

**STANDARD
ATARI
ST**

N°13/25F



OCTOBRE 1987

**SPECIAL
LANGAGES**

VILLAGE
ATARI

**SICOB :
ATARI MET LE PAQUET !**



**LES 100 PROCHAINS JEUX DU ST
INTERPRETEUR C
FIRST WORD PLUS**

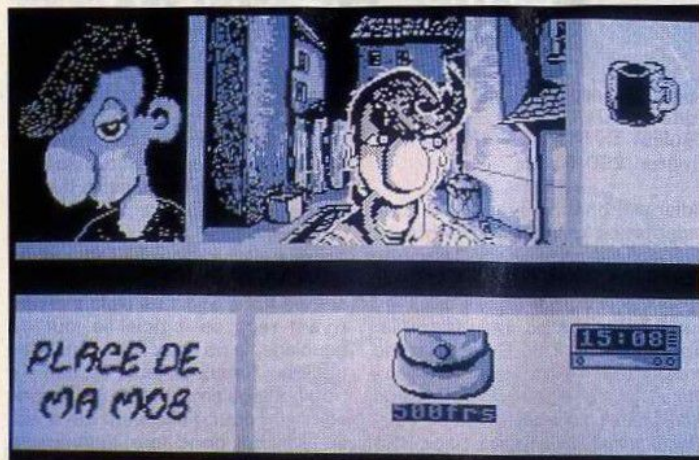
M 2907 - 13 - 25,00 F



3792907025008 00130

Belgique : 220 FB - Canada : 6 \$C - Suisse : 10 FS

MARCHE A L'OMBRE



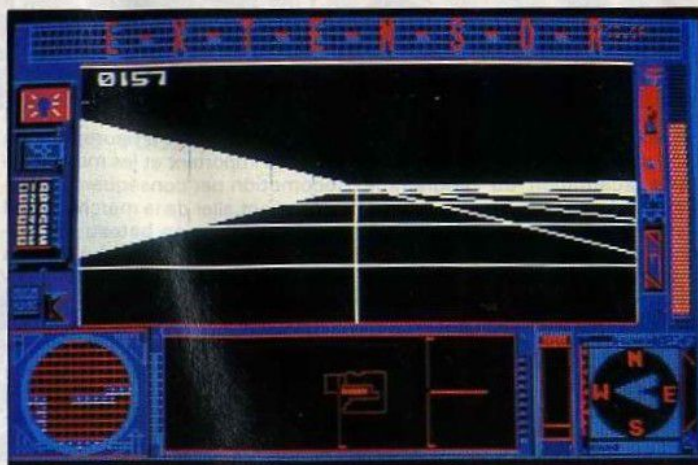
Jeu d'aventure action
Édité par Infogrames
Couleur

Et voici le tout dernier jeu de chez Infogrames, qui nous a surpris il y a un mois avec son assez beau T. N. T. On espérait que ce programme allait marquer une nouvelle politique de développement chez Infogrames, mais hélas on se trompait. Voilà en effet qu'ils nous refont le coup de Prohibition. Le jeu est en basse résolution mais n'utilise que quatre teintes de gris ! Alors que certaines marques en sont à mettre de la moyenne résolution en seize couleurs, Infogrames nous en met quatre en basse ! Encore une adaptation bâclée ! Monsieur Infogrames ferait bien d'aller lui aussi voir Sapiens, la dernière adaptation de chez Loricels, parce que ça c'est de l'adaptation. Autrement le scénario de Marche à

l'Ombre est simple : on vous a volé votre mob et vous deviez emmener votre copine au concert de Renaud. Le but du jeu est de se balader dans la banlieue et de récupérer des morceaux de votre mob, deux places de concert et d'y arriver avec votre copine avant qu'elle ne parte avec un autre. Le système de jeu est facile : en vous promenant dans les rues désertes, vous croisez de nombreux individus louches (fous, skins, punks, rockers, voyous, etc.). Trois possibilités vous sont proposées : soit tenter de parler, dans un système identique à celui des passagers du vent, soit vous bagarrer dans un système de jeu d'adresse assez lamentable (et ça se termine souvent ainsi), soit fuir, ce qui n'amène à rien.

Le graphisme n'est pas bon, les couleurs non plus, le son est mauvais, le jeu est lassant et même pas drôle. Voilà le résumé du dernier Infogrames, et j'en ai déjà trop dit.

