

JEU POUR MICROS

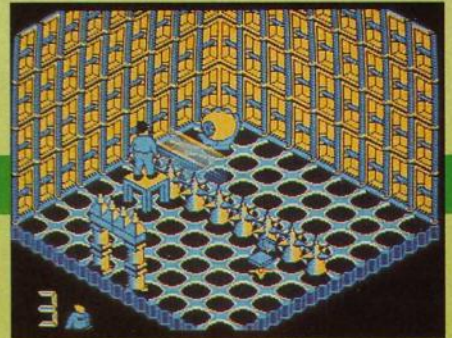


HARRY ET HARRY La boîte de Rajmahal

Jeu d'aventure à thème policier, *Harry et Harry* (des gangsters jumeaux) sort un peu des sentiers battus par ses graphismes et son humour. L'at-

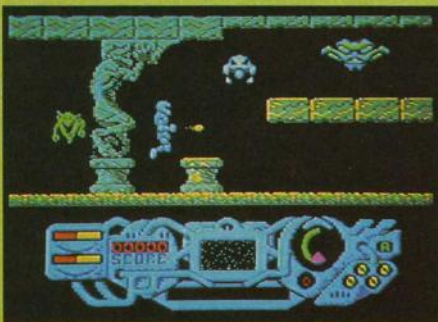
NEXOR

Jeu d'arcade-aventure en trois dimensions où le joueur doit guider son personnage (visible) dans un magnifique dédale futuriste surveillé par des yeux globuleux. Son objectif est de collecter certains objets, puis de fuir. Il devra pour cela utiliser certains éléments mobiles du décor (monte-charge, chaise, cube, etc). Très beau graphiquement et non dénué d'intérêt.



ANTIRIAD

Il s'agit là du plus réussi des jeux d'arcade-aventure qu'il nous ait été donné de voir. Comment faire de telles images et animations sur le vieux Commodore 64 ? Un véritable moment de magie sonore et graphique. En dehors de cet aspect, le contenu même du jeu est assez classique. Vous déplacez un personnage nu et musclé qui doit, dans un premier temps, découvrir une sorte d'armure de SF et partir à la recherche de la source d'énergie des envahisseurs. La véritable beauté des images gomme pour une fois la faiblesse du contenu stratégique. A voir absolument.



EN BREF

cassette pour Commodore 64-128 et Spectrum. Edité par Palace Software. Distribué par Micromania. 129 F
accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : 10 minutes par partie
graphisme : ▶▶▶▶▶
son : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▶▶

mosphère est celle des romans noirs. Le scénario et le traité ont ce quelque chose de drôle, cruel et dérisoire qui caractérise ce style littéraire...et désormais informatique.

Le thème est le suivant : vous êtes un rond-de-cuir sans avenir (ni passé d'ailleurs). En ce beau matin de février 1934, vous quittez votre modeste appartement de Hiklass Building à Los Angeles. Vous allez acheter le journal. Deux types bondissent sur vous, vous assomment en hurlant "on a le prof" ! Vous vous réveillez (première image) dans une cave sordide, les mains liées dans le dos. A vous de sortir de là.

Le scénario est découpé en trois parties : sortir du pavillon (où vous êtes détenu), "fenêtre sur cour" et "Chez Phil". Votre histoire personnelle s'articule autour du secret que recèle une boîte ancienne qu'un professeur doit, pour la première fois depuis 2 000 ans, ouvrir en public. Une équipe de gangsters (les frères Harry) tentent de la lui dérober.

Si les ordres sont tapés au clavier sous la forme classique verbe + nom (dont la liste est fournie), les graphismes sont tout à fait originaux. Les auteurs ont misé sur le noir et blanc, comme dans les films de l'époque. Une bonne idée, qui met bien le joueur en situation. *Harry et Harry* est un jeu sympa, sans prétentions immenses, mais qui saura ravir les joueurs en quête d'originalité.

EN BREF

cassette (120 F) et disquette (160 F) pour Amstrad. Edité par Ere Informatique.
accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : au plus 90 minutes par partie
graphisme : ▶▶▶▶▶
son : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▶▶

EN BREF

cassette pour Amstrad et Commodore 64. Edité par Micromania. 129 F
accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : plusieurs dizaines de minutes par partie
graphisme : ▶▶▶▶▶
son : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▶▶

JAMES DEBUG



Dans ce jeu d'arcade-aventure, le joueur guide un petit personnage sur un terrain vu en coupe et tente de rassembler les preuves (pièces graphiques à collecter). Les déplacements sont assez lents et le jeu ne déclenche pas une folle passion. Il faut cependant faire preuve d'astuce pour progresser régulièrement. On ne peut que déplorer la différence entre le scénario (une grande puissance implante un

centre informatique stratégique secret dans une île perdue du Pacifique. Suite à un incident majeur, un déversement massif de programmes buggés envahit les centres serveurs de la planète... et le contenu réel du jeu.

