

Rambo 3

Amiga

Adaptation du troisième volet du célèbre vétéran du vietnam incarné à l'écran par Stallone. Votre mission est simple, en voulant aider les forces afghannes le Colonel Trautman s'est mis dans de sales draps et s'est fait capturé par les russes. Mais les pauvres communistes ne savent pas qu'ils viennent de verser le premier sang (c'était facile!!) et se sont mis Rambo à dos, Adrienne j'avais tout peter....

Ocean . 1989. Arcade/Réflexion.

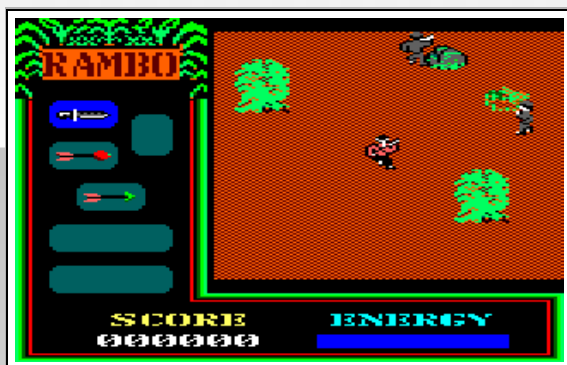


Entre 1979 et 1989, la guerre fait rage en Afghanistan. Mais les forces Afghannes ne sont pas seules dans ce combat les opposant à l'armée Russe. Les Américains les soutiendront dans cette lutte, continuant ainsi leur guerre froide aux portes russes. Le colonel *Trautman* a donc été envoyé dans ce terrain hostile afin de soutenir la rébellion face à l'occupation russe. Malheureusement pour lui, il a été capturé et est détenu dans un fort russe réputé imprenable, vous êtes donc son seul espoir et vous devez le libérer puisque c'est votre seule famille (sniff!!) et c'est lui qui vous a tout appris (surtout!!!). Enfin vous devez prendre vos jambes à votre coup car les Russes ne rigolent pas surtout quand ils vous poursuivent avec des hélicoptères Gunship. Attention si vous êtes capturé le gouvernement niera toute implication dans cette affaire. Enfin cà *Rambo* a l'habitude.



Vous cherchez quoi déjà?? Ah oui le colonel !!! [Amiga]

Rambo 3 n'est pas la première adaptation du célèbre vétéran puisque le second film *Rambo - First Blood* fut adapté sur les standards 8 bits de l'époque (C64, CPC, Spectrum..) avec un résultat il faut le dire très médiocre.



L'adaptation de Rambo 2 ne restera pas dans les mémoires!!! [CPC]

Ocean se devait donc de rattraper le coup. Contrairement à ce que l'on pourrait penser pour ce

La troisième partie est la moins intéressante des 3 car vous êtes dans un tank et l'armée russe essaye par tout les moyens de vous stopper. Cette phase ressemble un peu au jeu d'arcade, dans lequel le personnage évolue dans un décor qui avance tout comme le célèbre "*opération Thunderbolt*". On a un peu l'impression que les programmeurs ont fait des essais afin de convertir le jeu d'arcade mais que le résultat étant médiocre le jeu fut recentré avec un côté réflexion plus fort. En regardant cela on dit oufff!!! à quoi j'ai pu échappé. Ceci démontre bien qu'il ne faut pas systématiquement convertir fidèlement un jeu d'arcade sur nos 16/32 bits, car ceux-ci ne pouvaient pas supporter la comparaison avec les machines d'arcades.

Rambo 3 est donc un excellent jeu (surtout dans le premier niveau) mais qui ne vous résistera pas longtemps surtout à cause de la faible IA. A jouer et rejouer.



Allez conduire là dedans... [Amiga]

Version Atari

Petite différence au niveau graphique, la version ST porte le logo *Ocean* sans la marque TM sous le logo "*Rambo III*" tandis que celle de commodore celui de *Taito*, mystère, mystère....sinon le graphisme et les couleurs sont identiques entre les 2 versions. Par contre au niveau sonore la version ST s'en tire beaucoup mieux avec une musique plus entraînante, plus rythmée. Allez je le dis!!!! ce qui fait de la version ST la meilleure de toutes.

jeu, la réflexion est beaucoup plus développée que la partie action. *Rambo 3* est un jeu inclassable dans l'univers 16 bits car à part *Alien Breed* dont ce dernier reprend la vue, il n'a donc à ma connaissance aucun autre concurrent. Ce jeu est aussi très prenant car même 15 ans après j'ai pris beaucoup de plaisir à le tester et le finir.

Le jeu comporte 3 niveaux distincts mais les 2 premiers niveaux se ressemblent fortement avec une vue du dessus dans lesquels la stratégie prime sur l'action, le troisième niveau est lui très banal et sans intérêt.

