

Robocop 2

Amiga

Encore dans toute les mémoires, le premier jeu fit un carton. Le justicier de chair et d'acier est donc de retour avec une bien meilleure conversion signé par les spécialistes du genre Special FX. Ecran plus large, décors meilleurs, sprites plus imposants, OCEAN signe la tout simplement un de ses meilleures jeux de tir.

Special FX/Ocean. 1991. Action.



A l'aube de l'an 2000, la violence et le crime régissent sur la cité industrielle de Détroit. Un gigantesque conglomérat l' O.C.P a décidé d'enrayer ce massacre en créant une arme infaillible : Un cyborg policier de chair et d'acier, à partir du corps de Murphy, policier assassiné alors qu'il était en service. Quelques années ont passées. Détroit est une ville en faillite avec les plus fort taux de criminalité. La police est en grève et une nouvelle drogue vient de faire son apparition : la "Nuke". Robocop est débordé par les événements. L'O.C.P développe alors un nouveau prototype : Robocop 2 plus perfectionné pour remplacer le premier cyborg. Robocop est donc destiné à être détruit, mais hanté par son passé, il remet en route ses circuits et décide de combattre Robocop 2 qui n'est pas tout à fait du côté de la justice.



Faite le ménage dans le laboratoire de Nuke. [Amiga]

Le jeu reprend le scénario du film entrecoupé de scènes cinématographiques du plus bel effet. Le premier niveau vous emmènera dans un laboratoire clandestin de drogue où de nombreux trafiquants ne cesseront de vous mettre des batons dans les roues. Vous devez collecter sur votre chemin assez de "Nuke" pour inculper Cain et libérer les otages, tout en tirant sur les trafiquants qui surgissent de partout. Ne tardez pas trop et récoltez de l'énergie car les tireurs sont en nombres illimités. Le second niveau vous demandera plus de réflexion , il s'agit cette fois de reconnecter les circuits de Murphy en passant sur tous les processeurs de la carte pour réactiver sa mémoire. Ensuite direction le stand de tir, un niveau commun avec le premier épisode. Le niveau suivant vous emmènera à la recherche du chef des trafiquants : Cain. Le dernier niveau vous entrainera dans un combat avec Cain qui est maintenant devenu Robocop 2.

Chose assez rare le jeu tire partie des capacités de chaque machine. Le jeu possède des graphismes très détaillés et en 32 couleurs sur Amiga. L'écran est large et chose peu commune les sprites sont assez imposants pour ce type de jeu et bien animés. La page des titres comporte une musique assez réussie mais étrangement absente lors du jeu seule des bruitages viendront soutenir l'action. Ils collent très bien à l'ambiance du jeu, le tir des armes, le poids lourds de Robocop, le 'Hello' des otages mais on aurait aimé une petite musique en cours de jeu. Le défaut majeur de Robocop 2 est surtout la trop grande difficulté du jeu avec en plus quelques ralentissements désagréables quand les sprites sont trop nombreux à l'écran. Cela ne serait pas trop pénalisant si les ennemis n'était pas aussi nombreux car en nombre illimité, autant vous dire que la tâche sera rude pour arriver au 5ème niveau. Peu de joueur peuvent se prévaloir d'avoir passer le 4ème niveau. Certains passages nécessitent beaucoup d'adresse notamment quand vous devez éviter des engrenages ou vous accrochez à un grappin pour passer au dessus des cuves.



Les digitalisations entre les niveaux sont en mode HAM. [Amiga]

Contrairement à la plupart des adaptations de blockbusters américain, Robocop 2 est un excellent jeu. On s'accroche tant on a envie d'en voir toujours plus. Les images digitalisés en mode HAM (4096 couleurs) entre les niveaux sont d'une qualité rarement vu sur Amiga.



Cain vous êtes en état d'arrestation!!!.[Amiga]



C'est des INTEL ou des AMD???. [Amiga]

Si vous connaissez bien le superbe jeu d'arcade (NDLA : émulé par MAME :-)) et bien sachez que la version micro n'en ai absolument pas l'adaptation. Et fort heureusement car beaucoup de conversion d'arcade perdait tout ce qui faisait leur charme une fois passé sur micro. Pour ce second jeu, Ocean a donc semble t-il fait le bon choix puisqu'on se retrouve devant un jeu complètement original dont la réalisation a été confié à des spécialites du genre "Special FX" a qui l'on doit déjà *Batman the caped crusader*, *Navy Seals*, *Hudson Hawk*. Un jeu d'arcade avec un grand A où ca explose, ca tire de partout avec des bruitages parfaits, un vrai régal.

Version Atari

La version ST diffère de celle de Commodore. La difficulté reste la même donc placée très haut. La fenêtre graphique est cette fois en 16 couleurs, elle est aussi légèrement plus réduite. Cette fois le torse de Robocop vous permet de voir votre niveau d'énergie, charge d'arme, temps... Le robot est aussi différent et les sprites plus petit, tout comme l'agencement des niveaux. Néanmoins les 2 versions suivent le même scénario niveau par niveau. Les bruitages sont plus discret et moins bon que sur Amiga. La version ST est tout de même d'un très bon niveau qui se démarque assez bien de son grand frère. En bref une très bonne conversion.



Une version ST différente et très réussie. [Atari]

Intérêt

16/20



Ranx



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	Winuae config A500 fidel
Voir aussi	Robocop, Total Recall
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	0,45Mo 1,12Mo
Solution	
Manuel	

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

