

## Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

### Tintin GX 4000, cartouche Infogrames

Ce programme tiré de l'une des plus célèbres aventures de Tintin reprend trois scènes de l'album. Tout d'abord, aux com-



mandes de la fusée, vous devez éviter des météorites et récupérer des capsules d'énergie. La seconde scène est la plus longue : à bord de la fusée vous devez désamorcer des bombes et libérer vos amis. Enfin, dans la dernière vous faites alunir la fusée.

Tintin sur la Lune offre un sujet en or pour un jeu, mais Infogrames est passé à côté. Le jeu n'est vraiment pas très prenant et on ne retrouve pas l'excellent graphisme qui était le seul charme des versions 16 bits.

Un programme très décevant, qui est loin de figurer parmi les meilleurs titres offerts par cette console.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	8
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

### Elemental Master Megadrive, cartouche Tecno Soft



Vous affrontez toutes sortes de créatures aussi monstrueuses qu'agressives, dans quatre univers différents. Selon le bouton que vous pressez, votre personnage se retourne pour tirer vers l'avant ou vers l'arrière. Non seulement vos agresseurs sont très rapides, mais les éléments se déchainent : le vent vous fait dévier de votre route, des flammes sortent du sol, les rochers se déplacent sous l'effet de tremblements de terre, etc.

Elemental Master est le nouveau shoot-them-up de Tecno Soft, le créateur du génial Thunderforce III et, bien qu'il soit loin d'être aussi spectaculaire que son prédécesseur, ce programme offre une action tout aussi frénétique.

L'innovation du tir avant ou arrière est intéressante et il faut absolument maîtriser parfaitement ce système pour survivre dans cet enfer. Et puis, les nombreux obstacles pimentent bien l'action. Un shoot-them-up aussi rapide que violent.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

### Blitzkrieg at the Ardennes Amiga, disquette Internecine



Ce wargame vous propose de revivre la bataille des Ardennes, qui fut la dernière offensive d'envergure de l'armée allemande, lors de la Seconde Guerre mondiale. Vous choisissez de diriger les forces allemandes ou alliées contre l'ordinateur, mais il est également possible de jouer à deux. Chaque camp doit atteindre un objectif très précis pour remporter la victoire.

Blitzkrieg at the Ardennes n'est pas un wargame d'initiation, mais un programme assez complet qui tient compte de très nombreux facteurs. Toutefois, même si vous

n'êtes pas un familier du genre, vous vous prendrez sans doute au jeu grâce à la clarté de la présentation, pour peu que vous fassiez l'effort d'étudier sérieusement la notice. Fort heureusement, celle-ci n'est pas trop épaisse et l'essentiel a été traduit en français.

Alain Huyghues-Lacour

Type	wargame
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	---
Bruitages	---
Prix	C

### Version PC

Il est possible de jouer seul ou à deux et toutes les variables sont paramétrables. Cependant, malgré l'affichage EGA, les graphismes sont peu lisibles et la représentation des unités peu parlante. De plus, l'ergonomie générale du jeu est faible : pour



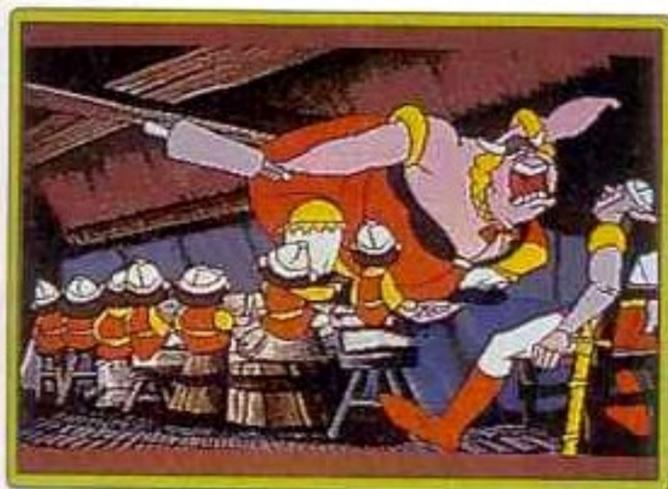
déplacer une unité, vous devez la ramasser puis la poser ailleurs... Comme il est possible de ramasser plusieurs unités en même temps, on ne sait plus où on peut les déposer ! De plus, le maniement souris est parfois curieux. Ce jeu pourra plaire aux puristes qui désirent un wargame sophistiqué et entièrement paramétrable. Les autres passeront leur chemin.

Jean-Loup Jovanovic

Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	---
Bruitages	★★
Prix	n.c.

### Dragon's Lair II Atari ST disquette Ready Soft

Après le succès de Dragon's Lair, voici le retour du héros de Don Bluth dans de nouvelles aventures. La princesse Daphné a été enlevée par un sorcier et, après avoir tué la colère de sa belle-mère, Dirk devra poursuivre son ennemi à travers le temps pour l'éliminer et récupérer sa belle.



