JEUX ET MICRO GUIDE 1989

JAMAIS VU!

- 2000 logiciels au banc d'essai!
- Les 200 meilleurs jeux du monde
- 500 adresses indispensables
- Tous les trucs des spécialistes pour mieux acheter votre micro
- Et... les plus prestigieuses distinctions de la micro-informatique française: les TILT D'OR 1988 !!!

M 3085 - 60 S - 29,00 F

3793085029000 00606

FRANCE: 29 FF. - SUISSE: 9 FS. - BELGIQUE: 210 FB.
CANADA: 6 $CAN. - ESPAGNE: 750 PTAS. - MAROC: 39,50 DH.

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Rédactrice en chef adjointe
Anne-Sophie Dreyfus

Secrétaires de rédaction
Catherine Bourrabier, Francine Gaudard

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault, Denis Scherer

Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre, Ivan Roux

Responsable des rubriques logiciels
Olivier Hautefeuille

Premier maquettiste
Gérard Lavoir

Maquette
Christine Gourdal, Christine Régnier

Documentaliste
Michèle Gourgousse

Secrétariat
Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro
Eric Caberia, Daniel Clairet, Nour-Dinne El Atmani, Jacques Harbonn, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, François Julienne, Pampuk, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff.

ADMINISTRATION GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.

Editeur
Catherine Innocenti

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chefs de publicité
Adélaïde de Germont, Luc Maranber

Assistante
Claudine Lefebvre

Exécution
Sophie Bazin

Ventes
SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60. Tél. vert : 05.21.32.07

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles
Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris).
Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de :
TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09
Tirage de ce numéro : 109 500 exemplaires

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 4e trimestre 1988
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - P.E.I., 93177 Bagnolet.
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Ce numéro comporte un encart publicitaire non folioté entre les pages 2 et 3



Pour piloter "THUNDER BLADE," le célèbre hélicoptère d'attaque hyper-équipé, il vaut mieux garder la tête sur les épaules.

Stade 1

D'abord, vous allez devoir survoler la ville verticale, attention aux Bangal Tigers Tanks, ils sont partout. Si possible, éviter d'aller danser entre les gratte-ciel: des nuées d'hélicos Sparrow Hawk survolent régulièrement la ville.
Restez calme, vous n'êtes pas seul. Thunder Blade est rapide, précis et vraiment très bien équipé: essayez le canon mitrailleur automatique de 30 mm. Une seule salve peut descendre un Corsair Fighter en pleine glissade latérale.

Stade 2

Prenez de l'altitude pour franchir le désert et les canyons qui vous attendent ensuite. Essayez de débusquer les Mobiles Fortress qui maraudent entre les dunes et larguez vos missiles Air-Sol bien dans l'axe. Vous verrez, ils sont très performants.
Soyez extrêmement vigilant et restez très précis dans vos ressources verticales, les falaises sont parfois brutales.
Attention, avant de continuer, il est prudent de jeter un coup d'œil dans une glace pour voir à quoi vous ressemblez.

Stade 3 et 4

Tout va bien? OK. Alors, restez très concentré, vous allez maintenant effectuer le vol le plus grisant de votre vie. Turbo à fond, au ras des flots, afin de franchir le delta et atteindre l'ultime raffinerie.
Au fait, c'est ici que les vrais ennuis commencent pour vous.

Thunder Blade est disponible chez tous les revendeurs SEGA depuis le 5 novembre 1988.



SEGA®
MASTER SYSTEM

THUNDER BLADE UN JEU SEGA

DIMINUEZ LES DOSEEN


EN CAS D'EFFETS SECONDAIRES



COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT
MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
TAITO COIN PO	139/199
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
TOP 10 COLLECTION	99/145
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
GOLD HITS N.3	110/190
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ALBUM EPYX	89/189
6 PACK VOL.3	95/145
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
A.T.F	95/145
BARMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BIONIC COMMANDO	95/145
BARD'S TALES	145/195
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHARLIE CHAPLIN	95/145
CONSPIRATION	145/185
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
ELIMINATOR	95/139
ENDURO RACER	89/139
GAME OVER 2	89/129
GUERILLA WAR	89/139
GUNSHIP	180/239
G.B. AIR RALLY	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HOTSHOTS	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
KARNOV	95/145
LAST NINJA 2	125/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149
MAXI BOURSE	145/195
MATA HARI	139/189
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NIGHT RAIDER	95/145
OPERATION WOLF	95/145
OFF SHORE WARRIOR	129/169
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OVERLANDER	95/145
OUT RUN	89/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
PLATOON	89/145
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
RASTAN	85/139
ROAD BLASTERS	89/139
RAMPAGE	95/145
S.D.I	95/145
SAMURAI WARRIOR	89/139
STREET FIGHTER	95/145
SPACE RACER	145/195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	95/145
THE GAME WINTER EDT	120/180
THE TRAIN	115/185
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
THUNDERCATS	89/139
VICTORY ROAD	89/139
VINDICATOR	95/145
WONDERBOY	89/139
1943	95/145
944 TURBO CUP	195/245

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
TAITO COIN OP	125/165
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 4	145/175
KARATE ACES	119/179
COLLECTION KONAMI	110/189
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
AMERICAN CIVIL WAR 2	/249
ARKANOID 2	95/145
APOLLO 18	95/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BIONIC COMMANDO	95/145
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CORPORATION	95/145
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEFENDER OF THE CROWN	149/189
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GAME OVER 2	89/129
GUERILLA WAR	89/125
GREAT GIANA SISTER	95/145
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
HOTSHOTS	95/145
HAWKEYE	95/145
KARNOV	95/145
LAST NINJA 2	125/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
OPERATION WOLF	95/145
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OUT RUN	95/145
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	99/169
PLATOON	89/145
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
R. TYPE	95/145
RAMBO 3	89/139
ROAD BLASTER	95/145
S.D.I.	95/145
SUPERSKI	139/179
SINBAD	/195
SUMMER OLYMPIAD	95/145
SUBBATTLE	95/145
STREET FIGHTER	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
SPY VS SPY TRILOGY	95/169
SKYFOX 2	99/149
SUPER STAR SOCCER	95/180
SUPER SPRINT	85/135
THE GAME WINTER	95/145
THE 3 STOOGES	/195
TARGET RENEGADE	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
VICTORY ROAD	89/125
VINDICATOR	99/149
WASTELAND	/195
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
1943	95/145
19 PART ONE	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LEADERBOARD PAR 3	175
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH	149
6 PACK VOL.3	95
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95
ALIEN SYNDROME	95
ARKANOID 2	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
BIONIC COMMANDO	95
BUGGY BOY	95
CALIFORNIA GAMES	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GAME OVER 2	95
GUERILLA WAR	95
G.B. AIR RALLY	120
GAUNTLET 2	95
GUNSHIP	120
INTERNATIONAL FOOTBALL	130
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
LAST NINJA 2	140
MATCH DAY 2	89
NIGHT RAIDER	95
NIGELL MANSELL	95
OLYMPIC CHALLENGE	120
OVERLANDER	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
RAMBO 3	95
ROAD BLASTER	95
RASTAN SAGA	95
S.D.I	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
THE GAME WINTER EDT	95
TARGET RENEGADE	95
VICTORY ROAD	95
VIRUS	95
1943	95

ATARI XL/XE

	C/D
AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DAMBUSTERS	95/
DECATHLON	95/
GAUNTLET	95/145
EUROPEAN SUPER SOCCER	140/195
FOOTBALL MANAGER	95/
FOOTBALLER OF THE YEAR	120/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
RAMPAGE	120/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180

PC 1512 & COMPATIBLES

ALTERNATIVE REALITY	245
APOLLO 18	225
ALBUM UBI	275
ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	290
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290
B24	490
BED LAM	225
CORRUPTION	225
CARRIER COMMAND	245
CALIFORNIA GAMES	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	290
DOSSIER KHA	225
DREAM WARRIOR	225
DECISION IN THE DESERT	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FOOTBALL MANAGER 2	260
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
SCENERY EUROPE	250
GAUNTLET	245
GUNSHIP	295
INDOOR SPORT	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	245
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	190
IMPACT	179
JEANNE D'ARC	285
JET	490
LAST NINJA	420
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MANHUNTER	325
MANHATTAN DEALERS	265
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
NIGHT RAIDER	185
OLYMPIC CHALLENGE	195
OFF SHORE WARRIOR	245
PAPERBOY	295
PRESIDENT IS MISSING	290
PC GOLD HITS N° 2	225
PC GOLD HITS	195
PLATOON	225
P.H.M. PEGASUS	295
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
POLICE QUEST	245
RAMBO 3	185
RAMPAGE	290
SUMMER OLYMPIADES	290
SARGON 3	295
SKYFOX 2	245
STAR COMMAND	340
STELLAR CRUSADE	340
SPACE RACER	185
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	245
SILENT SERVICE	225
THE GAME WINTER EDT	325
THE 3 STOOGES	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 4	225
ULTIMA 5	295
VICTORY ROAD	185
WHERE TIME STOOD STILL	195
WINTER OLYMPIADE 88	195
3 D HELICOPTER	190

ATARI 520/1040 STF

ALBEDO	195
ALBUM EPYX	239
ARMY MOVES	175
ALIEN SYNDROME	185
ARKANOID 2	185
BARBARIAN 2	195
BOMBJACK	225
BIONIC COMMANDOS	185
BEYOND THE ICE PALACE	185
BUGGY BOY	185
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
CARRIER COMMAND	220
CHESS (PSION)	295
CHESSMASTER 2000	225
D.T. OLYMPIC CHALLENGE	185
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
ELITE	225
EXPLORA	345
FOOTBALL MANAGER 2	245
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
SCENERY EUROPE	245
GUERILLA WAR	185
GHOST'N GOBELINS	185
GAME OVER 2	185
GOLDRUNNER 2	195
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
HEROES OF THE LANCE	245
HOTSHOTS	185
INTERNATIONAL KARATE +	225
IKARI WARRIOR	195
JET	395
JEANNE D'ARC	280
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	225
LEADERBOARD BIRDIE	225
LEATHERNECK	225
MENACE	245
MAXI BOURSE	290
MICRO SCRABLE	295
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
NIGHT RAIDER	185
OPERATION WOLF	185
OVERLANDER	225
OFF SHORE WARRIOR	249
OPERATION JUPITER	225
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PAPERBOY	185
POWERDROME	225
PALADIN	275
PLATOON	185
QUESTRON 2	225
R TYPE	225
RAMBO 3	185
S.D.I (Activision)	185
SUPER HANG ON	195
STARGLIDER 2	225
SUMMER OLYMPIADES	195
SKRULL	245
STREET FIGHTER	245
SIDE WINDER	120
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
SPACE HARRIER	195
SPACE RACER	185
SUPER SPRINT	140
THUNDERCATS	185
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
U.M.S.	225
VICTORY ROAD	185
VIRUS	195
WHERE TIME STOOD STILL	185
WHIRLIGIG	185
WARSHIP	290
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	185
ZYNAPS	185
1943	185
944 TURBO CUP	245

NUT.



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

ALBEDO	195
ALIEN SYNDROME	225
ARMY MOVES	220
BATTLE CHESS	325
BARBARIAN 2	245
BOMJACK	245
BUGGY BOY	245
BOBBLE BUBBLE	195
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	290
CARRIER COMMAND	245
CHESSMASTER 2000	195
CAPONE	285
CALIFORNIA GAMES	290
DONGEON MASTER	225
DESTROYER	225
DEFENDER OF THE CROWN	315
EXPLORA	350
FUSION	245
FOOTBALL MANAGER 2	260
FERRARI FORMULA ONE	260
FLIGHT SIMULATOR 2	335
SCENERY JAPAN	245
SCENERY EUROPE	245
GUERILLA WAR	225
G.B. AIR RALLY	195
INTERNATIONAL KARATE +	245
INTERCEPTOR	245
IKARI WARRIOR	225
INDOOR SPORT	225
JEANNE D'ARC	345
JET	450
LEADERBOARD BIRDIE	295
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	185
LEGEND OF SWORD	295
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
LEATHERNECK	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	340
MENACE	225
MARBLE MADNESS	195
OPERATION WOLF	245
OFF SHORE WARRIOR	245
OBLITERATOR	245
PLATOON	225
POW	325
RAMBO 3	225
ROCKET RANGER	325
ROADWARS	195
SUMMER OLYMPIADES	225
STARGLIDER 2	225
SUPERSKI	215
SENTINEL	225
SCRABBLE DE LUXE	245
SUMMER OLYMPIADE	225
SKYFOX 2	195
SPACE RACER	185
THUNDERCATS	245
TEST DRIVE	325
ULTIMA 4	295
VICTORY ROAD	225
VIRUS	195
WHIRLIGIS	185
WINTER OLYMPIADE 88	195
ZYNAPS	225
1943	195
944 TURBO CUP	245

APPLE 2

BARD'S TALE	250
BARD'S TALE 2	250
BARD'S TALE 3	250
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	245
CALIFORNIA GAMES	350
COMMANDO	350
CHESSMASTER 2000	250
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	195
ECHELON	340
FLIGHT SIMULATOR 2	430
F15 STRIKE EAGLE	230
GAUNTLET	245
IKARI WARRIOR	320
INFILTRATOR 2	250
JET	430
KARATE CHAMP	190
KING QUEST 3	390
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
LEGACY OF THE ANCIENT	225
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	225
PAPERBOY	290
PIRATES	350
PANZER STRIKE	295
P.H.M. PEGASUS	225
PHANTASIE 3	290
QUESTRON 2	245
SUPER BOULDERDASH	190
SPACE QUEST 2	290
SUBBATTLE SIM	290
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	245
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	195
SUMMER GAMES 2	195
TEST DRIVE	225
THUNDERCHOPPER	245
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 3	290
ULTIMA 5	290
WINGS OGF FURY	275
WASTELAND	250
WORLD GAMES	250
WINTER GAMES	195

APPLE 2 GS

ALIEN MIND	390
BARD'S TALES	420
DEFENDER OF THE CROWN	345
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
MINI PUT	295
MARBLE MADNESS	290
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SUBBATTLE SIMULATOR	340
THEXDER	290

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

CONSOLE SEGA :
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1390

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 449

JEUX :

AFTER BURNER	299
ALIEN SYNDROME	299
ALEX KIDD	259
ALEX KIDD 2	299
ACTION FIGHTER	259
ASTRO WARRIOR / PIT POT	259
BANK PANIC	199
BLACK BELT	259
CHOPLIFTER	259
ENDURO RACER	259
F16 FIGHTER	199
FANTASIE ZONE 2	299
FANTASIE ZONE	299
GLOBAL DEFENSE	259
GREAT GOLF	259
GREAT FOOTBALL	259
GREAT BASKETBALL	259
GREAT BASEBALL	259
GREAT VOLLEYBALL	259
GANGSTER TOWN	259
GHOST HOUSE	199
KUNG FU KID	259
MISSILE DEFENSE 3D	299
MY HERO	199
OUT RUN	299
PRO WRESLING	259
QUARTET	259
RESCUE & MISSION	259
ROCKY	299
SPY VS SPY	199
SECRET COMMAND	259
SUPER TENNIS	199
SPACE HARRIER	299
SHOOTING GALLERY	259
TEDDY BOY	199
TRANSBOT	199
THE NINJA	259
WORLD SOCCER	259
WORLD GRAND PRIX	259
WONDERBOY	259
ZAXXON 3D	299
ZILLION	259
ZILLION 2	259

JOYSTICKS SEGA :

SPEED KING SEGA	180
CONTROL STICK	129

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE DE BASE =
CONSOLE NINTENDO :
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990

CONSOLE DE LUXE =
CONSOLE DE BASE
+ GYROMITE
+ DUCK HUNT
+ PISTOLET
+ ROBOT 1890

PISTOLET	270
ROBOT	420

JEUX :

BALLOON FIGHT	260
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	210
DONKEY KONG 3	210
EXCITEBIKE	310
GOLF	260
ICE CLIMBER	260
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	360
MACH RIDER	310
PUNCH OUT	360
PINBALL	260
POPEYE	210
PRO WRESLING	310
RAD RACER	360
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEY BALL	260
WRECKIMG CREW	310

JEUX POUR PISTOLET :

DUCK HUNT	310
HOGAN'S HALLEY	310
WILD GUNMAN	310

JEUX POUR ROBOT :

GYROMITE	360
STACK UP	360

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3"5

3"5 SF/DD, LES 10	99
3"5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150

DISQUETTES 5"1/4

5"1/4 NEUTRES, LES 10	39
5"1/4 SF/DD, LES 10	69
5"1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	99

DISQUETTES 3", LES 10 190

MATERIEL

ATARI ST

520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + COULEUR SC1425	5490
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SH205 DISQUE DUR 20 MEGA	4490
CA 720 3"5 DF	1490
CUMANA 3"5 DF	1490
CUMANA 5"1/4 1 MEGA	1990

MONITEURS :

MONOCHROME HR. SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR PHILIPS 8801	2490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2890
STAR LC 24/10	3990

DIVERS :

CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49

AMIGA :

AMIGA 500	4490
A.500 + SUPERBASE + TEXCRAFT	4725
A.500 + MONITEUR 8801	6390
A.500 + MONITEUR 1084	7490
AMIGA 2000	11590
A.2000 + MONITEUR 1084	14790
MONITEUR COULEUR 1084	2990
CABLE PERITEL	190
LECTEUR 3"5 CA880	1590

JOYSTICKS :

QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
PRO 5005	159

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

TI·60s



carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TEL _____

Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

LE GUIDE 89

La rédaction s'est réunie au grand complet sous la direction du grand patron pour procéder au choix des Tilt d'or : une réunion à huis-clos, véritable marathon de plusieurs jours dont tous sont sortis exsangues, les joues bleuies et les yeux rougis par le manque de sommeil. Vous les voyez ici avant cette redoutable épreuve, décidés à tout pour défendre leurs points de vue. On sent la tension sous les visages fermés. Les armes sont prêtes à jaillir. On reconnaît de gauche à droite : Matt Breakall, Ivan-la-Mèche, Suzy Sue, Don Michele, Sophie-la-Sabreuse, Alan-la-Gâchette. Au deuxième rang, toujours de gauche à droite : Fifi le-Musico, Eric-le-Viking, Silly Lou ; un peu en avant : Dany-le-Dingue, Ollie-D, Zoreilles et Jack Double-Face.

200

Il en est qui, gourmands, en veulent plus que les Tilt d'or. C'est à leur intention qu'a été établie, page 32, une sélection des meilleurs jeux, classés en grandes catégories. Avec les Tilt d'or, ils représentent deux cents titres. Vous y retrouverez les nominés, qui n'ont parfois raté que de très peu la consécration suprême.

20

Vingt ! Ils sont vingt cette année à avoir passé avec succès les épouvantables épreuves de sélection menant à cette récompense enviée : le Tilt d'or. Ce sont les grands gagnants, ceux qui ont obtenu le droit de monter sur la plus haute marche du podium. En un mot, ce sont les meilleurs. Vous pouvez les acheter presque les yeux fermés. Mieux même, vous devez obligatoirement les acquérir si vous ne voulez pas passer à côté d'un grand moment ! Retrouvez-les à partir de la page 8. Pour les impatients, la liste complète des Tilt d'or est donnée dès la page 7.

