

J JEUX POUR MICROS

A la recherche du diamant vert. Un bon jeu, classique.

EN BREF

cassette pour Thomson MO 5, TO 6, 7-70, et 8 (140 F); disquette pour TO 9 (220 F). Edité par Loricels.

accessibilité : ▶▶▶▶▶

durée : des heures et des heures

originalité : ▶▶▶▶▶

nous aimons : ▶▶▶▶▶



BACTRON

Il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure dont le terrain est vu en perspective cavalière, avec simulation de la troisième dimension, comme les jeux produits par Ultimate. Le thème est assez peu fouillé. Vous — déguisé en enzyme (on vous aura décidément tout fait faire) — partez dans le corps d'un être en péril pour libérer de salvatrices substances chimiques, gardées en otages par de monstrueux virus.

Le corps est ici seulement évoqué. Vous êtes dans un vaste labyrinthe dont chacune des pièces pose un problème ou recèle un piège. L'aspect le plus étonnant du jeu est l'animation de votre héros globuloïde. Surprenant ! Le rendu de la marche (sur deux pattes) est réellement fascinant. Le jeu lui-même finit par être répétitif, mais les vrais amateurs se doivent d'avoir vu cet étonnant personnage.

EN BREF

cassette pour Amstrad CPC 464, 664, MO 6, TO 8 (160 F) et disquette pour Amstrad 6128 (180 F) et TO 9 (220 F). Edité par Loricels.

accessibilité : ▶▶▶▶▶

durée : quelques dizaines de minutes par partie

originalité : ▶ (le jeu), ▶▶▶ (l'animation)

nous aimons : ▶▶▶▶▶

LE TEMPLE DE QUAUHLI

Votre oncle ne donne plus de nouvelles. Il faut dire que son expédition en Amazonie à la recherche d'une précieuse statuette n'était pas sans danger. Vous prenez la relève et tentez de le retrouver, sans oublier, par la même occasion, la fameuse statuette. Tel est le thème, comme on dit, simple mais efficace de cette aventure où votre personnage, habillé en aventurier, est déplacé à l'aide des touches flèches.

Graphiquement, cela rappelle *l'Aigle d'or*, également édité par Loricels, mais en mieux. Pour une fois, le labyrinthe n'est pas « au carré » ! Cela change tout. Ne croyez pas pouvoir tourner à droite ou à gauche à angle droit ! C'est d'ailleurs assez rare dans la forêt. Cette simulation de jungle amazonienne est réussie. Au bout de cinq ou six pages d'écran on est perdu. Les actions du personnage sont commandées par les touches du clavier : A pour s'accroupir; B, boire; C, courir; I pour inventaire, etc. Les objets du sac de voyage (machette, fusil, gourde, etc) et ceux qui sont collectés en cours de route, peuvent être pris en main à l'aide des touches chiffres. Dix objets au total.

La gestion du jeu est donc simplifiée à l'extrême, mais forcément plus classique. Du même éditeur, il est évident que l'on préfère *Sapiens*, plus original, beaucoup plus raffiné. *Quauhli* est à considérer comme une bonne aventure, avec indigènes et flèches au curare garantis, surtout si l'on aime le thème développé par des films comme *les Aventuriers de l'Arche perdue* ou



SAPIENS



L'âge de pierre est un thème que l'on retrouve de plus en plus souvent, tant dans les jeux de rôle grandeur nature que dans les jeux micros. Celui-ci, l'une des toutes dernières réalisations de la maison d'édition Loricels, est tout à fait remarquable. Qu'il tourne sur *Amstrad* ou sur *Thomson TO 9*, sur lequel nous l'avons testé, il met le joueur en situation sans délai. Votre héros — un homme ou une femme, il faut le signaler — parcourt la campagne avec sa hache et ses sagaies, dans un univers qu'on n'ose qualifier d'impitoyable (c'est déjà pris !). Le scénario est simple : votre tribu, celle des Pieds agiles, vient de subir de graves revers. Il vous faut découvrir de nouveaux territoires de chasse. Votre objectif, comme dans les jeux de rôle, est de survivre. De temps à autre, un objectif secondaire intervient, comme rapporter de la nourriture à une tribu de rencontre.

