

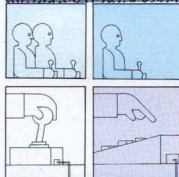
ADRESSE



Thommy QUI

Encore mieux qu'au café!

Tilt d'or en 85, Cobra Pinball est l'un des meilleurs flippers existant sur CPC.



Des possibilités immenses

Cobra Pinball est un jeu d'un réalisme étonnant. Je suppose que nos amis de Cobra Soft ont dû soigneusement étudier les vrais flippers sur le terrain, pour pouvoir nous proposer un tel logiciel. Le plus impressionnant est sûrement le déplacement de la balle, qui tient compte à la fois de la pente du flipper, des obstacles reconstruits, etc. Autre capacité stupéfiante, la possibilité de paramétrage du flipper! C'est trop pour un seul homme ou un seul paragraphe. Alors, nous allons reprendre tout ça point par point, sans nous presser.

Du classique

Vous voulez que je vous dise? Eh bien, Cobra Pinball se charge comme tous les autres programmes en cassette sur Amstrad CPC, à savoir en pressant la touche Play du magnétophone et en appuyant simultanément sur les touches (Ctrl et Enter. Si vous possédez un 664 ou un 6128, n'omettez pas d'entrer auparavant la commande !Tape (ou ùTape si vous avez un clavier azerty).



Le jeu

Vous jouez à ce flipper exactement comme vous jouez à un flipper classique. Vous devez renvoyer inlassablement la balle en jeu, tout en essayant d'avoir le maximum de points et de toucher le maximum de bonus. Mais attention, c'est là que je vous attendais, vous pouvez, comme dans la réalité, secouer l'engin! Vous disposez de deux touches à cet effet! Impressionnant, d'autant plus que la représentation du flipper bouge aussi à l'écran. Attention tout de même: le flipper est sensible et trop de massages risquent de vous faire Tilt. Heureusement qu'il est possible de régler la sensibilité du T... J'en vois déjà un cer-

Un flipper d'un réalisme étonnant.

tain nombre dont l'âme de tricheur se sent mieux. Et en plus, ils vont pouvoir tricher «officiellement»: le pied. A moins que, au contraire, cela ne les incite à respecter les règles à la loupe...

Bonus, parties gratuites et extra Ball

Si la balle passe dans le couloir de gauche alors que la flèche est orientée vers le bas, elle continue. En revanche, si cette flèche est dirigée vers le haut, la bille repart aussi sec vers le jeu. Petit truc: la flèche s'oriente vers le haut une fois les six cibles éteintes. Si la balle prend le couloir de gauche alors que le Special clignote, wouhaou, voilà une partie gra-



tuite qui vient de tomber dans votre escarcelle. Accessoirement, je vous signale que pour faire clignoter le Special, il faut éteindre les cinq couloirs du haut en plus des six cibles.

Mon royaume pour une extra-Ball!

Les bonus!

Oui, je sais bien qu'en fin de compte il n'y a que ça qui vous intéresse. Ça tombe bien car, et c'est une des ses grandes originalités, Cobra Pinball possède un couloir collecteur de bonus où descendent des boules valant chacune 500 points (une boule descend dès que vous avez éteint une cible ou un couloir du haut et à chaque montée dans l'extra Ball). Quand ce couloir est rempli, le multiplicateur de bonus est incrémenté de 1, et 5000 points vous sont rajoutés. Attention, si on fait Tilt, on perd tous les bonus... Catastrophe. Un Tilt est vraiment toujours mal venu, ce n'est pas moi qui vais vous dire le contraire...

