



## Robocop

**Test de la version :** Arcade  
**Autre supports :** Aucun  
**Développeur :** Data East  
**Année :** 1988  
**Langue :** Japonais  
**Genre :** Arcade/Action  
**Similaire à :** [Robocop 2](#), [Aliens, le retour](#)  
**Classification Personnel :** Tous Publics  
**Réalisation du test :** 15 Août 2005

### Avant Propos

Sorti en 1987, ce film de *P. Verhoeven* est maintenant devenu culte. Quand au jeu d'arcade de *Data East* il est aussi resté dans les mémoires de nombreux joueurs. Une version vraiment excellente bien meilleure que celle micro.

### Résumé



Détroit est ville ravagée par la corruption et la violence. Des policiers perdent leur vie tous les jours. Le cartel O.C.P a lancé un nouveau programme de lutte contre la violence, un justicier de chair et d'acier *Robocop* créé à partir du corps d'un policier décédé : *Alex Murphy*.

### Test

Le film aura fait beaucoup parlé de lui lors de sa sortie en 1987, certains y voyant une apologie de la violence alors qu'il la dénonce justement tout comme la société de consommation américaine. *Robocop* a remporté plus de ????, faisant ainsi passer *P. Verhoeven* du statut d' anonymat au réalisateur très prisé d' Hollywood. Les rouages qu'il dénonçait l'ayant par la même aspiré, il nous servira par la suite le très voyeur et mauvais "*Showgirls*" pour enfin revenir dans "*Starship Trooper*" à genre de film qu'il maîtrise parfaitement. D'ailleurs si vous regardez ce dernier et *Robocop* vous y verrez énormément de point commun : Flash télévisé, publicité à outrance, un héros blessé et remis sur pied par la technologie...

Pour le jeu, la licence a été achetée par *Ocean Software* qui a cédé à *Data East* la partie arcade. Ensuite rien de plus simple *Ocean* a attendu que le jeu d'arcade sorte pour l' adapter sur micro 8/16 bits ... rapidement certes mais le succès était assuré.



Votre premier Boss n'est autre qu' ED-209.



Dans l'usine de produits toxiques.

Le premier niveau se déroule dans les rues de *Détroit*, histoire de faire un peu le ménage. Au début on commence au poing mais rapidement *Robocop* dégainera son super pistolet pesant presque 10 kg. Le moins que l'on puisse dire c'est que le sprite de *Robocop* est très réussi et le voir sortir son arme de sa jambe ajoute énormément à l'ambiance du jeu. Ce premier niveau se finira dans une lutte mano in mano... enfin robo in robo contre le fameux ED-209. Là encore on est cloué sur place, surtout si vous avez joué à l'époque sur la machine arcade, le sprite est énorme et très bien animé... rien à voir avec le minuscule sprite sur micro où ED-209 est aussi petit que *Robocop*. (cf capture dans la version ST/Amiga)

Les autres niveaux vous amèneront à la décharge, à l' usine de produits toxiques, à l'O.C.P... Certains passages comme devant le siège de l'O.C.P ont un nombre d' ennemis conséquents et on sent bien le pousse argent... en plus ça ralentit fortement mais là je ne sais pas s'il s'agit juste d'un défaut de l'émulateur Mame. C'est aussi dommage que l'on ne voit jamais Lewis où qu'il n' y ai pas de photos digitalisés du film mais juste quelques dessins pas vraiment du meilleur goût... mais on est en 1988 fallait pas trop en demander. Vous repasserez de temps en temps au stand de tir histoire de ne pas perdre la main et de vous refaire une santé.

*Robocop* est finalement un jeu où je reviens souvent, je prend toujours autant de plaisir à y jouer et

quand je vois les adaptations micro, je pouffe de rire. Ne vous y tromper pas, il n'y a qu'un seul *Robocop* valable sur le premier film et c'est celui-ci.



*Robocop a mangé beaucoup d'épinard.*



*Le stand de tir vous permettra de regagner un peu d'énergie.*



*Dick Jones, vous êtes en état d'arrestation.*

## Conclusion

*Robocop* est devenu un grand classique des salles d'arcade grâce au succès du film mais aussi parce que c'est un excellent défouloir. Personnellement j'ai adoré ce jeu et heureusement qu'aujourd'hui Mame permet d'y rejouer...sans y mettre un sous :-). Je ne saurais donc aussi vous conseiller *Robocop 2* encore meilleur.

Ranx



## Pour

- 🍷 Le meilleur jeu sur *Robocop*
- 🍷 Tout a été revu et amélioré
- 🍷 Variété des ennemis

## Contre

- 🍷 Rien :-)
- 🍷 Toujours rien :-))
- 🍷 Encore rien :-)))



Version Amiga/ST [1989] par OCEAN SOFTWARE



Version Amiga : graphismes pauvres, fenêtre réduite



Version Arcade: no comment

L'adaptation sur micro ne n'avait pas du tout convaincu à l'époque. L'écran est largement amputé et la fenêtre de jeu est minuscule tout comme le sprite. Une conversion vite faite...pourtant il semble que le jeu ai été un

succès sur ces machines... certainement parce que les acheteurs (dont moi) pensaient replonger dans la version Arcade...c'est raté !! Je me souviens qu'à l'époque j'avais acheté la version Amiga et au dos de la boîte il y avait les captures de celle arcade en omettant celle des autres machines.... quelle arnaque!! A noter que les versions micros se voit enrichi d'un nouveau niveau absent de l'arcade : l'identification d'un suspect

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

