

Super Hang-On



Test de la version : Arcade

Autres Supports : Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, C64, Game Boy Advance, Mac, Megadrive, PC DOS, Sharp X68000, ZX Spectrum

Editeur : Sega

Année : 1987

Langue : Anglais

Genre : Course

Jeux similaires : Hang-On - Limited Edition Hang-On

Classification Personnelle : Tous publics



Sega a créer Out Run pour les amoureux de belles carrosseries. Ce n'est pas votre truc ? Qu'à cela ne tienne, voici alors Super Hang-On, la même chose mais en moto. Si vous finissez ces deux jeux avec un seul crédit, l'équipe d'Alone in the Past ? s'engage à mettre votre photo sur le site...

Troisième volet de la série Hang-On de Sega, initiée en 1985, Super Hang-On propose au joueur de faire une course de moto et d'arriver premier bien entendu. Vous n'êtes pas seul sur la route et après avoir choisi votre niveau de difficulté parmi les quatre possibles, chacune offrant un challenge plus élevé et d'avantage de circuits, vous aurez à slalomer comme un vrai pro entre vos concurrents et les virages serrés. Un élément, entre autre, est crucial pour la victoire, il s'agit du turbo qui n'est accessible qu'à partir d'une certaine vitesse, à utiliser en ligne droite de préférence si vous ne voulez pas finir dans le décor. Chaque stage comprend donc plusieurs circuits et un temps limité nous met la pression. A chaque nouveau circuit, on passe un check point qui nous redonne du temps, comme pour **Out Run**.



C'est techniquement que Super Hang-On se distingue de ces grands frères. Hormis de nouveaux circuits et un mode de difficulté, il propose un vrai décor durant la course ainsi que quatre musiques sélectionnables au début de la course dont "Outride a Crisis", un morceau emblématique du jeu que tous les joueurs de cette époque connaissent par cœur. Le moteur de Super Hang-On est aussi nerveux que réactif, il génère des dizaines de motos sans le moindre ralentissement et la jouabilité est très sensible, trop peut être, si bien qu'il est impossible de finir un circuit sans le connaître par cœur. Les graphismes enfin sont de bonne facture pour une simulation sportive, rien de transcendant mais ça tient la route.

Revenons un peu sur la difficulté, j'ai eu beau sauvegarder comme un malade, impossible de terminer le stage "débutant" sans utiliser les cheats de Mame et bloquer le compteur de temps restant. Autant dire que dans ces conditions, Super Hang-On est un challenge réservé aux gamers et à ceux qui sont tombés dedans quand ils étaient petit, la barre est placée trop haute pour intéresser de nouveaux joueurs.

En 1991, une version **Limited Edition Hang-On** sortie, proposant de nouveaux circuits.

EN CONCLUSION

Pour :

+ Bande son
+ Jouabilité

Contre :

- Bien trop dur

Intérêt Général :

15/ 20



Comme pour **Out Run**, les simulations de moto réalistes et en pseudo 3D se comptent sur les doigts d'une seule main, dans ce contexte, Super Hang-On s'est taillé une place de choix pour qui souhaitait se faire une petite course, en passant. Malheureusement, il faudra vraiment s'exploser les pouces pour le finir et même comme ça, rien n'est gagné. Une énorme durée de vie donc pour ce jeu tout de même très fun, du moment que l'on essaye pas de le finir.

Blood, le 6 avril 2007

Review

Sega - 1989

Megadrive

Très bonne conversion dans son ensemble. J'émettrais juste une réserve sur les bruitages vraiment pourris et la jouabilité moins réactive que sur arcade mais sinon, c'est du tout bon.





Review

Software Studios - 1988

Atari ST



Sur Atari ST, les gros sprites ont disparus et tout est plus petit. Le jeu n'en demeure pas moins fun.

Même constat sur Amiga sauf que l'on est accueilli par une image d'une totale laideur censée représenter un gars sur sa moto, sans doute signée du fils de l'éditeur, on a du mal à comprendre pourquoi Electric Dreams aurait laisser passer ça autrement. Enfin, il y a bien trop de batterie dans les musiques, au bout de cinq minutes, on en a marre.