Le personnage se déplace vers la droite ou la gauche de l'écran à l'aide des touches flèches du clavier. Le programme permet également la vue en plan (avec zoom, s'il vous plaît), la vue panoramique et surtout la vue « paysage » (créée grâce à un algorithme fractal, voir notre précédent numéro). Enfin, on peut se promener librement dans un décor qui change à vue d'œil, avec ses collines, ses arbres, les fumées des feux de camp qui montent en panache.

L'impression qui domine (un peu à l'image de *Wilderness*, voir *Ludotique*, *J&S* n° 37) est un

L'AFFAIRE SIDNEY

Le gendarme le plus ludique de France est de retour ! Il s'agit bien sûr de l'auteur de ce jeu policier qui vous met, cela va de soi, dans la peau d'un gendarme. L'auteur de *l'Affaire Vera Cruz* (voir *J&S* n° 38) reprend le thème de l'enquête de gendarmerie avec une parfaite précision, non sans avoir supprimé les quelques lourdeurs de gestion qui ralentissaient un peu le jeu précédent. Nous sommes ici, autant dans une aventure policière, un « *who done it* » (un « qui l'a fait », le crime !) que dans une simulation de la démarche policière. C'est tout à fait remarquable, une fois encore. Le jeu commence par la scène de la découverte du corps, dans la rue, sur un trottoir. A l'aide d'une petite loupe qui peut être déplacée en surimpression sur

intense sentiment de liberté ! A l'exploration s'ajoutent le dialogue et les combats. Les choix du personnage ne sont plus conditionnés par la saisie au clavier d'un verbe suivi d'un nom. *Sapiens* est organisé sous forme de menus en arborescence (menus et sous-menus) : avec les flèches haut bas, on sélectionne une action (observer, prendre, se soigner, dire, etc), puis, à l'aide de la flèche droite, on entre dans un sous-menu permettant lui aussi de choisir parmi un ensemble d'options. C'est aussi simple que complet.

L'animation du personnage est très réussie. Le

dialogue avec les personnages de rencontre est amusant, et il est possible d'adopter, selon les cas, un comportement agressif ou humble, voire d'insulter son interlocuteur néanderthalien (de « *prosterné-toi, chien !* » à « *face de porc* » en passant par « *primate dégénéré* » !). Il est préférable d'apprendre à trouver rapidement la touche qui arme le bras de votre héros, sinon il ne vous restera qu'à fuir. L'étonnement augmente encore lorsqu'on découvre qu'il est possible de tailler un silex ! Il le fallait bien, direz-vous, pour une simulation préhistorique. Effectivement. Mais le déplacement du curseur sur la pierre brute et les bruits d'impact sont très bien réalisés. On ne vous dit rien du résultat des premières tentatives ! Monstrueuses ! Peu à peu, la technique s'améliore et la pierre taillée est reconnue par le programme comme digne de s'emmancher pour faire une nouvelle sagaie ! C'est super. Le repérage au soleil n'est pas une mince affaire non plus. Les jours et les nuits se succèdent, la fatigue augmente. Il vous faudra découvrir des points d'eau. Rapidement, vous constaterez que la viande est elle aussi soumise au temps et qu'elle se dégrade rapidement ! Les combats quant à eux sont plus amusants que réalistes.

Sapiens est un grand jeu, une des meilleures réalisations de cette fin d'année, qui mérite de faire partie de la ludothèque des amateurs de jeux d'aventure et de jeux de rôle.

