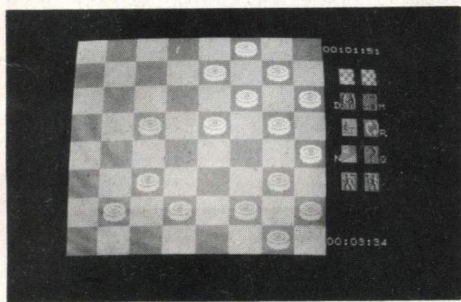


Jeu de Dames américain

Le jeu de dames est suffisamment connu pour se dispenser d'en rappeler ici les principales règles. Cette version s'inspire directement de la manière américaine de jouer. La présentation est un damier de 8 lignes et 8 colonnes avec, pour chaque joueur, 12 pions répartis sur 3 lignes. Ce logiciel permet de jouer soit à deux, soit surtout contre la machine qui sert alors de partenaire infailible et de professeur pour ce jeu qui, du point de vue stratégie, est loin des échecs. Les règles "américaines" sont légèrement différentes des règles françaises : la disposition, les pions ne peuvent prendre en arrière, la prise majoritaire n'est pas forcée et les fameuses dames ne prennent ni ne jouent à distance. Elles peuvent simplement se déplacer d'une seule case en avant et en arrière. Voilà, vous savez tout de cette version du jeu. Pour sa réalisation informatique, signalons que l'on peut jouer avec les flèches, la souris, ou le crayon optique. Il suffit de pointer la case de départ, puis les cases de déplacement sur le damier. Une dizaine de pictogrammes permettent de créer ou modifier une partie, de retourner le damier, de changer le niveau de jeu, de remettre l'horloge à zéro ou encore d'afficher les profondeurs de jeu utilisées par le programme. Il est aussi possible de demander l'analyse des solutions. Quelques autres fonctions sont disponibles comme l'impression ou la lecture d'un fichier. La réalisation graphique est correcte, et seuls les véritables passionnés de ce jeu y trouveront un intérêt ludique certain. Les autres peuvent aussi bien découvrir "les joies" de ce jeu sur un échiquier en utilisant les règles précisées plus haut. Disquette : 195 F ttc (T08, T09, T09+), cassette : 145 F ttc (M05, M06, T07/70, T08, T09, et T09+).



CREACOP

Mots de tête

Pour T07-70, ce petit jeu de mots contient, du moins le prétend, tous les mots de quatre lettres de la langue française, soit à peu près 1300 mots, si l'on ne retient pas les verbes conjugués, les mots composés ou les participes passés. On remarque cependant que les mots de trois lettres mis au pluriel ont été retenus. Le jeu se joue à un ou deux joueurs avec trois niveaux de difficulté et un nombre de tours entre 1 et 9. Un tour correspond



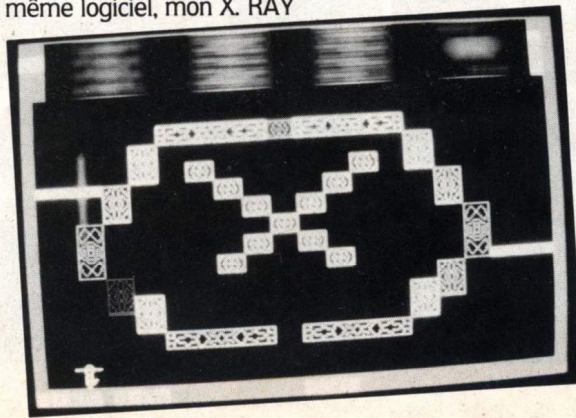
à la découverte d'un mot choisi au hasard (avec un s, et non un z), c'est-à-dire de manière aléatoire (un seul l, et non deux). On dispose d'au maximum 20 essais pour découvrir le mot caché, et à chaque essai ce sont dix points qui sont perdus. Si un mot n'est pas connu, 10 points sont également perdus. A ce propos, je réclame au moins 30 points de bonus pour le refus de coda (notation musicale), de tire (friandise ou vol à la tire) et skua (méchant stercoraire de l'Arctique). Avec un peu de patience, je suis sûr de ne pouvoir placer skip ou même sida, mais c'est vrai que la langue française sait se préserver. Le sida ne passera pas par mot.

Les trois niveaux de difficulté se trouvent dans la réponse du programme aux propositions du joueur. Au premier niveau, les lettres bien placées sont rouges, celles présentes dans le mot mais mal placées sont vertes. En gros, du vocabulaire matiné de Master Mind. Pour les deux autres niveaux, c'est la désinformation qui s'empare du jeu puisque l'on ne sait pas quelles sont les couleurs qui indiquent les lettres bien ou mal placées. Pour faciliter les choses, une couleur parasite infeste les réponses et, au dernier niveau, chaque lettre est colorée au hasard. Raffinement suprême du jeu, c'est celui qui a le plus gros score qui gagne. J'oubliais, la solidarité informatique joue tout de même lorsque, devant l'échec total, le joueur se voit offrir la solution. Il reste le dictionnaire et les livres de Scrabble pour aider un peu. Peu de prétention éducative dans le jeu, seulement de bons instants de révision, mais on aurait du mal à y passer une soirée complète. La réalisation suffit largement à l'intérêt du jeu.

Lionel Simon

X. RAY

Incroyable, inimaginable, inadmissible, intolérable, etc. Pourtant, j'ai bien vérifié avec un même logiciel, mon X. RAY



fonctionne ! L'éditeur étant français, on ne peut accuser de quelconques rayons X de l'avoir détérioré à la douane. La jaquette annonce : vous aimez vous battre contre un adversaire coriace, vous aimez l'originalité ? Alors ne pénétrez pas dans l'univers de X Ray ! Sauf peut-être pour l'originalité. Car, depuis bientôt cinq ans, on ne trouve plus de logiciels aussi mauvais. Cela lui donne au moins un côté "rétro".

Bref, si l'un de vos copains le possède déjà, fauchez-le lui pour étoffer votre collection de "bides" !

De quoi s'agit-il exactement ? D'une espèce de *Lode Runner* simplifié à l'extrême. Les programmes des lecteurs de TEO lui sont souvent supérieurs. Il n'y a qu'à regarder la photo pour juger du graphisme et le scénario est inexistant. Que c'est-il passé chez Microïds après leur fameux *Grand Prix 500 cc* qui fut l'un des meilleurs jeux de l'année dernière ?

EDITEUR	Microïds
GENRE	Arcade
INTERET
GRAPHISME
BRUITAGE
MATERIEL	M06, T08, T09, T09+

Poker

Amateurs de flush et de bluff, asseyez-vous devant le tapis vert vertical de cette réalisation nettement au-dessus de la moyenne. Enfin des figures qui ressemblent à quelque chose, les graphismes de cartes sont séduisants. Le son, quant à lui, n'est pas terrible, mais suffisant pour jouer au poker... L'animation est par trop inexistante, les cartes ne se promènent pas en tous sens, elles sont simplement affichées en rang, face au joueur. Cela évite les pertes de temps entre chaque partie pour les inconditionnels de l'enfer du jeu. En début de partie, vous décidez de la fortune qui vous est allouée, de 500 à 5 000 dollars. C'est drôle, on emploie toujours les dollars, même chez les éditeurs français. Bon, un conseil tout de même : ce n'est pas votre fric, alors n'hésitez pas, bluffez un maximum !

EDITEUR	Gazoline Software
GENRE	Poker
INTERET
GRAPHISME
BRUITAGE
MATERIEL	M05, T07-70