2000

Le plus gros catalogue de jeux testés au monde vous attend page 76. Deux mille logiciels classés par ordre alphabétique. Un monument ! Une aide indispensable pour ceux qui ne veulent pas acquérir n'importe quoi ou ceux qui, attirés par un type particulier de jeu, veulent tout savoir sur leur domaine de prédilection.

Les jeux fonctionnent avec des machines : consoles ou micro-ordinateurs. Laquelle choisir ? *Tilt* a demandé à des utilisateurs de longue date de donner leur avis. Leurs opinions, regroupées en *page 120*, viennent au secours des futurs clients, ceux qui désirent changer leur ancien appareil contre un tout-beau-tout-neuf, comme ceux qui ont décidé d'acheter enfin le micro de leurs rêves. Où acheter les machines ? Où se procurer les imprimantes, les extensions mémoires, les moniteurs et toutes ces petites choses qui semblent d'autant plus nécessaires qu'on n'arrive pas à les trouver ? Et, par dessus tout, où obtenir les jeux ? Ils sont parfois difficiles à dénicher, surtout en province ! Vous aurez toutes les adresses indispensables — cinq cents ! — à la *page 130*.



Photo Michèle Gourgousse

TILT D'OR

CANAL+

Meilleur graphisme
ROCKET RANGER — *Cinemaware*

Meilleure animation
VIRUS — *Firebird*

Meilleur jeu de réflexion/stratégie
TETRIS — *Mirrorsoft*

Meilleur jeu de rôle et meilleure animation sonore
DUNGEON MASTER — *FTL*

Meilleur shoot-them-up
STAR RAY — *Logotron*

Meilleure adaptation arcade (ex aequo)
OPERATION WOLF — *Ocean*
BUGGY BOY — *Elite*

Meilleure simulation sportive
PORSCHE TURBO CUP — *Loriciels*

Meilleure simulation de vol
F 18 — *Electronic Arts*

Meilleur jeu d'aventure/action
BARBARIAN II — *Palace Software*

Jeu le plus original (ex aequo)
CARRIER COMMAND — *Rainbird*
TETRIS — *Mirrorsoft*

Meilleur outil de création
GAMME CYBER — *Antic*

Meilleur jeu d'action
NEBULUS — *Hewson*

Meilleur logiciel éducatif
RODY ET MASTICO — *Lankhor*

Meilleur jeu d'aventure en langue anglaise
CORRUPTION — *Rainbird*

Meilleur jeu d'aventure en langue française
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD — *Ere*

Prix spécial du jury pour l'ensemble de son œuvre
ERE INFORMATIQUE

Prix spécial du jury
CARRAZ EDITIONS

Prix spécial du meilleur espoir
THUNDER BLADE — *US Gold et Sega*

Rocket Ranger

Meilleur graphisme

AMIGA

Les jeux actuels mettent de plus en plus l'accent sur le graphisme. Sélectionner trois titres imposait des éliminations déchirantes. Départager les derniers survivants, fut encore plus pénible : les trois nominés sont tous d'une beauté rare. Corruption, *évoquant une ambiance polar, et* Explora, *au dessin original, ne l'ont cédé que d'un cheveu au réalisme quasi photographique de l'excellent* Rocket Ranger.



Un vidéo-communicateur permet d'être au courant de tout ce qui se passe aux alentours.

Cinemaware. Scénario : Robert Jacob ; Graphismes : Peter Kaminski ; bruitages : Bill Williams et Rob Landeros

Dernière superproduction de Cinemaware, *Rocket Ranger* mêle avec bonheur action, stratégie et aventure. Pour sauver le monde de l'hégémonie nazie, vous effectuez une série de missions très diverses et gérez vos espions pour qu'ils sapent celles-ci. Votre



Même le choix des commandes est agréable.



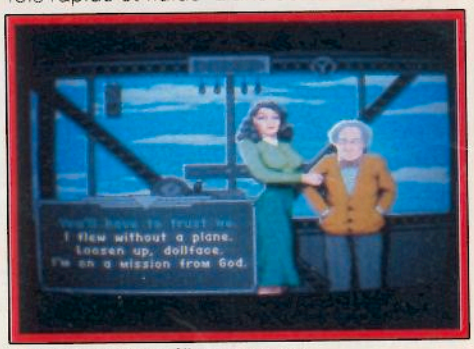
Des perspectives époustouflantes...

première mission consiste à intercepter le Zeppelin qui emmène, vers l'Allemagne, un savant américain et sa fille, kidnappés. Vous disposez de réacteurs dorsaux pour vous déplacer. Le décollage est déjà un poème. Votre personnage se met à courir et vous devez synchroniser l'appui du bouton de tir avec chacune de ses foulées, accélérer progressivement et pousser la manette en avant au sifflement du réacteur. L'animation est superbe et le scrolling du paysage parfait. Si vous ratez votre prise d'élan, le réacteur vous fait effectuer une pirouette aérienne du meilleur effet. Votre héros manifeste d'ailleurs son étonnement par quelques mimiques amusantes. Vous disposez de trois essais pour y parvenir. Vous admirez alors votre personnage qui traverse le ciel, puis vous regardez la carte du monde avec, en surimpression, votre « ranger » en train de voler et enfin vous arrivez sur les lieux. Ces animations complémentaires, présentes à de multiples moments du jeu, contribuent encore à l'ambiance et à la richesse de l'animation. Une fois en vue du Zeppelin, il faut éviter les tirs puis faire feu sur la nacelle sans toucher le ballon, qui exploserait. Vous avez alors la joie de discuter avec le professeur et sa fille. Un dialogue en synthèse vocale digitalisée, accompagné de mimiques suggestives de vos interlocuteurs.



L'une des nombreuses séquence d'action.

Dans la suite de l'aventure, vous êtes amené à combattre des avions en escadrilles de cinq. Ils surgissent d'un point variable de l'écran et adoptent des trajectoires différentes selon les cas. Ce n'est pas si facile de les éliminer en dépit de l'extrême maniabilité de votre équipement volant. Là encore, l'animation est remarquable, à la fois rapide et fluide. Dans certains cas, vous



Le professeur et sa fille questionnent.

engagez un combat aux poings avec le garde. Vous n'aurez pas trop de vos quatre coups (droit ou gauche, haut ou bas) pour y parvenir car l'homme se met quasi instantanément en garde. Il faut donc enchaîner rapidement en variant les coups et en profitant d'un effet de surprise. Le combat est très réaliste. Ailleurs, vous prendrez d'assaut une forteresse en tirant sur les nazis embusqués aux fenêtres.

Avec *Rocket Ranger*, Cinemaware justifie grandement sa réputation de créateur de superproductions de qualité (cf *Tilt* n° 59).

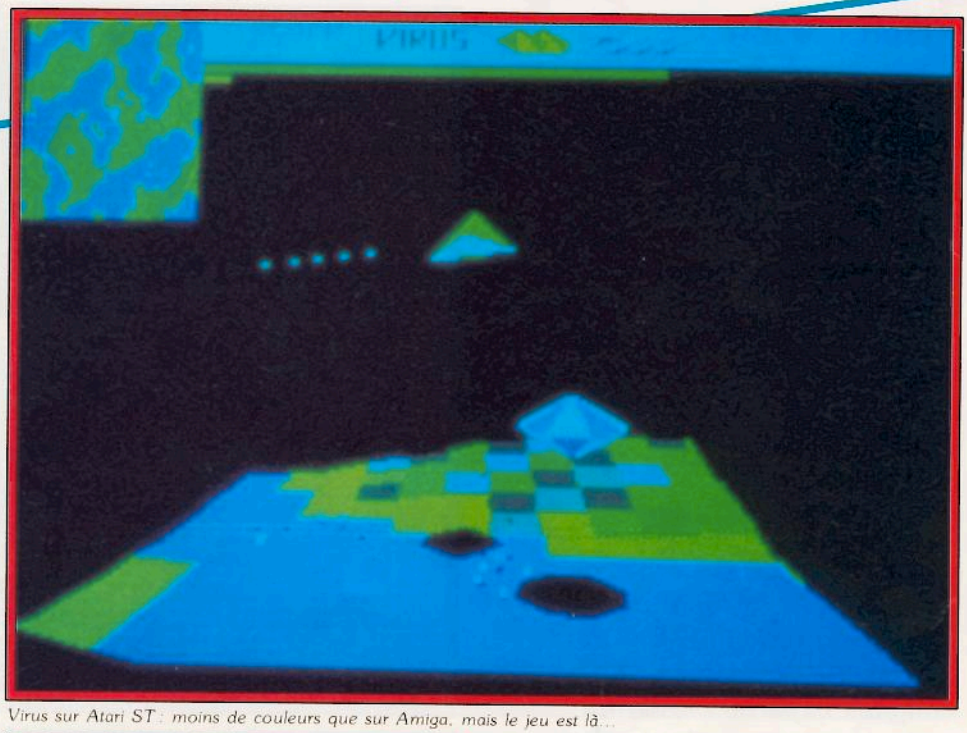
Jacques Harbonn.

Virus

Meilleure animation

ST/AMIGA/ARCHIMEDES

L'animation des jeux enregistre des progrès étonnants. Simulations de vol et jeux d'arcade sont les grands bénéficiaires de ces améliorations. Il n'est donc pas surprenant de voir dans cette catégorie des titres comme F18 *et* Starglider. *Les résultats sont d'ailleurs assez ahurissants. Mais* Virus, *utilisant plus de calculs, est encore plus époustouflant et l'emporte haut la main. Une technique sans faille, une réalisation d'exception et des effets de décor peu communs, en font un logiciel de très grande classe.*



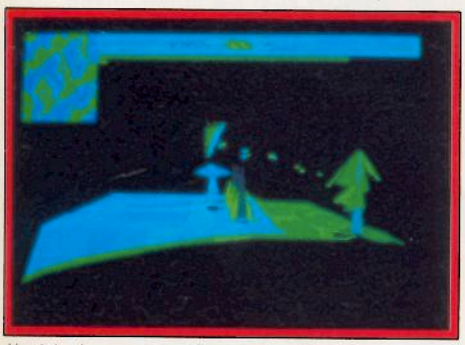
Virus sur Atari ST : moins de couleurs que sur Amiga, mais le jeu est là...

Firebird

La qualité et le réalisme des animations sur micro-ordinateur sont l'un des domaines où l'évolution des techniques de programmation et la montée en puissance du hard sont les plus sensibles. Le monde de la micro qui semble n'être jamais à court d'inspiration connaît de nouveau une immense secousse avec les animations révolutionnaires de *Virus*, qui repoussent un peu plus loin les frontières du possible.



Le paysage se découpe en carrés... (Amiga).



Variétés des paysages (Atari ST).



... sans cesse en mouvement (Amiga).

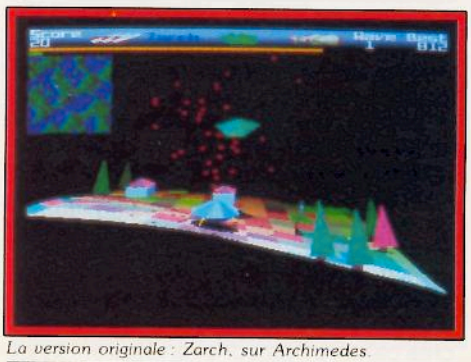
Examinons tout d'abord le scénario : il s'agit pour vous, aux commandes d'un vaisseau spatial à décollage vertical, de détruire des appareils ennemis qui tentent d'annihiler toute vie sur terre en y dispersant des virus. Grâce à un scanner relié à de multiples radars, vous pouvez constamment suivre les évolutions de l'adversaire au-dessus des mers et continents qui constituent l'univers du jeu. Le gros intérêt de ce logiciel réside surtout dans sa remarquable réalisation qui utilise une interface graphique à base de 3D par facettes, le tout animé à une vitesse non moins stupéfiante. Ce mode de visualisation permet de rendre compte des moindres irrégularités topographiques (vallées, bords de mer, habitations) avec un scrolling multidirectionnel en temps réel qui donne aux graphismes et animations des caractéristiques de plus en plus proches des gros simulateurs de vol de l'Aviation Civile. La rapidité de déplacement de votre vaisseau et des agresseurs n'est en rien sacrifiée par la masse de calculs nécessaires pour assurer la cohérence des différents objets en 3D surfaces pleines.

Virus est d'abord sorti sur un micro-ordinateur *Archimedes* (microprocesseur 32 bits à architecture RISC) sous le nom de *Zarch* et il constituait déjà une forme achevée de programme à animation calculée sur micro (à l'opposé des logiciels utilisant des sprites). Bien que le *ST* soit une machine sensiblement moins rapide que l'*Archimedes*, *Virus* n'a que très peu perdu de sa vitesse d'exécution lors de sa conversion : tout juste quelques couleurs (256 pour l'*Archimedes* contre seize pour le *ST*). On peut penser que les concepteurs de simulateurs de vol sur micro mettront très vite à profit le système de 3D par facettes de *Virus* pour le plus grand plaisir de nos yeux.

Ce logiciel comblera les amateurs de jeux d'action pour qui la qualité et le réalisme des animations sont des données incontournables.

Par son intensité et ses qualités d'innovations, *Virus* constitue incontestablement un pas de plus vers le réalisme. On peut seulement regretter son titre qui pourrait inquiéter certains joueurs sujets aux angoisses.

Eric Caberia.



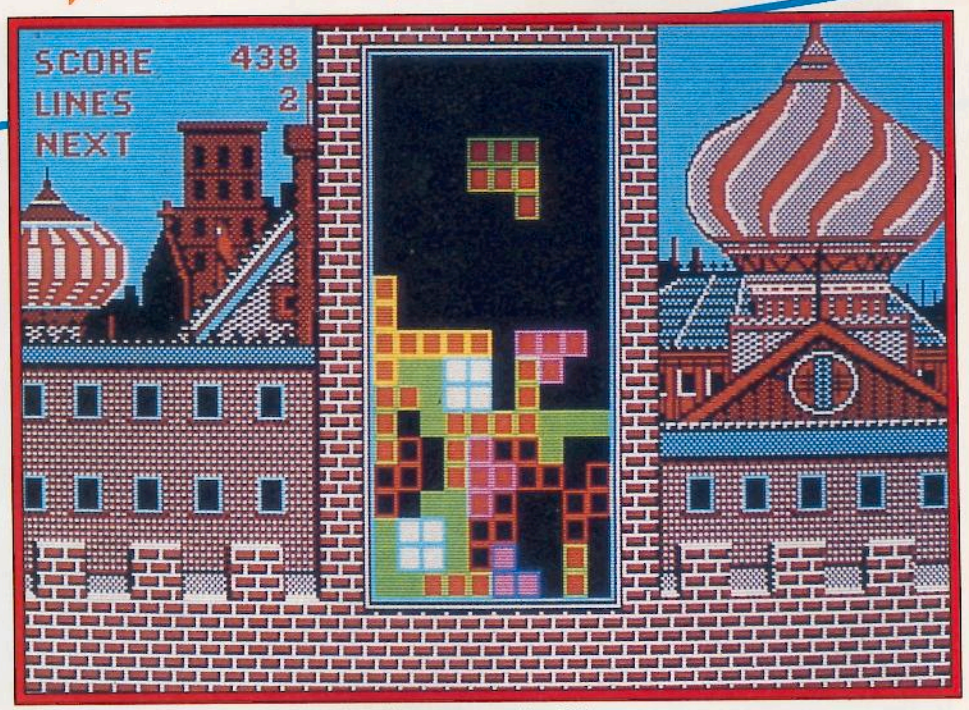
La version originale : Zarch, sur Archimedes.

Tetris

Meilleur jeu de réflexion/stratégie

PC - MAC - ST - AMIGA - C 64

Les jeux de réflexion/stratégie sont subdivisés en tant de sous-catégories que le choix fut particulièrement épineux. Battle Chess, *jeu d'échecs animé, est si captivant !* UMS, *un travail de fou — sept ans de programmation — est tout simplement génial !* Tetris *l'a pourtant emporté à l'unanimité. La force de ce jeu réside dans la simplicité de ses règles. Pas besoin de longues explications : on a compris en une minute. La même raison lui a fait attribuer — à égalité avec* Carrier Command *— le Tilt d'or de l'originalité.*



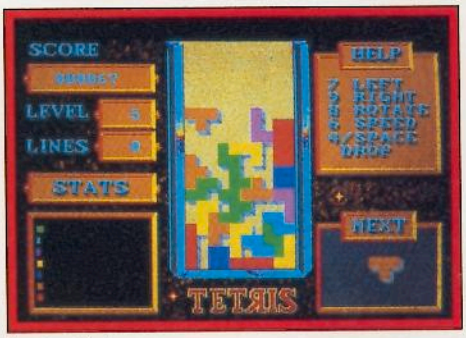
L'une des versions les plus réussies de Tetris l'est sur compatibles PC !.

Mirrorsoft

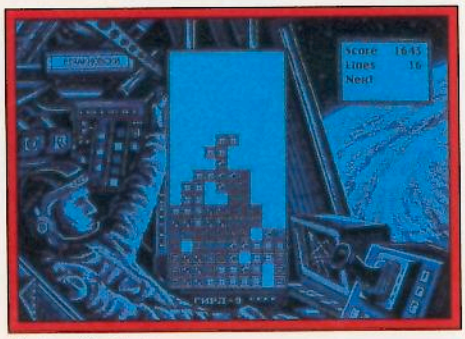
« Alors, comme ça, *Tetris* a deux Tilt d'or ? Que les camarades de l'Union des Républiques Soviétiques Socialistes y z'arrivent à décrocher deux récompenses typiquement représentatives de la décadence du système impérial socio-culturel anglo-saxon, ça prouve la grandeur du système gorbatchevien en face de la déliquescence du système capitalis et de son manque d'imagination face aux camarades travailleurs qui se décarcationnent pour distraire les masses populaires et travailleuses ! »

Vous vous en doutez, cette déclaration est due à un haut responsable d'un parti politique dont les options sont clairement définies et qui préfère conserver ici un anonymat de bon aloi.

Notre jugement sur *Tetris* est toutefois en accord avec ses propos, adressés à ce jeu créé par un chercheur et un étudiant soviétiques, puisque nous lui avons décerné le Tilt d'or du jeu de réflexion et stratégie ainsi que celui du jeu le plus original, à égalité avec *Carrier Command*. Ceux qui connaissent *Tetris* comprendront parfaitement ce choix. Les autres seront peut-être perplexes et c'est pourquoi nous les invitons ici à le découvrir. Le principe en est fort simple. Des formes géométriques diverses constituées de carrés tombent du haut de l'écran et le joueur doit les arranger au mieux afin de construire des lignes pleines. Une fois réalisée, une telle construction disparaît alors et le score est crédité d'un nombre de points correspondant. Mais, direz-vous, où se situe la stratégie dans tout cela ? Justement, toute la difficulté réside dans le fait qu'il est nécessaire d'exploiter pleinement les caractéristiques géométriques des formes en laissant volontairement des lignes non pleines. Cela a l'air simple mais il n'en est rien. A haut niveau, la célérité de l'action est telle que l'on a bien souvent du mal à réagir à temps ! Bref, ce jeu est très prenant. De même, l'originalité dont il fait preuve est incontestable. Certes, le principe de base est comparable aux jeux de construction pour enfants mais encore fallait-il penser à le recréer sur ordinateur !



