

# SOS AVENTURE

était assignée au départ. Le dialogue avec l'ordinateur est très facile car le programme accepte un anglais quasi courant avec des phrases comprenant sujet, verbe, compléments directs et indirects, préposition, adjectif, etc. De plus le vocabulaire, riche de plus de mille mots, facilite bien les choses. Les graphismes sont de très bonne facture et les heureux possesseurs d'un Apple disposant de la double haute résolution pourront profiter de ce mode d'affichage.

Un excellent jeu d'aventure, à la logique rigoureuse. (Disquette Polarware, pour Apple II).

Jacques Harbonn

## Déjà vu

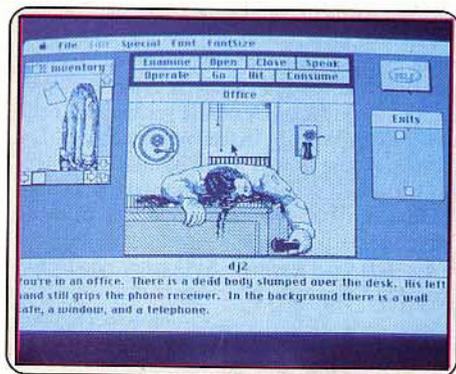
Mac broie du noir. Borsalino, Burburys, et machabbée, ce polar atteint les sommets des séries B américaines. Déjà vu ? Certainement pas.

Votre regard remontait de la céramique blanche aux gros cafards qui escaladaient le mur. Incompréhension totale. Lové autour de la cuvette des WC, la tête bourdonnante, l'avant-bras marqué d'une trace de piqûre, la main droite pleine de sang et la bouche pâteuse, un seul mot vous vient à l'esprit : « damned ». Au plus profond de votre mémoire vous essayez de vous souvenir. Rien. Seul indice tangible témoignant d'un monde réel : un vieil imper gris pendu à la porte. Vous l'enfilez et mécaniquement plongez les mains dans les poches. Tiens, tiens, il y a du monde : entre lunettes de soleil trop grandes et Lucky Strike, votre main se pose sur un mouchoir brodé aux initiales J.S. et un porte-monnaie. Vous l'ouvrez : une clé, 20 \$ et une carte d'accès à la « Penthouse suite », Siegel. Ce n'est pas tout. Derrière le Burburys élimé, un gros jouet pend au mur. Noir et luisant. Visiblement ce « six coups » ne sort pas des mains d'une nonne. Trois balles et trois douilles glissent du barillet. Exténué vous vous traînez dans le couloir. Vu l'état des « chiottes », Joe's bar ne donne pas dans le beau monde.

Au premier étage, le couloir tapissé des posters de boxeurs vous suggère de vagues réminiscences. Avez-vous dans une vie antérieure combattu, cofré ou corrompu « Ace » ? C'est tellement flou. Une odeur de parfum à trois sous flotte dans le bureau de la réceptionniste. Dans son tiroir, pas de rouge à lèvres ou de bonbons, mais une ordonnance tout ce qu'il y a de plus douteuse.

Derrière une porte blindée une surprise de taille (environ 80 kilos) vous attend. La tête plongeant sur le bureau, le téléphone encore agrippé dans la main gauche (chaque détail a son importance), trois balles dans la tête, le machabbée vous nargue. Vous retenez à temps votre main déjà posée sur le combiné pour appeler la police.

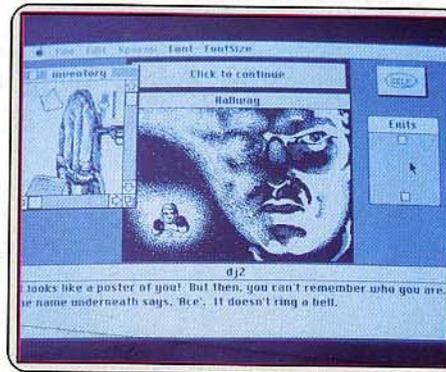
Visiblement vous connaissez le mort. Toutes les preuves sont contre vous : revolver, empreintes digitales, mémoire défaillante, alibi absent et histoire incroyable. Bref votre avenir se profile sous la forme d'Alcatraz, du pavillon psychiatrique de l'hôpital Bellevue ou de la morgue. Privé, cave ou truant ? toute la question est là. Qui êtes-vous ? Bizarrement tous ceux qui semblent vous connaître — vendeur de journaux ou officier de police — se taisent.



