

*10*  
*8*

# JEU & STRATEGIE

## VOYAGES

NUITS DE CHINE...  
NUITS LUDIQUES

## PETITS JOBS

CREER VOTRE CLUB,  
POURQUOI PAS ?

## JOUEZ AU BACKGAMMON

## CULTURE

MESUREZ VOTRE QJ :  
LE GRAND TEST  
DE L'ETE...  
RESERVE AUX JOUEURS

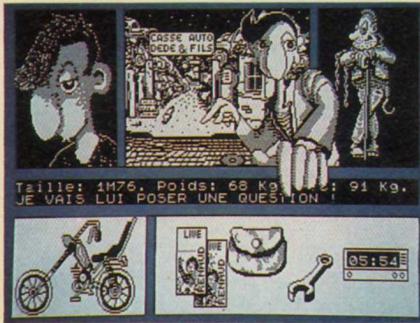


M 2543 - 46 - 25,00 F



3792543025004 00460

## MARCHE A L'OMBRE



On connaissait le film et la BD (*La Bande à Renaud*), voici le logiciel. Vous incarnez un personnage à l'image de Renaud et vous devez retrouver les morceaux de votre mob, démontée par des loubards; obtenir des places pour un

concert et convaincre votre petite amie de vous y suivre. Mais attention, l'heure tourne ! Et si vous n'êtes pas allé la chercher avant 22 heures, elle partira au bras d'un autre.

Le jeu, superbe graphiquement, est animé d'une manière amusante. Il faut explorer le terrain (en vue directe) pour découvrir les pièces détachées ou encore les racheter. Parfois, ce sera la baston avec des monstres dont les mensurations vous invitent à la prudence. Questionner, fuir ou se battre, telle est la trilogie proposée. Un jeu très sympa proposé dans une pochette de 45 tours avec en prime un bandana.

### EN BREF

cassette (150F) et disquette (200F) pour Thomson MO 6, TO 8, 9, 9+ (ultérieurement Amstrad, Atari ST, IBM PC et clones). Edité par Infogrames. Distribué par Cable.

accessibilité: ▶▶▶▶▶  
 originalité: ▶▶▶▶▶  
 graphisme: ▶▶▶▶▶  
 animation: ▶▶▶▶▶  
 son: ▶▶▶▶▶

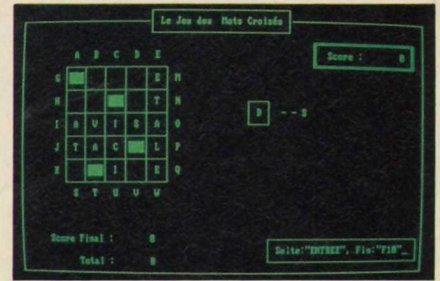
(la chanson de « Marche à l'ombre »)  
 nous aimons: ▶▶▶▶▶

## REUSSITES

“Triangle”, “Lune bleue” et “Clef de voûte”, sont les noms des trois réussites proposées par le programme. Comme c'est le cas le plus fréquent dans les réussites, il s'agit de rétablir un

ordre parmi les cartes, en hauteur et en couleur. Les “patiences” proposées ici n'échappent pas à la règle. Le programme est capable d'effectuer des donnes en fonction de trois niveaux, débutant, amateur ou “confirmé”. Les réussites, choisies dans *Cent grandes réussites* de Pierre Berloquin (Editions Flammarion) sont agréables à pratiquer.

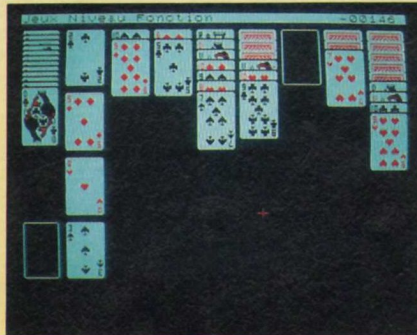
La gestion du jeu se fait entièrement au crayon optique en pointant la carte à déplacer pour la prendre, et en pointant à nouveau l'écran pour la poser. La barre de menus déroulants située en haut de l'écran offre toutes les fonctions désirables (nouvelle donne, retour en arrière normal et rapide, etc). Le graphisme des cartes est de bonne qualité. L'ensemble fait de *Réussites* un programme bien ficelé, correctement documenté et qui correspond à ce qu'il annonce (contrairement à *Arkanoid*, chez le même éditeur).



lettres proposées...Vous aurez reconnu sans peine un *Master Mind* avec des lettres. Le temps imparti est de dix minutes pour les deux premiers niveaux et quinze pour les deux suivants. On perd trois des quinze mille points de départ chaque fois qu'une seconde s'écoule.

“Le Jeu des anagrammes”, comme son nom l'indique, propose des mots mélangés qu'il s'agit de découvrir en remplaçant les lettres dans le bon

## MICRO



### EN BREF

cassette (95 F) et disquette (131 F) pour Thomson MO6, TO 6, TO 7-70, TO 8, TO 9, TO 9+. Crayon optique ou souris nécessaire. Edité par France Image Logiciel.

accessibilité: ▶▶▶▶▶  
 originalité: ▶▶▶▶▶  
 graphisme: ▶▶▶▶▶  
 animation: ▶▶▶▶▶  
 son: ▶▶▶▶▶  
 nous aimons: ▶▶▶▶▶

## MAITRE DES MOTS

Quatre jeux de lettres au programme de ce logiciel pour IBM PC et clones, qui nécessite 512 Ko de mémoire vive. Le premier, “Le Jeu des lettres placées”, consiste à retrouver un mot, tiré au sort par la machine, en lui faisant une succession de propositions. Le programme répond sur l'existence et la bonne position des

ordre. Une option spéciale, lancée par la touche H, permet d'utiliser la base de données (le dictionnaire inclus sur la disquette) en mode interrogation.

Le jeu “Une lettre chasse l'autre” consiste à trouver un mot à partir d'un autre mot en remplaçant une des lettres du premier par une lettre proposée par l'ordinateur. Il est bien sûr possible de modifier l'ordre de toutes les lettres. Le temps de réflexion est limité à 25 secondes par mot.

Un jeu de “Mots croisés” propose une grille 5x5 ou de 6x6. Le jeu consiste à remplir la grille. Le programme contrôle la validité des mots choisis par le joueur. Afin d'éviter tout blocage, il est possible d'appeler la base de données et de lui faire remplacer les vides par les bonnes lettres.

Le “Marathon” est l'enchaînement des quatre jeux précédents et peut faire l'objet d'un concours opposant de 2 à 10 joueurs.

Un bon programme.

### EN BREF

disquette (260 F) pour IBM PC et clones. Edité par Loricels.

accessibilité: ▶▶▶▶▶  
 originalité: ▶▶▶▶▶  
 graphisme: ▶▶▶▶▶  
 animation: ▶▶▶▶▶  
 son: ▶▶▶▶▶  
 nous aimons: ▶▶▶▶▶