

# Star Trap

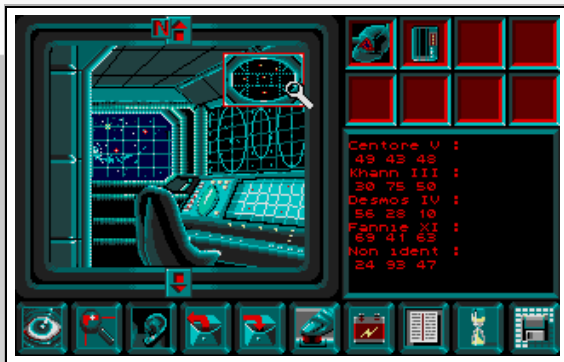
## Atari ST

Un bon jeu d'aventure à icône comme à la grande époque de l'Amstrad, c'est ce que vous propose ici Loriciel avec ce jeu d'aventure spatial. Tiré de votre sommeil dans le poste de pilotage (vous n'en manquez pas une!!), vous allez essayer de découvrir le fin mot de l'histoire. Un bon jeu d'aventure situé entre Zombi d'Ubi Soft et Final Command.

**Loriciel. 1988. Aventure.**



**A**nnée 2189, l'humanité a visité de nombreuses galaxies notamment grâce à l'hyper-espace. En quête d'aventure et d'exotisme des terres lointaines vous avez signé pour 5 ans avec la Compagnie Intergalactique d'Exploitation des Lignes Spatiales. Pour votre premier voyage vous avez été affecté sur le cargo AMPELOS en tant que technicien stagiaire. Le cargo quitte Achernar VI en direction TauCeti II. Quelques heures plus tard vous êtes dans la salle de pilotage quand soudain toutes les alarmes se déclenchent.... Que se passe-t-il ? Vous n'avez que 8 heures pour le découvrir.



*Ces coordonnées vous seront bien utiles !! [Atari]*

Vous commencez dans le poste de commande, les sirènes retentissent. Vous commencez à deambuler dans le cargo AMPELOS. Les robots sont devenus incontrôlable et vous agressent. Ils sont sûrement à l'origine de la mort du capitaine. Heureusement l'ordinateur peut vous aider à les désactiver. Mais votre aventure ne fait que commencer et déjà la casquette du commandant mort (paix à son âme) révèle un numéro que vous vous empressiez de noter. Tiens je vais prendre aussi son passe.

La prise en main de "Star Trap" n'est pas des plus ardue et seul la fenêtre de visualisation vous déroutera un peu au début. En effet le Nord n'est pas toujours en haut !! Pour les icônes on retrouve les classiques : Prendre, Poser, Observer, Examiner, utiliser et des petites nouvelles comme écouter, recharger (une pile, une arme...). Un autre icône vous permet d'entamer le dialogue par exemple avec le navigateur ou le médecin. Vous pouvez alors lui poser des questions simples à partir de mot prédéfini comme par exemple : COMMENT DESACTIVER LES ROBOTS ? et la prouesse de la technologie Atarienne, vous entendez les mots se prononcer un peu à la "manoir de mortevielle" mais en beaucoup moins audible. Dans l'écran de haut pour pourrez voir les objets en votre possessions et celui en dessous les informations utiles : santé, fatigue, vos munitions, votre réserve d'air (si vous portez une combinaison). Quand vous arrivez



*Le déplacement dans l'ovni n'est pas évident. [Atari]*

Si vous pensiez que la version Atari était une conversion de celle Amstrad, vous vous trompiez car c'est l'inverse. D'ailleurs la version Amstrad est sortie en 1989. Les graphismes ont donc été transposés avec succès bien qu'il n'y ait que 4 couleurs à l'arrivée. De toute manière la version ST ne brillait pas non plus par une apothéose de couleurs...dommage. On aurait aussi aimé une fenêtre graphique plus large et un système de direction plus conviviale surtout dans l'ovni où là bien peu de personnes ont pu comprendre ou s'en sortir (vous faites des quarts de tours en haut, bas, gauche, droite).

"Star Trap" est un bon jeu mais qui manque d'une finition digne du ST. Graphisme assez peu coloré, icône à profusion et fenêtre assez réduite, un jeu qui aurait pu être un hit avec un peu plus d'attention mais qui enchantera ceux qui ont aimé Zombi d'Ubi Soft. Enfin moi j'aime !!! Je laisse maintenant la parole à Tonton Bruno qui vous parlera de la version CPC.