Des graphismes peaufinés, des fenêtres grandes ouvertes : qualité oblige.

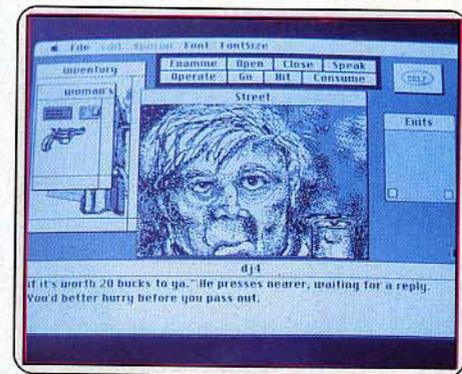
Une issue : découvrir vous-même l'assassin et amasser suffisamment de preuves pour convaincre les flics. Pas une minute à perdre, le jeu est en simili temps réel. Une fenêtre donnant sur les escaliers de secours s'ouvre en plein dans le dos du défunt. Tel Hammett dans ses meilleurs moments vous partez sur la piste du fauve. En haut : une pièce style salle de torture avec des ampoules de diéthanol trimène et penthanol de sodium vides (ne cherchez pas, cela n'existe pas), en bas : la rue avec un type qui vous en veut. Vous découvrez que le bar sert de façade à des opérations louches : casino et trafics variés formellement prohibés en cette année 1942 où seul l'effort de guerre compte. La mafia (et oui, elle est là) protège bien ses clandestins à force d'alligators ou des tueurs à gage. Vous vous échappez par les

égouts. Bizarrement cet endroit vous rappelle quelque chose (votre dernier bain suggère le Mac. Très drôle). Au fil de vos pérégrinations, les choses se précisent. JS tient pour Joe Siegel, un riche pourri qui roule en Mercédès noire. Il n'a pas que des amis, Joe. Une rousse plantureuse lui réserve une petite surprise. Dommage, elle n'aura pas la chance de voir le résultat, vous l'assommez au



Flash-back dans une mémoire trouée comme une passoire, Déjà-vu se permet tout.

moment où elle sort un revolver de son sac à main. Ne jetez pas votre fric par la fenêtre. Chez Pete's all nite gun palace, un molosse vous propose un Luger pour 20 \$ ; un soulard vous file des tuyaux moyennant 20 \$ ; les taxis de Peoria Street ne fonctionnent pas à la menace mais au « quarter »... et ce type qui toujours vous court après pour vous voler votre pèze. Un tuyau : au quatrième direct du gau-



« Ne coupez pas ! » Trop tard le sang ruisselle déjà sur le combiné de bakélite.

che, il a le sang qui chauffe. Une consigne : prudence.

Avec Déjà vu, le jeu d'aventure atteint des sommets inviolés. Le scénario rivalise de qualité avec tous les « Faucon Maltais » et autres « Grand conseil » de grands crus. Le ton y est : humeur noire et dérisoire, notice en slang américain et graphismes hyper contrastés. Déjà vu se permet même d'introduire le flash-back ! Le sublime du sublime repose dans l'utilisation qui est faite des potentialités du Mac. Plus de souplesse, tu meurs. Tout l'univers est manipulable avec des instructions qui se résument à huit verbes (examine, ouvre, ferme, parle, utilise, va, frappe, consomme) que l'on vient cliquer avec, comble du pratique, des possibilités de raccourci. Vous voulez tirer la chasse d'eau. On clique deux fois sur la poignée. Et « splash ». Tous les objets, manipulables, sont reconnus par l'ordi. Un système multi-fenêtres permet de connaître à tout moment les objets que l'on transporte dans son inventaire. Un must. (Disquette Mindscape pour Macintosh).

