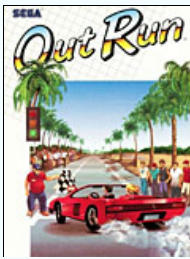


Out Run



Test de la version : Arcade

Autres Supports : Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, C64, Dreamcast, Game Boy Advance, Game Gear, Master System, Megadrive, MSX, PC, PC DOS, PC Engine, Playstation 2, Saturn, Xbox, ZX Spectrum

Editeur : Sega

Année : 1986

Langue : Anglais

Genre : Course

Jeux similaires : Chase H.Q. - Lotus Turbo Challenge 2 - Turbo Out Run

Classification Personnelle : Tous publics



Boulot de merde ? Copine qui a des migraines tous les soirs ? Un dîner de prévue chez la belle doche ? Allez, vous refuserez pas un petit coup de Testarossa sur la côte à 300 à l'heure et sans police pour vous freiner ? En échange, vous allez devoir appuyer sur le champignon mais c'est toujours mieux que le train train quotidien on va dire, on vous prête même une blonde avec la voiture, alors, elle est pas belle la vie ?

Au volant d'une Ferrari Testarossa, vous allez devoir remporter une course de voiture contre la montre. La course est splittée en itinéraires, cinq pour finir la course. A la fin de chaque parcelle, un embranchement permet de choisir le prochain itinéraire. Votre blonde à la place du mort, la main sur la boîte à vitesses, prêt ? Partez !

Out Run, la légende du jeu de bagnole que je viens enfin de finir aujourd'hui, ça mérite de déboucher le champagne !

Il s'agit donc d'un jeu de bagnole ou plus exactement, LE jeu de bagnole des années 80. Sorti en 1986 sur arcade, Out Run permis à Sega de se trouver sous les feux des projecteurs et de les encourager à sortir par la suite, d'autres jeux mythique tel que **Shinobi**, **Golden Axe** ou **Altered Beast** pour ne citer que ceux là. Le challenge est très très élevé puisque la course est donc chronométrée et que chaque erreur est dument sanctionnée, si vous perdez trop de vitesse dans les virages, que vous ne slalomez pas suffisamment, vous aurez alors la désagréable surprise de voir votre compteur de temps restant tomber à zéro, voir, à quelques mètres du panneau Check Point, censé vous redonner une minute de temps pour la prochaine étape.



Les courses s'enchainent donc pied au plancher, sans temps mort et finir le jeu sans tricher est un luxe réservé à quelques spécimens cachés de par le monde et sans vie social. Se faire une petite partie de temps en temps est très sympa mais pour parler d'Out Run, il faut l'avoir fini. En ce qui me concerne, j'ai du sauvegarder un nombre incalculable de fois et j'ai terminé les cinq courses avec une seconde de rabe...



Out Run a donc su se distinguer des autres jeux de course existants, entre autre, de par sa représentation, en vue à la troisième personne, une approche qui avait déjà été tester mais jamais à ce niveau là, en 86, le jeu de bagnole c'était en vu du dessus donc OUT le réalisme (on fait ce qu'on peut). Le système utilisé est une sorte de fausse 3D pour gérer les effets de hauteurs et de virages, un exploit technique qui a finalement été très peu revus sur arcade dans de bonnes simulations à par ces deux suites et **Chase H.Q.** Trois bandes son dont le mythique **Splash Wave** nous accompagnent durant la course, pas des morceaux de trente secondes qui tournent en boucle comme dans la plupart des jeux à l'époque, non, de vrais morceaux de plusieurs minutes avec du rythme pour nous donner la patate sans taper sur les nerfs puisqu'on passe un certains temps sur le jeu. La **Testarossa**, enfin, réponds à merveille, la jouabilité est

parfaite.

Il faut reconnaître par contre qu'il n'est pas trop beau, pas laid mais rien d'exceptionnel. Des sortes de pseudos textures mal remplis, beaucoup de pixels mais l'impression de vitesse est parfaite. Le nombre de circuits permet de refaire le jeu encore et encore mais je dois avouer qu'après l'avoir torché une fois, je ne sais pas quand j'y rejouerais. Par contre, c'était la première fois dans un jeu de course qu'on avait la possibilité de choisir son itinéraire, une véritable révolution pour l'époque.

A noter que le compositeur des musiques d'Out Run, Hiroshi Miyauchi, est également l'auteur des thèmes d'**Afterburner**, **Hang-On** et **Space Harrier**.

Une version dite Deluxe existe sur arcade avec de nouveaux circuits.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Un classique
- + Une claque technique
- + Une musique mythique

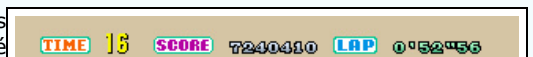
Contre :

- Beaucoup trop dur

Intérêt Général :

17 / 20

Out Run avait donc tous les éléments pour devenir un hit mais on sait que ça ne suffit pas toujours, les joueurs ont été



convaincues cependant puisqu'outre le fait de révolutionner totalement la simulation de conduite, Out Run a pour la première fois offert un jeu de bagnole réaliste, c'est le tout premier, le papy de **Need for Speed**. Un jeu aussi ambitieux que difficile, on peut prétendre à juste titre que Sega est devenu ce qu'il sont grâce à des challenges de cette qualité, oldies but goodies.

Blood, le 23 mars 2007

