDY 500 Le coin des manettes.

Je l'ai remarqué en **émulation** les jeux de courses sur Model 2 sont inégaux avec le comportement routier. Chaque jeu aura sa subtilité et ses contraintes. Indy 500 n'échappe pas à la règle. Sur borne d'arcade, Indy se joue au volant, pédalier, boîte de vitesse, etc... Le volant et les pédales étant en analogique, c'est avec eux que l'on devrait paramétrer au mieux la jouabilité du titre.

Le passage de vitesse ne se fait non pas avec une boîte de vitesse classique comme Daytona USA mais en Boîte séquentielle avec les deux actions montée et descente.

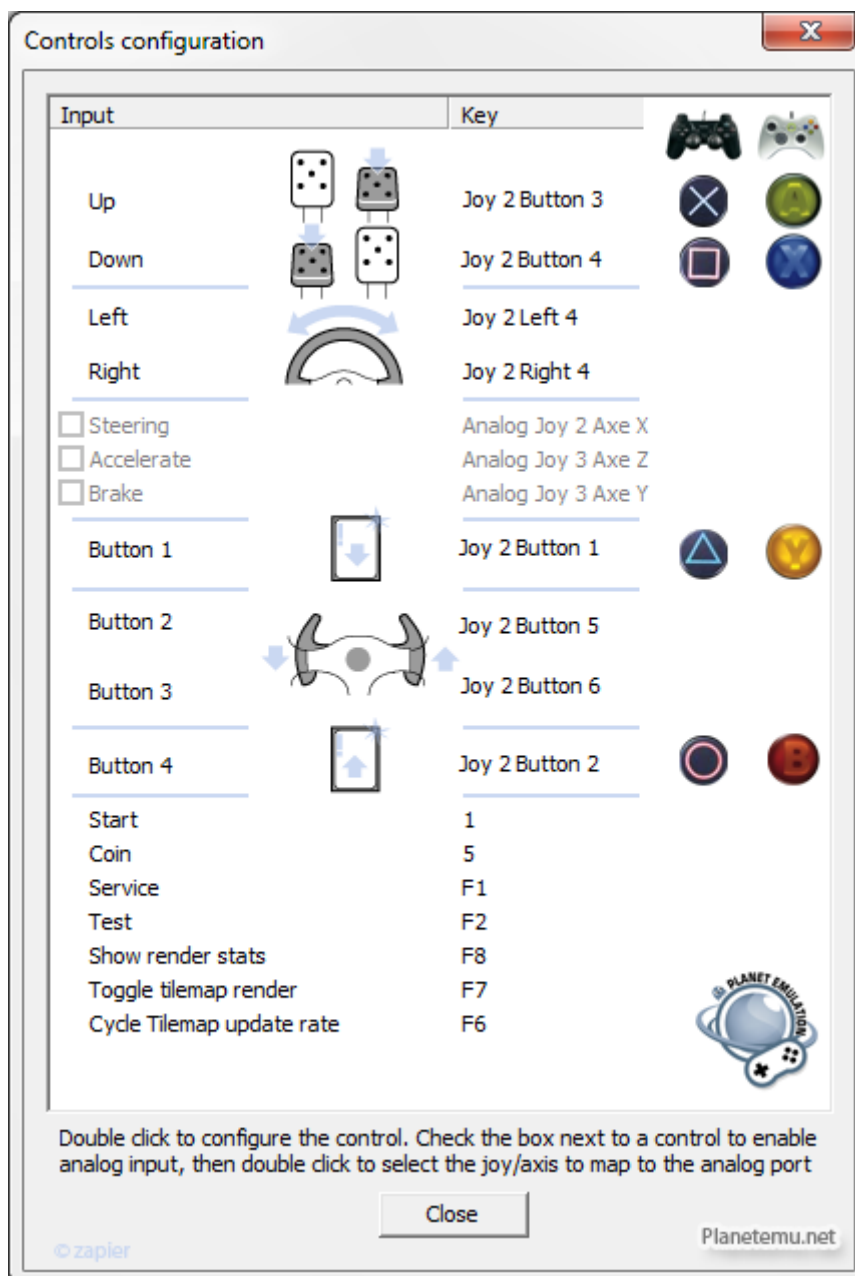
Voici comment régler Indy 500 en analogique avec Model 2 Emulator:



Petite surprise, Indy 500 est également très jouable avec une manette en configuration classique. Contrairement à un Daytona USA injouable avec une manette, Indy 500 se veut très réactif, limite plus qu'avec les analogiques, il ne faut pas s'en priver.

C'est avec les touches et la direction classique que l'on va pouvoir paramétrer Indy 500 qui au final s'en sort très bien dans ces conditions. Sur manette 360 ça reste encore un peu brusque dans la direction, mais sur manette PS2 c'est plus souple et l'ensemble fait preuve de réactivité.

Voici comment régler Indy 500 dans ces conditions avec Model 2 Emulator:



INDY 500 Plus c'est long.

