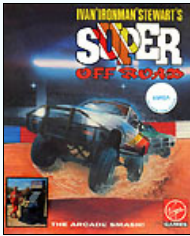


Super Off Road



Titre Original : Ironman Ivan Stewart's Super Off-Road

Test de la version : Arcade

Autres Supports : Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, C64, Game Boy, Game Cube, Game Gear, Lynx, Master System, Megadrive, NES, PC, PC DOS, Playstation 2, Super Nintendo, Xbox, ZX Spectrum

Editeur : Leland

Année : 1989

Langue : Anglais

Genre : Course

Jeux similaires : BadLands - [Fun Tracks](#) - [Nitro](#) - Super Cars - Super Sprint

Classification Personnelle : Tous publics



Des jeux d'arcade devant lesquels on ne refuse jamais une petite partie en passant, il en existe des tonnes. Voici donc Super Off Road, un jeu de 4x4 ou seul, ou avec des potes, vous allez devoir enchaîner les niveaux, terminer premier...

Le but du jeu est donc très sportif et très simple à comprendre, finir la course le premier ou casquer un nouveau crédit. Durant les courses, des items parsèment la route et il faudra non seulement arriver premier mais aussi penser à les ramasser pour éviter de se ruiner en tuning. Lorsque vous finissez une course en première position sur quatre, vous gagnez un prix qui vous permettra donc de customiser votre véhicule avant la prochaine course, pneus, moteurs et bien entendu, nitro. Cette dernière permet d'une simple pression de propulser votre véhicule très vite, à utiliser en ligne droite de préférence.

Spécialisé dans les simulations sportives, Super Off Road est le premier jeu de bagnoles de Leland, éditeur Américain. La représentation est donc en vu du dessus, sans scrolling à la manière de **Super Sprint**. Chaque circuit est en fausse 3D avec des obstacles, trous dans le sol, butin de terre, autant d'obstacles qu'il faudra éviter en slalomant. Graphiquement, le titre tient la route avec des graphismes simples et réussis, durant les circuits en tout cas puisque le menu de tuning et le podium ne sont pas très beaux. Les musiques sont entraînantes et communicatives. La jouabilité demandera une petite période d'adaptation si vous n'avez jamais joué à ce genre de jeu mais on s'y fait très vite.



Ca faisait un moment que je voulais tester Super Off Road mais je ne l'avais jamais fini, aujourd'hui non plus et pour cause, il n'y a pas de fin. Huit circuits, le huitième se "gagnant" à la vingtième course, faites le calcul. Eh oui, on va être amené à faire, refaire et rerefaire les mêmes circuits encore et toujours dans les deux sens avant de gagner de nouveaux circuits et une fois le huitième et dernier atteints... le jeu continu ! Ainsi, de la vingtième course à la cent cinquième, je n'ai eu le droit à aucun nouveau circuit, aucun message de fin, le jeu tourne en boucle, j'ai arrêté là mais ça se trouve, j'aurais pu continuer et faire une centaine de course supplémentaires avec ces malheureux huit circuits ?

J'ai horreur des jeux sans fin, et plus encore des jeux qui tournent en boucle comme c'est ici le cas. Pourtant, avec l'add/on Track Pack sorti la même année sur arcade et disposant

bien de huit nouveaux circuits, il y aurait eu matière à proposer, disons, 32 circuits en ne refaisant le même qu'une seule fois en sens inverse, une petite animation de fin et zou ?

EN CONCLUSION

Pour :

- + Circuits
- + Musiques

Contre :

- Pas de fin
- Pas assez de circuits
- On refait les mêmes circuits sans cesse

Intérêt Général :

14/ 20

Super Off Road est devenu une référence dans les jeux de bagnoles en vu du dessus, tout le monde y a joué au moins une fois mais le fait qu'il ne comporte pas de fin et nous oblige à refaire les mêmes circuits sans cesse est vraiment réditatoire aujourd'hui. Je vous conseil donc de vous limiter à une petite course de temps en temps, dans cette optique, il remplit parfaitement son contrat de petit jeu bien sympa.

Blood, le 2 avril 2007



Review Super Off Road Track Pack

Leland - 1989

Arcade



Sorti uniquement sur arcade, cette add/on propose donc huit nouveaux circuits, sur le modèle du jeu original, à savoir, on refait chaque circuit plusieurs fois avant un nouveau et ainsi de suite, on ne change pas une méthode qui fonctionne au vu du succès de son grand frère. Les musiques sont soit originales, soit des remixes de Super Off Road, dans les deux cas, elles sont sympa mais sans plus. Les circuits eux même sont cruellement vides, comme s'il s'agissait de circuits bêta non retenus pour Off Road mais regroupés pour cette add/on à des fins commerciales. Track Pack est donc très dispensable je dirais.

Review

Graftgold - 1990

Atari ST

Si les graphismes et la bande son ont été légèrement revues à la baisse, la jouabilité est restée aussi réactive. Il faut dire que Super Off Road n'est pas un challenge technique et que l'équipe responsable de cette conversion comptait parmi les meilleurs développeurs sur micro puisqu'il s'agit de Graftgold (**Rainbow Islands, Fire & Ice**), le résultat est donc tout à fait convainquant.

Sur Amiga il y a trop de batteries. Sur PC, trop de piano.



Review

Software Creations - 1992

Super Nintendo



Cette version est bien différente des autres, les graphismes ont changés dans un style moins fun, la bande son a été remixée avec des morceaux de musique totalement insipides et l'animation générale est mauvaise, les 4x4 semblent sautillés sur place. C'est très rare mais pour une fois, les adaptations micros sont plus réussies que les adaptations consoles.

Un second jeu fut adapté sur Super Nintendo avec la licence Super Off Road, The Baja. Il s'agit d'un jeu de 4x4 en vue à la troisième personne, comme **Out Run**, mais le résultat est laid et pixelisé, jouez-y cinq minutes et vous ferez une belle galette...

Review

Software Creations - 1994

Megadrive

Même travail que sur Super Nintendo, un jeu pas trop vilain mais clairement raté au niveau de l'animation. De plus, les musiques abusent trop du synthé et le résultat fait mal aux oreilles.

