

vous permettrait d'ajouter ou de retrancher n'importe quelle pièce du flipper original, et même de changer le nombre de points donné à chaque coup réussi. Ajoutez à cela une réalisation presque parfaite et vous aussi, vous devrez vous rendre à l'évidence : c'était p'têt' moche, mais de bons jeux comme ça, on n'en fait plus de nos jours.

Note : ★★★★★

North & South

Editeur/Développeur : Infogrammes

Année : 1989

Genre : stratégie

Résumé : en pleine guerre de Sécession (1861-1865) aux États-Unis, les Nordistes et les Sudistes s'affrontent pour le contrôle des États et du chemin de fer qui les traverse. L'atmosphère y est guillèrre puisque c'est celle du caporal Blüch, du sergent Chesterfield et de la bande dessinée de laquelle ils sont issus, à savoir *Les Tunnies bleues*.

Avls : simple, efficace et ô combien plaisant, *Nord et Sud* jouit d'une popularité énorme encore aujourd'hui. Il est extrêmement facile à prendre en main et s'adresse à un large public. Bon, il faut bien avouer qu'il est rapide à terminer, qu'il est un poil répétitif, mais qu'importe, on s'y amuse réellement. Que l'on soit ou non amateur de la B.D. – excellent par ailleurs, à mon humble avis –, on ne peut que se laisser prendre... au jeu !

Note : ★★★★★



Operation Wolf

Editeur/Développeur : Ocean

Année : 1987

Genre : shoot

Résumé : il fut un temps où adaptation rimait avec réussite. *Operation Wolf* connaît un énorme succès en tant que machine d'arcade. Pour preuve de sa qualité, il fut adapté en jeu vidéo pour la grande majorité des consoles et ordinateurs, et se révéla d'ailleurs très réussi sur CPC. Le principe est simple : vous êtes un soldat balancé dans la jungle où une armée terro-

que reviendront les honneurs. Bien entendu, vous gagnerez de l'argent à chaque bandit abattu, argent qui vous permettra, si ma mémoire est bonne, d'acheter des munitions... Ce fut un de mes premiers jeux, j'en reparle donc la larme à l'œil. Boudiou que de bons souvenirs !

Note : ★★★★★

Kung-Fu Master

Editeur/Développeur : US Gold

Année : 1986

Genre : action



Résumé : vous jouez Lee, un expert en *kung-fu*, dont la petite amie, Sylvia, a été enlevée. Avant de réussir à retrouver la belle, vous devrez passer sur le corps de nombreux ennemis, qu'il s'agisse d'innombrables combattants ou de monstres mythiques. **Avls :** autant vous le dire tout de suite, cette adaptation, bien qu'honorable, n'équivalait pas le merveilleux jeu d'origine disponible en Amstrad CPC. Toutefois, on y retrouve tous les ingrédients qui en ont fait le succès : les héros qui cognent (pieds, poings), les ennemis très nombreux, le joystick que l'on agit pour se débiter d'un adversaire qui vous cernent... C'est certes minimaliste et répétitif, mais cela reste encore aujourd'hui un bon jeu. Que dis-je, un grand jeu !

Note : ★★★★★

Macadam Bumper

Editeur/Développeur : Ere

Année : 1985

Genre : flipper

Résumé : un jeu de flipper qui remporta un franc succès. Outre son excellente jouabilité, il offre la possibilité de jouer à plusieurs. Bumpers, fourchettes à gogo, cibles, triangles... tout est là pour faire passer un moment digne des meilleurs après-midi passés dans un café à faire filer la machine.

Avls : non seulement *Macadam Bumper* fut un sublime flipper, mais vous pouvez cartement créer le vôtre. Je m'explique. Une option

pauvres otages. Armé de votre seul couteau (et éventuellement d'armes que vous prélèverez sur les cadavres encore chauds de vos adversaires, tels que des lance-missiles ou des lance-flammes), vous traverserez les lignes ennemies, massacrant tout sur votre passage. **Avls :** *Green Beret*, hormis son scénario hyper recherché, présente un graphisme sympathique. La jouabilité est assez bonne – mais pas exceptionnelle –, les mouvements semblent très tout droit d'une motion capture de C3PO – vous savez, le droïde protocolaire de *Star Wars* – et les écrans fixes se succèdent... et se ressemblent un peu tous. Pourtant, grâce à sa simplicité et aux réflexes qu'il demande, *Green Beret* n'est pas la bouse à laquelle on pourrait s'attendre. Au contraire, il est accrocheur, agréable comme tout, et on y replonge toujours avec un plaisir non feint.

Note : ★★★★★

Gunfright

Editeur/Développeur : Ultimate

Année : 1985

Genre : action



Résumé : dans une petite ville du Far West, vous pensiez couler des jours heureux et peinaris, une étoile dorée accrochée sur le cœur. Car vous êtes *sherif*. Seulement voilà, des bandits infestent votre bourgade et s'amusent à dézinguer du citoyen. Allez, hop, ça va sentir la poudre. **Avls :** très très moche, je vous l'accorde, *Gunfright* n'est pas destiné à remporter le premier prix de beauté des jeux cités ici. Au niveau jouabilité, ce n'est pas non plus top canon. Seulement voilà, c'est drôlement chouette quand même. On recherche déjà le bandit en évitant le contact avec les bonnes fermes – allez comprendre pourquoi si vous en touchez une vous mourez ! – et tout en suivant les cadavres qui jalonnent la route du mécréant. Une fois situé, le bandit vous provoque en duel... et c'est au plus rapide