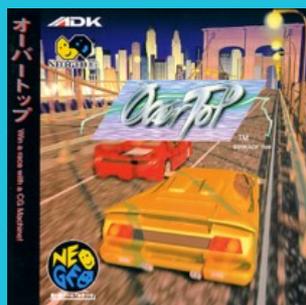


Over Top



Genre : sport mécanique
Année : ©1996, SNK/ADK
Taille : 210 Mbits
Testé sur : Neo-Geo CD

Existe aussi sur :
 Neo-Geo MVS
 Neo-Geo AES

Dire que le système Neo-Geo n'est pas spécialisé dans le sport mécanique tient de l'évidence, tant les jeux du genre y sont peu nombreux et inégaux. Il y a bien eu dans un premier temps le plus que moyen Riding Hero de SNK puis le plus convaincant Thrash Rally d'Alpha Denshi (ancien nom d'ADK). Ensuite, plus rien... jusqu' au 28 mars 1996. À cette date sort Neo Drift Out de Visco, sur Neo-Geo MVS. ADK réplique rapidement le 26 avril avec Over Top, un jeu également en 3D isométrique, comme le titre de Visco. Il sort ensuite le 24 mai sur AES et le 5 juillet sur CD, soit avant Neo Drift Out pour ce dernier format.



Riding Hero
(1990, SNK)



Thrash Rally
(1991, ADK)



Neo Drift Out
(1996, Visco)

Over Top est bien plus "lourd" que son aîné Thrash Rally, avec 210 Mbits contre 46 Mbits. Cela se voit immédiatement dès l'intro qui est plutôt jolie et qui arrive à instaurer une certaine ambiance. Réalisée en "CG" (Computer Graphics), elle donne le ton : au volant de votre bolide rouge, vous attendez sur un pont une meute que vous vous faites un plaisir de prendre en chasse.



PUSH START



PUSH START
 ADK
 ©1996 ADK CORPORATION



Les modes proposés sont très classiques pour un jeu Neo-Geo CD : Game Start, Demo Game, How to Play, Option et Exit.

UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

SITES FILS





Les options, déjà correctes dans la version cartouche (la capture d'écran de gauche est là pour comparer), sont très complètes en CD. On trouve, entre autres, la possibilité de mettre le temps infini, de choisir sa course ou encore de présélectionner son véhicule pour diminuer les temps de chargement.



version AES

version CD

Over Top utilise les quatre boutons de la manette.

⬆️ : accélérer

⬇️ : freiner. Si on appuie deux fois sur B, on fait un freinage d'urgence. Enfin à l'arrêt, B sert à enclencher la marche arrière.

🔊 : klaxon. Complètement inutile, mais marrant.

🔦 : phares. À peine plus utiles, ces derniers n'éclairant pas grand chose et leur allumage étant automatique. Il reste la possibilité sympa de faire des appels de phares.



On dénombre huit bolides très bien faits. À l'instar de Thrash Rally, il n'y a pas de licence officielle mais les connaisseurs démasqueront aisément par exemple la Diablo, la F50, le Hummer, la 106, etc. Chacun a des aptitudes différentes sur l'asphalte, la terre, la neige et le sable. Cerise sur le gâteau, on a le choix entre huit coloris par véhicule.



Comme cela a été précédemment évoqué, la vue est en fausse 3D, à savoir la 3D isométrique, une technique déjà utilisée pour View Point ainsi que par exemple pour les FIFA Soccer sur consoles 16-bit. Les virages sont signalés par des flèches ainsi que par un radar malheureusement pas très lisible. Ce dernier permet également de détecter les raccourcis et chemins parallèles, mais pas toujours... d'où son manque de lisibilité. Un compte à rebours figure en haut de l'écran, avec élimination s'il atteint 0.



À propos de ces chemins de traverse, ils sont soit avantageux, soit calamiteux. Tout dépend de la distance qu'on fait et

du revêtement qui peut changer : cela va du chemin de terre jusqu'à une voie inondée. Par exemple, dans le cas illustré ci-dessous, deux voies sont possibles à cet endroit. Soit continuer tout droit sur cette route pavée, soit tourner à droite en roulant sur l'herbe. Étant donné qu'on a pris une Jeep ici, autant ne pas se priver de ce chemin.



Une fois une étape finie, on vous donne votre meilleur temps et ça enchaîne sur la suivante après un chargement. À ce sujet, les étapes se succédant rapidement, les accès au disque sont par conséquent très fréquents : si tout va bien sur Neo-Geo CDZ, sur Neo-Geo CD, cela risque de devenir rapidement énnervant.



