

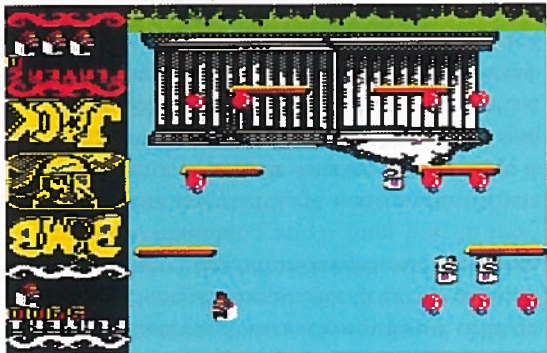
exemples de jeux

Où l'on apprend que l'Amstrad c'est un sacré paquet d'incontournables

Cuatro :

Amstrad CPC

Difficile de faire un choix sur les meilleurs titres de l'Amstrad. Si l'on regarde la liste des jeux sortis, il semblerait que ce soit le cas de la majorité d'entre eux ! Les plus grands jeux des années 80 se sont vus adaptés sur cette machine et nous avons donc du choisir ceux qui nous ont personnellement marqués le plus. Mais promis, on vous parlera des autres un jour prochain.



Bomb Jack

Editeur/Développeur : Elite
Année : 1986
Genre : plateforme

Résumé : Bomber Jack doit, dans les différents niveaux qu'il parcourt, récupérer tout un tas de bombes et de bonus. Bien entendu, dans ces niveaux, des méchants monstres attendent de voir Bomber Jack apparaître devant eux pour l'occire. Mais il est malin, B.J. Il les évite en sautant avec une telle aisance qu'une grenouille qui l'apercevrait tomberait immédiatement en dépression.

Avls : Jeu de plateformes on ne peut plus classique, *Bomb Jack* constitue toutefois une superbe réussite. Et ce, en de nombreux points. La réalisation, d'abord, est exceptionnelle. La jouabilité se montre idéale, les niveaux se révèlent bien pensés, la musique est entraînante... L'intérêt, ensuite. C'est très amusant et très prenant. Sa simplicité, pour finir : la prise en main est rapide, aucune prise de tête et un plaisir sans faille. Que dire de plus ? Un joli petit remake en Flash vous attend sur notre CD.

Note : ★★★★★

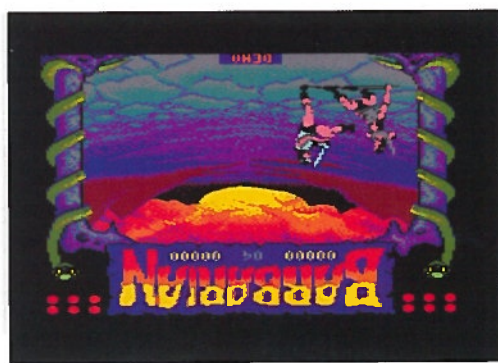
Editeur/Développeur : Loriciels
Année : 1986
Genre : aventure/action

Billy la banlieue

Résumé : Billy est un punk, avec tout ce qui va avec : la boucle d'oreille, le zombion en cuir, les lunettes de soleil et la banane. Bieue, en plus, la banane. Le but de Billy, dans la vie, est on ne peut plus simple et... comment dire... futil. Il rêve de claquer sa thune dans les Amstrad CPC qui jalonent notre belle capitale. Belle, la capitale, certes, mais mal fréquentée. Parce que l'on pourrait croire que Billy est ce qui se fait de moins fréquentable... Eh bien, non. Ça commence avec une demoiselle qui vous barre le chemin et ne vous laisse passer que si vous lui rappez un cœur. Ça continue avec un saxophoniste qui a perdu son instrument... sans parler des autres loubards prompts à dégrader l'optique et des filles chatouilleuses prêts à vous flinguer si vous les approchez trop près, et au diable la bavure ! Une fois les obstacles passés, vous accédez aux fameuses Amstrad CPC. Et là, vous jouez à de vrais jeux d'arcade ! *Space Invaders*, un jeu de bagnoles, un casse-briques...

Avls : quitonque avait un Amstrad CPC en 1986 a forcément entendu parler de *Billy la banlieue*. Et rares sont ceux qui, en ayant entendu parler, n'y ont pas consacré quelques heures... Car *Billy* fut un jeu-culte, malheureusement oublié aujourd'hui, mais grâce à *E-Mulez*, je vous entends déjà vous esclaffer avec des « Mais oui ! C'est vrai ! Je me souviens ! » Un jeu-culte fidèle à l'esprit des réalisations des années 80 et que l'on retrouve avec plaisir. Et vous savez quoi ? Il est sur notre CD !

Note : ★★★★★



Note : ★★★★★

Avls : les duels sont d'une simplicité enfantine. Vous pouvez vous baisser, sauter, avancer, reculer et forcément taper en haut ou en bas. Mais le coup d'excellence, c'est le retour dans la grotte pour décapiter votre adversaire. La tête est alors ramassée par un gnome vert qui s'en va en ricanant. C'est un jeu-culte, à la jouabilité merveilleuse et d'une fluidité inégalable. Cela reste pour de nombreux joueurs l'un des meilleurs jeux de tous les temps. Nous vous avons offert un remake exceptionnel dans notre numéro 3.

Résumé : la princesse Marianna a été enlevée par le méchant Drax. Forcément, hein, vous ne pouvez pas laisser une telle chose se produire. Vous revêtez donc votre petit bandeau à la Rambo, vous enfillez votre moule-burnes et votre marcel fluo pour aller bousiller Drax grâce à votre lame aiguisée. Sur la route, il vous faudra affronter en duel différents adversaires.

Editeur/Développeur : Palace Software
Année : 1987
Genre : action