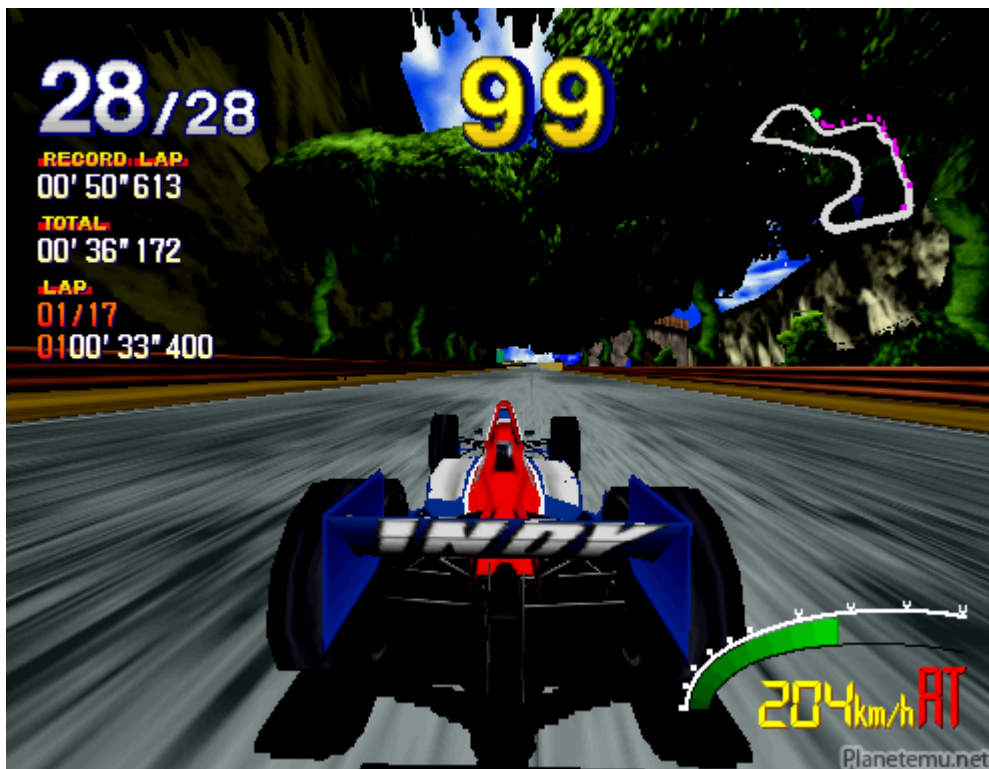
Comme nous l'avons vu ci-dessus, il est possible de passer le jeu en version longue. Je trouve que cela apporte un intérêt supplémentaire car cela donne au jeu un côté endurance adapté justement à ce type de titre. Dans ce cas le temps attribué est largement supérieur et en plus l'on profite bien mieux des pistes. Indy 500 étant d'origine vraiment trop court.

INDY 500 Réalisation.

Je me demande bien ce qu'aurai donné Indy 500 sur carte model 3. En tout cas il fait partie des plus beaux jeux (si ce n'est LE plus beau jeu) sur ce support "inférieur". Comme je l'ai dit plus haut le jeu est extrêmement fluide et rapide et bénéficie de textures de bien meilleures qualités. Les trois courses sont magnifiques et ressemblent beaucoup dans l'esprit à ce qui se fait avec Daytona USA, mais en plus beau.



Malgré des similitudes forcément, les pistes ne se ressemblent pas et font preuve de variétés. Certains passages sont magnifiques comme des passages sous les arbres où certains ponts et tunnels dont les ombres sont travaillés. Les textures, le ciel, les différents éléments donnent un vrai caractère à l'ensemble.



La voiture donne une réelle impression de puissance, peut-être pas autant que son modèle Nascar, mais tout de même conduire le véhicule est un plaisir à ressentir pour ceux qui aiment les chevaux sous le capot.

Côté audio c'est au niveau de l'ensemble avec de belles compositions musicales qui viennent agrémenter de très nombreux bruitages et autres voix digitalisées du plus bel effet. Et ce dans les menus, sélections, et les courses en elles-mêmes. Un très beau travail qui vient donner encore plus de dynamisme à un jeu qui ne manque pas de pepes.

Le jeu est parfaitement émulé sur **Model 2 Emulator**, les graphismes étant améliorés avec une résolution accrue.

INDY 500 En Conclusion.

Indy 500 est un jeu de course très dynamique, facile d'accès, peut-être trop simple, mais en tout cas très agréable à jouer. On prend vraiment du plaisir à chasser la seconde dans des circuits bien structurés et très agréables visuellement.

Je ne comprends pas qu'Indy 500 n'ai jamais eu de conversion consoles. En tout cas c'est un très bon jeu d'arcade qui vous fera passer un très bon et dynamique moment, ne vous privez pas.

