

JEU 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).

Édité 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). Édité par Loricels.

accessibilité : ▶▶▶▶▶

durée : quelques dizaines de minutes par partie

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

nous aimons : ▶▶▶▶▶

LE TEMPLE DE QUAUHLI

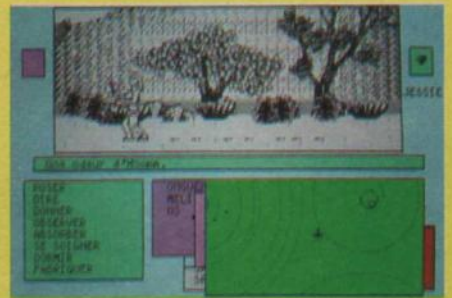
Votre oncle ne donne plus de nouvelles. Il faut dire que son expédition en Amazonie à la recherche d'une précieuse statuette n'était pas sans danger. Vous prenez la relève et tentez de le retrouver, sans oublier, par la même occasion, la fameuse statuette. Tel est le thème, comme on dit, simple mais 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