Version Amiga.

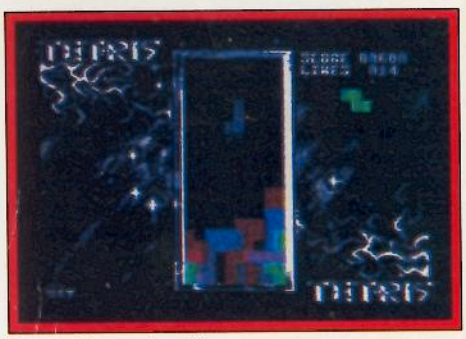


Version Macintosh.

Les meilleures versions de *Tetris* sont incontestablement celles fonctionnant sur *PC* et compatibles ainsi que sur *Macintosh*. Graphismes très fouillés, animation douce et coulée, commandes répondant à la moindre des sollicitations et bande sonore fort bien réalisée sur *Mac* sont en effet au programme. Toutefois, il ne faut pas nier les qualités des adaptations sur huit bits *(C 64, CPC* et *PCW)* ou sur 16/32 bits *(Apple IIGS, ST* et *Amiga)*. Nous regrettons que ces dernières ne disposent pas de graphismes aussi agréables que ceux proposés par les versions *PC* et *Mac*.

De même, animation et commandes sont de qualité moindre. En fait, nous sommes globalement plus convaincus par *Tetris CPC* et *C 64* qu'*Amiga* et *ST*. Malgré tout, l'intérêt du jeu reste entier quelle que soit la machine sur laquelle il fonctionne, même si la réalisation est vraiment de niveau plus que contestable, comme c'est le cas pour le *PCW*. En conclusion, *Tetris* mérite bien ses deux Tilt d'or et nous espérons que les Soviétiques nous préparent d'autres jeux du même cru !

Mathieu Brisou



Version Commodore 64.

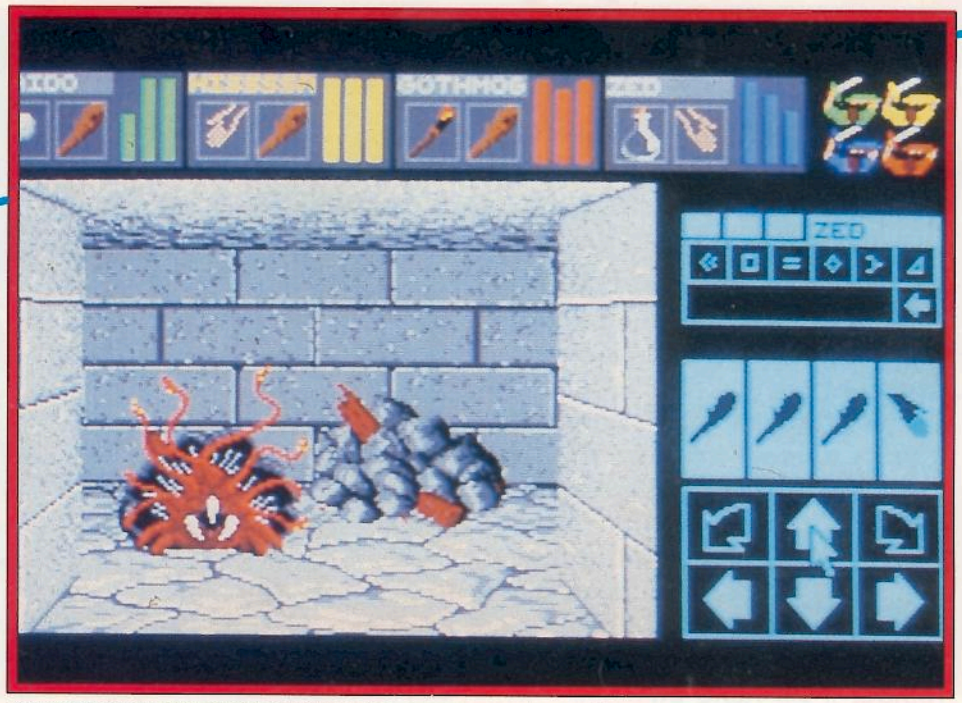
Dungeon Master

Meilleure animation sonore
Meilleur jeu de rôle

ATARI ST

Bard's Tale II *et* Wizardry IV, *de conception traditionnelle, sont de superbes jeux de rôle. Le Tilt d'or ne pouvait cependant pas échapper à* Dungeon Master *qui, entièrement animé, est une vraie révolution. Le Tilt d'or de la meilleure animation sonore aurait pu aller autant à* Great Giana Sisters *qu'à* Star Ray, *dont les musiques sont impeccables. C'est une sonorisation totalement au service de l'ambiance qui vaut pourtant à* Dungeon Master *son second Tilt d'or.*

FTL. Conception : Doug Bell, Mike Newton, Dennis Walker ; graphisme : Andy Jaros ; bruitage : Wayne Holder



Contrairement aux jeux de rôle classiques, l'action se passe en temps réel.

S'il y a un Tilt d'or qui ne surprend personne, c'est bien celui-là ! Aucun jeu de rôle, même parmi les plus récents, ne le surpasse. Qu'a-t-il de plus que les autres ? Tout... ou presque ! Le scénario, présente une certaine recherche : le but du jeu n'est pas de « dégommer » banalement un sorcier maléfique, mais de réunir les deux parties de l'âme d'un mage maladroit (personne n'est parfait). L'innovation réside essentiellement dans le système de jeu, confortable, à l'aide d'icônes, agrémenté d'un souci permanent de réalisme.



Choix du personnage à incarner.

Vous « êtes » dans le donjon ! Au détour d'un couloir, vous distinguez un gourdin sur le sol, à côté de la porte de droite. Prenez-le et armez-en votre Ninja. Aïe ! La porte de droite s'ouvre. Vous faites volte-face et... brrr ! A quatre mètres, trois Goblins bleus avancent, brandissant des gourdins, l'air menaçant ! Gomoth (le Ninja-Mage) lance coup sur coup le gourdin et trois Shurikens. Les armes jaillissent... Deux Goblins tombent, le dernier prend peur et bat en retraite. Avancez. Les Shurikens et trois gourdins sont là, il faut les récupérer. Retournez vers l'entrée et posez le gourdin à l'endroit où vous l'avez trouvé. Un petit déclic et... la porte de droite se referme ! Sans commentaire ! Jouer à *Dungeon Master*, c'est se plonger dans une atmosphère. Certains vont peut-être s'étonner du second Tilt d'or obtenu par ce logiciel au titre de l'animation sonore, alors qu'il est totalement exempt de toute musique. Pourtant, quelle que soit la beauté d'une musique, digitalisée ou non, elle ne peut à notre avis rivaliser avec le rendu de bruitages vous plongeant à tel point dans l'ambiance que l'on arrive à presque s'évader de la réalité. Les bruitages accompagnent presque toutes les actions. Les personnages émettent des « ouch » de douleur, les herses s'élèvent ou s'abaissent avec un bruit de rouages plus ou moins bien huilés. Même les sorts sont bruyants : explosion de la boule de feu ou sonorité plus insidieuse du sort anti-matière. Les flèches s'enfoncent avec un bruit mat dans le corps des adversaires ou ricochent avec un son clair sur les murs. Comme vous le voyez, l'ambiance sonore est particulièrement riche et participe largement à la réussite du jeu.



Des monstres lanceurs de poison.

Le succès de *Dungeon Master* prouve que vous êtes nombreux à penser comme *Tilt*. C'est pourquoi nous sommes particulièrement heureux de lui décerner ces deux Tilt d'or.

Dany Boolauck
et Jacques Harbonn



Des squelettes dans les oubliettes.



Gare aux boules de feu !

Star Ray

Meilleur shoot-them-up

AMIGA, ATARI ST

Les shoot-them-up adaptés des salles d'arcade sont aussi beaux les uns que les autres. Il en est cependant qui se distinguent. L'aspect aventure de Platoon *lui confère une atmosphère prenante.* Xenon *est d'une beauté à couper le souffle. Mais* Star Ray *est sans conteste le meilleur de tous. Plus beau que les autres, il jouit d'une animation particulièrement rapide, il est riche en événements et le décor est fouillé.* Star Ray *est surtout excessivement excitant : un argument auquel nul ne peut résister longtemps !*



Un décor luxuriant, inhabituellement riche pour un « Defender » de luxe ! (Amiga).

Logotron

Aux commandes d'un vaisseau très rapide, vous avez pour mission de protéger des containers d'énergie entreposés sur différentes planètes. Ce n'est pas une tâche facile qui vous attend, car toutes sortes d'Aliens agressifs tentent de s'en emparer. Il faut détruire les vagues d'assaillants au plus vite, avant que d'autres agresseurs encore plus dangereux fassent leur apparition. L'action, très rapide, est encore compliquée par le fait qu'il n'est pas souhaitable de tirer à tout va.

En effet, certains Aliens, une fois détruits, laissent apparaître des balles qui vous permettent d'améliorer vos performances. Un écran radar situé dans le bas de l'écran vous indique, avec précision, la position de vos adversaires.

Votre vaisseau est équipé d'un écran protecteur dont le niveau baisse chaque fois que vous êtes touché. La seule façon de le recharger consiste à détruire un bus volant, qui apparaît de temps à autre, et à récupérer son chargement en plein vol.

Le concept de jeu n'est pas d'une grande originalité puisqu'il s'agit d'un remake de *Defender*, un ancien jeu d'arcade Atari. Mais ce qui fait la force de *Star Ray*, c'est que Logotron a su tirer le maximum de ce principe. Une cinquantaine de types d'Aliens différents ont tous un comportement spécifique. Et puis il y a des bonus, des bombes qui détruisent tous les adversaires présents sur l'écran, des bus et bien d'autres choses encore.



Plusieurs plans de scrollings latéraux (Amiga).



Un désert dangereusement peuplé (Amiga).



Gare aux stalactites ! (Amiga)

Autre point fort : une réalisation irréprochable. Le graphisme est magnifique, avec notamment de superbes décors.

Dans la version Amiga, le premier niveau vaut le coup d'œil : le vaisseau évolue dans un paysage magnifique évoquant une forêt tropicale. Des yeux scintillants et inquiétants observent vos réactions. Le deuxième niveau évoque l'intérieur d'un ordinateur et au troisième, vous vous retrouvez dans un décor de cavernes...

L'animation est un modèle du genre. Le scrolling horizontal en parallaxe est aussi rapide que fluide et la bande sonore, à base de digitalisation est remarquable.



Très colorée aussi, la version ST.

Toutes ces qualités font de *Star Ray* le meilleur shoot-them-up de l'année. La version *ST* est signée Steve Bak, ce qui est un gage de qualité. Le scrolling est légèrement moins rapide mais le jeu reste aussi passionnant que sur *Amiga*. En revanche, vous ne profiterez des sons digitalisés que si vous disposez d'un *1040*. Une version *Commodore 64*, qui semble très prometteuse, sera terminée très prochainement.

Alain Huyghues-Lacour

Opération Wolf

Meilleure adaptation d'arcade

ATARI ST

Shinobi, *un super jeu d'action et une réussite sur console, doit s'effacer devant les deux jeux qui se partagent le Tilt d'or de la meilleure adaptation d'arcade. Ce sont pourtant deux logiciels très différents. Le graphisme d'*Opération Wolf, *un jeu très guerrier, en fait pratiquement un vrai jeu d'arcade sur micro.* Buggy Boy, *une course de buggy, plus riche, plus profond, provoque un phénomène d'accoutumance fulgurant. C'est bien simple : on ne peut plus s'en détacher. Leur éclat les réunit dans un même Tilt d'or.*

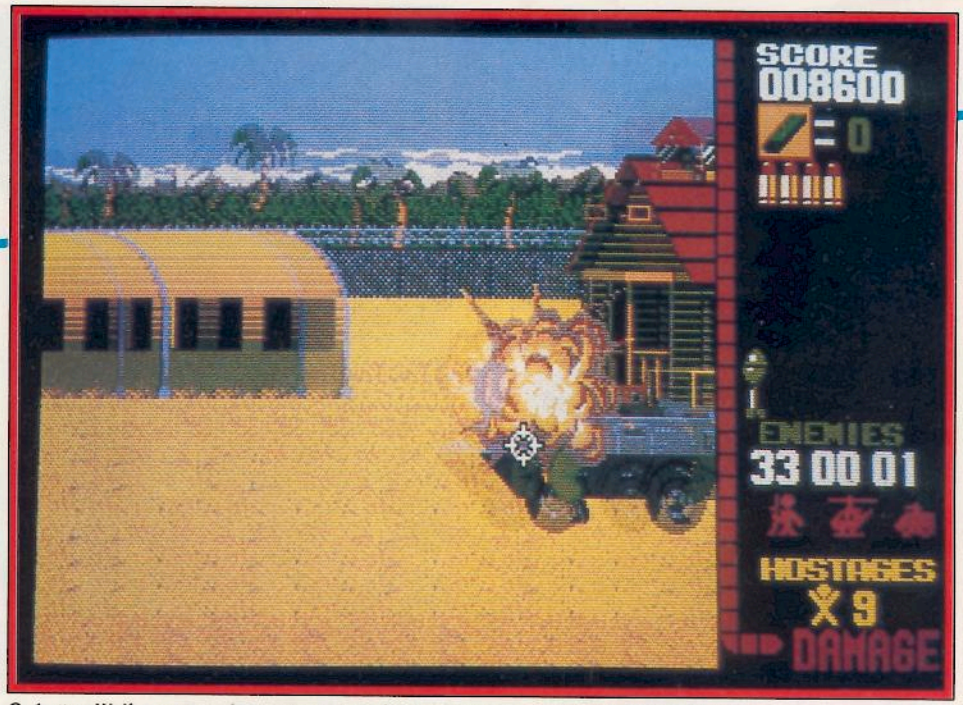
Ocean.
Réalisation : Christophe Gomez.

Ce superbe programme de Taito a été l'un des plus grands succès de salles d'arcade cette année et les conversions sur micro devraient avoir un impact tout aussi important. Les versions *ST* et *Amiga* sont absolument magnifiques. Ocean a réalisé un travail extraordinaire car on retrouve tous les éléments du programme original et le graphisme est tellement proche du jeu d'arcade qu'il est bien difficile de faire la différence. *Marble Madness*, sur *Amiga*, et *Opération Wolf* sont indiscutablement les deux seules conversions de jeux d'arcade qui parviennent à égaler leur modèle. On a vraiment l'impression d'avoir la machine d'arcade chez soi.

Le principe du jeu est maintenant bien connu et il a déjà été repris dans plusieurs programmes sortis récemment : vous affrontez une armée entière (soldats, parachutistes, blindés et hélicoptères) pour délivrer des prisonniers. Le concept n'est donc pas particulièrement original et l'action se résume à tirer sur tout ce qui bouge. Mais la représentation en 3D alliée à une animation des plus convaincantes fait qu'on se laisse totalement prendre au jeu.

Un grand jeu de tir.

Alain Huyghues-Lacour.



Opération Wolf : une superbe animation transforme votre micro en champ de bataille (ST).

Buggy Boy

(Ex aequo)

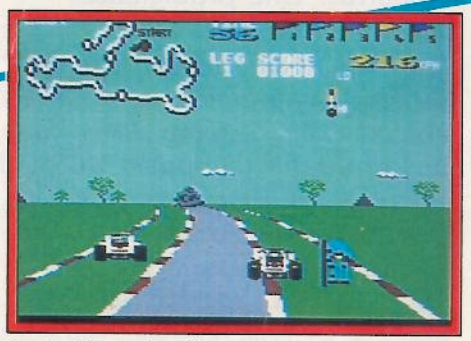
ST, AMIGA, CPC, C 64, SPECTRUM

Elite

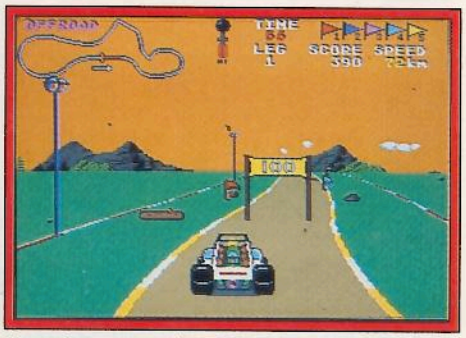
De *Out Run* à *Super Hang On*, cette année a été placée sous le signe des courses. Parmi toutes ces conversions de jeux d'arcade, la meilleure est *Buggy Boy*. Ce n'est pas une surprise car nous la devons à Elite qui s'est imposé depuis quelques années comme leader dans ce domaine. Cette course de buggy est passionnante, avec des obstacles variés, de nombreux parcours et un véhicule qui s'envole, ou roule sur deux roues de manière très acrobatique. C'est vraiment une course pas comme les autres. Il ne suffit pas de terminer les parcours dans un temps donné, il faut surtout ramasser le maximum de bonus pour réaliser le meilleur score. Alors que ce genre de jeu perd souvent de son intérêt quand on est parvenu à terminer les parcours à plusieurs reprises, avec *Buggy Boy* on recommence sans cesse pour améliorer son score.

Ce programme est excellent sur tous les formats. Bien sûr, les versions *ST* et *Amiga* sont particulièrement réussies. Mais *Buggy Boy* est tout aussi passionnant sur *CPC*, *C 64* et *Spectrum*, d'autant que le véhicule répond à la moindre commande avec une rapidité et une précision remarquables. *Buggy Boy* est déjà un grand classique qui ne sera pas détrôné de sitôt.

Alain Huyghues-Lacour.



Version Commodore 64.



Buggy Boy, version Atari ST.



Version Amiga.