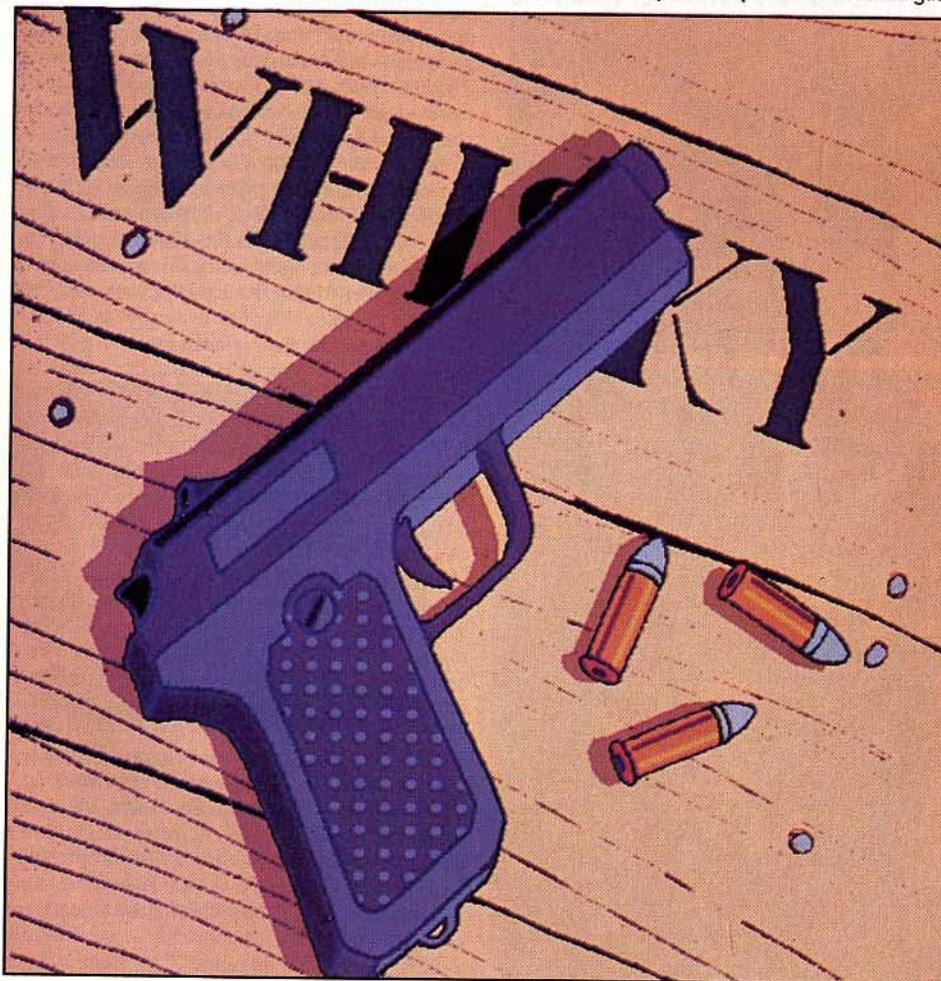
Véronique Charreyron

## Taram et le chaudron magique

Un cochon et un chaudron. Sierra et Disney mijotent une drôle de tambouille qui fait entrer bucolisme et féérique.

Extrêmement digeste. A déguster rapidement.

