



## **OUT RUN** **(Sega, 1986)**

guide par Asthalis



[asthalis@free.fr](mailto:asthalis@free.fr)  
<http://asthalis.free.fr>

<b>1. A PROPOS DE CE DOCUMENT</b>	<b>2</b>
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
<b>2. ENVIRONNEMENT DU JEU</b>	<b>4</b>
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
Boîte de vitesses	5
Musique d'ambiance	5
<b>3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE</b>	<b>5</b>
Interface de MAME	5
Déplacements et musique d'ambiance	5
Choix du parcours	6
Accélérateur, frein et boîte de vitesses	6



**OUT RUN**  
Sega (1986)

## GUIDE NIVEAU 1 INITIATION

mise à jour : 02/08/13  
<http://asthalis.free.fr>

### 1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

#### En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'arcade qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Out Run**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version dont le nom complet sous MAME est **Out Run (set 3)**.

#### Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



**OUT RUN**  
Sega (1986)

## GUIDE NIVEAU 1 **INITIATION**

mise à jour : 02/08/13  
<http://asthalis.free.fr>

### Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

02/08/13 **version initiale**



## 2. ENVIRONNEMENT DU JEU

### Cadre général

**Out Run** est un jeu de pilotage en 3D, jouable uniquement en solo. Le joueur y contrôle une voiture (une Testarossa cabriolet, une variante jamais vendue par Ferrari !) et sa mission est de rallier l'arrivée en enchaînant les secteurs et en obtenant le meilleur temps possible.



### Architecture

Chaque partie se déroule suivant des secteurs successifs, chacun ayant son un décor et des caractéristiques propres.

Si le premier secteur est toujours le même, le joueur a ensuite le choix entre 2 itinéraires chaque fois qu'il approche de la fin du secteur (diagramme ci-contre).

Cette architecture détermine 5 arrivées possibles à l'issue du 5ème secteur.



### Vie, énergie et temps

Le joueur dispose en théorie d'un nombre illimité de voitures en cas d'accident car la poursuite d'une partie est uniquement liée au temps restant, indiqué par un compte à rebours dans le coin supérieur gauche de l'écran. Un bonus de temps est attribué au joueur chaque fois qu'il termine un secteur.

La partie se termine quand le compte à rebours tombe à zéro avant la fin d'un secteur.





### Boîte de vitesses

Hormis l'accélérateur et le frein, le joueur dispose d'une boîte de vitesses manuelle à 2 rapports (un court pour démarrer et pour les faibles vitesses, un long aux grandes vitesses), avec un rappel de la vitesse de la voiture et du régime moteur (sous la forme d'une barre colorée) dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Le joueur peut rétrograder pour accentuer un freinage.



### Musique d'ambiance

Au début de la partie, le joueur choisit entre 3 stations sur son autoradio, correspondant à 3 musiques de fond possibles au cours de sa partie.



## 3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

### Interface de MAME

Dans **Out Run**, le joueur dispose d'un contrôleur à 2 directions (au clavier, les touches fléchées gauche et droite) et de 3 boutons :

- « accélérateur » (pédale 1, **Ctrl** par défaut)
- « frein » (pédale 2, **Alt** par défaut)
- « changement de rapport » (bouton 1, **Espace** par défaut)





### Déplacements et musique d'ambiance

Le joueur utilise son contrôleur pour diriger sa voiture. C'est aussi à l'aide son contrôleur qu'il choisit la station de son autoradio en début de partie.

Si la voiture aborde rapidement un virage serré, elle dérape et se déporte progressivement vers l'extérieur.



### Choix du parcours

Pour choisir la suite de son parcours à la fin d'un secteur, le joueur se place d'un côté ou de l'autre de la bifurcation en « Y ».

Un diagramme dans le coin inférieur droit de l'écran rappelle ses choix successifs sur les 5 secteurs à enchaîner, à côté du rappel du secteur en cours.

En fin de partie, le jeu affiche le parcours complet du joueur, selon les choix qu'il a faits.



### Accélérateur, frein et boîte de vitesses

Le joueur accélère ou freine avec les boutons correspondants (les feux arrière s'allument s'il freine).

En début de partie, la boîte est engagée sur le rapport le plus long. Le joueur doit donc rétrograder avec le bouton correspondant pour démarrer plus efficacement, puis a ensuite la liberté de changer de rapport quand bon lui semble.

