

GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - PC - CONSOLES

N° 24
Juillet - Août 90
228 PAGES

TOUS LES JEUX DE
L'ÉTÉ TESTÉS

CABAL: le film, les
trucages, les jeux

C.E.S. DE CHICAGO:
34 pages venues des
Etats-Unis!

LES NOUVELLES CONSOLES:

- TurboExpress de Nec
- Game Gear de Sega
- CDTV de Commodore

PREVIEWS :

Battlechess 2 :

plus beau, plus fou !

Epic :

la 3D à son apogée

King's Quest 5 :

256 couleurs sur PC VGA!

Shadow Of The Beast 2 :

la jouabilité en plus...

Space Quest 4 :

une suite géniale!

DES TONNES DE
CONCOURS

OXYGEN:

l'actualité Hors-Micro

M 4681 - 24 - 30,00 F



CABAL



BACK TO THE FUTURE 2



Au moment même où sort au cinéma la troisième partie de cette fantastique aventure (voir rubrique Oxygen), Imageworks nous offre de revivre les aventures du second "Retour vers le futur", dans un jeu reprenant les moments clés du film.

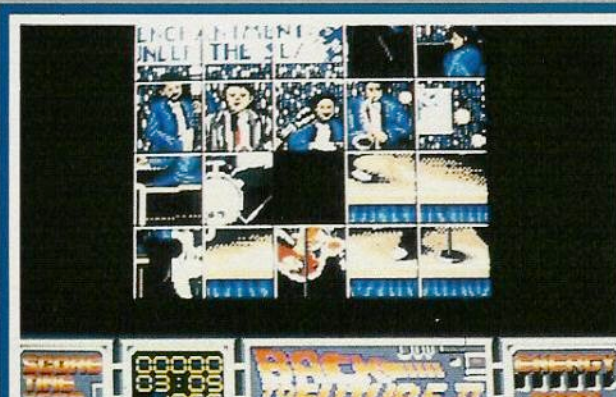
La première phase se déroule dans le futur, et est une sorte de Paperboy amélioré.

Marty est sur son hoverboard, sorte de planche à roulettes flottant au-dessus du sol, et doit parcourir la ville futuriste d'Hill Valley. Comme dans Paperboy, il doit éviter des obstacles très nombreux, allant des voitures aux bouches d'égouts, des poubelles robotisées au vieux Biff! Le pire, c'est qu'il est en plus poursuivi par Griff et sa bande, qui sont bien décidés à lui donner une bonne leçon.

Le joueur commande Marty, et doit zigzaguer entre les obstacles, donner des coups de poing à Griff et aux autres, mais il peut aussi sauter au-dessus des obstacles, ou encore s'accrocher au dos d'une voiture pour accélérer. Le terrain scrolle horizontalement ou diagonalement, selon les endroits, et Marty peut ramasser divers bonus. Son but est d'aller jusqu'à la fontaine sur la place de la mairie, où il pourra, comme dans le film, se débarrasser de ses ennemis jurés.



La seconde phase se déroule encore dans le futur. Jennifer, trouvée par la police, est ramenée chez elle. Elle doit absolument sortir de la maison sans être vue par quiconque, et plus particulièrement son double plus âgé. Cette phase est un petit jeu de réflexion. On voit un plan de la maison, et les divers personnages qui sont chacun dans une pièce. En mettant le joystick dans une direction, deux portes clignotent. En appuyant alors sur le bouton, les deux portes en question s'ouvrent, et les personnes se trouvant dans une pièce voisine de la porte l'empruntent. Le tout est de trouver la bonne combinaison de portes à ouvrir, afin que Jennifer atteigne la sortie, sans jamais tomber sur quelqu'un. La troisième phase nous ramène au présent, mais au présent altéré, où Biff contrôle toute la ville. Dans une phase de jeu à scrolling horizontal rappelant Vigilante, le joueur dirige Marty, qui doit combattre de nombreux ennemis et éviter les obstacles qui tombent de tous les côtés. La quatrième phase ramène les joueurs en 1955, durant le Bal des Sirènes. C'est à nouveau un jeu de réflexion, dans lequel Marty doit reconstituer une photo en un temps limité. C'est exactement comme un jeu de taquin, ce qui n'a rien d'original, mais permet toujours de se reposer après l'épuisante troisième phase.





La dernière phase est la course-poursuite entre Marty sur son hoverboard et Biff dans sa voiture. Le jeu reprend le même principe que dans la première partie, si ce n'est que les décors changent, et qu'il n'y a plus d'ennemis à combattre. Par contre, les obstacles sont bien plus nombreux.

Grand fan de la série Retour vers le futur, je dois avouer que cette conversion Mirrorsoft ne m'a pas trop déçu. C'est un jeu sympa, avec des phases variées et bien réalisées, tout particulièrement les deux scènes en hoverboard, qui sont bien mieux que Paperboy. Graphiquement, le jeu n'a rien d'exceptionnel, et la musique, signée David Whitaker, est de bonne qualité. En attendant Retour vers le futur 3, toujours chez Mirrorsoft, mais pour Noël !



	AM	ST
GRAPHISME	65%	65%
ANIMATION	75%	75%
SON	86%	76%
INTERET	77%	77%
Disponibilité AM : Juillet PC: Non annoncé ST : Juillet		PACKAGING : -/10 DOC : -/10 IMAGEWORKS