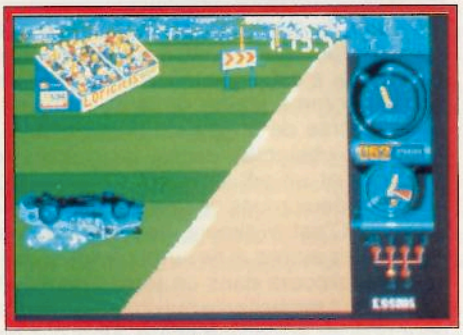
Porsche Turbo Cup

Meilleure simulation sportive

ATARI ST

La perplexité régnait pour l'attribution de la meilleure simulation sportive : allait-on donner le Tilt d'or à Bivouac, *un logiciel étonnant par sa singularité, ou à* Skate or Die,* *au dynamisme digne d'un jeu d'action ? Et puis,* Porsche Turbo Cup *est arrivé. Un éblouissement ! Finis les embarras. Une prodigieuse simulation de conduite automobile sur circuit, si réaliste qu'on a l'impression de tenir le volant. C'est à peine s'il ne faut pas se retenir d'appuyer du pied sur un frein imaginaire. Un Tilt d'or incontestable.*

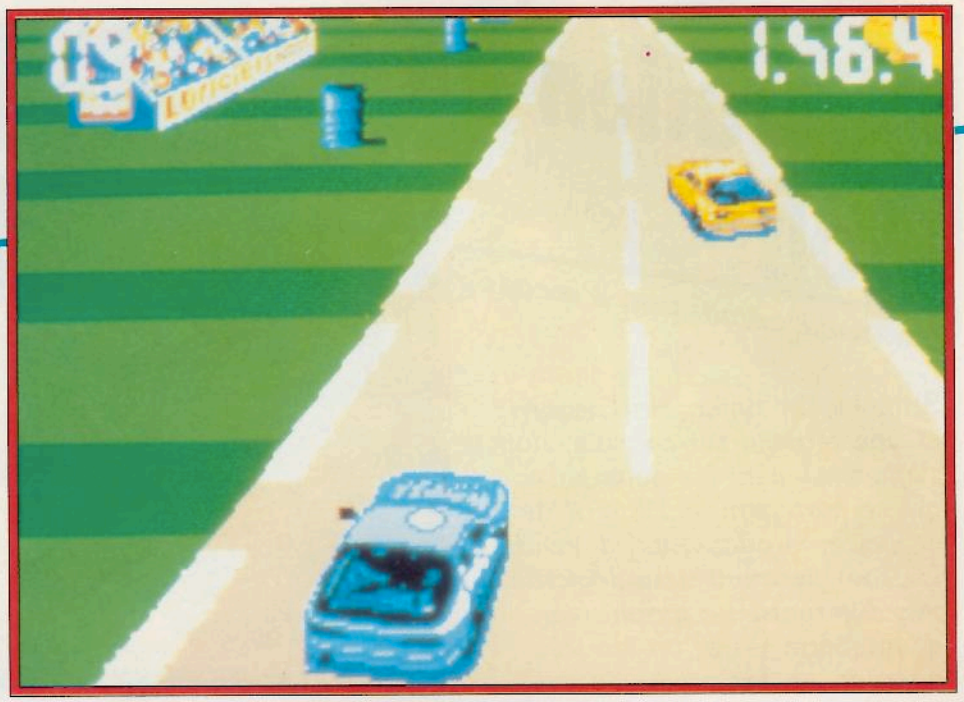
Loriciels. Programmation : Vincent Baillet ; musique : Michel Winogradoff ; graphisme : Ivan Guedon, Marco De Flores, Bruno Masson.



Des tonneaux dans le décor !

Turbo Cup est sans aucun doute la première vraie simulation de sport automobile sur micro-ordinateur. Le logiciel se propose de vous plonger dans l'ambiance survoltée du Challenge Turbo Cup, qui est l'une des plus prestigieuses compétitions automobiles en France. Les voitures sont toutes des Porsche 944 Turbo. C'est donc surtout la virtuosité du pilote qui fait la différence. Dans leur quête effrénée de réalisme, les concepteurs du logiciel ont consulté l'un des experts incontestés de la Porsche Turbo Cup. René Metge, le baroudeur des pistes, qui, sans réticence leur a livré de nombreux conseils sur la conduite de ces monstres de puissance (250 chevaux) que sont les Porsches Turbo. La collaboration de René Metge ne s'arrête cependant pas là, puisque c'est sous ses auspices qu'ont été choisis quatre des circuits les plus représentatifs du trophée.

La conduite est l'un des points qui semble avoir été l'objet de plus de soins, en effet, les montées en régime de votre moteur sont particulièrement réalistes et les contraintes de trajectoires et de vitesse dans les virages sont sans conteste un modèle du genre.



Le public est dans les gradins. Il est temps de passer à la vitesse supérieure.



La fumée indique que l'on rétrograde.

Pas question, en effet, de prendre un virage à 200 km sous prétexte que ce n'est qu'un jeu : dans la réalité, pareil excès se paie par une sortie de piste ! Autre point particulièrement saisissant, les passages de vitesses qui ressemblent énormément à l'ambiance de conduite. Plusieurs options vous sont proposées : boîte automatique, semi-automatique, manuelle, présélective (les vitesses passent en fonction de l'orientation du joystick) et en dernier lieu, le surpenant mode à deux joysticks (accessible seulement sur *ST*) l'un des joysticks sert de levier de vitesse et l'autre d'accélérateur.

Les graphismes du programme sont carrément somptueux par leur finesse et la sensation de volume qu'ils procurent, en particulier pour les voitures. Les animations, très efficaces, rendent parfaitement compte de la vitesse de votre véhicule. De savoureux détails viennent agrémenter le logiciel, tels les tressautements des suspensions de votre voiture provoqués par les cahots du revêtement. Les bruitages sont tout à fait adaptés aux changements de régime et la bande musicale de présentation est l'une des plus belles qu'il nous ait été donné d'entendre.

Eric Cabéria.



Course d'essai en solitaire.



Un virage difficile à négocier en course.

F-18

Meilleure simulation de vol

AMIGA

L'un des Tilt d'or les plus difficiles à départager. Gunship, *très belle simulation d'hélicoptère, fonctionne sur* ST *et les huit bits.* Flight Simulator 3.0 *est un monument, un « vrai » simulateur qui ne tourne, hélas, que sur un* PC *avec carte EGA. L'accord s'est fait sur* F-18, *une simulation tout à fait exceptionnelle et plus ludique. Les qualificatifs manquent pour le décrire. Superbe, merveilleusement animé, d'une grande variété dans les paysages et dans le scénario,* F-18 *est agréable à jouer et son apprentissage est très facile.*

Electronic Arts. Design et programmation : Robert Dinnerman ; graphisme : Greg Johnson ; musique et bruitage : Dave Warhol

Dernier né des simulateurs de vol sur *Amiga, F18 Interceptor* met deux jets à votre disposition : le F-18 Hornet et le F-16. Le premier vous propose les missions les plus complètes et les plus difficiles. Commençons par le vol libre. La séquence de décollage est superbe. A partir d'une vue aérienne de la baie, on assiste à un zooming impressionnant qui vous conduit dans le cockpit de l'avion. Le tableau de bord est simplifié mais contient cependant toutes les informations indispensables au vol normal. La plus grande partie de l'écran est dévolue à une splendide vue 3D colorée du paysage. On peut regarder dans de nombreuses directions, que ce soit du cockpit ou hors-cockpit. L'avion se contrôle au clavier et à la manette de jeu, les commandes réagissent instantanément. Le décollage s'effectue facilement. On enclenche la post-combustion pour augmenter encore la puissance et on tire sur le manche. La maniabilité de l'engin est absolument fantastique. Sa poussée exceptionnelle autorise la réalisation des voltiges les plus complexes. Essayez donc de passer sous le pont de San-Francisco. Vous décollez ensemble dans deux avions différents. L'exercice consiste à exécuter avec lui les figures indispensables à une bonne technique de combat. Après cela, il ne vous reste plus qu'à passer l'épreuve de qualification : atterrir sur le porte-avions USS Entreprise au large de la baie.

Vous affrontez des Migs au cours de diverses missions : interceptions, confirmation visuelle, sauvetage d'un pilote qui s'est éjecté. Votre avion dispose de multiples possibilités de combat : radar, missiles téléguidés, système de brouillage pour échapper aux tirs ennemis, etc. Vos adversaires sont coriaces et rompus à toutes les techniques. Vous aurez fort à faire et il est probable que vous serez amené à vous éjecter (la séquence est splendide). *F-18 Interceptor* n'est pas exempt de défauts : simulation moins réaliste que *Flight Simulator*, bug qui permet de se poser sur l'eau sans pouvoir redécoller après. Mais ses défauts sont largement compensés par ses qualités. Les graphismes sont splendides et l'animation époustouflante, surtout quand on connaît le grand nombre de facteurs que le programme est obligé de calculer. Les bruitages digitalisés ne sont pas en reste. Un fantastique simulateur de vol, orienté vers le côté ludique.

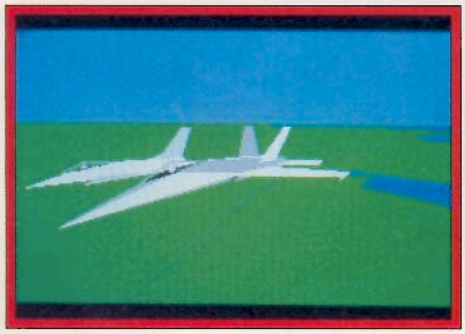
Jacques Harbonn.



Le pilotage est si simple que passer sous le Golden Gate est un jeu d'enfant.



Vol en formation, une manœuvre délicate.



En plein vol, le F-16 et le F-18.



A votre droite, la prison d'Alcatraz.



Check up avant le décollage.

Barbarian II

Meilleur logiciel d'aventure/action

ATARI ST - C 64

Un dosage subtil est indispensable pour que le mélange d'aventure et d'action aboutisse à une réussite. Rocket Ranger, *superbement réalisé, est plutôt tourné vers l'aventure.* Enlightment Druid II *partage équitablement mais, compliqué, demande de la persévérance.* Barbarian II, *qui l'a emporté par son côté spectaculaire, est plus axé vers l'action. Mais une action qui, pour être efficace, doit être réfléchie. Singularité intéressante, la première version de* Barbarian II *sort sur un 8 bits : le* C 64.



Combat contre un homme de Néanderthal déchaîné (C 64).

Palace Software. Programmeur : Rub Stevens ; graphisme : Jo Walker ; son et musique : Richard Joseph ; conception : Steve Brown.

Bien souvent les suites ne sont qu'une occasion, pour les éditeurs, de vendre un jeu moyen en profitant du succès de son prédécesseur. Heureusement, ce n'est pas le cas de *Barbarian II* qui est un grand jeu d'action. Après avoir vaincu les sbires de Drax et arraché la princesse Mariana de ses griffes, le barbare entreprend une nouvelle quête. Cette fois, il lui faut vaincre définitivement son vieil ennemi, qui s'est réfugié au plus profond de son donjon.

Notre héros traverse des terres volcaniques, de sombres cavernes et un donjon avant de parvenir dans la tanière de Drax pour l'affronter dans un duel à mort. Il doit trouver son chemin dans chacun des différents secteurs et se procurer deux objets indispensables avant de passer au niveau suivant. Armé d'une lourde hache, le barbare combat sauvagement tout au long de cette quête et le sang coule à flots. Dans ce nouvel épisode, ce ne sont plus des guerriers humains qu'il doit affronter, mais toutes sortes de créatures maléfiques. Les combats se suivent mais ne se ressemblent pas, car la grande variété des adversaires impose des stratégies différentes. *Barbarian II* ne se limite pas à une succession de combats : il s'agit avant tout d'un jeu d'arcade/aventure.

Au niveau de la réalisation, c'est la grande classe. Graphisme, animation, bruitage, tout est irréprochable. On retrouve avec plaisir le traitement « gore » qui a largement contribué au succès du premier épisode. Le saurien dévore la tête du barbare à la première occasion et la créature des profondeurs attire le guerrier dans sa fosse avant de recracher son crâne. Tout cela est fait avec beaucoup d'humour, pour notre grand plaisir. Par rapport à *Barbarian*, ce jeu est d'une assez grande difficulté, ce qui demande une parfaite maîtrise du joystick pour contrôler le personnage. Lors du combat contre Drax le joueur n'a pas droit à l'erreur : le premier coup porté doit être le bon. Contrairement au premier épisode, on ne peut plus jouer à deux et il y a beaucoup moins de coups disponibles, mais *Barbarian II* est un grand jeu qui ne vous décevra pas.



Les terribles monstres dans le donjon (C 64).



La saurien digère la tête du barbare (C 64).



La princesse saute au-dessus d'un puits (C 64).

Au moment où j'écris ces lignes, nous n'avons pu jouer que la version *C 64*, mais nous avons admiré la préversion *ST*, qui est magnifique. A en juger par la qualité de toutes les différentes versions de *Barbarian*, on peut raisonnablement penser qu'il en sera de même pour *Barbarian II*.

Alain Huyghues-Lacour.



Préversion de Barbarian II sur Atari ST.

Carrier Command

Logiciel le plus original (ex aequo avec Tetris)

ATARI ST - AMIGA

Il existe tant de critères d'originalité qu'il nous a été impossible de départager les deux gagnants. L'originalité d'Eco réside dans le scénario, attachant mais pas vraiment ludique. Le côté inédit du premier vainqueur, Carrier Command, *consiste dans une approche neuve dans la gestion d'un genre bien connu : le jeu de stratégie. Un jeu très animé d'une grande variété. Le second lauréat,* Tetris, *est tout le contraire. C'est l'extrême simplicité de sa conception, inégalée depuis* Pacman, *qui en fait toute la saveur.*

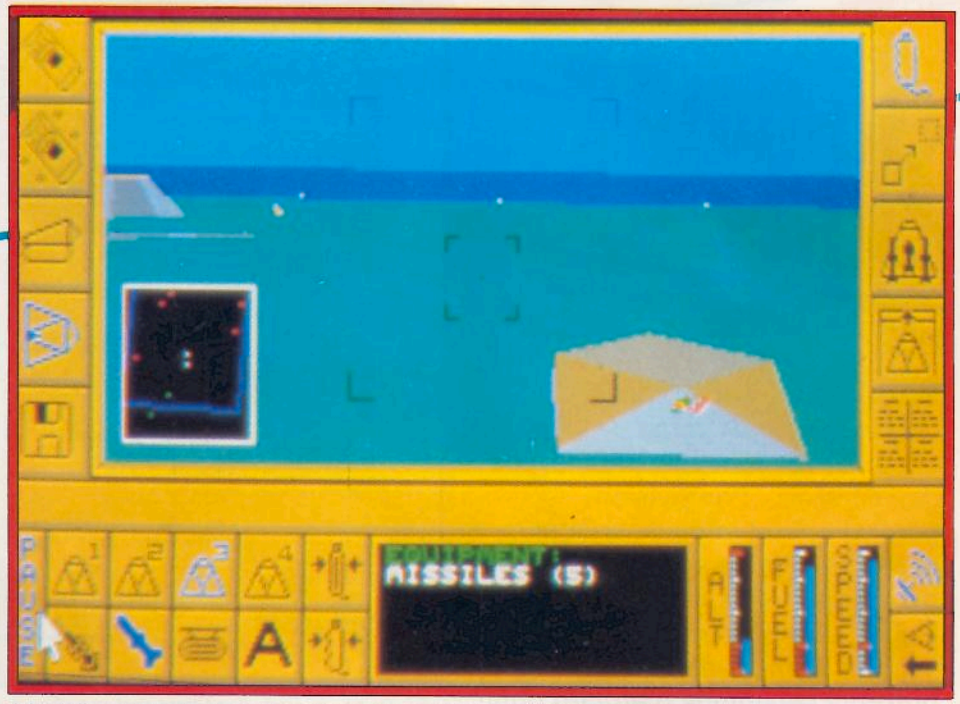
Rainbird

Le mot originalité semble avoir été conçu à l'intention de *Carrier Command*. En effet, comment ne pas rester pantois d'admiration devant un logiciel qui allie des qualités que l'on ne trouvait naguère que sur des programmes différents (navigation, stratégie, simulation de vol, combats aériens, combats de chars, etc.). Le théâtre d'opération est situé en l'an 2166, vous vous trouvez en conflit avec une puissance ennemie pour le contrôle de soixante-quatre îles disposant de grosses réserves minérales et pétrolifères. Ces dernières forment (pour chacun des camps en présence) un complexe militaro-industriel, indispensable pour l'entretien et le réapprovisionnement de leurs porte-avions respectifs. Si l'un des éléments de ce complexe réseau est investi par l'ennemi, c'est tout le processus de production qui s'en trouve atteint. L'efficacité de votre porte-avions, qui ne peut remplacer suffisamment vite ses éléments perdus dans le feu de l'action, en est réduite d'autant. Cet aspect économique transforme ce qui n'aurait été qu'un jeu de guerre sophistiqué en une impressionnante confrontation stratégique, où chaque détail peut être à l'origine d'un renversement de situation.

Pour assurer sa suprématie, chaque adversaire dispose de puissants moyens d'intervention : avions, chars amphibies, missiles téléguidés. Pour investir une île ennemie, vous pouvez utiliser simultanément (c'est là une grande originalité) tous les appareils à votre disposition grâce à un astucieux système de programmation (pilotage automatique). La possibilité de programmer les trajets permet d'élaborer des stratégies complexes afin de prendre possession des îles ennemies, le plus souvent fortement défendues. Les conquêtes successives des îles adverses n'ont qu'un but : rendre le plus vulnérable possible le porte-avions adverse, afin de le localiser et en dernier lieu de l'annihiler. Cette complexité et ce réalisme sont accentués par un graphisme de grande qualité usant avec brio de la technique du 3D surfaces pleines. Quant aux animations, elles font penser à un film en images de synthèse tant leur réalisme est grandiose.

Sa polyvalence en fait le jeu le plus original — avec *Tetris* bien sûr — qu'il nous ait été donné de voir.

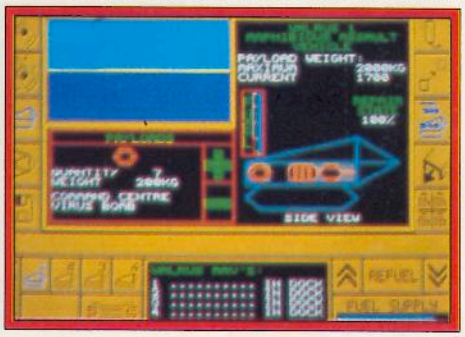
Eric Caberia.



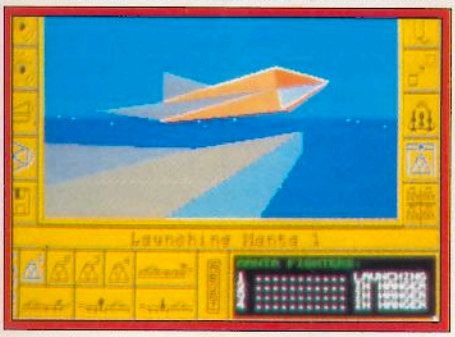
A bord d'un avion Manta, survol et attaque d'une île de défense ennemie (ST).



Retour à la base pour le tank (ST).



Armement d'un Walrus — tank amphibie — (ST).



Le décollage d'un avion Manta (ST).



La consécration pour Tetris : une version Mac !