Il y aura sept étapes en tout, avec des environnements extrêmement variés : ville, campagne, neige, désert, etc.



Over Top se démarque fortement de son aîné Thrash Rally avec sa vue en 3D isométrique et ses véhicules visuellement plus variés. Entre le décalage temporel et la forte différence de mémoire du jeu, la logique voudrait qu'Over Top fasse un grand pas en avant en ce qui concerne la réalisation.

Graphismes :

Les décors sont beaux et détaillés, sans compter le fait qu'ils sont assez variés (rue, désert, pont, campagne). La météo change de manière aléatoire et entraîne une modification instantanée des couleurs affichées. Modélisés en 3D puis transposés en 2D, les véhicules ne sont pas en reste et bien faits pour leur part également. Bien sûr, ce n'est pas un jeu en vraie 3D mais pour un jeu de course en 2D, c'est bien réussi. Autre détail appréciable : chaque véhicule possède son propre compte-tours.

Animation :

Cela va vite, surtout avec les F50 et Diablo sur bitume, et c'est fluide avec quelques animations annexes. Les graphismes en "CG" partiels permettent d'avoir un bon rendu au niveau des véhicules lorsque ces derniers manœuvrent. Les bas-côtés sont animés, cela reste toutefois moins agrémenté que chez le grand frère Thrash Rally.

Son :

Sur Neo-Geo MVS et AES, un thème est choisi aléatoirement pour toutes les étapes de la course. Sur Neo-Geo CD,

chaque étape dispose de son thème musical. Ces derniers ont droit à une réorchestration de qualité (un exemple [ici](#)). Ce n'est pas grandiose, mais cela reste entraînant sans devenir entêtant. Du côté des bruitages, c'est assez varié mais le bruit du moteur des différents bolides ne retranscrit pas vraiment une impression de puissance.

Maniabilité :

Les véhicules étant variés, chaque joueur peut en trouver un correspondant à son style. La 106 et la Jeep sont homogènes mais ne brillent nulle part, tandis que les Diablo et F50 font parler la poudre sur bitume et souffrent sur la neige ou le sable, sans compter le Hummer redoutable sur la terre et le sable. Selon la surface et le véhicule, on aura plus ou moins de dérapages. À vous de voir la conduite que vous préférez. Par contre on n'a pas les trajectoires à soigner aussi précisément que dans Thrash Rally et le radar est plus gênant qu'autre chose. Il vaut mieux apprendre la course par cœur.

Durée de vie :

Un jeu d'arcade, c'est bien si on aime le plaisir de jeu immédiat, sans passer par de fastidieuses et interminables phases de réglages. Revers de la médaille, ces mêmes jeux ont en général une durée de vie assez limitée. C'est exactement le cas d'Over Top. Il n'y a qu'une course composée de sept étapes. Heureusement, entre les huit véhicules et les nombreux embranchements, on y revient de temps en temps. La version Neo-Geo CD va encore un peu plus loin grâce à la possibilité de choisir sa course ou faire la totale (mode MVS). Bien entendu, la durée de vie n'est pas le point fort de ce jeu, loin de là, mais un petit effort a été fait.

Au final :

Over Top est assez joli, il a pas mal de véhicules réussis et ressemblant à des vrais, des options plutôt nombreuses, ce jeu a donc pas mal d'atouts pour lui pour être un très bon jeu. Sa durée de vie tout de même trop courte, ainsi que sa jouabilité manquant un peu de saveur par rapport à Thrash Rally font qu'il se montre au final juste "bon". Il reste de louables efforts déployés par ADK : environnement graphique, souci du détail, chemins parallèles, etc. Thrash Rally était largement moins beau, mais également bien plus "fun".

★★★★☆ 3/5

Et aujourd'hui ?

Juste avant Over Top, l'éditeur Visco (à qui on doit Breaker's) avait finalisé son Neo Drift Out. Ce dernier, moins lourd en mémoire et moins bien réalisé, a pour lui une jouabilité bien plus souple. De son côté, Thrash Rally reste aussi une bonne alternative qui mise davantage sur le plaisir de jeu que sur la réalisation. Sans briller dans le genre (on reste bien sûr loin d'un Sega Rally ou d'un Ridge Racer), la Neo-Geo possède quelques titres sympatiques dans le genre.



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)