EXTENSOR



Jeu d'adresse
Édité par Robtek
Couleur
Environ 200 francs

Vous souvenez du film TRON ? (Je sais, c'est la deuxième fois qu'on vous en parle dans ce numéro, mais ne croyez pas que l'on trouve ce film bon, bien au contraire, quoique !).

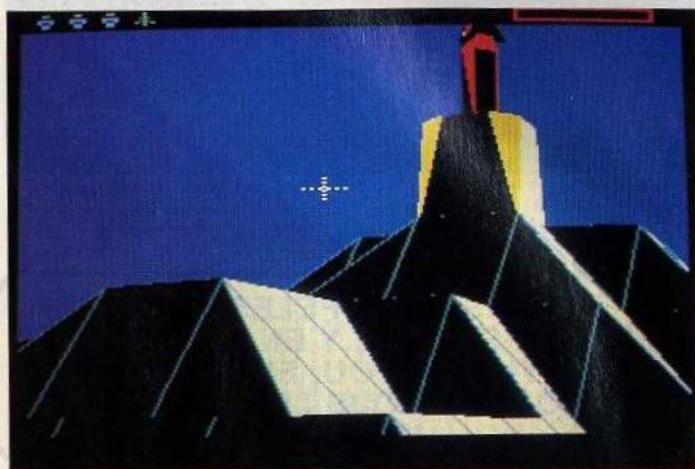
Si oui, vous vous souvenez très certainement du jeu des motos qui était la scène comportant le plus de séquences faites d'images de synthèse. Extensor n'est rien d'autre que ce jeu, avec quelques options en plus cependant. Pour ceux qui ne connaissent vraiment pas le film, disons qu'il se déroule dans une sorte d'arène vide, dans laquelle des hommes s'affrontent à moto. Chaque moto laisse derrière elle un mur, et le but du jeu est d'obliger ses adversaires à se crasher dans un mur, en lui coupant la

route ou en l'encerclant, et d'éviter soi-même de rentrer dans les murs déjà créés.

La version informatique du jeu apporte quelques éléments en plus. Ainsi, on peut déjà choisir l'intérieur de l'arène, du vide le plus total à une arène déjà bondée de murs, mais aussi le nombre d'ennemis, la vitesse des motos et la stratégie de l'ordinateur. Le jeu lui-même se présente sous la forme d'une vue en 3D comme si vous y étiez, et est parfois réellement impressionnant, ceci étant aidé par des effets de son assez bons. Le graphisme n'est pas poussé ni très colorié, mais le jeu est si rapide que ça n'a en fait que peu d'importance. C'est même si rapide qu'il vaut mieux souvent regarder le radar à longue distance où la vue du dessus pour jouer ! Grâce à sa rapidité et à ses options, Extensor est donc un jeu assez bon, même s'il est un peu trop facile dans les options de base.

THE SENTINEL

102



Jeu de stratégie
Édité par Firebird
Couleur uniquement
Environ 250 francs

The Sentinel n'est autre que la reprise pour ST d'un jeu déjà bien connu sur d'autres machines. Le jeu se déroule dans un univers étrange ne comprenant pas moins de 10000 mondes. Dans ces mondes, la seule vraie force est l'énergie ! Vous dirigez un Synthoid (une sorte de vaisseau) dont le but est de détruire la sentinelle qui règne sur chaque monde, ainsi que les Sentries qui l'aident. Le but général du jeu est de détruire la Sentinelle du tableau 9999. Chaque monde est un paysage en 3D comprenant des reliefs assez importants, la Sentinelle étant en haut de la plus grande butte. Tout est basé autour de l'énergie. Vous ne pouvez absorber

de l'énergie qu'en absorbant les arbres qui parsèment le paysage, à condition encore que vous puissiez voir le carré sur lequel ils sont. Car tout le problème du jeu vient de là, c'est qu'il faut voir un carré pour absorber ce qu'il y a dessus ou se téléporter dessus. En effet, il est impossible d'avancer normalement. La souris sert uniquement à observer le paysage, celui-ci scrollant dans des sens différents selon la manière de la souris, mais le mouvement est plus difficile.

Il vous faut, en utilisant de l'énergie, créer un autre Synthoid et vous téléporter dans celui-ci. De là, une nouvelle vue vous permettra de monter peut-être plus haut, plus près de la Sentinelle. A noter qu'il faut parfois créer des cubes sur lesquels on peut créer le Synthoid, ce qui permet de gagner plus de niveaux d'un seul coup. Tout ceci