Prenez Walt Disney pour le scénario, King Quest pour les graphismes et l'animation, un panaché de jeu d'aventure et d'action pour le déroulement et l'équipe de Sierra on Line au clavier : vous obtiendrez un superbe jeu d'aventure sur l'Atari 520 ST. Notre héros du jour, cheveux « poil de carotte » et cœur vaillant, communique directement avec la souris en adaptant les commandes à la situation. Trois options « do », « use », « look » tiennent lieu de vocabulaire. « Do » devant une porte se transforme en ouvrir, « use » associé à la gourde signifie remplir, employé avec le maïs exprime l'action de nourrir, « look » donne, qui une vision d'ensemble de la scène, qui un coup d'œil indiscret dans le creux d'un arbre. Rapide et pratique ce système évite au joueur de taper en moyenne cinq cent mille fois les verbes



## Déjà vu

« Qui suis-je ?

Où vais-je ?

Dans quel état j'erre ? »

Arpentez Chicago,  
à la recherche de votre  
identité.

aventure graphique : type

17 : intérêt

★★★★★ : graphisme

★★★★★ : animation

★★★★★ : bruitage

D : prix



Ce jeu d'aventure en anglais rassemble avec bonheur aux bons graphismes très colorés, des digitalisations sonores étonnantes et un zeste d'humour autour d'énigmes complexes liées à votre amnésie. Vous vous réveillez très mal en point, sans aucun souvenir, dans les toilettes d'un bar de Chicago en 1841, et vous devez arpenter la ville à la recherche de votre identité en affrontant les voyous et en évitant les cadavres (surtout le vôtre). Une tâche rendue difficile par votre état de santé qui empire et par les autres qui cherchent à vous coincer. Ce logiciel est très agréable d'emploi car il se mène à l'aide de la souris : pour examiner un objet, il suffit de le double-cliquer. Pour le prendre, il faut le tirer jusqu'à la fenêtre inventaire. Pour l'ouvrir ou le faire fonctionner, il faut juste sélectionner l'objet et le verbe adéquats. Du fait de la taille réduite des graphismes et de la longueur presque excessive des commentaires, il faut rester concentré pour ne pas laisser passer les petits indices. Le vocabulaire utilisé pour les descriptions est vaste, et comporte un peu d'argot et quelques formules familières. En définitive, un jeu complet et prenant, extrêmement bien fini. (Disquette Mindscape sur Amiga).

N.C

**Award  
Winning  
Game!**

**A Nightmare  
Comes True!!**  
Created by ICOM Simulations, Inc.

# Deja Vu

**Two Disks of  
Adventure Excitement!**  
5.25 Inch Disk  
IBM® PC, Tandy® 1000 family,  
and 100% IBM compatibles; 512K  
RAM; Graphics Adaptor Required  
Joystick or Mouse Optional

**Moby  
Games**



# Déjà Vu

*A Nightmare Comes True!!*



Atari ST version



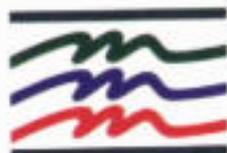
Amiga version



Commodore 64 version

"Well, kid, you really stepped in it this time! Either you're bein' framed for a murder or you really iced the guy, but if I was you, I'd get outta town. 'Course I ain't you, and you ain't got my sense. Knowin' you, you'll try ta figure it all out. Jeesh, some guys never learn. Do ya really think ya got a chance with the cops, the mob and who knows who else all after ya? Well good luck, pal. Oh by the way, did I mention that ya don't even remember who ya are?"

Enter Déjà Vu, one of Mindscape's interactive graphic adventures. They're games which draw you into the action. There are no cumbersome commands to type, no guessing what the computer wants. You are totally free to explore and manipulate the deeply textured world created by close to a megabyte of detailed graphic imagery. Déjà Vu is like no other adventure you've ever experienced.



MINDSCAPE INC.

Software copyright © 1985, 1987 ICOM Simulations, Inc.  
All Rights Reserved.  
Manufactured in the U.S.A. 00833

MINDSCAPE, INC. 3444 Dundee Rd. Northbrook, IL 60062



0 50047 10006 5  
ISBN 0-7911-0006-5

2955

*Moby  
Games*