Gamme Cyber

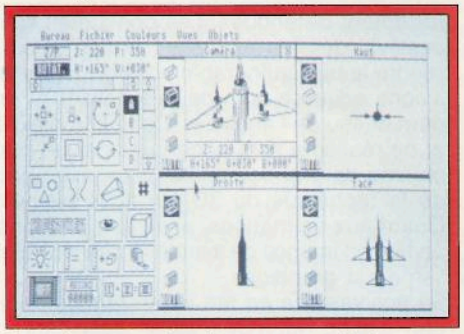
Meilleur outil de création

ATARI 1040 ET MEGA ST

Dur, le choix ! Spectrum 512 *réussit le tour de force de dépasser les capacités théoriques de l'*Atari ST. Fantavision, *à partir de deux images, crée et anime des images intermédiaires sur* Amiga. *Mais la gamme* Cyber, *composée de trois logiciels complémentaires, présente l'avantage d'être un outil complet, un formidable instrument qui permet de créer et d'animer des dessins en trois dimensions.*

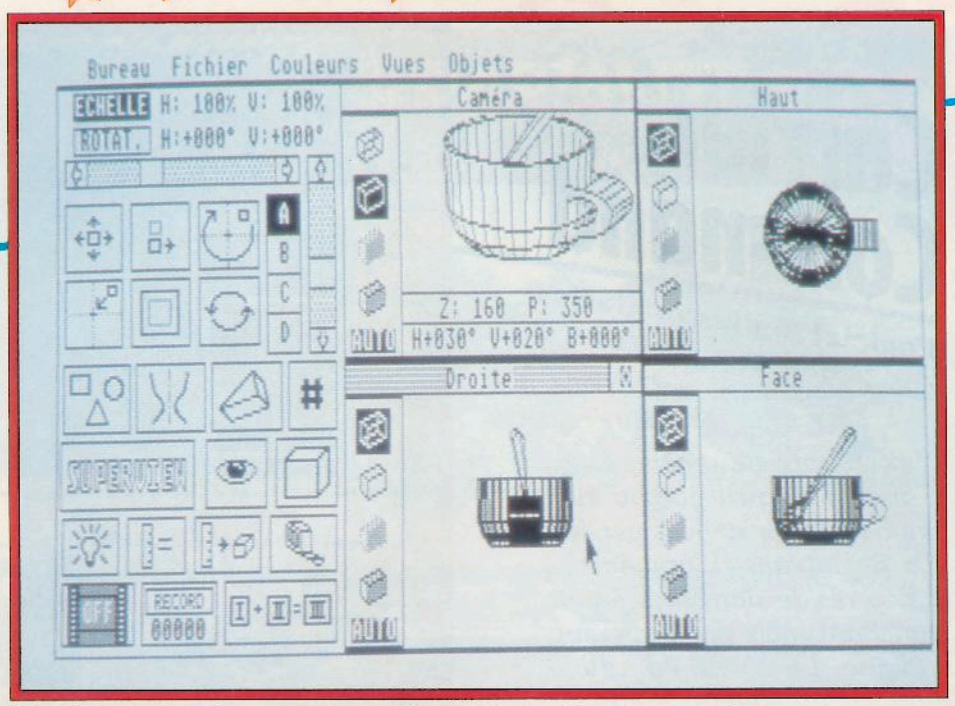
Upgrade/Antic

La gamme Cyber est à ce jour l'ensemble le plus complet et le plus performant de création graphique et d'animation en deux ou trois dimensions sur *ST*. *Cyber Studio* est dévolu à la 3 D : trois fenêtres présentent votre objet selon l'un des plans et la quatrième est une caméra que vous déplacez à loisir pour observer votre objet sous tous les angles. Cette caméra est dotée d'un

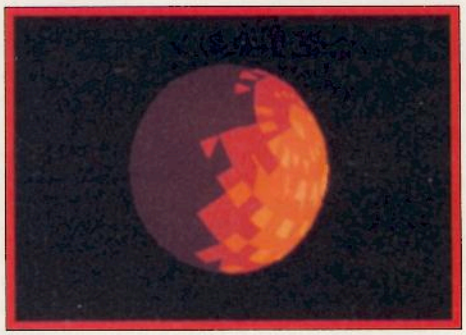


Toutes les vues embrassées en un coup d'œil.

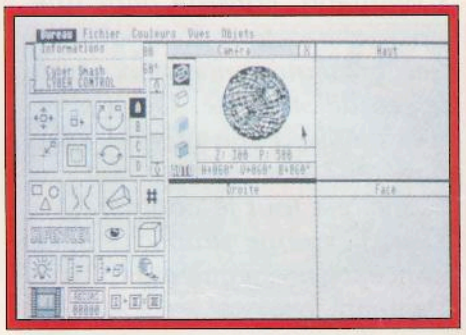
zoom superpuissant. En mode « Superview », l'objet s'affiche plein écran et en couleurs. Chaque fenêtre possède quatre modes de visualisation (du fil de fer à la surface pleine). Vous disposez de trois sources lumineuses, déplaçables à volonté et réglables en puissance, et d'une lumière d'ambiance. Il existe plusieurs manières de créer vos objets. Sphère, prisme, tore et cube sont fournis par le programme. Vous découpez le contour de l'objet et *Cyber Studio* épaissit le motif. La dernière méthode est réservée aux créations les plus complexes. Vous pouvez en effet additionner ou soustraire deux formes pour en créer une nouvelle. Bien entendu, il est possible de déplacer les objets, de faire varier leur taille, de les mesurer. *Cyber Studio* autorise le travail sur quatre groupes de vingt objets chacun. Pour l'animation, on enregistre les images une à une en déplaçant manuellement la caméra ou on utilise *Cybermate*, fourni sur la seconde disquette, qui se charge d'effectuer automatiquement tous les déplacements selon le script fourni. La vraie 3 D est même accessible, *Cyber Studio* pouvant travailler dans le mode particulier des lunettes stéréoscopiques.



Cyber Studio : le dessin d'une tasse avec sa cuillère peut être observé sous tous les angles.



Une boule colorée ? Facile...



... avec la caméra de Cyber Control.

Cyber Control enrichit encore les possibilités d'animation 3 D. Il s'agit d'un langage de programmation proche du Basic et dédié au traitement d'images. Il s'installe en accessoire de bureau, ce qui permet de travailler conjointement avec *Cyber Studio*. Il ouvre la porte à de nouvelles possibilités et facilite de manière considérable la création d'une animation.

Le dernier venu, *Cyber Paint*, n'est pas le moindre. Il gère le dessin et l'animation 2 D. Il et bien sûr doté des fonctions classiques : multiples brosses, aérosol, figures prédéfinies, loupe, couper-coller, cycle de couleurs, etc. Mais il dispose aussi de fonctions plus rares et très puissantes : étirement, inversion, fondu, flou, effets spéciaux (Volley, mirage en temps réel, fading temporel, anti-alias). L'animation n'est pas en reste (on peut même changer la palette à chaque image !). *Cyber Paint* peut s'utiliser indépendamment ou en conjonction avec les précédents, ce qui accroît encore sa puissance. Un fabuleux ensemble de création et d'animation graphique aux potentialités quasi illimitées. Le tout en français grâce à l'application des programmeurs d'Up grade. (Disquette.) Jacques Harbonn



Cyber Studio : les perspectives les plus osées.

Nebulus

Meilleur logiciel d'action

C 64 - CPC - SPECTRUM - AMIGA - ST

Sur le papier, Nebulus *partait avec un handicap : ce n'est que la énième version d'une vieille recette : les jeux de plates-formes. Face à lui,* Zoom, *de conception classique, très amusant, bénéficie d'une parfaite réalisation. Et* Action Service, *techniquement travaillé, propose un grand nombre d'épreuves et exige une dextérité peu commune. Mais que d'améliorations, que d'inventions avec* Nebulus *! Et quelle atmosphère ! Quand on a mis le nez dedans, rien ne peut plus vous en faire sortir ! Et sur huit bits, c'est super !*

Hewson. Conception et réalisation : John Phillips

Les jeux de plates-formes qui avaient beaucoup de succès il y a quelques années, ne sont plus aussi populaires maintenant. Cela tient, sans doute, à leur manque de variété. Ces programmes se ressemblent tous : on saute d'une plate-forme sur une autre, on grimpe à une échelle et on recommence.



Version Amiga.

Mais John Phillips est parvenu à renouveler le genre avec *Nebulus*. L'idée géniale, c'est la tour qui tourne sur elle-même, au fur et à mesure de votre progression. Lorsque vous passez par une des portes, elle fait un demi-tour et vous vous retrouvez de l'autre côté. C'est un jeu très prenant et particulièrement bien conçu. Chaque niveau pose des problèmes particuliers et la difficulté est progressive.

Les promoteurs ont édifié des tours en pleine mer sans permis de construire. A la suite de ce scandale, vous devez détruire ces bâtiments. Les premières tours ne sont



On ramasse les bonus lors du passage en sous-marin d'un tableau à un autre (Atari ST).



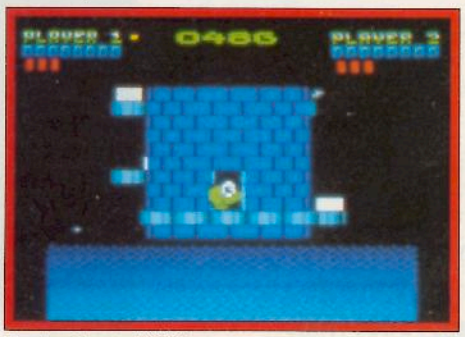
Version Atari ST.



Version Commodore 64.



Version Spectrum.



Version Amstrad CPC.

pas trop difficiles et une fois que l'on a repéré le terrain, on en vient à bout sans trop de problèmes. A partir de la cinquième, il faut vraiment s'accrocher, on a bien du mal à trouver l'itinéraire idéal et il faut être très précis pour atteindre le sommet. Même le petit tableau de bonus que l'on retrouve entre deux niveaux est amusant et offre quelques instants de détente avant d'entreprendre une nouvelle ascension.

Tout est irréprochable dans ce programme : le concept, le graphisme (avec un personnage central très rigolo), l'animation et les effets sonores amusants. C'est un jeu très « addictive » et une fois qu'on a commencé à y jouer on a bien du mal à éteindre l'ordinateur. *Nebulus* a été développé, à l'origine, sur *C 64* mais il présente la particularité d'être réussi sur toutes les machines : *ST, Amiga, Amstrad*, et même la version *Spectrum* ne manque pas de charme. Le succès des différentes versions s'explique par le fait que John Phillips est un artisan. Au lieu de confier les conversions de *Nebulus* à d'autres programmeurs, comme c'est généralement l'usage, il a pris la peine de les réaliser lui-même. Un grand programme.

Alain Huyghues-Lacour

TILT News

36 15 CODE TILT.

Encore de nouvelles rubriques ce mois-ci sur le 36 15 code TILT ! Et pour commencer, POK'N STOCK, ou comment avoir à sa disposition 24 H/24 un stock de vies illimitées. Alors, si vous souhaitez griller des étapes, foncez ! Mot-clé POK + Envoi.

Une petite nouveauté pour les aventuriers sur la rubrique SOS AVENTURE. Désormais, vous pouvez proposer des solutions complètes aux copains, et le meilleur "journaliste-aventurier" de la semaine se verra offrir une surprise par la rédaction de TILT. Bien sûr, toutes les solutions complètes seront consultables par le choix 4 de cette rubrique.

Les programmeurs en herbe ont aussi leur rubrique animée par le spécialiste Sésame de la rédaction. Quel que soit votre problème n'hésitez pas à contacter **GOTO** sur la rubrique GOTO. Il vous répond dans les meilleurs délais.

Edgar PIXEL est lui aussi à votre disposition pour tout ce qui concerne le Dessin Assisté par Ordinateur sur PC, ST et Amiga. Mot clé : PIXEL.

Et puis, n'oubliez pas la messagerie ! C'est la meilleure façon de faire des micro-rencontres, et des échanges de trucs et astuces en direct.

On ne vous a pas encore tout dit ! 36 15 TILT vous offre aussi plein de cadeaux. En jouant avec le Jackpot : du 16 novembre au 30 novembre, le cadeau sera une PLATINE LASER pour le meilleur d'entre vous !

Un Walkman par semaine du 1er au 30 novembre et une surprise par jour, ce sont les cadeaux à gagner pour ceux qui participeront au jeu RALLY ! A vos minitel ! 36 15 Code TILT.

DES LOGICIELS QUI FONT "TILT D'OR" A PARTIR DU 24 NOVEMBRE.

Ça continue de plus belle à la Cité des Sciences et de l'Industrie. Les ordinateurs (Amiga, ST, CPC, PC, C 64, consoles Séga et Atari) fourni par NASA ELECTRONIQUE tournent six heures par jour du mardi au dimanche pour permettre aux nombreux visiteurs de cette expo de découvrir les meilleurs logiciels du moment sélectionnés par la rédaction de TILT. Pendant 55 minutes, vous pourrez passer du dernier shoot'em up au meilleur simulateur de vol sans oublier de faire un détour par les jeux de stratégie, le tout pour 15 francs. A condition de réserver votre séance dès votre arrivée à la Cité, car il y a 35 places par séance et les branchés micro sont nombreux.
Alors rendez-vous à la Cité, 30 avenue Corentin Cariou 75019 PARIS, métro Corentin Cariou ou Porte de la Villette.

Les mardis, jeudis, vendredis et samedis : séances à 11 h 30, 12 h 30, 13 h 30, 14 h 30, 15 h 30 et 16 h 30 ;

les mercredis et dimanches : séances à 12 h 30, 13 h 30, 14 h 30, 15 h 30, 16 h 30 et 17 h 30.

SEGA ET TILT VOUS OFFRENT CE MAGNIFIQUE POSTER NUMEROTE DE 1 A 1000

RETOURNEZ-NOUS RAPIDEMENT CE BULLETIN DE RESERVATION
LES MILLE PREMIERS RECEVRONT CE POSTER AU FORMAT 60 x 80 cm.

Nom: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

_____

Ville: _____

Code Postal: _____

Abonné à TILT OUI NON

BULLETIN DE RESERVATION A RETOURNER A TILT JOISA 2, rue des Italiens 75009 PARIS



Rody et Mastico

Meilleur logiciel éducatif

ATARI ST

Les trois nominés au Tilt d'or éducatif ont en commun de se présenter comme une promenade éducative. Sida propose, sous forme de simulation, un contenu audacieux, mais manque un peu de fantaisie. Discovery Kit, comme Rody et Mastico, mêle admirablement un contenu éducatif à une structure ludique dont les animations sont réhaussées par la synthèse vocale. Discovery Kit, anglophone, cède la première place à un Rody et Mastico qui, outre le fait de parler français, affiche plus de dynamisme et de variété.

Lankhor



Les dessins nets et colorés de Rody et Mastico sont assurés de plaire aux enfants.



Un logiciel qui parle...



... et qu'il est possible de recolorier.

Le monde des logiciels éducatifs peut réserver bien des surprises ! Il y a les programmes sérieux parfois austères, où l'on nous fait comprendre qu'on n'est pas là pour s'amuser mais pour travailler. Et puis il y a les autres : des logiciels où il fait bon évoluer, où l'environnement, convivial et accueillant, incite volontiers au voyage avec le plaisir de la découverte. C'est le cas avec *Rody et Mastico*. Les petits — et même les grands — qui se lancent dans ce jeu éducatif s'y laissent très vite prendre. D'abord, il est très simple d'emploi. Ensuite, de nombreuses surprises attendent le joueur, les programmeurs ont fait preuve de beaucoup d'imagination. Par exemple, un robot donne oralement des indications quand on est à la recherche d'un objet. Il existe aussi une option coloriage qui permet de changer les couleurs et les motifs de n'importe quelle image.

Partir à la recherche de « l'étoile multicolore » aidé par les bons conseils de Mastico le robot, telle est l'aventure à laquelle vous invite Rody, sympathique petit garçon. Il a une mission à remplir et sera confronté à de nombreuses situations. Dès le départ, on est séduit par l'atmosphère qui règne dans ce programme. Il s'agit en fait d'un grand jeu d'aventure, qui parle, et en français de surcroît.

On pénètre immédiatement dans l'univers de Rody et toutes les explications dont nous avons besoin pour avancer sont fournies par Mastico, le robot qui parle. La mission de Rody l'entraînant dans toutes sortes de lieux, il est soumis à chaque fois à une question qui mobilise le sens de l'observation et la réflexion de l'enfant.

Que ce soit chez le professeur Gobino, au bord de la rivière, sous la cascade ou dans la grotte, on lui demande de pointer avec la souris un objet, un personnage ou un lieu qu'il lui faut repérer s'il désire avancer dans l'histoire. En toutes circonstances Mastico est là pour guider l'enfant s'il ne trouve pas du premier coup, en l'encourageant le cas échéant.

Outre le graphisme qui est très attrayant, ce qui constitue un plus, surtout lorsqu'on s'adresse à des jeunes, une option coloriage reste à la disposition de l'enfant sans interrompre le travail en cours. Il peut donc, au gré de son inspiration et à tout moment colorier un des différents tableaux grâce à une palette de couleurs et de motifs très diversifiés. Un atout supplémentaire pour que ce logiciel d'éveil remarquablement conçu.

Tel est l'univers de ce programme qui a retenu toute notre attention pour le Tilt d'or - Canal + tant pour sa démarche originale que pour la qualité de son approche. En effet, ici il n'est pas question d'asséner des informations à l'enfant, mais plutôt de le faire participer activement en développant son sens de l'observation et sa possibilité d'attention. La synthèse vocale, très bien réalisée, évite la lecture parfois fastidieuse de textes interminables et permet aux enfants qui n'ont pas encore acquis la lecture de pouvoir utiliser ce logiciel.

Le scénario est intelligemment conçu. L'histoire est cohérente et les personnages, qui appartiennent autant aux contes qu'à la réalité, concernent l'environnement familier de l'enfant. Les notions abordées sont tout à fait adaptées à la population visée et, de surcroît, le sont de manière conviviale.

C'est un programme qui, construit comme un conte, laisse toute place à l'imaginaire, l'enfant pouvant tout à fait s'identifier à Rody. L'option coloriage constitue un moment récréatif non négligeable, eu égard à l'âge des utilisateurs. L'ensemble bénéficie largement du graphisme de l'*Atari ST* qui apporte la touche finale à ce très bon logiciel. (Disquette.)

Brigitte Soudakoff.

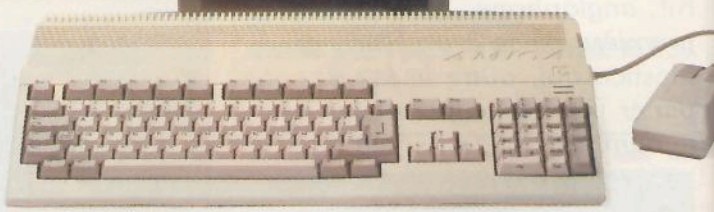
AMIGA 500

PARCE QUE.





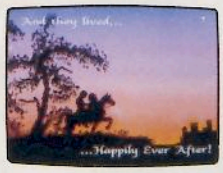






















Parce que pour s'éclater tous azimuts c'est super... Hyperréalistes les images... Ça bouge comme un dessin animé.

Parce que le catalogue de jeux est riche comme... les pâtes : Arcades, Aventures, Simulation, Stratégie, au total plusieurs centaines de logiciels.

Parce que l'AMIGA 500, c'est la récré à la carte. Le graphisme, terrible. Des b.d. plein l'écran. 4096 couleurs pour les petits mickeys. Qui peut en dire autant ?

La musique ? Je compose, je fais des arrangements. Le rock en stéréo, à fond les manettes, tout en dessinant à l'écran : l'Amiga 500 est multitâche.

