

TUBES

L'accès semble conçu pour distraire l'attention. Passant du joystick à la souris, on jongle avec les multiples commandes afin de suivre la cible. Pour les mines et météorites, cela ne pose pas de problèmes. En revanche, les chasseurs ennemis compliquent sérieusement les choses. Tout en se débattant avec les commandes, on doit viser l'objectif et, en même temps, éviter les faisceaux d'énergie. Rude tâche qu'il est impossible de mener à bien sans une utilisation fréquente du bouclier magnétique. Appareil qui, on s'en doute, consomme beaucoup d'énergie.

Malheureusement, vous en manquez et ne pouvez enclencher le bouclier. Un vaisseau Strix est une cible idéale pour un chasseur Drak, triste fin pour un héros...



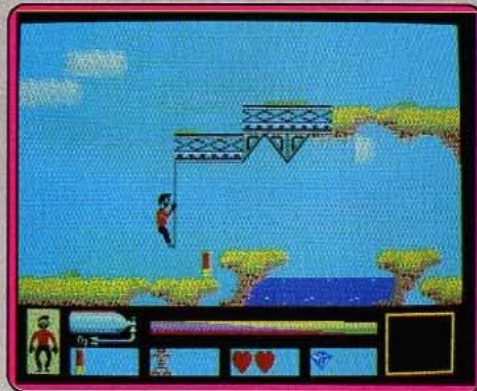
Intégrant des graphismes de grande qualité, ce logiciel fait un peu brouillon : commandes désagréables, son stressant et animation parfaite. Cependant, il devrait plaire à ceux qui aiment les programmes difficiles. (Disquette Psygnosis Ltd pour Amiga et Atari ST) M.B.

Type combat spatial 3D
 Intérêt ★★★★★
 Graphisme ★★★★
 Animation ★★★
 Bruitage ★★★
 Prix E

JAMES DEBUG

Le mystère de l'île perdue

La petite île Raiwawae, complètement anéantie sous le choc d'une explosion, est le cadre des nouvelles aventures de James Debug. Aventurier au grand cœur, vous êtes chargé de découvrir les six morceaux éparpillés d'un magnétophone qui, reconstitué, incriminerait à coup sûr la grande puissance responsable du forfait. La mèche au vent, vous parcourez les vestiges de l'île à travers les ruines, les souterrains et autres lieux mystérieux où vivent encore toutes sortes de monstres, serpents, singes, etc. La force et le temps constituent les deux facteurs essentiels à la réussite de votre mission. Ils sont symbolisés respectivement par un personnage qui s'enfonce et par



un indicateur qui se décrémente, tous deux situés dans un bandeau en bas de l'écran. A surveiller aussi : l'oxygène quand vous nagez sous l'eau ; les munitions, très utiles lors des combats ; l'argent, indispensable pour soudoyer quelques vils personnages ; la magie, très influente sur l'environnement. Un unique survivant, le mage Uapou, suit de très près toutes vos péripéties et peut se révéler fort utile. Un graphisme charmant, une animation réaliste et bien conçue, des décors enchanteurs rendent très attrayant un scénario somme toute classique. (Disquette Coktel Vision pour Thomson.) A.P.

Type aventure/action
 Intérêt ★★★★
 Graphisme ★★★★★
 Animation ★★★★★
 Bruitage ★★★
 Prix C

MOONLIGHT MADNESS

Danger de mort

Cela fait déjà quelque temps que cette étrange demeure vous intrigue. Un jour, n'y tenant plus, vous décidez d'en savoir plus. Vous frappez à la porte. Au bout d'un moment, un vieil homme vous ouvre. Il se montre fort surpris que vous ayez réussi à passer les défenses du jardin sans dommage. C'est un scientifique un peu farfelu qui a truffé sa maison de pièges bizarres. Tout à coup, il s'écroule victime d'une crise cardiaque et vous réclame les pilules contenues dans le placard. Seule la seizième clef peut permettre de l'ouvrir. La maison du professeur est vaste. Chaque