Dans le premier niveau votre mission est simple (ça c'est ceux qui donne les ordres qui le disent !!) vous devez vous échapper du fort russe et délivrer le Colonel Samuel Trautman qui s'est mis dans le pétrain (c'est normal il n'a fait que reluire son derrière sur un fauteuil à la maison blanche!!!). Ce niveau est de loin le plus intéressant car il donne pour une fois dans un jeu d'action une bonne partie de réflexion. Un exemple pour sortir du fort, une porte blindée donne accès à l'extérieur seulement celle-ci est électrifiée il faut donc chercher l'interrupteur permettant de couper le courant électrique ainsi que les gants. Le problème c'est que les soldats sont tous les mêmes et marchent comme des robots de haut en bas ou de gauche à droite et inversement, sauf quand l'alarme se déclenche et là stupeur!!! il apparaissent comme des champignons et foncent dans le tas vous faisant perdre beaucoup d'énergie. Bref l'IA est plutôt nul. Un conseil avant de sortir, avez vous pensé à tout ramasser ??? Le sol regorge de piège invisible sauf pour un



Après celle-là plus que 7 bombes à placer[Amiga]

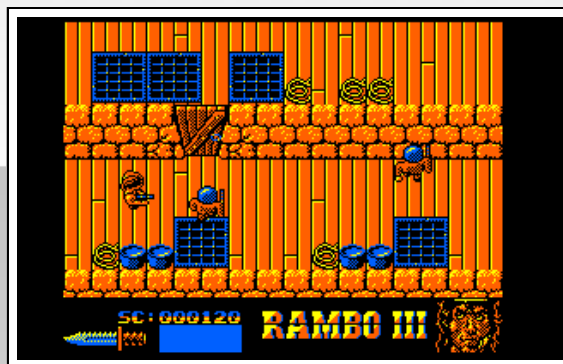
La seconde partie est plus basique même si elle reprend la même vue que le premier niveau avec des graphismes quelques peu différents, plus pâles mais permettant au joueur de ne pas se lasser. Dans cette partie vous devez vous enfuir du fort et déposer sur le chemin 8 charges explosives, ensuite il vous faudra trouver l'hélicoptère qui vous emmènera loin du fort. Mais attention les russes ont donné l'alerte, vous ne devez donc pas tarder!!!!



La version ST porte le logo Ocean[Atari/Amiga]

Version Amstrad CPC

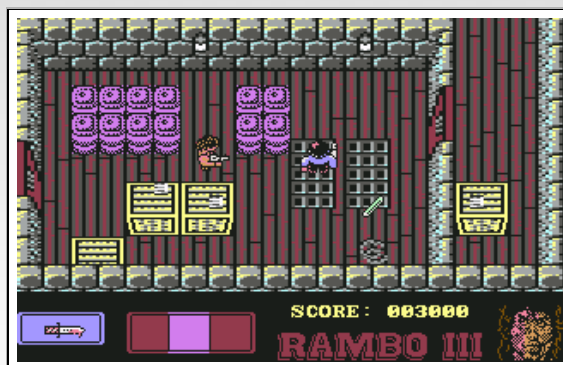
Alors là chapeau car la version Amstrad CPC est une petite merveille et même si les couleurs sont plus limitées que les versions 16 bits, elle n'en demeure pas moins agréable et jouable. Niveau bruitages et musiques rien à redire, c'est du tout bon. Les plans et actions à menés sont identiques que sur les versions 16 bits. Bref un must sur CPC!!!



Une version qui n'a rien à envier à ses aînées[CPC]

Version Commodore 64

Cette version m'a déçu, le C64 nous avait habitué à beaucoup mieux. Les couleurs sont d'un mauvais goût, les musiques bof, de plus quelques tableaux différents des autres versions. La version C64 est donc bien en dessous de celle CPC. À éviter !!



Les couleurs sont criardes à souhait!!![C64]

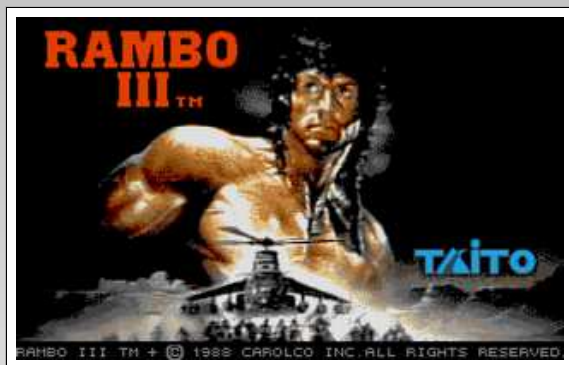
Intérêt _____ 15/20 

Ranx

Conseils

Quand vous tuez un ennemi, faites vous le plus silencieux possible afin de ne pas déclencher l'alarme.

Regardez toujours où vous mettez les pieds, les sols ne sont plus ce qu'il était autrefois.



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.02fr
Config Amiga	Winuae config A500 fidel
Voir aussi	
Mot de passe	www.aftp.fr.st
Téléchargements	0,2Mo 0,4Mo
Solution	
Manuel	

[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.

