



Chicago 90

Test de la version : Amiga

Autres Supports : Amstrad CPC, Atari ST, M06, PC DOS

Développeur : Microids

Année : 1989

Langue : Anglais

Genre : Arcade/Action

Jeux similaires : Grand Theft Auto

Classification Personnelle : Tous publics



Bien avant GTA, il y avait Chicago 90, un titre qui proposait des courses poursuites avec comme originalité de nous laisser choisir notre camp, gangsters ou flics, attachez vos ceintures.

Chicago 90 est sorti en 1989 chez Microids et nous propose une course poursuite gangsters/police. Si vous choisissez les premiers, vous devrez quitter la ville en évitant les voitures de police. Si vous préférez représenter la loi, vous devrez placer les voitures sous vos ordres à des endroits stratégiques pour serrer les gangsters, deux jeux en un.

La représentation est en 3D isométrique, un radar en bas de l'écran permet de s'orienter dans la ville et d'anticiper les virages ainsi que d'identifier les véhicules ennemis matérialisés par des points de couleurs. Dans la partie gangster, il n'y a pas beaucoup de subtilités, on doit tracer au Nord, éviter les cartons et surtout, éviter la police. Dans l'autre camp, c'est déjà plus tactique puisqu'on a cinq véhicules des forces de l'ordre et que l'on peut assigner à chaque voiture un objectif bien précis. Se rendre à un endroit sur la carte, filer les gangsters ou encore, choisir la voiture de police à contrôler pour ainsi resserrer l'étau autour des malfrats.



Le jeu nous accueille avec une illustration qui n'est pas sans rappeler la fameuse course poursuite des **Blues Brothers**. Une bande son sympathique fait aussi son apparition pour laisser place à des bruitages de bonnes factures durant la partie. Même si la fenêtre de jeu est assez petite, les graphismes sont correctement détaillés et l'on peut noter quelques détails sympathiques tel qu'une gestion des dégâts faisait que plus on abîme son véhicule, plus sa conduite est instable et sa carrosserie endommagée. On peut également se cracher sur des bidons d'essence et provoquer un incendie, en revanche, je n'ai pas vraiment compris l'utilité de pouvoir tirer sur les véhicules. La prise en main demandera une petite période d'adaptation mais ne posera pas trop de problèmes par la suite même si la

maniabilité est un peu rigide tout de même. Quelques ralentissements lorsqu'il y a beaucoup de sprites à l'écran, également.

Si le concept est bon et s'approprie assez rapidement, une durée de vie plus conséquente n'aurait pas fait de mal car malgré les trois niveaux de difficulté, il ne faudra pas compter plus d'une bonne heure pour finir le jeu dans les deux modes disponibles.

Pas de grosses différences avec la version ST, juste une bande son moins convainquante sur Atari.

EN CONCLUSION

Pour :	+ Concept
Contre :	- Durée de vie
Intérêt Général :	14/ 20

Chicago 90 est un bon petit jeu au concept original et sympathique. Cette possibilité de choisir son camp et le petit côté tactique pour arrêter les gangsters est assez novateur. Malheureusement, on en fait bien trop vite le tour et une fois terminé, il n'y aura pas vraiment de raisons d'y revenir si ce n'est pour une petite partie occasionnelle, un court moment de fun en somme.

Blood, le 4 janvier 2008



Le saviez-vous ?

Le modèle de voiture utilisé sur la jaquette est une Ford Mustang de 1965 alors que sur la page de présentation du jeu (sur 16 bits uniquement), il s'agit d'une Chevrolet Corvette C3 Stingray coupée de 1975, ça ne s'invente pas !

Merci à Princeps.Bonus et Shadow pour leur connaissances en matière de belles carrosseries.