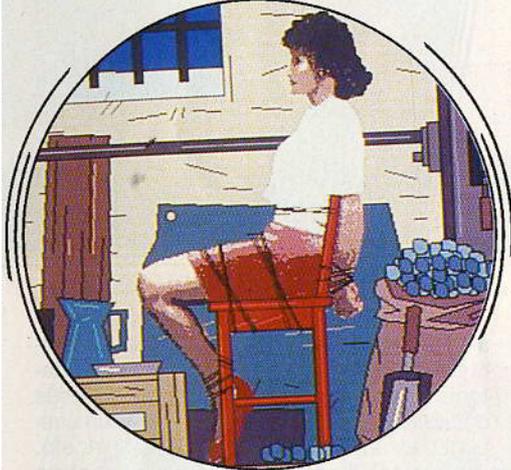


même palette limitée de couleurs ? Le jeu ne perd rien de son intérêt mais sur le ST la concurrence se fait avec des logiciels aux graphismes rutilants... C'est rageant de ne pas utiliser les potentialités de la machine ! (Disquette et cassette Cobra Soft pour Amstrad CPC, TO8, TO9, TO9+, IBM PC et compatibles, Atari ST.)

Canal meurtre : présenté comme une bande dessinée interactive, *Canal Meurtre* séduit d'emblée par la finesse de ses graphismes qui trahissent le coup de patte du dessinateur Jean Solé.



L'image principale, qui se déploie sur la totalité de l'écran du Mac, montre un poste de télé voisinant avec une lampe sur un meuble de salon comme on en trouve couramment dans les chaumières. En réalité cet écran de télé, qui occupe un quart seulement de la surface totale du dessin, dissimule habilement la fenêtre active du jeu, où apparaissent les lieux et où vivent les personnages. N'allez pas imaginer que ce décor ait été choisi au hasard, il correspond parfaitement à l'enquête que l'agence Blondel vient de vous confier.



Meurtre en série sur Amstrad CPC. Sercq cache le trésor des moines, d'anciens nazis veillent.

Vous devez retrouver dans les couloirs circulaires de Canal Q, célèbre station de TV privée, l'assassin du présentateur vedette Moularo. On s'introduit dans le jeu — et dans les locaux de la chaîne — en cliquant sur l'interrupteur du poste de télé. Miracle, l'image apparaît alors que la lampe de chevet s'éteint, et l'on se prend à rêver que le jeu soit bourré d'astuces de cet acabit.

Après avoir trompé la vigilance d'un vigile somnolant, vous déambulez dans des couloirs aux portes numérotées, mais un menu déroulant vous invite à vous téléporter directement dans un des douze endroits répertoriés (régie, salle de maquillage, cantine, studios, etc.). Vous pouvez même profiter d'une halte dans la salle de costumes pour prendre le look de Super-Dupont ou d'un Arlequin. Le dialogue avec la machine s'effectue le plus souvent par le truchement de listes d'options qui ne vous laissent parfois qu'une marge de manœuvre étroite. L'enquête n'est pas facile, mais la présentation du jeu et la qualité des graphismes justifient pleinement qu'on s'y attarde un peu. (Disquette Froggy Software pour Macintosh.)

Harry et Harry : dans les années trente, Los Angeles n'était pas peuplée que par des anges. *Harry et Harry* recrée l'atmosphère qui régnait alors dans la ville au moyen de graphismes en blanc et noir devant leur finesse au mode « haute résolution » de l'Amstrad CPC. L'utilisation de fenêtres montrant les personnages en gros plan donne à ces logiciels des allures de bande dessinée. On retrouve, au cours des deux épisodes suivants, les mines patibulaires du « Boss » et de ses deux acolytes :

La boîte de Rajmahal : les premières images vous plongent d'emblée dans la Série noire. Noire comme la cave dans laquelle le « Boss » vous séquestre par erreur, noire comme l'humour des dialogues, qui virent d'ailleurs parfois au vert. Un professeur et sa dernière découverte, une boîte vieille de



Canal Meurtre... Détective et télé privés, en direct sur le Macintosh...

deux mille ans susceptible de procurer d'immenses pouvoirs à qui en percera le secret, sont tombés dans les pattes du Boss. Vous ne pourrez la soustraire à ses détenteurs mal intentionnés qu'en échappant à la vigilance de vos geôliers et en délivrant le malheureux professeur (voir solution lecteur, *Tilt* n° 42).

Mission Torpedo : malédiction ! La boîte de Rajmahal, acquise à grand peine lors de la première mission, vous échappe en début de jeu, dérobée par les deux Harry. L'affaire de cette boîte mystérieuse a pris depuis l'épisode précédent une dimension internationale et les superpuissances sont maintenant directement impliquées dans une