

TUBES

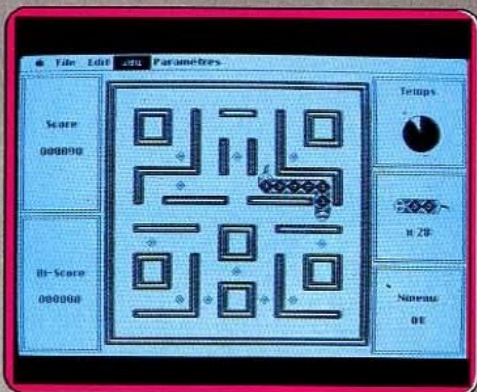
court de tous côtés pour éviter la catastrophe. En un temps limité par l'ordinateur, vous devez ainsi récupérer le plus de tartes avant de passer à l'épreuve suivante. Course d'obstacles, lancers de balles à dos de dromadaire, les épreuves sont disputées par chacun des six pays représentés. L'animation graphique des différents personnages reste malheureusement très simple. L'auteur semble avoir plutôt misé sur le renouveau de l'arcade d'antan !

Le calcul a du bon : pour échapper un instant aux envahisseurs, guerres et vaisseaux de l'éternel combat micro-ludique, chacun pourra prendre plaisir à visiter cette petite fête foraine. Il n'en reste pas moins que l'animation et les graphismes de ce genre de logiciels ne sont jamais aussi performants que ceux des programmes d'action/combat. On manie mieux aujourd'hui le laser que la tarte à la crème... Dommage ! (Cassette Ocean pour Amstrad) O.H.

avec des culs-de-sac, des escaliers ou encore des spirales, tandis que les symboles clignotants diminuent de taille. Lorsque Flèche Bleue se mord la queue, il perd une vie (trois au départ) et doit repartir dans le même niveau avec les symboles qu'il n'a pas rafiés au passage précédent. Lorsque Flèche Bleue est coincé dans un cul-de-sac,

couleur sur l'Amiga qui est déjà en cours de mise au point). N.C.

Type _____ arcade
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ E



vous attendez la fin des trente secondes imparties, ou vous abandonnez avec la touche « Delete ».

Ce jeu simple, mais diaboliquement prenant, a de grandes chances de devenir un classique du jeu d'arcade sur Mac et Mac Plus (en attendant la version

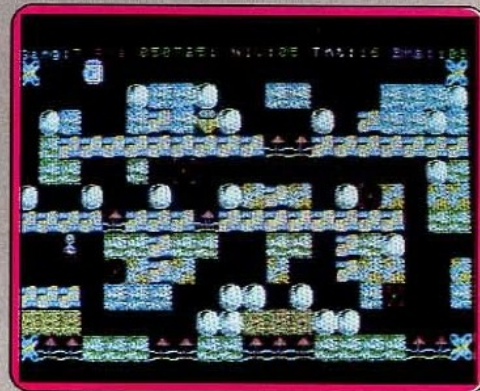
STONE ZONE

Pierre qui roule n'amasse pas mousse

Vous vous trouvez dans les mines du mont Karaz. Mines de diamants mais aussi sources de problèmes en tout genre...

Les boules qui tombent, les galeries qu'il faut creuser, les monstres qui poursuivent votre personnage au travers des méandres du labyrinthe sont votre lot.

Jusque là, le jeu rappelle un certain Boulder Dash (Tilt n° 33). Mais la similitude



s'arrête ici puisque la course n'est pas votre seule issue dans Stone Zone.

En bon mineur, vous avez pris soin de vous munir d'une certaine quantité de T.N.T. Grâce à cette arme puissante, vous pouvez faire sauter les rochers qui bloquent le chemin ou ces monstres qui s'avèrent trop familiers. Un seul inconvénient, gérer votre dynamite : choisir entre l'économie et l'efficacité. Mais, rassurez-vous, lors de votre périple, vous aurez l'occasion de mettre la main sur des munitions supplémentaires oubliées par d'autres mineurs.

Vous pouvez aussi pousser des boulets qui se révèlent des armes redoutables. Mais si vous les poussez en prenant de l'élan, ils traversent la salle, rebondissent sur le mur et vous reviennent dessus à vitesse grand V. Bien maîtrisée cette méthode vous permet de régler le compte de quelques monstres en deux temps trois mouvements.

Le jeu compte cinquante salles et propose d'autre part trois niveaux et la possibilité de faire les salles une à une ou en une seule mission. Ruses et astuces à gogo dans cette aventure. (Disquette ou cassette pour Amstrad et Thomson.) L.S.

Type _____ arcade / aventure
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B



Type _____ arcade
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ B

FLÈCHE BLEUE

Diabolique

Les jeux ne sont pas rares sur Macintosh, mais avec peu de nouveautés d'arcade. Flèche Bleue est diablement rapide et efficace. Le principe en est simple : il s'agit de piloter un serpent à travers quarante labyrinthes en éliminant les symboles et en récoltant des bonus pour obtenir des serpents supplémentaires. L'affaire est compliquée par la contrainte d'un temps limite pour chaque tableau, qu'il faut impérativement finir avant de passer au suivant. Flèche Bleue, le sympathique serpent, s'allonge au fur et à mesure de sa consommation de symboles et a la désagréable habitude de tourner dès qu'il rencontre simultanément un mur devant lui et un sur les côtés. S'il n'y a qu'un mur en face de lui, c'est-à-dire qu'il a la possibilité de tourner des deux côtés, Flèche Bleue s'arrête et attend votre entrée au clavier. Dès les premiers tableaux, les labyrinthes se compliquent