Comme dans le programme précédent, vous ne contrôlez pas vraiment votre personnage, mais vous le faites réagir en poussant la manette dans certaines directions à des moments bien précis.

*Dragon's Lair II* se compose d'une cinquantaine de courtes séquences. Fort heureusement, vous avez la possibilité de sauvegarder votre position.

Une fois de plus, les graphismes sont absolument magnifiques et l'animation excellente, c'est un superbe dessin animé qui tourne sur votre *Atari ST*.



Un programme idéal pour faire une démonstration des capacités de votre ordinateur à votre entourage. Toutefois, il s'agit plus d'une démo que d'un jeu et une fois passé l'émerveillement de la découverte, on se lassera très rapidement de ce programme.

Alain Huyghues-Lacour

Type	jeu interactif
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

### Version Amiga

Cette version de *Dragon's Lair II* ne trahit pas la réputation des logiciels Ready Soft : graphismes superbes, animation de la qualité d'un dessin animé, musiques et dialogues digitalisés excellents... Mais l'intérêt ludique est tout aussi réduit que pour les autres volets car *Dragon's Lair* n'est vraiment pas un jeu.

Jacques Harbonn

Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	F

## Out Board

### Atari ST, disquettes Loricel

Cette simulation de course de bateaux offshore est en fait plus proche du jeu d'arcade que de la simulation. Six parcours, chacun d'entre eux dans une capitale différente, vous permettront de maîtriser cette discipline et de vous préparer au championnat. Des victoires vous donneront les ressources nécessaires pour améliorer votre matériel mais attention aux obstacles semés sur votre chemin. Un programme à



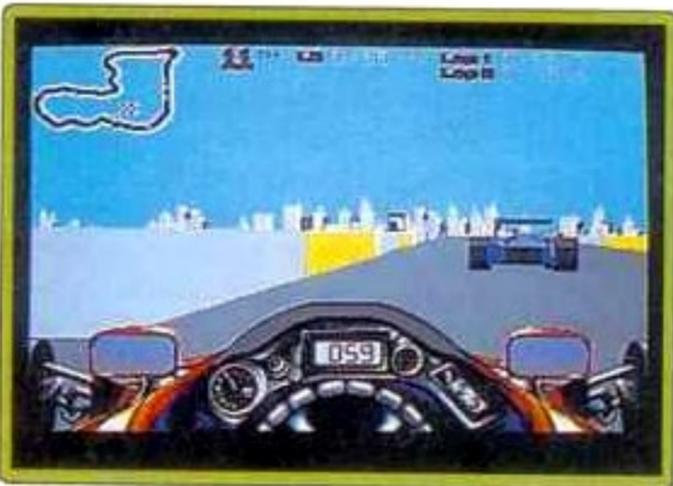
la réalisation convenable mais sans grande originalité.

François Hermellin

Type	arcade
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

## Vector Championship Run

Amiga, disquette Impulze



Mettez vos talents de pilote de Formule 1 à l'épreuve sur les six circuits que vous propose ce programme. Il n'y a pas de qualifications, mais vous pouvez vous familiariser avec les circuits avant la course. Votre véhicule est placé en dixième position sur la grille de départ, et il vous faut terminer la course dans les quatre premiers pour pouvoir participer à la suivante. Le contrôle s'effectue par l'intermédiaire du joystick ou de la souris, et vous avez le choix entre des vitesses manuelles ou automatiques.

Les courses de Formule 1 ne manquent pas sur micro, mais celle-ci séduira encore une

fois les fans du genre. Il ne s'agit pas d'une simulation, mais d'une course d'arcade qui offre quand même un certain réalisme. L'animation en 3D surfaces pleines est excellente, particulièrement en ce qui concerne les véhicules. Ce n'est pas un jeu facile, car les commandes sont tellement sensibles que l'on a vite fait d'aller heurter les barrières qui bordent la piste. Cela est assez frustrant au début, mais on parvient à maîtriser son véhicule avec un certain entraînement et cela en vaut la peine.

Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation sportive
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

## Gradius III

### Superfamicom, cartouche Konami

Après *Gradius* et *Life Force* sur la NES, voici le troisième épisode de cette grande saga



de Konami, sur la *Superfamicom* cette fois. On retrouve le même système d'armes supplémentaires que dans les programmes précédents, mais vous pouvez choisir différentes séquences d'armement. Il faut affronter les escadrilles ennemies ou éviter des obstacles et combattre les traditionnels monstres de fin de niveau.

On attendait avec impatience le premier shoot-them-up sur la *Superfamicom*, d'autant plus qu'il est réalisé par Konami, l'un des maîtres du genre. Mais ce programme est assez décevant compte tenu des capacités de cette nouvelle console. Les programmeurs de Konami sont loin d'être aussi à l'aise que sur la NES.

La réalisation laisse à désirer : les grands sprites ont une nette tendance à clignoter, l'animation n'est guère rapide et elle ralentit encore plus lorsqu'il y a beaucoup de sprites sur l'écran. Doit mieux faire !

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	n.c.