



Robocop 2

Test de la version : Arcade
Autre supports : Aucun
Développeur : Data East
Année : 1991
Langue : Japonais
Genre : Arcade/Action
Similaire à : [Robocop](#), [Aliens](#), [le retour](#)
Classification Personnel : Tous Publics
Réalisation du test : 15 Août 2005

Avant Propos

Et voici certainement l'une des séquelles les plus réussies aussi bien au niveau cinématographique qu'arcade. Murphy est donc de retour et ne se laissera pas remplacé aussi facilement, alors un conseil : respectez la loi et...Soyez sage les enfants ^_^

Résumé



Détroit est une ville en faillite avec les plus forts 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 cyborg à partir d'un être psychotique incontrôlable. Robocop est donc destiné à être remplacé, 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.

Test

S'il était difficile d'imaginer une suite à un film d'une telle qualité c'était sans compter sur Irvin Kershner, le déjà célèbre réalisateur de l'"Empire contre l'Attaque". Sortie en 1990, "Robocop 2" est sans doute l'une des meilleures suites que le cinéma nous ait donné et quand on voit le troisième épisode on en est certain. Pourtant c'est l'une des séquelles les plus rejetées de l'histoire alors qu'elle apporte plus d'action et d'humour que son prédécesseur même si j'accorde que c'est un film assez violent. La séquence d'intro est aussi un peu cliché : La voiture visée par un lance-roquette explose et il en sort un Robocop plus propre que jamais...c'est bien sûr du second degré...mais cela nuit au reste du film pourtant très réussi. Une séquence se démarque un peu du lot puisqu'elle nous parle directement : celle dans une salle d'arcade où l'on y trouve uniquement des jeux Data East comme "Midnight Resistance", "Sly Spy" ou "Real Ghostbusters"...



Ce niveau est présent uniquement sur la version Jap.

Data East réussit ainsi un coup de pub énorme avec cette scène dans une salle d'arcade. Si "Robocop" fut un des premiers jeux émulés par Mame, le cryptage du second opus donnera pas mal de fil à retordre à l'équipe du célèbre émulateur. Il faudra attendre 2002 pour que Brian McPhail réussisse l'impensable, nous permettant ainsi de rejouer au meilleur jeu sur le cyborg.



La salle de jeux est plutôt mal famée.

Chose assez rare, la version japonaise possède un premier niveau inédit qui reprend la fin du premier épisode quand vous affrontez ED-209 et Dick Jones... Le moins que l'on puisse dire c'est que ce niveau graphique c'est très réussi aussi bien au niveau animation du cyborg que dans les arrières plans. Une nouveauté importante puisqu'on peut maintenant se déplacer en profondeur. Cela peut paraître assez gadget mais du coup ça donne un sacré coup de vieux au premier volet. Tous les graphismes sont ainsi en fausse perspective tout comme les sprites, on n'est plus ainsi en face de simple juxtaposition de blocs, parfois voyant, comme auparavant. Le jeu est aussi entrecoupé de très belles digitalisations du film ou de dessins malheureusement assez sommaire. Les motards sont

...toujours au rendez-vous mais aussi pas mal d'autres ennemis, et c'est là encore un des points forts du jeu les ennemis et boss sont variés et très différents : voyous, zombis, robots... cela tranche avec l'unique sprite soldat du premier.

Comme tout film sur Robocop, le jeu débute dans les rues de *Détroit*, une ville empreinte de violence et de corruption. A la fin du premier niveau vous devrez jouer de votre rapidité pour ne pas finir comme une vulgaire boîte de conserve. S'en suit dès lors : La salle de jeu (fallait s'en douter), l'usine, l'O.C.P.... la poursuite de *Cain* jusqu'à l'affrontement final. La séquence de tir est donc remis au goût du jour puisqu'ici vous serez sur une moto ou dans une voiture de police, une bonne séquence même si la variété des voitures aurait pu se faire ailleurs que dans leurs différentes coloris :-). Chaque niveau proposera son lot de nouveautés et d'ennemis, on ne s'ennuie pas avec *Robocop 2*, c'est sûr c'est un vrai défouloir!!! Quand au boss final : Cain transformé en cyborg , le sprite est énorme et très bien animé.



Le niveau à moto est assez basique.

Robocop 2 est donc meilleur que le premier, les évolutions sont significatives et à tout niveau. Un excellent jeu hyper prenant et qui n'a pas pris une ride. A noter que la version micro n'est absolument pas une adaptation de celle arcade, les versions ST/Amiga étant des réalisations libres d' *Ocean Software* (cf ci dessous).



Le jeu comporte quelques digitalisations très réussies.



Cain est très en colère !! il est en manque de Nuke.

Conclusion

Moins connu que le premier jeu *Robocop 2* n'en est pourtant pas moins meilleur. Un jeu d'action à conseiller à tous les amoureux du film, aux amateurs de beat ou de shoot et particulièrement à ceux qui ont aimé *Aliens*, le retour.

Ranx



Pour

- 👉 Le meilleur jeu sur Robocop
- 👉 Un vrai défouloir
- 👉 Graphismes, musiques, animations c'est nickel.

Contre

- 👉 rien :-)
- 👉 Vraiment rien :-))
- 👉 Ben toujours ...rien :-))) pourtant j'ai cherché



Version Amiga/ST [1991] par OCEAN SOFTWARE



Version Amiga : Une adaptation libre mais réussie

L'adaptation sur micro n'a rien à voir avec la version arcade et peut-être heureusement tant la barre était haute. *Ocean Software* a donc créé un jeu spécial sur micro qui est une excellente surprise. Vous pouvez lire le [test Amiga](#).

[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.