EN BREF

cassette pour Amstrad CPC 464 et 664 (140 F) et Thomson MO5, MO 6, TO 7-70 et TO 8 (180 F); disquette pour Amstrad CPC 6128 (180 F) et Thomson TO 9 (220F). Edité par Loricels.

accessibilité : ▶▶▶▶▶▶

durée : de quelques heures à plusieurs jours par partie

originalité : ▶▶▶▶▶▶

nous aimons : ▶▶▶▶▶▶



l'image, vous commencez par la recherche des documents portés par la victime et les indices ayant pu être laissés par le (la) meurtrier(e). Ce sera ensuite la visite de l'appartement. Passé au peigne fin, le joueur y découvrira une empreinte, un mégot et quelques autres indices. Ensuite, c'est l'enquête de gendarmerie.

Que les joueurs qui disposent d'une imprimante n'oublient surtout pas de la brancher, le réalisme confine alors au sublime. A partir de l'ordinateur de la gendarmerie, figurant à l'écran, vous commencez par « aller au sommier » (le casier judiciaire), histoire de relever les « antécédents » judiciaires des proches de la victime, parents ou amis. C'est vraiment à vous d'organiser votre enquête. Les services de police sont nombreux. Il faudra choisir l'ordre dans lequel les questionner. Puis, convoquer les témoins, les proches. Dès qu'une information est acquise auprès des autres services de police, elle sort en crépitant sur votre imprimante ! On s'y croirait et c'est plus palpitant que toutes les enquêtes que vous avez pu voir sur votre bonne vieille télé. Les dépositions fourniront le plus souvent de nouveaux noms, d'autres personnages à cerner, à qui demander un alibi.

A ne surtout pas manquer.

EN BREF

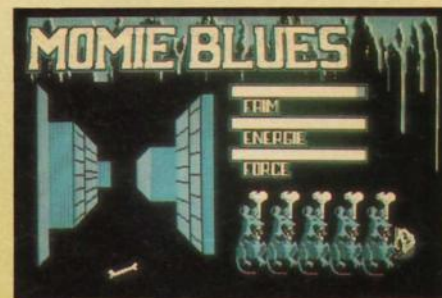
cassette (140 F) et disquette (190 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Infogrames.

accessibilité : ▶▶▶▶▶▶

durée de la partie : plusieurs jours

originalité : ▶▶▶▶▶▶

nous aimons : ▶▶▶▶▶▶



MOMIE BLUES

MICRO

Vous errez dans un labyrinthe à la recherche des sept élixirs qui seuls ont le pouvoir de redonner la vie. Il faut dire que dans cette aventure-dédale, vous ne risquez pas de vous faire tuer : vous êtes déjà mort ! Votre objectif est de ressortir du néant. Vaste programme. D'autant que les hôtes des lieux ne font rien pour vous faciliter la tâche. Vers, moisissures, trappes, gouffres sont sur votre chemin vers la vie. Une idée originale pour un labyrinthe assez classique, mais superbement réalisé.

Dans les jeux de labyrinthe classiques, l'appui sur une touche fait généralement avancer d'une case. Ici, la décomposition du mouvement est parfaite et vous avez vraiment l'impression d'avancer. Inutile de chercher comment prendre les objets posés au sol, il suffit de passer dessus pour qu'ils modifient les variables « faim », « énergie » et « force », qui définissent votre personnage (au demeurant invisible). Les quatre touches flèches président au déplacement de votre zombie. Le jeu est bien sûr concocté avec un humour rouge sang et noir, macabrement drôle. Il comporte de très belles animations de monstres. A mi-chemin entre un Pac-Man en « trois-D » et un « donjon » simplifié, *Momie Blues* est à conseiller aux jeunes « donjonneurs » et à ceux qui aiment bien les jeux rapidement joués, mais qui ne nécessitent peu ou pas d'habileté.

EN BREF

disquette (180 F) pour Amstrad 6128. Edité par Coktel Vision.

accessibilité : ▶▶▶▶▶▶

durée : 15 à 30 minutes par partie

originalité : ▶ (le jeu), ▶▶▶▶▶▶ (animations)

nous aimons : ▶▶▶▶▶▶