**Ranx**

Intérêt \_\_\_\_\_ 12/20

## AMSTRAD CPC

La version Amstrad CPC est quasiment identique, même dans les graphismes.

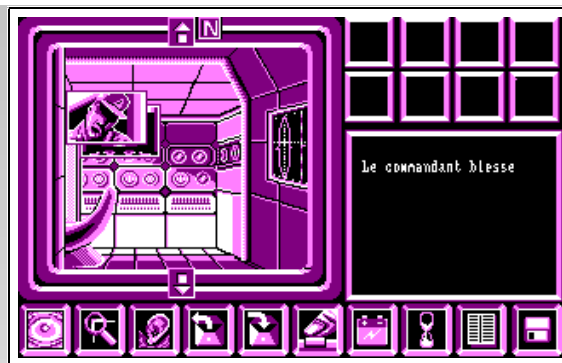
Ce jeu est arrivé sur le marché (avec d'autres jeux d'aventure très intéressants...) en fin de course. Amstrad commençait à parler du Cpc+ (antipiratage oblige!!!) Atari et Commodore avaient de bons teams de compiles-Makers géniaux et ces jeux n'ont pas eu la renommée attendue.

dans un lieu , je vous conseille d' utiliser l' icone pour observer le lieu (l'oeil) parfois même plusieurs fois afin de découvrir des objets. Ensuite (et avant de prendre l'objet) utilisez la loupe sur l'objet. Ce qui est dommage c'est que la loupe ne vous sera d'aucune utilité sur l'objet une fois dans votre inventaire. Par exemple si vous trouvez la casquette et que vous ne l'examinez pas avec la loupe avant de la prendre, vous ne découvrez pas le numéro et une fois dans l'inventaire la loupe sur l'objet n'a aucun effet.



La navette vous fera voyager sur différentes planètes. [Atari]

Malheureusement "Star Trap" comporte dans sa version Atari des bugs récurrents. Par exemple pour désactiver les robots il faut taper la phrase ci-dessus pour l'ordinateur et il doit vous dire : "Donner le code" afin que vous puissiez entrer le code du robot à désactiver. Seulement cette manip ne semble pas toujours fonctionner et parfois l'ordinateur donne comme réponse "Données insuffisantes". Le hic c'est que si la première fois il vous répond mal vous pensez à tort que la question n'était pas bonne alors que c'est un bug. Un autre exemple dans l'ovni j'ai déposer mon détecteur pour prendre la bande magnétique et je suis retourné au vaisseau et là stupeur ma bande magnétique s'était transformé en détecteur. Bref le genre de bug très vicieux et qui énerve énormément pour peu qu'on veuille en découvrir plus sur le jeu.



Très proche de celle d'Atari, les couleurs en moins. [CPC]

Star trap à mon sens était assez étonnant. Ecrit en basic locomotive (Basic Amstrad) il avait l'innovation de faire apparaître les objets dans les petites fenêtres. Les commandes à l'aide d'icônes (comme dans Capitaine Blood) étaient aussi très plaisantes et les commandes à inscrire au clavier étaient assez rapides pour du basic...

Le jeu n'était pas trop difficile dans l'Ampèlos bien que le Nord n'était pas conventionnellement toujours en haut. Il fallait faire un bon plan du vaisseau pour s'y promener allègrement.

C'est encore toujours d'actualité pour savoir où se déplacer.

Le seul ennui dans le jeu Amstrad, c'est que les sauvegardes faite dans la face B de la disquette n'avait pas le même "nom" que les sauvegardes de la face A. (Peut-être pour ne pas trop manger de mémoire et bloquer le jeu dans l'Ovni).

Je l'avais toujours considéré comme ça, pour rester positif !

Si non, le jeu aurait eu un trop fort goût de baclé. Déjà que dans l'ovni, c'est la galère, avec cette difficulté en plus, c'était carrément pénible de chez désagréable et inversement...

Bon jeu et sauvez l'Ampèlos. On vous attend au Spatio-Port...

**Tonton Bruno**

LIEN : <http://www.loriciel.org>



<b>Langue</b>	
<b>Config Atari</b>	Steem + Tos 1.02fr
<b>Config Amiga</b>	Non sorti
<b>Voir aussi</b>	B.A.T, B.A.T 2, <a href="#">Final Command</a>
<b>Mot de passe</b>	<a href="http://www.aitpast.com">www.aitpast.com</a>
<b>Téléchargements</b>	0,3 Mo
<b>Solution</b>	
<b>Manuel</b>	(fournie par Tonton Bruno)

**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.

