

# JEUX POUR MICROS

## ROBINSON CRUSOE

Des graphismes réussis pour ce jeu d'aventure à options sur le thème de Robinson Crusoe, d'après le roman de Daniel Defoe. Un jeu simple qui semble s'adresser davantage aux huit-dix ans qu'aux aventuriers ayant déjà goûté aux jeux de rôle sur micro.

Sur chaque image, le joueur doit choisir le comportement qui lui semble le mieux convenir compte tenu des circonstances décrites. Peu après avoir abordé la plage, vous devrez, par

## ALTAIR

Ce jeu d'arcade pure édité par Ere Informatique pour Atari ST donne une idée des capacités (encore fréquemment inexploitées) du ST. La page d'accueil présentant une image des auteurs tirée d'après une photo "numérisée" (en français, digitalisée) est vraiment réussie. Tout comme l'accueil musical qui précède le jeu (il s'agit là aussi de son numérisé).

Le jeu lui-même se range dans la catégorie du maintes-fois-déjà-vu, bien qu'il soit graphique-

## DON CAMILLO

Jeu d'arcade sur Thomson, *Don Camillo* propose au joueur de conduire un ange, de tableau en tableau, qui a pour but d'allumer des rangées de trois bougies. De petits diables surgissent et tentent de l'en empêcher. *Don Camillo* aborde là un thème difficile. Les joueurs préfèrent-ils s'identifier à l'ange ou aux démons ? Telle est la question ! Le fait est qu'il est plus facile de s'identifier au Godzilla de *Monster Movie Game* — jeu qui vient de sortir aux Etats-Unis — pour dévorer des villes (rien de moins), qu'à un ange-lot. C'est ainsi. *Don Camillo* nous semble réservé aux plus jeunes.



### EN BREF

cassette (120 F) et disquette (165 F) pour Thomson MO6, TO 8, 9, 9+. Edité par Free Game Blot. Distribué par Cable.

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



exemple, choisir de retourner sur l'épave échouée, plutôt que d'aller explorer l'île immédiatement. Comportement logique, puisqu'une tempête risque d'anéantir ce qui reste de l'épave échouée du navire. Ce qui se passe effectivement peu après. Le jeu n'est hélas pas toujours aussi cohérent, tant s'en faut. Il semblait plus logique de "planter une tente" que de "creuser le rocher" pour s'abriter de la tempête menaçante...

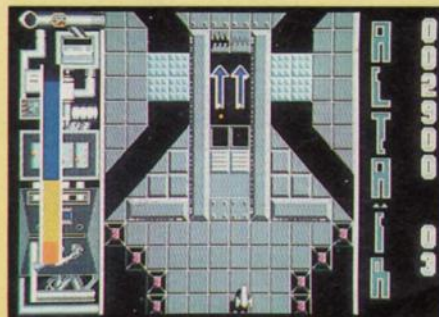
*Robinson Crusoe* rencontre le problème commun à tous les jeux d'aventure à options : sans une gestion de l'écoulement du temps (et donc de choix au bon moment), les décisions sont évidentes, ainsi que les pièges, à moins de franches incohérences. A ce problème de structure, s'ajoute ici une certaine lenteur. On appréciera le fait de pouvoir reprendre la partie là où on l'a laissée (la sauvegarde de la partie en cours est automatique).

### EN BREF

cassette (155 F) et disquette (180 F) pour Thomson MO6, TO 8, 9, 9+, Amstrad, IBM PC et clones. Edité par Coktel Vision.

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

ment alléchant. Vous guidez un petit vaisseau spatial visible à l'écran. Vous survolez une base ennemie, style SF, qui se présente comme un menu déroulant. Le niveau de jeu est difficile et donc réservé aux ceintures noires du joystick. Beau programme, mais limité en intérêt.



### EN BREF

disquette (250 F) pour Atari 520 et 1040 ST.

Edité par Ere Informatique.

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

## TNT

