

TUBES

nateur (qui mériterait de jouer le Superbowl) ou contre un ami, vous avez intérêt à suivre à la lettre la tactique choisie. Le graphisme est tout à fait décevant pour un logiciel développé sur Amiga. En revanche, sur le plan sonore, le joueur est plongé dans l'ambiance avec les manifestations de la foule et les explications très nombreuses des arbitres. L'ouverture des tactiques possibles fait que les phases jeu d'action-arcade ne sont jamais lassantes. (Disquette Bethesda Software pour Amiga.) N.C.

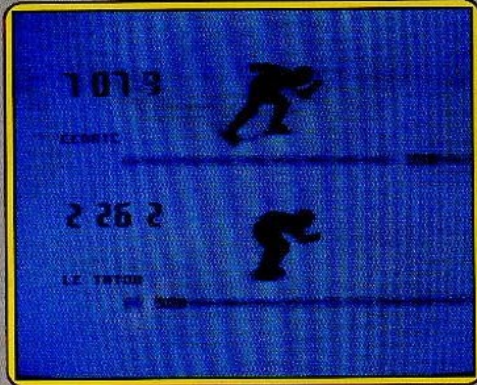
Type action/arcade
 Intérêt 16
 Graphisme ★★★
 Animation ★★★★
 Bruitage ★★★★★
 Prix D

LES DIEUX DE LA GLISSE SAVOIE 92

Skis et patins

Cette simulation de sports d'hiver rappelle, dans son principe, *Winter games* d'Epyx : simulation très au point, plusieurs épreuves pour départager les candidats notés par un jury, des graphismes et des animations très travaillés.

Ici, les jeux se limitent à trois épreuves : saut à ski, saut acrobatique et patinage de vitesse. Le patinage se limite à manier le joystick ou les deux joysticks, avec le rythme approprié. L'écran met en scène deux pistes. Classique. Les sauts bénéficient d'une présentation originale : le saut simple représente le tremplin vu du départ. Une fois le bouton « feu » appuyé au moment exact de l'envol, l'écran figure la zone de réception. Une lucarne ronde permet de contrôler la position du skieur. Le saut acrobatique donne la possibilité d'enchaîner des sauts — que la notice qualifie de « faciles », affublés de noms pitto-



resques « saut écart », « daffy », « gratte-dos » ou « saut de mule » — et des figures plus difficiles : sauts périlleux avant et arrière et hélicoptère. Si vous vous ramassez à l'arrivée, l'unanimité des quatre membres du jury s'accordera sur une note de zéro.

Les paysages hivernaux sont superbes, l'animation est d'une excellente qualité. Le programme ne constitue pas un calque de *Winter games*, puisque les points de vue diffèrent. Un regret : que les caractéristiques des machines n'aient pas permis de traiter les épreuves de bobsleigh. (Disquette Infogrames pour Thomson TO8 et TO9+ ; K7 pour MO6) D.S.

Type simulation de sports d'hiver
 Intérêt 16
 Graphisme ★★★★★
 Animation ★★★★★
 Bruitage ★★★★
 Prix B

GRAND SLAM TENNIS

Du smash au lobe

Alors que Roland Garros va ouvrir dans quelques mois ses portes aux grandes stars du tennis, ce sport est toujours à la mode sur les micros. C'est la première fois qu'il apparaît sur Macintosh. Il est un peu triste de voir le quick en gris, d'autant que la finesse du graphisme remplace à peine la faiblesse des couleurs. Qu'à cela ne tienne, les prouesses techniques du joueur sont essentielles. Il se déplace à l'aide de la souris. Un jeu d'enfant quand on y est habitué. La difficulté vient de la raquette (en bois ou en fer, au choix). Tout va se faire au clavier et ceux qui tapent avec deux doigts risquent de rencontrer certains pro-

blèmes. Tous les coups sont permis, du smash au lobe, avec bien sûr une touche différente pour chaque action. Beaucoup de travail en perspective pour les ramasseurs de balles. L'adversaire (toujours géré par la machine) ne s'en tire en général pas trop mal. Il faut croire qu'il connaît bien ses touches, lui. Ce qui est le plus surprenant avec ce jeu c'est le nombre d'options mises à la disposition du joueur. Tout d'abord vous pouvez choisir votre tournoi : Open de France, Wimbledon, Open des USA ou d'Australie. Les amateurs apprécieront la différence de rebond qui existe entre la terre battue et le quick. Vous pouvez contrôler la vitesse du jeu parmi cinq choix. Vous choisissez ensuite le niveau de votre adversaire parmi les quatre proposés. Plus fort encore, vous avez la possibilité de changer les conditions météorologiques, faire la pluie et le beau temps en somme. Dernier élément, vous avez accès à une note sur la stratégie à utiliser pour gagner en fonc-



tion de votre adversaire et du terrain. Un jeu pas facile à maîtriser mais qui peut être intéressant avec de la persévérance. (Disquette Infinity Software pour Macintosh.) L.S.

Type simulation sportive
 Intérêt 13
 Graphisme ★★★
 Animation ★★
 Bruitage ★★★
 Prix F

GOLF

Tactique et technique

Nouvelle simulation de golf pour l'Amstrad. Un parcours de neuf trous, une période d'entraînement avant le match contre l'un de vos amis, le jeu est classique mais bien conçu. La présentation de l'écran propose deux vues différentes : la première montre le « trou » en vue aérienne, la deuxième affiche le terrain que vous avez devant vous en 3D. Toute la partie se manie à l'aide d'un seul joystick. Choisissez votre club (treize possibilités, du driver au putter) et définissez la direction du tir. Une petite croix témoigne, sur le terrain, de cette dernière sélection. La puissance de frappe varie selon une règle graduée en bas de l'écran. Il faut donc presser la gachette au moment voulu, en tenant compte, bien sûr, de la force

