

JEU POUR MICROS

LES PASSAGERS DU VENT N°2 L'Heure du serpent



La plus belle réalisation graphique dans la catégorie jeu d'aventure connaît ici une suite, pour le plus grand plaisir des amateurs. On retrouve les principes développés dans la première partie du jeu, à savoir que le joueur est en position d'incarner plusieurs des héros de l'aventure, une bonne quinzaine de personnages secondaires et d'organiser le déroulement de l'action en choisissant partiellement l'ordre des dialogues.

L'histoire se déroule à la veille de la Révolution française, à l'époque où inlassablement les négriers faisaient la traite des esclaves; le triangle France, Afrique, Amérique. Hoël, un jeune marin breton est contraint de fuir à la suite d'une injuste accusation de meurtre. Isa, une aventurière qui se révélera être une comtesse, l'accompagne dans sa quête de justice. Au début de cette deuxième partie, Isa part pour le royaume du Dahomey, à la fois pour découvrir

sa véritable identité et pour sauver Hoël, victime d'un sort vaudou. Nous sommes dans la plus pure tradition romanesque.

La gestion du jeu, quant à elle, est vraiment unique pour un jeu d'aventure. L'écran est divisé en trois parties: une partie graphique, occupée par un décor (superbe!), une case, en bas et à gauche, où apparaissent des visages de personnages et une zone de texte. Pour une scène donnée, l'appui sur la barre d'espace fait apparaître les protagonistes présents sur les lieux. A l'aide de la souris, il suffit de cliquer sur un groupe de personnages éloignés pour voir leurs visages en gros plan. En cliquant sur l'un des visages, on obtient dans la zone réservée au texte ce que dit le personnage choisi à ce moment précis (le jeu est également praticable au joystick, à la "boule" (trackball) et dans toutes les versions, au clavier). Contrairement aux *Passagers du vent* n°1, le joueur peut directement agir sur la partie graphique pour faire évoluer l'action (cliquer sur la détente d'un pistolet pour faire partir le coup de feu, faire faire demi-tour à un personnage, etc). Le niveau de jeu est plus difficile que le premier. La sauvegarde de la partie en cours, nécessaire sur ce type de jeu, permet d'avancer avec régularité.

EN BREF

disquette pour Thomson TO 7-70, 8, 9, 9+, Amstrad CPC 464, 664, 6128, (290 F) et pour Atari 520 et 1040 ST, IBM PC et clones (cartes CGA et EGA), 390 F. Edité par Infogrames.

accessibilité: ▶▶▶▶▶
 originalité: ▶▶▶▶▶
 graphisme: ▶▶▶▶▶
 animation: ▶▶▶▶▶
 son: ▶▶▶▶▶
 nous aimons: ▶▶▶▶▶

F-15 STRIKE EAGLE

Programme de simulation de combat aérien de qualité, *F-15* comporte une documentation fournie (40 pages), mais en anglais (la loi impose la documentation en français, vous êtes donc en droit de l'exiger chaque fois que vous achetez un logiciel).

Hormis ce désagrément, *F-15* devient un classique des combats aériens sur micro par son réalisme : 29 indicateurs sur le tableau de bord,



21 touches de fonction au clavier, en plus du joystick; possibilité de jouer seul avec deux joysticks, l'un contrôlant le vol lui-même, l'autre, le moteur, la post-combustion et les armes! Du grand art, complété par un véritable apprentissage des performances du F-15 et des "figures de style" aériennes lors des combats en interception.

Pour les missions à accomplir, les auteurs n'ont pas pris de gants avec les objectifs : la Libye, le Viêt-Nam, le golfe Persique, l'Irak! L'actualité est présente.

Parmi les sept scénarios proposés, celui sur la Libye est étonnant : le porte-avions *Nimitz* croise dans le golfe de Syrte. L'objectif est de bombarder l'état-major de l'armée de l'Air...

Un bon simulateur de vol au décor brûlant !

EN BREF

cassette (66 F) et disquette (99 F) pour IBM PC et clones, Commodore 64, Apple, Atari. Edité par Microprose. Distribué par Cable.

accessibilité: ▶▶▶▶▶
 originalité: ▶▶▶▶▶
 graphisme: ▶▶▶▶▶
 animation: ▶▶▶▶▶
 son: ▶▶▶▶▶
 nous aimons: ▶▶▶▶▶