

TAU CETI

Excellente simulation de SF, avec une bonne concordance entre le scénario et le jeu, ce qui est loin d'être toujours le cas !

Nous sommes à l'aube du XXII^e siècle. Le siècle écoulé a vu la colonisation de nombreuses planètes, et notamment de Tau Ceti III. A la suite d'une terrible épidémie, cette planète a été laissée entre les mains des robots, gardiens du site. Ils s'opposent désormais à toute intervention, y compris celle de l'homme ! Classique. La seule possibilité — et c'est votre mission — est d'aller détruire la centrale qui leur sert de source énergétique.

Le plan de Tau Ceti III est visible sur la partie gauche de l'écran. Il est réalisé en trois dimensions, ce qui rend possible l'approche, d'un coup de « zoom ». L'ordinateur de votre vaisseau détient des informations sur les villes de la planète. A vous de le questionner avant de taper l'ordre « launch » pour atterrir sur celle de votre choix.

La partie « équipement » du vaisseau est bien



réalisée. Mais ce n'est rien à côté de l'exploration en elle-même.

Une fois à quelques mètres du sol, vous guidez votre vaisseau en vision réelle trois dimensions. Et cela fait rêver. La planète a des jours et des nuits, et donc un soleil qui se lève et se couche. Des étoiles filantes traversent son ciel. Le réalisme tient parfois à de tels détails, infimes.

La partie « adresse », qui se réduit à détruire les robots pas trop dangereux, reste limitée. Le vrai plaisir consiste à reconnaître, par leurs formes, les différents bâtiments et même à y arrimer votre vaisseau, notamment pour le réapprovisionnement en énergie. L'approche doit être lente pour réduire les risques de casse. Le sentiment de vivre cette aventure s'impose peu à peu. Un cocktail très réussi entre l'exploration, la gestion et le jeu d'action. A ne pas manquer ! (en anglais).

EN BREF

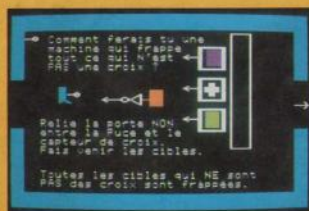
Cassette (150 F) pour Amstrad GB 464, 664 et 6128. Edité par CLR (GB).

type de jeu : adresse-aventure
accessibilité : ▶▶▶▶▷
originalité : ▶▶▶▶▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷

LA BOITE A PUCES

Une excellente initiation à la logique des circuits intégrés. Elle s'agrément d'une série de jeux de logique qui contraindront le joueur à faire preuve d'astuce et d'esprit de déduction. Mais quelle déception pour qui connaît le jeu d'origine ! Le fameux *Robot Odyssey* auquel nous avons dédié notre Ludotique (voir J & S n° 31). Un fabuleux jeu d'aventure où le joueur doit assembler ses trois robots pour parcourir un dangereux dédale. Et sous quelle forme arrive-t-il en France, ce génial *Robot Odyssey* ? Pas difficile à deviner... il est passé à la moulinette pédagogique.

Le jeu d'aventure qui sous-tendait l'acquisition des notions élémentaires des circuits logiques (les « portes » ET, OU, non-ET, non-OU) a disparu, remplacé par des jeux qui, par comparaison, sont d'une rare fadeur. Ira-t-on jusqu'à



coller des étiquettes « PAS DRÔLE » sur les logiciels pour en garantir le « sérieux » ? On peut se le demander !

Alors bien sûr, *La boîte à pucés* est un beau logiciel ; il serait stupide de le nier, mais tellement moins bien que son illustre version anglo-saxonne ! On attend la vraie version française de *Robot Odyssey* !

EN BREF

Disquette (295 F) pour Apple II+ (64 Ko), IIe et IIc. Edité par The Learning Company et en France par Vifi International.

accessibilité : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷

SORTILEGES

Un colossal labyrinthe représentant un temple : un personnage passe de salle en salle à la recherche d'un talisman, tels sont les éléments de base du « temple maléfique » de *Sortilèges*. Le joueur guide son personnage à l'aide des touches-flèches. En première approche, c'est le graphisme qui retient toute l'attention du joueur. Magnifique ! Tout à l'image des pro-



grammes anglais réalisés par Ultimate. Vision tridimensionnelle, passage et même disparition du personnage derrière les obstacles (et donc gestion de « plans prioritaires » à l'écran), de quoi ravir les plus difficiles.

Sortilèges est en première approche un jeu d'exploration sans autre but que de survivre. On

MICRO

découvre des sabliers qui accordent quelques « points de temps » bienvenus. Rien est dit, tout se devine... Ce qui n'est d'ailleurs pas déplaisant. Le jeu, c'est parfois découvrir la règle. Parfois cela est une carence du mode d'emploi. Ici, il semble que ce soit volontaire. Au total, nous sommes en présence d'un très beau labyrinthe d'aventure, qui sera apprécié par les amateurs de jeux d'exploration, mais qui manque un peu « de chair » pour les amateurs de jeux d'aventure « classiques » ou de jeux de rôle.

EN BREF

Cassette (190 F) pour Thomson MO 5, TO 7-70 (clavier et manettes) et TO 9 (avec manettes). Editée par Infogrames.

type de jeu : labyrinthe, aventure
accessibilité : ▶▶▶▶▷
originalité : ▶▶▶▶▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