EN BREF

disquette pour TO 9. Edité par Coktel Vision. 145 F

accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : une demi-heure par partie
graphisme : ▶▶▶▶▶
son : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▶▶

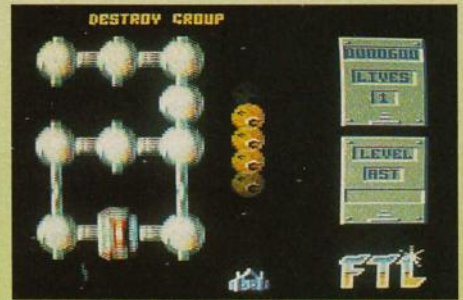
EN BREF

disquette (240 F) pour Amstrad. Edité par Loricels.

accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : plusieurs jours
graphisme : ▶▶▶▶▶
son : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▶▶

TRAP DOOR

Le plus joli jeu d'aventure pour les plus jeunes ! Le personnage — un "Berk" — à manœuvrer au joystick est animé avec humour et une cer-



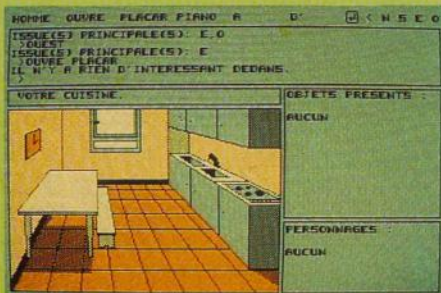
EN BREF

disquette pour Amstrad. Distribué par Ubi Soft. 120 F

accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : de quelques minutes à ...un certain temps !
graphisme : ▶▶▶▶▶
son : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▶▶

TOP SECRET

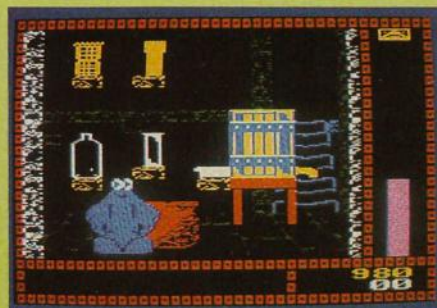
Un coup d'Etat vient de se produire et les guérilleros ont investi le palais, enlevant le président. Vous êtes chargé d'atteindre la prison du sud de la ville où il est retenu en otage. Bref, l'avenir du pays dépend de vous !



Top Secret est un jeu d'aventure, graphique et texte, que le joueur peut indifféremment pratiquer au clavier (en tapant verbe + nom + complément) ou en sélectionnant les mots à l'aide d'un joystick. Le haut de l'écran propose des mots encadrés. Ce sont les seuls mots visibles de longues listes auxquelles on accède par balayage vertical. La sélection se fait en appuyant sur le bouton du joystick.

Autant nous avons apprécié ce type de gestion dans *Sapiens* (très grand jeu à thème préhistorique, également chez Loricels), autant nous avons éprouvé quelques difficultés à pratiquer celui-ci. La principale différence tient au fait que dans *Top Secret*, la "fenêtre" d'affichage ne compte qu'un seul mot, contrairement à *Sapiens* (qui en affiche une dizaine).

Hormis ces quelques remarques de gestion, *Top Secret* se laisse agréablement pratiquer, mais sans plus.



taine tendresse. Il s'agit de progresser dans un univers tridimensionnel où l'on découvre des manettes qui actionnent des trappes, des herses, ou encore découvrent des escaliers dérobés. Le thème abordé est celui de l'évasion. Le "Berk" doit échapper à la noirceur des souterrains où il est retenu prisonnier. Amusant et loin de toute forme de violence.

EN BREF

cassette pour Amstrad. Distribué par Micromania. 89 F

accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : 20 de minutes par partie
graphisme : ▶▶▶▶▶
son : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶ (pour le personnage)
nous aimons : ▶▶▶▶▶

LIGHT FORCE

Jeu d'arcade proche de ceux qui firent les beaux jours des années 70 : un véhicule spatial fait feu sur des astéroïdes tombant du haut de l'écran...L'objectif est de détruire le plus possible de bases ennemies.

CRYSTANN Le donjon de diamant

Jeu d'arcade-aventure dans un dédale vu en coupe, composé de couloirs et d'échelles. Les graphismes sont clairs et rapides. Le jeu n'est pas d'une folle originalité mais pose les problèmes qui sont ceux d'un labyrinthe complexe : déplacements, ouvertures de "mur", etc. A mi-chemin entre *Pac-Man*, *Dig-Dug* et un "donjon" simplifié. Amusant et bien réalisé.



EN BREF

disquette pour Amstrad. Edité par Softbook. 120 F environ.

accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : 10 minutes par partie
graphisme : ▶▶▶▶▶
son : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶
nous aimons : ▶▶▶▶▶