Parties gratuites et extra Ball

Ça peut vous sembler idiot, des parties gratuites sur un soft de flipper, mais croyez-moi, si vous faites des tournos avec des potes, vous serez bien content de pouvoir faire des «grattes» en plus. Comme dans la réalité, quoi. Il y a trois moyens de gratter une partie: grâce au Special,



MEMENTO

DEBUT: touche	V	mettre une pièce
	Espace	mettre une partie au compteur
	< ou > Ctrl V	commencer la partie High Score
LANCER:	>	tendre le ressort
	<	détendre le ressort
	Espace	lancer la bille
JEU:	>	flipper gauche
	X	massage gauche
	Z	flipper droit
	<	massage droit
	Ctrl	pause
PARAMETRAGE:	Touche 0 du pavé numérique	
	<	pour diminuer
	—	pour augmenter

aux points (une partie tous les 50 000 points - bon courage -) ou à la loterie. Pour obtenir une bille supplémentaire, il faut éteindre tout le couloir extra Ball en entrant dedans trois fois. L'extra Ball s'obtient à votre quatrième visite... C'est vrai qu'on peut secouer ce bon vieux flip', heu, pardon, ce bon vieux CPC. Cela permet évidemment de modifier la trajectoire de la bille et peut avoir un rôle stratégique (pour aller chercher certains bonus), ou carrément salvateur, pour éviter le couloir de sortie... Le flipper va bouger à l'écran en fonction des secousses que vous pourrez faire ou, en plus clair, en

fonction de votre appui, léger ou violent, simple ou répété, sur les touches de massage.

Et voilà, vous savez tout, ou presque. Alors, voici ce que je vous propose. Commencez à charger ce programme

génial qui vous est offert par nos amis de Cobra Soft et par toute l'équipe de Logipresse et Logistrad. Maintenant que le chargement est en cours, je vous propose une rapide explication de toutes les commandes du soft.

Les commandes

Entre les parties

Pour introduire une pièce de monnaie, appuyez sur la touche V. Attention, tout comme dans la réalité, c'est indispensable pour jouer. A moins que... Moi, je connaissais un pote qui trafiquait le compteur des flippers avec un allume-gaz. Essayez sur votre CPC...

Pour mettre une partie au compteur (dans la limite des pièces de monnaie introduites), appuyez sur la touche Espace.

Pour commencer une nouvelle partie (si vous avez bien suivi les instructions données ci-dessus, pour jouer une partie, il faut avoir mis au moins une pièce et une partie au compteur), appuyez sur la touche < (ou la touche >).

Pour accéder au menu spécial de paramétrage, il faut appuyer sur la touche 0 du pavé numérique.

Il est bien sûr possible d'afficher le high score, comme sur tout bon flipper digne de ce nom. Ici, il suffit d'appuyer sur les touches Ctrl et V.

Lancement de la bille

Pour tendre le ressort, appuyez sur la touche > et sur la touche < pour le détendre. La bille partira plus ou moins vite suivant la tension que vous aurez fixée. Pour lancer la bille, appuyez sur la touche Espace.

Le jeu

Z actionne le flipper droit

> actionne le flipper gauche

X massage à gauche

< massage à droite

Ctrl permet de faire une pause en cours de jeu pour éviter que le café refroidisse. Une fois celui-ci bu, appuyez sur une touche Flipper ou Massage pour reprendre la partie.

Le paramétrage

< diminue la valeur du paramètre affiché.

— augmente la valeur du paramètre affiché.

Espace valide et passe au paramètre suivant.

Au début du paramétrage, vous pouvez choisir entre Standard et Paramètres avec les touches > et <. Si vous choisissez Standard, vous revenez au jeu et les paramètres sont remis à leur valeur initiale. Sinon, vous entrez dans le menu de modification des paramètres. Voici ce que vous pouvez régler:

Le nombre de billes par partie, de 1 à 9.

La sensibilité du Tilt. A vous de voir pour choisir la sensibilité de votre choix.

Le paramètre pesantier, ce qui revient à régler l'inclinaison du plateau et donc la rapidité de la bille à descendre. La puissance de renvoi des bandes et des bumpers.

La vitesse de la bille. Pour un jeu «normal», choisissez 0 ou 1. Mais rien ne vous empêche de faire vos propres expérimentations.