Je mords à la vidéo, je craque pour les clips... Vous en connaissez beaucoup des micro-ordinateurs vidéastes ?

Parce que l'Amiga 500, mon père me "l'emprunte." Avec lui c'est pointu : des chiffres... des stats...

Enfin **Parce que** mon Amiga 500, il rend pâle de jalousie mon meilleur copain qui galère sur un... Atisrad ou quelque chose comme ça.

Parce que, pour le consoler, de temps en temps je lui passe mon AMIGA 500 ...

SACHA

Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

Toute machine vendue par Commodore France à son réseau de distributeurs agréés porte une étiquette code barre à en-tête Commodore France.

M. _____ Age _____ T

Adresse _____ Tél. _____

Je désire recevoir : ☐ une documentation sur l'AMIGA 500

Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

COMMODORE - 150/152, Av. de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

LE CHOIX DE LA PASSION

Corruption

Meilleure aventure en anglais

CPC - ST - AMIGA
ARCHIMEDES - PC

Knight Orc et Gnome Ranger n'ont rien à se reprocher. Tous deux proposent des aventures palpitantes. Corruption doit pourtant sa place de vainqueur à des nuances bien palpitantes. On sort des guerriers issus de l'Heroic Fantasy évoluant dans un Moyen Age hollywoodien. L'action se passe à l'époque de la Prohibition, fait intervenir la notion de durée et, surtout, précipite le joueur dans une ambiance extraordinaire, celle des Incorruptibles. Ce n'est pas un hasard si Corruption était aussi nominé au titre du meilleur graphisme.



La vision désenchantée de la vie que propose Corruption se ressent dans les graphismes.

Rainbird. Conception : Magnetic Scrolls

Malgré les indéniables qualités de ses concurrents, *Corruption* a été désigné Tilt d'or à l'unanimité par le Grand Jury. Il vous est sûrement déjà arrivé de prendre un livre (*Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R Tolkien par exemple) et de ne plus le lâcher ! *Corruption* a le même effet sur l'utilisateur qui a l'heureuse idée de se mettre à ce jeu d'aventure. Le scénario est si bien conçu que, dès les premières minutes, on plonge littéralement dans son univers sans pitié. La trouvaille de Magnetic Scrolls, qui a décroché le jack-pot : donner à l'aventurier la possibilité de se prendre véritablement pour un détective. Le système autorise les filatures, ce qui rend l'action très vivante.



Version Atari ST.

Pendant l'exploration des lieux et surtout les fouilles, la peur de vous faire surprendre vous noue l'estomac ! On est loin du jeu d'aventure où il faut répondre aux devinettes du genre « est-ce que ça va marcher avec 'look' ou 'examine' ? » pour éclaircir un mystère. Ici, pas de mots clés (laissons cela aux logiciels d'aventure monotones et plats), la logique et l'action priment sur tout le reste. Autre trouvaille de génie : la notion de temps. Vous devez déjouer une machination avant midi (l'aventure commence à neuf heures). Ceci a pour effet de créer un suspense, climat très difficile à restituer dans une aventure textuelle. Comme dans *Dungeon Master*, le réalisme est un facteur qui n'a pas été négligé.

Contrairement aux autres logiciels d'aventure, il ne suffit pas d'entrer en possession de certains objets pour progresser. Encore faut-il savoir s'en servir : votre personnage ne peut parler du contenu d'une lettre que s'il l'a lue. Il en est de même pour une conversation qu'il doit avoir entendu. Les principaux personnages, quant à eux, se souviennent de vous et remarquent la disparition des objets que vous avez maladroitement subtilisés. Et puis n'oublions pas l'intrigue, toute d'actualité : adultère, corruption, trafic de drogue, etc. Derek, le héros, est un personnage contemporain. Vous n'aurez aucun mal à vous identifier à lui, plus facilement qu'avec un orc ou un gnome ! N'oublions pas les graphismes de toute beauté, auxquels nous a habitué Magnetic Scrolls. L'analyseur de syntaxe a une réputation qui n'est plus à faire. Bref, tout ceci revient à dire que *Corruption* possède les mêmes qualités qu'un très bon polar, avec une différence de taille : l'interactivité ! Certes, les autres logiciels nominés sont excellents, mais ils ne réunissent pas de façon aussi incontestable toutes les qualités de *Corruption*. Dany Boolauck.



Version Commodore 64.



Version Amiga.



Version compatibles PC.

PC WAREHOUSE

LES MAGASINS DE LA QUALITE

SPECIAL FIN D'ANNEE 4 590 F HT

Configuration complète comprenant
- Ordinateur de type XT 10 Mhz, 256 Ko de mémoire, lecteur 5"1/4 360 Ko ou 3"1/2 720 Ko, sortie parallèle.
- Clavier AZERTY
- Moniteur monochrome Trimode (Hercule, EGA, CGA)

VENDU AVEC SON PACKAGE DE LOGICIELS GRAND PUBLIC



ARCHE
LA QUALITE AVANT TOUT

Alors que l'industrie informatique semble davantage se préoccuper d'offrir une technologie bon marché, ARCHE TECHNOLOGIES propose quelque chose de différent : LA QUALITE.
C'est pourquoi la gamme d'ordinateurs ARCHE a été conçue par quelques-uns des meilleurs ingénieurs de la profession, que chaque composant est assemblé manuellement en France et qu'ils subissent une vigoureuse série de tests et de vérifications.

Kenitec

S'il est un qualificatif qui résume la gamme d'ordinateurs KENITEC, c'est bien la fiabilité. En effet, chaque composant a été sélectionné, testé puis assemblé manuellement en France. Une fabrication suivie étape par étape par les ingénieurs de Kenitec pour vous offrir la garantie d'un produit homogène et de qualité.



EXCEPTIONNEL

Reprise jusqu'à
4 000 frs*
de tout micro-ordinateur pour l'achat d'une configuration 286 ou 386 comprenant l'unité centrale, le clavier et l'écran de marques KENITEC ou ARCHE

80286
8/16 Mhz
Tour

* Reprise de matériel en panne ou en état de fonctionnement sur devis uniquement et selon la marque, l'âge et l'état de votre matériel.

LES MAGASINS PC-WAREHOUSE A VOTRE SERVICE

PCW-COMPUTER SOLUTIONS
57, rue Lafayette
75009 PARIS
Tél. : 48.78.06.91

PCW-PC/S 18
5, rue J.-F. Lépine
75018 PARIS
69, rue Marx Dormoy
75018 PARIS
Tél. : 42.09.22.50

PCW
30, rue de Grenier St Lazare
75003 PARIS
Tél. : 48.04.00.48

PCW-SIE
58, rue Kléber
92300 LEVALLOIS
Tél. : 47.48.12.00

PCW-PC/S LILLE
40, rue de la Halle
59800 LILLE
14/16 rue Dupriez
59800 LILLE
Tél. : 20.06.01.33

ET LES NOUVEAUX MAGASINS DE NANCY... GRENOBLE... TOULOUSE... PARIS... ROUEN... BRUXELLES AU 34.25.05.75

PC XT AT sont des marques déposées de International Business Machines.

Captain Blood

Meilleure aventure en français

C'est au finish que le Captain Blood *remporte le titre de meilleure aventure en français.* Explora, *nominé pour le graphisme est remarquable.* Iron Lord, *logiciel aux multiples facettes, concurrent redoutable, a comme seul défaut de n'être pas entièrement achevé.*
Un plaisir de jeu accrocheur, des graphismes et une animation qui plongent dans un monde insolite et d'une extrême variété légitiment pleinement ce Tilt d'or.



Les commandes par icônes facilitent les rapports avec les personnages. (Amstrad CPC)

Le choix fut très délicat, puisque plusieurs excellentes aventures en langue française ont vu le jour depuis un an.
L'Arche du Capitaine Blood marque une étape dans le jeu d'aventure. La stratégie des concepteurs vis à vis du joueur est un modèle de ruse : d'abord éblouir par un feu d'artifice de sons et de couleurs. Passage en hyper-espace, destruction de planète, musique de chargement. Puis le passage obligé du survol de la planète convainc que *l'Arche* est un logiciel techniquement exceptionnel. Une fois accroché, le joueur — ou la joueuse — doit devenir dépendant. Les dialogues étonnants, baroques, au parfum de cadavre exquis donnent l'impression d'entrer de plus en plus intimement dans un univers particulier.
Bientôt, vous négligez de consulter la traduction des icônes de communication et cliquez les étranges symboles devenus familiers avec dextérité et naturel.


Version Amiga.

Alors seulement vous, ou Blood, pouvez efficacement vadrouiller à la recherche des autres afin de les repérer et de les détruire. En chemin il faut gérer au mieux les contacts avec les entités à forte personnalité qui traînent leur spleen sur les planètes oubliées, et faire preuve de psychologie (psychologie parfois radicale et brutale, la vie n'est pas un dîner de gala). L'aventure se développe suivant vos talents, à moins que la dégénérescence de Blood ne fasse trop trembler le maigre bras qui lui sert à piloter son arche. Dans cet univers, recalculé à chaque réinitialisation, les créatures égarées ont plus de présence que sur aucun autre logiciel, à croire que les programmeurs ont vraiment rencontré leurs modèles.
Sorti sur *Atari* en une version rapidement améliorée, adapté avec bonheur sur *CPC*, où *l'Arche* tire un parti étonnant de la machine, édité brillamment sur *C 64*, ce logiciel est en cours d'adaptation sur tous les micros, avec, le plus souvent, des résultats qui préservent l'esprit du jeu.
Graphismes, animation, scénario, bruitage, qualité des adaptations, originalité et cohérence d'ensemble : *l'Arche* est l'aventure française de 1988.

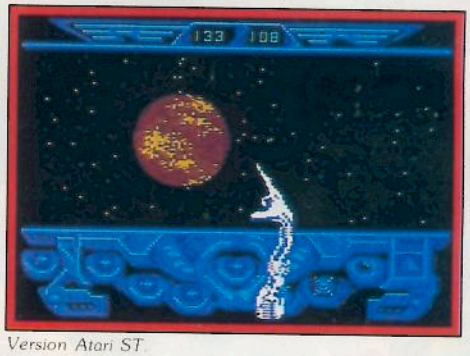
Denis Schérer.



Version Commodore 64.



Version Macintosh.



Version Atari ST.



Version compatibles PC.



COMMODORE ET TOMAHAWK vous propose un **GRAND CONCOURS**

Dans tous les softsTOMAHAWK, vous trouverez un bulletin de participation* à notre grand concours

GAGNEZ : - **UN AMIGA 2000 AVEC DISQUE DUR et MONITEUR.**

- Le droit de rejoindre les rangs de la tribu **TOMAHAWK.**

TOMAHAWK

Commodore

* règlement dans chaque soft TOMAHAWK ou sur simple demande à CVS, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt.

Ere Informatique

Prix spécial du jury pour l'ensemble de son œuvre

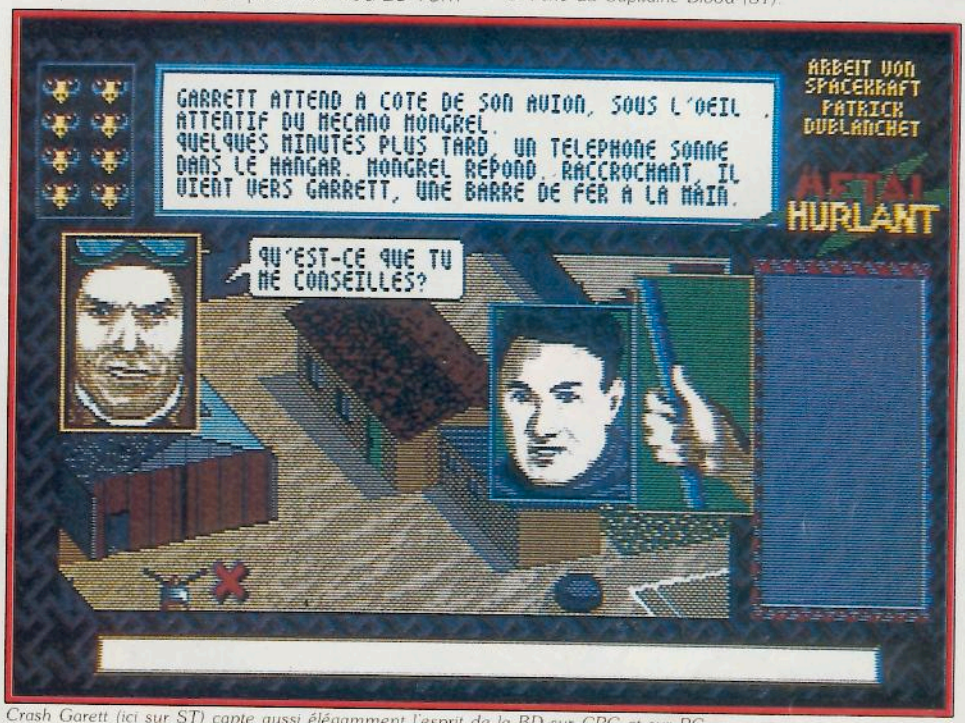
Dur les prix spéciaux, car les éditeurs méritants ne manquent pas. Coktel par des progrès constants (y compris dans le domaine éducatif) se hisse à un excellent niveau ; Psygnosis ne sort que des bijoux ; Microprose est particulièrement performant. La qualité paye, nombre d'éditeurs l'ont compris. Mieux encore, ils en tirent les conséquences...



L'Arche du Capitaine Blood (ST).



Qin : la mise en écran devient un art (CPC)



Crash Garett (ici sur ST) capte aussi élégamment l'esprit de la BD sur CPC et sur PC.

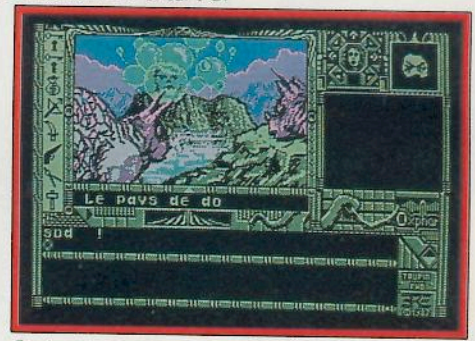
Ere aurait pu décrocher un prix spécial du jury 1988 pour son équipe sympathique (c'est vrai), voire parce que le nom d'Ere s'efface devant le label Exxos (c'est cette année ou jamais que nous devons en parler), parce qu'ils se démènent pour exporter (c'est bon pour le commerce extérieur) ou parce qu'en métro la ligne est directe depuis la rédaction de *Tilt* (c'est pratique) ! Nous avons choisi de souligner la qualité de l'ensemble de leur production. Le succès mérité de l'*Arche du Capitaine Blood*, dont la version *CPC* est particulièrement éblouissante, n'éclipse pas à nos yeux la grande qualité de *Crash Garett*. C'est aussi un logiciel majeur : alliance intime de l'action et de la BD, il n'existe encore aucun équivalent à ce soft. Nous avions souligné d'un Tilt d'or, il y a deux ans, *Crafton et Xunk*. La suite, l'*Ange de Cristal*, n'a pas démérité : animation parfaite et graphismes soignés dans un univers baroque. *Oxphar*, au scénario touffu et tout fou, est sorti couplé à une pièce de théâtre, avec des graphismes superbes sur *CPC*. Tandis que *Qin*, plus classique, a su allier une intrigue cohérente et un style de graphisme.

En action, *Warlock's Quest*, efficace et travaillé, démontre les capacités de Ere sur un terrain déjà solidement occupé par les éditeurs britanniques, tandis que *Spidertronic* tente d'ouvrir des voies nouvelles, la dimension verticale, aux jeux de dextérité. Ce qui est à venir, en premier lieu *Le Temple de la soucoupe volante*, comme le *Billard 3D*, semblent ne pas devoir nous décevoir. *CAO 3D* sur *ST*, tout comme l'étonnant utilitaire *Messie*, compilateur Basic pour *CPC* occupent une place un peu marginale dans la gamme. Régulièrement inventifs, les softs de Ere ne sont jamais médiocres. Nous apprécions le soin apporté aux déclinaisons : aucune des versions de l'*Arche* n'est bâclée, vite transcodée. Même sur *Spectrum*, ou sur *C 64* le logiciel garde son esprit, sa magie. Le style de *Crash Garett* s'exprime avec efficacité tant sur *CPC*, que sur le *PC 1512* et sur les machines seize bits. Graphistes, scénaristes, programmeurs savent travailler ensemble. Chacun des membres de l'équipe donne le meilleur de ses talents sans abdiquer sa personnalité. Ere a beaucoup d'ambition, mais n'a jamais sacrifié à la facilité, ne tente pas de raccrocher un logiciel à un succès d'édition ou cinématographique. L'édition française a les moyens de son assurance nouvelle, notamment parce qu'elle ne manque pas d'Ere. C'est pourquoi nous décernons ce prix spécial pour l'ensemble de la production d'un éditeur.

Denis Schérer.



Spidertronic réinvente la verticale (ST).



Oxphar : les plus beaux graphismes sur CPC.

SEA, SOFT & SUN

DE L'AVENTURE

DU SUSPENSE

DE LA PASSION

DE LA SENSUALITE



giciel que l'on aime un peu, beaucoup... Y résister serait un péché... A déguster sans modération

DE L'EROTISME



DE L'ARGENT

ie... Un logiciel dans tous ses é

DE L'ACTION

DE L'EXOTISME

succès qui dure depuis 10 ans...

DU CHARME

DU SPORT

DE L'HUMOUR

Adapté du célèbre roman d'Emanuelle Arsan,
une réalisation à vous couper le souffle
au coeur d'un Brésil envoûtant et luxuriant...



TOMAHAWK

AMIGA ATARI ST COMPATIBLES PC AMSTRAD PC1512 /1640 AMSTRAD CPC6128

Carraz Editions

Prix spécial du jury

ATARI ST

L'année 1988 a été marquée par un événement passé presque inaperçu : une amélioration considérable dans la qualité des logiciels éducatifs. Cette évolution n'aurait pas pu avoir lieu sans l'impulsion donnée par des éditeurs dynamiques et innovateurs. Carraz joue un rôle de fer de lance en ce domaine. Il suffit, pour s'en convaincre, de jeter un œil sur ses produits actuels. Le logiciel Sida *démontre en outre que Carraz ne manque ni d'idées, ni d'audace. Ce prix spécial est plus qu'un coup de chapeau : une marque de respect.*



Le Sida et nous se présente sous forme d'une enquête à mener à bon port (Atari ST).

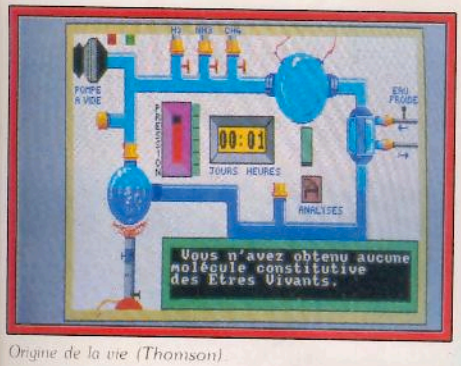
Carraz Editions

Depuis des années, les éditions Carraz défrichent un terrain particulièrement ingrat, celui des logiciels éducatifs. Cette entreprise parsemée d'embûches et poursuivie avec constance donne aujourd'hui des résultats d'une qualité telle qu'un Tilt d'or est amplement mérité. Cette récompense couronne surtout une société qui n'a jamais cédé à la facilité : la qualité générale de ses produits est en amélioration perpétuelle. Carraz a su négocier avec élégance et compétence le virage qui l'a conduit de *Thomson* vers les nouvelles machines : *Atari ST* et bientôt *Amiga*. Un programme tel que *Les 1001 voyages* en témoigne. Ce Tilt d'or prime aussi l'initiative et — n'ayons pas peur des mots — le courage. Il en a fallu pour éditer *Le Sida et nous*. Présenter de façon ludique un logiciel qui traite d'un sujet grave et qui nous concerne tous — le Sida — est une façon originale de transmettre un message. Loin d'être alarmiste, l'objectif du programme est bien plutôt dirigé vers une information réelle de ce qu'est la maladie, en vue d'une prévention tant individuelle que collective. Le principe est celui du jeu de simulation. Le joueur a pour mission de mener une enquête pour tenter d'enrayer une épidémie dont il ne connaît absolument rien. L'action se situe dans une ville. Il peut s'y déplacer et rencontrer des médecins, des infirmiers, des commissaires, des journalistes et des immunologues. Ceux-ci lui fournissent des informations qui lui sont utiles pour mener sa mission à bien. Plusieurs niveaux de jeu permettent de sensibiliser un public plus important sans pour cela nuire à la qualité des informations. *Le Sida et nous* est représentatif d'un démarche qui allie l'intelligence à l'efficacité. Il ne fut pas facile, pour Jacqueline Carraz et son équipe, de répondre par l'affirmative à la demande de l'Institut Pasteur de travailler sur un logiciel consacré au Sida. Après avoir longuement hésité à cause du côté récupérateur du sujet, elle a décidé de faire quelque chose : trop de bêtises et d'idées fausses étaient colportées sur le Sida. Le programme a été réalisé par une équipe qui a travaillé très sérieusement en étroite collaboration avec des chercheurs. Réalisé sur *Atari ST*, il sera prochainement adapté pour *PC*. Il est en outre important de signaler que tous les bénéfices obtenus par la vente du logiciel seront directement versés à la Fondation pour la Recherche contre le Sida. Qui osera dire que ce Tilt d'or n'est pas mérité ?

Brigitte Soudakoff



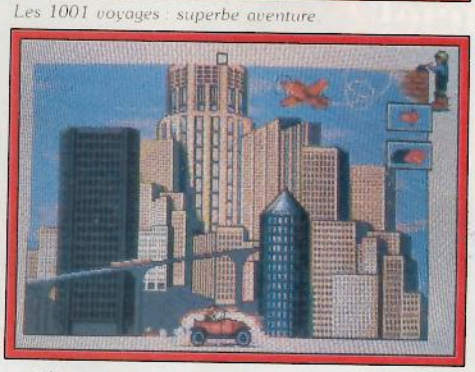
Le commissaire a-t-il raison ? (Le Sida et nous).



Origine de la vie (Thomson).



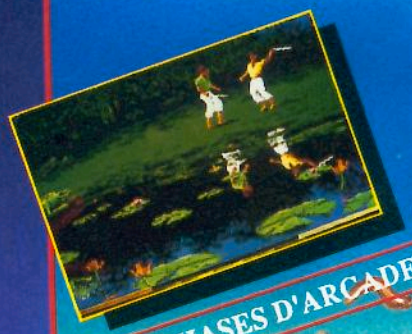
Les 1001 voyages : superbe aventure.



... éducative pour les petits (Atari ST).

La LIBERTE... Demandez-la !*

FREEDOM



DES PHASES D'ARCADE SAISISSANTES!





DES GRAPHISMES SUPERBES!

UN FASCINANT JEU DE STRATEGIE ET DE ROLE!!!

L'EVENEMENT dans le monde du logiciel !

Choisissez votre héros et votre troupe et guidez-les vers la liberté...
Au XVIII ème siècle, une plantation, des esclaves, un maître cruel, une milice redoutable, des chiens féroces, la nuit...
Au bout de la nuit, peut-être, la LIBERTE...

Ecrans ATARI

*La liberté est disponible chez les meilleurs revendeurs.

COKTEL VISION

25 rue Michelet. 92 100 boulogne billancourt. Tél : (16 1) 46 04 70 85.

◯ Demande de catalogue: Joindre 2 timbres à 2,20F

BON DE COMMANDE : NOM : ADRESSE :

FREEDOM: ◯ Atari : 220f ◯ Amiga : 220f ◯ PC 5p : 220f ◯ PC 3p : 220f ◯ Amstrad :195f

Thunder Blade

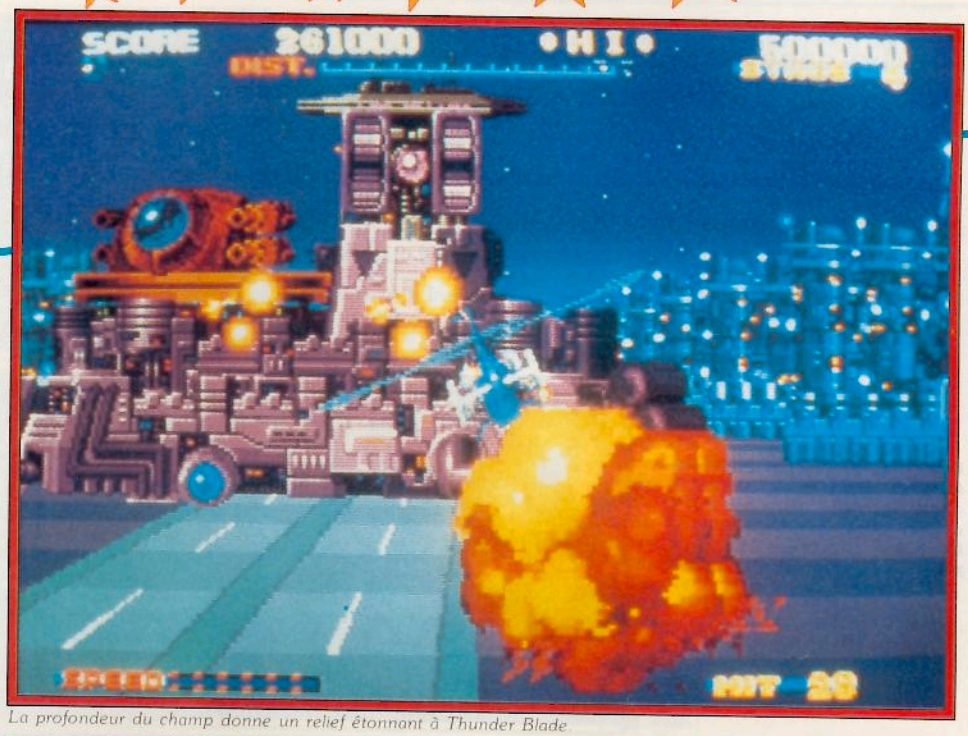
Meilleur espoir ST - AMIGA - C 64
SPECTRUM
AMSTRAD CPC - SEGA

Les salles d'arcade présentent des jeux dont les graphismes et l'animation font rêver tous les possesseurs de micro-ordinateurs. Rien d'étonnant à ce que leur conversion soit espérée avec impatience ! Thunder Blade est le prototype de ces jeux. Il semble représenter un véritable bouleversement dans ce monde des shoot-them-up. Son succès est colossal. Les premières adaptations que l'on a vues sont magnifiques et lui donnent droit au titre de meilleur espoir.

US Gold et Sega

Sega règne en maître dans le monde des jeux d'arcade et on ne compte plus maintenant ses succès dans ce domaine. L'année dernière a vu le triomphe d'*Out Run*, et cette année nous avons eu droit aux superbes *R-Type* et *Shinobi*, mais *Thunder Blade* remporte la palme haut la main. En effet ce programme marque vraiment une date dans l'histoire des jeux d'arcade. Il donne une nouvelle dimension aux shoot-them-up et parvient même à reléguer *Afterburner* (toujours de Sega) au rang d'ancêtre démodé. Dès les premières secondes de jeu, on en prend plein les yeux : l'hélicoptère survole une ville qui défile en un époustouflant scrolling vertical en parallaxe. Ensuite, on assiste à une alternance de scrolling vertical et de représentation en 3D. C'est un chef-d'œuvre ! Ceux qui ont essayé la version assise dans une salle d'arcade, ne sont pas prêts de l'oublier. Mais revenons à nos micros. *Thunder Blade* c'est pour bientôt ? Il semblerait que nous touchions au but : US Gold devrait sortir une conversion d'ici la fin de l'année. Peut-être sera-t-elle déjà arrivée quand vous lirez ces lignes. Malgré notre impatience, nous ne leur en voudrons pas s'il y a quelque retard car il faut bien reconnaître que *Thunder Blade* n'est pas une conversion des plus faciles : c'est vraiment un exploit que de réussir l'adaptation d'un jeu aussi impressionnant. Mais à en juger par les photos d'écran, on peut raisonnablement espérer un résultat assez extraordinaire. Les graphismes sont très réussis et le jeu devrait reprendre toutes les scènes de l'original. La version *ST* est très prometteuse et on attend son arrivée. Les possesseurs d'une console Sega n'ont pas été oubliés : *Thunder Blade* devrait également arriver très prochainement. Une préversion tournait au PC Show de Londres et elle semblait réussie. Sega et US Gold tiennent probablement le plus gros hit de l'année.

Alain Huyghues-Lacour



La profondeur du champ donne un relief étonnant à Thunder Blade.



Deuxième niveau : attaque du destroyer.



Il faut abattre les tourelles du destroyer.



Phase d'approche avec vue en perspective.



Attaque aux roquettes et à la mitrailleuse.



Vue aérienne : effet de profondeur réussi !

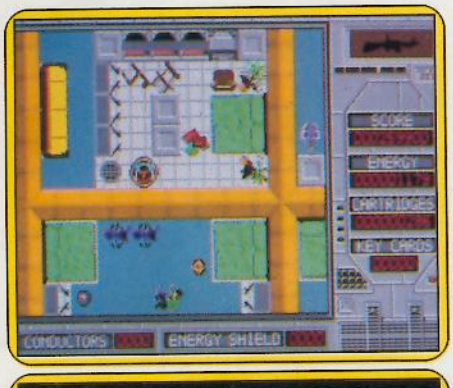
ACTION

Le gang au grand complet était entassé dans une traction de couleur noire qui descendait lentement la rue. Alan-la-Gachette, la main crispée sur son colt, était prêt à tirer. Dany le dingue conduisait, la mitraillette sur les genoux. Denis Zoreilles promenait un regard soupçonneux sur les façades crasseuses. Don Michele, assis sur la banquette arrière, donnait ses instructions avec son calme habituel. Une rafale soudaine hacha l'air. Les balles firent exploser le pare-brise de la traction. Les passants, terrorisés, se couchèrent pêle-mêle. Alan tira au jugé sur une fenêtre d'où tomba un homme ensanglanté. L'action commençait !

Alien Mind

Apple II GS

type _____ *aventure/action*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitage _____ ★★★★
prix _____ *D*



Ce jeu d'aventure/action n'est disponible que sur *Apple II GS*. Il s'agit d'une partie classique qui profite d'un excellent contexte sonore et graphique doublé d'un scénario complexe et captivant. Tout juste arrivé dans une base spatiale, vous devez partir à la recherche d'un Alien et finalement le détruire. Pour vous aider dans votre quête, un ami a parsemé la route d'indices, énigmes à résoudre, etc. La disposition graphique d'*Alien Mind* est superbe : décor (vue aérienne) fouillé et précis (légère 3D), animation très fluide, richesse des paysages, musique stéréo (sur les 16 voies de l'*Apple II GS*...), les salles s'enchaînent dans une ambiance angoissante. Le personnage, contrôlé tout aussi bien au clavier, à la souris ou au joystick, répond à de nombreuses commandes. Il s'accroupit, saute, s'asseoit, fouille les cadavres laissés par l'Alien. La stratégie profite alors de très nombreux indices. Tout en surveillant votre quotient vital, vous collectez des armes, de la nourriture ou des munitions et devez résoudre les énigmes posées à l'écran, malheureusement en anglais... Ce dernier point est à vrai dire le seul défaut du programme. L'un des meilleurs titres pour cette machine. (Disquette PBI.)

Alien Syndrome

Atari ST, C 64, console Sega, Amiga

type _____ *action*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★
prix _____ *C*

Intérêt autres machines
C 64 : 12 / Sega : 14
Amiga : 16



L'un des softs les plus difficiles à vaincre du moment. Pour sauver vos compagnons prisonniers des Aliens, vous lancez votre héros dans un labyrinthe « vue aérienne ». Pas un instant de répit, la partie met en scène un nombre astronomique d'adversaires, chenilles joufflues qui crachent des bombes radioguidées... Il faut tirer sans cesse et de tous côtés, louvoyer entre les ennemis, passer près des prisonniers pour les sauver de cet enfer et collecter au passage des armes plus puissantes ou des points de bonus... Il est fort heureusement possible de jouer à deux (sur *ST* et console Sega). Autre difficulté : le monstre qui vous attend à la fin de chaque niveau. Sur *Atari ST*, la difficulté du jeu est poussée à son paroxysme. C'est presque dommage et en tout cas très frustrant. La version *C 64* est pour sa part moins convaincante en ce qui concerne la qualité des graphismes. Le jeu y est de même moins rapide : sans aucun doute plus facile à vaincre mais d'un autre côté décevant pour un soft qui mise uniquement sur la vitalité de son action. La version Sega enfin est convaincante. Bien réalisée graphiquement, elle dose à merveille la difficulté croissante des divers tableaux. (Disquette Ace.)

Arkanoïd II

Spectrum, Atari ST, Amstrad CPC

type _____ *casse-briques*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ *B*

Intérêt autres machines
Atari ST : 14
Amstrad CPC : 13



Arkanoïd fût l'un des premiers casse-briques à grand succès. Directement adapté des salles d'arcade, cet excellent logiciel a depuis beaucoup de concurrents... *Arkanoïd II* se place en bonne position dans le challenge « raquette », notamment pour la ludothèque huit bits. La version *Spectrum* est excellente. Par rapport à la première version de ce soft, *Arkanoïd II* ne modifie bien sûr en rien son scénario ! Il est pourtant quelques options nouvelles pour relever la sauce, telles ces briques qui raccourcissent votre raquette ou laissent sur l'écran des « traces » qui peuvent renvoyer la balle... Mais c'est surtout par son animation que la version *Spectrum* se distingue de ses concurrents. Le mouvement des sprites est réellement très souple. Aucun effet de ralentissement quand de nombreux objets encombrent l'écran, une raquette qui répond au « quart de poil »... Tous les atouts nécessaires au plaisir du casse-briques. On ne regrettera finalement que la pâleur des graphismes. Sur *ST*, l'effort a été porté sur la réalisation : graphisme plus fouillé et animation plus précise. Même chose sur *Amstrad CPC* avec des couleurs mieux employées et des tableaux plus variés. (Disquette Imagine.)

Bank Buster

Atari ST, Amiga

type _____ *casse-briques*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ *C*

Intérêt autres machines
Amiga : 14



Faire du neuf sur le thème d'un casse-briques, cela semblait impossible... Et pourtant ! *Bank Buster* révolutionne le monde de la raquette en scénarisant l'éternelle démolition de mur. Plus qu'un simple joueur, vous êtes ici un évadé de prison en voie de mettre la main sur le casse du siècle. Comment parvenir à la chambre forte ? En frappant de votre tête une boule qui ira casser une à une les issues du labyrinthe. Ce scénario subtil laisse place à bon nombre de pièges : alarmes, bombes, collectes d'indices, on peut balader la raquette sur tout l'écran pour atteindre son but. Il est possible de louper le coche et de redescendre d'un tableau... Seul le scrolling, pas assez rapide et souple pour les deux versions testées, pose ici un handicap au plaisir du joueur. Le graphisme des tableaux est très convaincant, décor complexe et savamment ordonné pour corser le jeu au fur et à mesure que l'on avance vers son but. Il reste, enfin, l'humour de la partie, les yeux du héros qui suivent la balle et clignent à chaque fausse manœuvre, les bruitages judicieux qui accompagnent l'aventure. Et pour une fois, c'est la version *ST* qui l'emporte sur l'adaptation *Amiga* (animation lente et bugs sur les sprites). (Disquette Methodic Solutions.)

Barbarian

Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, C 64

type _____ combat à l'épée
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ C

Intérêt autres machines
Atari ST : 16 / Amstrad CPC : 16
Commodore 64 : 16



Barbarian est le soft préféré de très nombreux guerriers ! Sorti l'an passé sur *CPC*, il était impossible de passer sous silence la venue de *Barbarian* sur *Amiga ST* et *C 64*. Principe du combat pour les malheureux qui ne connaîtraient pas encore cette merveille : un guerrier à gauche, un guerrier à droite... Les yeux dans les yeux, un cri, une esquisse en forme de roulade et un tourniquet de l'épée, la tête de votre pote rebondit sur le sol de la clairière. Un gnome vient dégager le terrain, shoote dans la tête et appelle votre prochain concurrent. Plus précisément, *Barbarian* tire profit des points suivants. Les joueurs sont grands à l'écran ce qui permet à l'*Amiga* de déployer une animation sans reproche et surtout très réaliste. Ensuite, les bruitages du combat : des « Arghhh ! » dignes des Monthy Python, des « Ouch ! » à faire frémir. Et pour finir, le plus difficile à exprimer, le plaisir que l'on ressent à la violence de ce jeu. Violence teintée d'humour et d'horreur ! Impossible de lâcher le joystick avant de très longues heures. La version *ST* reste très semblable à la version *Amiga*. Quant aux *CPC* et *C 64*, ils offrent au joueur un jeu très proche de celui des seize bits, une performance ! (Disquette Palace Software.)

Barbarian

Atari ST, Amiga

type _____ action
intérêt _____ 17
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★
prix _____ C

Intérêt autres machines
Amiga : 17



Rien à voir avec le *Barbarian* de Palace Software. Ce programme, éditée par Psygnosis, retrace l'épopée guerrière de Hegor qui va pénétrer dans un royaume souterrain pour détruire le sorcier Nécron. Le combat est géré de façon très originale. Plutôt que de manier le personnage au joystick, le joueur actionne à la souris des icônes situées en bas de l'écran. Difficile à prendre en main mais finalement très souple. Le scénario met en place un terrain de jeu très vaste et varié. C'est le premier atout de *Barbarian*. Le décor — une suite complexe de couloirs, escaliers ou échelles —, est superbe et très précis. Deuxième atout : la réalisation graphique et sonore des combats. Votre héros avance et recule avec réalisme, se lance dans de fantastiques sauts périlleux. Dernier atout enfin : la variété des monstres qui s'opposent à vous. Certains doivent être tués d'un coup d'épée, d'autres à l'aide d'un arc récolté en cours de partie. Plus loin, il vaudra mieux sauter par-dessus l'adversaire et continuer sa route... Les versions disponibles, *ST* et *Amiga*, sont très semblables (couleurs plus homogènes sur *Amiga*). Les bruitages sont dans les deux cas excellents. Version *C 64* à venir. (Disquette Psygnosis.)

Beyond The Ice Palace

Amstrad CPC, Atari ST, Amiga

type _____ action/combat/échelle
intérêt _____ 15
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ C

Intérêt autres machines
Atari ST : 15 / Amiga : 15



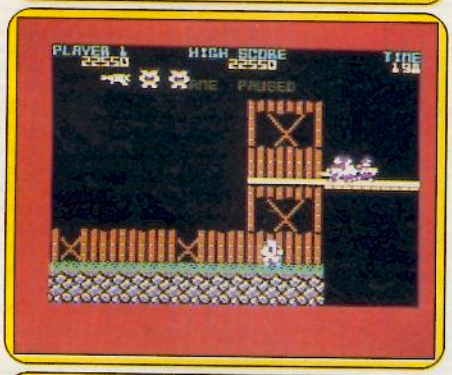
Un monde auparavant paisible et qui voit tout à coup ressurgir le mal. Les anciens ont tout misé sur votre courage... Mais attention, *Beyond The Ice Palace* est un des softs d'action/combat/échelle les plus durs de la planète micro ! Très semblable à *Barbarian* de Psygnosis quant à son scénario, ce programme s'appuie sur un contexte graphique et sonore de très grande qualité. La version *CPC* est admirable de rapidité et de souplesse. Le mouvement des sprites n'est jamais saccadé et les décors utilisent au mieux les possibilités de la machine. La stratégie vous amène à collecter des armes ou à bénéficier de quelques sortilèges puissants qui, par exemple, détruisent tous les ennemis d'un tableau. Mais pour ce qui est de la difficulté du jeu, les concepteurs auraient pu faire un effort... de clémence. Combien de tentatives infructueuses pour dépasser le premier tableau ? Seuls les plus acharnés résisteront à l'épreuve ! En version seize bits, le jeu profite bien sûr d'un graphisme encore plus précis. Mais le dynamisme de la partie cache là encore quelques pièges quasi insurmontables. Il aurait suffit de peu pour que *Beyond The Ice Palace* entre dans la catégorie des Bests. (Disquette Elite.)

Bionic Commando

C 64, Atari ST, Amiga, Spectrum, CPC

type _____ action
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ B

Intérêt autres machines
ST : 16 / Amiga : 16
Spectrum : 13 / CPC : 7



La qualité de ce soft repose sur votre moyen de déplacement : un bras bionic qui fend l'air, accroche la branche d'un arbre ou une autre plate-forme, et vous mène ainsi tout au long du jeu. Le décor, excepté celui de la version *CPC*, est soigné et très clair. Un enchaînement de passerelles, arbres ou fortifications entre lesquelles vous sautez, tirez sur tout ce qui bouge, y compris des parachutes porteurs d'armes supplémentaires, munitions, etc. Très bien réalisé sur *C 64*, *ST* et *Amiga*, le jeu tire tout son intérêt de la rapidité de son action. Le temps est compté, les ennemis de plus en plus nombreux au fil des tableaux, de quoi perdre la tête en un rien de temps. C'est donc de l'action pure, agréable, souple et ludique. La plus belle version reste celle développée sur *C 64*, excellente au vu des possibilités de la machine. Rien à redire pour la version *Amiga*. Le joystick du *ST* ne répond, par contre, pas toujours bien aux commandes et les graphismes auraient mérité plus de précision. La version *Spectrum* est, quant à elle, très convaincante : animation fluide, scrolling souple. Seule reste en marge l'adapation *CPC*, une « bouillie » infâme sur deux couleurs, triste et injouable... (Disquette GO.)

Bobo

Amiga, Atari ST Thomson TO 8, TO 9, TO 9+, MO 6

type _____ action
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ C

Intérêt autres machines
Atari ST : 16 / Thomson : 14



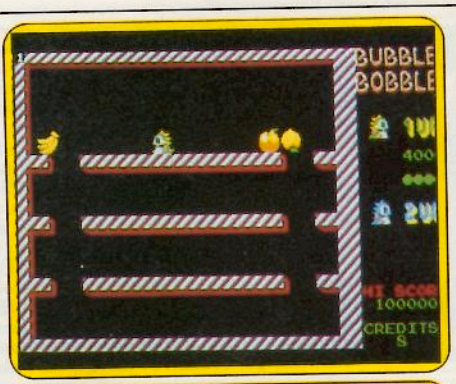
Célèbre héros de bande dessinée, Bobo doit mener à bien les diverses tâches régulières ou illicites du pénitencier. Tour à tour serveur à la cantine, balayeur, éplucheur de patates ou évadé de compétition, notre héros prend place sur divers tableaux bien dessinés et très proches du graphisme BD. Chaque épreuve paraît assez simple mais s'avère difficile à l'usage. Bobo doit par exemple donner de la soupe à ses confrères de cellule. Ceux-ci prennent place autour de la table de plus en plus rapidement et vous devez sans cesse remplir la marmite puis courir vers les assiettes. L'action est très rapide, l'animation suffisamment souple pour motiver le joueur. Six épreuves se succèdent ainsi. Le jeu réclame une concentration exceptionnelle. Il s'agit donc d'un pur jeu d'action qui séduira les passionnés de joystick/BD, nostalgiques du journal de Spirou et amateurs d'humour. Les autres souffriront de la relative monotonie des écrans (pas plus de six tableaux de jeu). *Bobo* existe à l'heure actuelle sous trois versions : *Thomson*, *Atari ST* et enfin *Amiga*, la version la plus convaincante du lot pour ses graphismes soignés et la qualité de ses bruitages. (Disquette Infogrames.)

Bubble Bobble

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC

type _____ *action*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ *C*

Intérêt autres machines
Atari ST : 15
Commodore 64 : 15
Amstrad CPC : 14



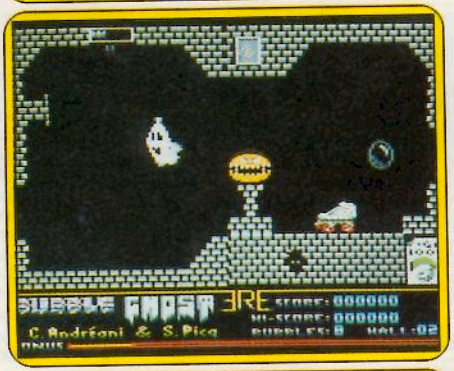
Adapté des salles d'arcade sur les quatre micros majeurs du moment, *C 64, CPC, ST* et *Amiga*, *Bubble Bobble* est efficace sur chaque machine. Seule la version *Amiga* se détache du groupe grâce à la qualité de ses bruitages. Le scénario : un tout jeune brontosaure parcourt les galeries d'un labyrinthe et emprisonne ses ennemis dans des bulles... Rien d'extraordinaire ou de nouveau si ce n'est la dynamique du jeu. Les écrans profitent sur *Amiga* d'un choix de couleurs variées et d'une animation très vive et précise. La stratégie du jeu se résume dans la collecte régulière d'armes nouvelles aux pouvoirs inconnus. Les premières adaptations de *Bubble Bobble* ont pris naissance sur les huit bits. La version pour *Commodore 64* est, sans aucun doute, la plus réussie. L'*Amstrad CPC* souffre en effet d'un trop faible contexte sonore, défaut que l'on peut pourtant éviter... Comme souvent, l'adaptation *ST* ne semble pas avoir tiré un profit maximum des possibilités de la machine. Signalons, enfin, qu'il est possible de jouer à deux. Dans ce dernier cas, le second joueur peut soit entrer dans le premier tableau avec vous, soit ne vous rejoindre que plus tard. Un soft classique mais très attachant ! (Disquette Firebird.)

Bubble Ghost

Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, Apple II GS

type _____ *action*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★
prix _____ *B*

Intérêt autres machines
Atari ST : 16 / Amiga : 15
Apple II GS :17

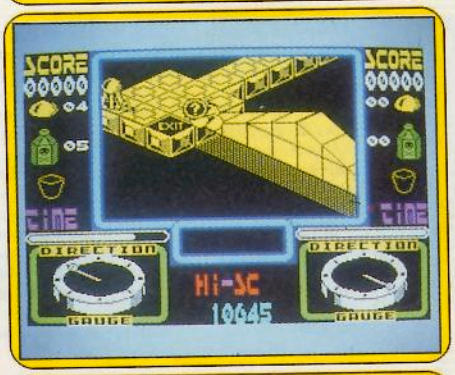


Bubble Ghost ou les aventures du fantôme et de la bulle. Voici un jeu d'action sans hémoglobine et tir à gogo. Rare de nos jours ! L'imagination fertile de son concepteur est à la base de son succès. Vous contrôlez un fantôme qui doit acheminer son âme — une bulle —, en soufflant dessus. C'est simple mais ça paye ! Tout d'abord sorti en version *ST*, c'est sur *CPC* que la performance est la plus spectaculaire. La bulle oscille doucement comme toute bulle de savon qui se respecte. Dans le labyrinthe aux décors simples mais très précis, des aiguilles, bougies ou ventilateurs vont tenter de crever votre âme rebondie. Le fantôme souffle tant qu'il peut, tourne autour de la bulle pour propulser celle-ci dans la bonne direction et grogne lorsqu'il échoue dans sa tâche. Tout est souple, le jeu « respire » la bonne humeur. Les versions *ST* et *Amiga* sont bien sûr tout aussi captivantes et sans aucun doute plus belles, même si le jeu n'exploite pas toutes les possibilités du seize bits. Il reste enfin l'adaptation *Apple II GS*, une petite merveille qui, tout comme la version *Amiga*, offre en plus le mode « deux joueurs » (qui jouent tour à tour) et un entraînement pour chaque salle. (Disquette Ere Informatique.)

Bubbler

Spectrum

type _____ *action/inertie*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★
prix _____ *B*



Bubbler n'est pas sans rappeler le célèbre *Marble Madness* bien connu de nos lecteurs. Pour venir à bout de Varda, un infâme magicien, votre personnage va en effet rouler sur d'étroites plates-formes et ce, dans toutes les directions. Les décors en trois dimensions sont très fins et performants pour un soft *Spectrum*. On ne peut que reprocher la petitesse de la fenêtre de jeu (un tiers de l'écran). La stratégie met en place beaucoup d'ennemis pour vous canarder mais aussi, et surtout, des accidents de terrain redoutables. Il faudra en premier lieu apprendre à jongler avec l'inertie. Si votre module prend trop de vitesse, il risque de tomber dans une trappe ou tout simplement de passer par-dessus bord. Le maniement s'effectue grâce à une boussole visible à l'écran sur laquelle vous indiquez votre direction. Une trouvaille ingénieuse car très visuelle et maniable. Le labyrinthe formé par les plates-formes est finalement très complexe et embrouillé de multiples pièges. *Bubbler* est difficile à vaincre et n'aurait aucun charme sans la qualité de l'animation. Un seul reproche pour finir, les bruitages sont vraiment trop réduits pour participer à l'ambiance. (Disquette Ultimate.)

Capone

Amiga

type _____ *action*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★★
prix _____ *C*



Véritable fête foraine dans les rues de Chicago. Partout, des fenêtres derrière lesquelles se cachent des gangsters armés de mitraillette. Face à l'écran, le joueur cale son viseur et fait feu. Très simple au premier niveau de jeu, infernal par la suite... *Capone* peut se jouer soit au joystick, soit à l'aide d'un pistolet (350 F environ), à un ou deux joueurs. La simplicité de son scénario ne laisse pratiquement aucune place à la stratégie. L'intérêt de ce soft résulte alors uniquement de la qualité de ses décors et dans l'ambiance de son jeu. Côté graphismes, les immeubles, entrepôts ou rues sont dessinés avec une précision éblouissante. Le curseur qui balaye l'écran est suffisamment rapide pour abattre tous les ennemis. Mais encore faut-il avoir l'endurance nécessaire. Pour l'ambiance, le logiciel fait surtout appel au bruitage. Tirs à gogo échantillonnés comme si on y était... Epuisant mais luxueux ! Il reste enfin quelques points de détail à prendre en compte. Respectez par exemple la vie des honnêtes citoyens, grands-mères, chats errants ou mômes sur leurs skates, qui apparaissent à leur fenêtre ou sur le trottoir et ne méritent pas la mort pour autant ! (Disquette Actionware.)

Crack

Amiga

type _____ *casse-briques*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ *C*



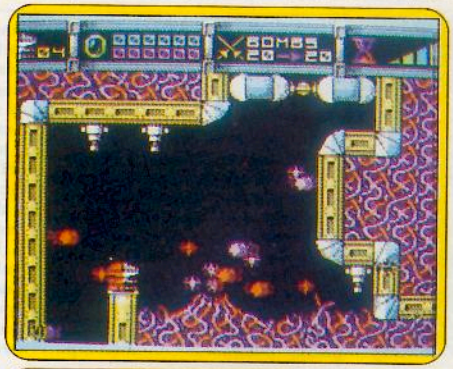
Autre casse-briques novateur. Alors que *Bank Buster* trouve son originalité dans un scénario achevé, Crack puise sa force dans l'humour, la dérision. Le décor de votre mur de brique : un monde préhistorique présenté dans un superbe générique animé. Viennent ensuite les tableaux, assez classiques dans la forme. Le maniement de la raquette, une tige de bambou, renvoie la balle vers des briques de résistance variable. De temps à autre tombent du ciel quelques objets de circonstance, noix de coco, lances à pointe de silex ou Tarzan préhistorique suspendu à sa liane... Mais surprise ! Voici qu'au quatrième tableau, le jeu classique fait place à une petite partie d'action/échelle. Votre personnage part à la pêche aux noix de coco, l'épuisette à la main et le ventre rebondi... Comique et propice à la relaxation nécessaire à la suite du jeu ! Manié soit à la souris, soit au joystick, *Crack* propose plusieurs options de jeu telles un mode « deux joueurs simultanés », un éditeur de tableaux, etc. Disponible uniquement sur *Amiga*, ce programme concerne donc les blasés du « casse-briques » traditionnel, les amateurs d'humour et d'action. Un soft convaincant et finalement très ludique. (Disquette Linel.)

Cybernoïd

Spectrum, Amiga, Commodore 64, Amstrad CPC

type — *action*
intérêt — *16*
graphisme — ★★★★
animation — ★★★★★
bruitage — ★★★★
prix — *B*

Intérêt autres machines
Amiga : 17 / C 64 : 16
Amstrad CPC : 16

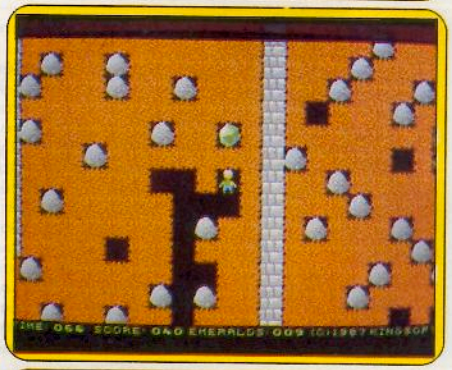


Ce très classique soft d'action/labyrinthe offre un décor très varié et pourtant précis sur cette version *Spectrum*. Pour récupérer les trésors de la Fédération pillés par des pirates, vous lancez votre vaisseau dans une complexe suite d'entrepôts souterrains. La plus grande qualité de ce soft réside dans sa gestion des armements et dans la richesse et la variété des ennemis qu'il vous oppose. Votre engin dispose, en effet, de cinq armes différentes qu'il faut utiliser au bon moment sur telle ou telle race d'ennemis. On est de plus obligé de sans cesse collecter de nouvelles armes ce qui développe la continuité de la partie. Vos adversaires sont, quant à eux, aussi variés que bien dessinés. Les animations, même quand un grand nombre d'ennemis envahissent votre champ de vision, restent toujours souples. La version *Amiga* de ce programme est, bien sûr, plus convaincante encore en ce qui concerne les graphismes et bruitages. Pour les autres huit bits que le *Spectrum*, le *CPC* propose des écrans moins fouillés sur le *C 64* mais le décor est du même coup plus net, ce qui est un atout de taille face à la dynamique du jeu. Les bruitages sont, en revanche, superbes sur *Commodore 64* et décevants sur *CPC*. (Disquette Hewson.)

Emerald Mine

Amiga

type — *action et stratégie*
intérêt — *17*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★★
bruitage — ★★★★★
prix — *C*



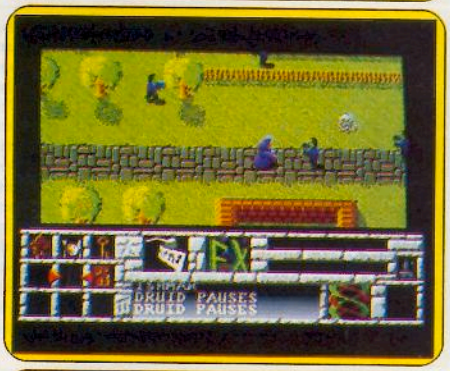
Le top hit des amateurs du légendaire *Boulder Dash* n'est hélas disponible que sur *Amiga*. Le principe du jeu, faut-il le rappeler (?), consiste à creuser la terre pour récolter des diamants sans se laisser écraser ou bloquer par les pierres qui se détachent du labyrinthe. Après toutes les versions de *Boulder Dash* et quelques adaptations plus ou moins convaincantes, ce soft tire un profit maximum de son scénario. La difficulté du jeu est tout d'abord très bien dosée. Pas d'obstacle incontournable pour votre progression dans les galeries, et il est de plus possible de sauvegarder la partie automatiquement. Deuxième atout : un mode « deux joueurs » qui facilite la tâche et double le plaisir. Viennent ensuite le nombre impressionnant de tableaux disponibles (une centaine) et la variété des situations proposées. Pour finir, Kingsoft nous offre ici une réalisation graphique et sonore de toute première qualité. Les bruitages sont superbes et pleins d'humour, les graphismes précis et variés, l'animation des sprites aussi fluide que le scrolling écran. *Emerald Mine* est en quelque sorte l'aboutissement d'une superbe aventure. Il sera difficile de faire mieux ! (Disquette Kingsoft.)

Enlightment (Druid II)

Amiga, C 64, CPC,

type — *aventure/action*
intérêt — *16*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★
bruitage — ★★★★★
prix — *C*

Intérêt autres machines
C 64 : 12 / CPC :13



La première version de *Druid* avait déjà séduit bon nombre d'aventuriers. *Druid II* relance la quête avec un surplus de stratégie appréciable. Les amateurs reconnaîtront ici l'un des meilleurs softs d'aventure/action disponibles à ce jour. Premier atout, la fluidité de l'animation : le personnage, petit druide ventripotent, court à toute allure dans un décor semé d'embûches, de monstres, de trappes magiques... Pas d'à-coup, les réponses du joystick ne laissent aucune chance au hasard. Deuxième atout, la stratégie de cette partie. Vous collectez un nombre imposant de sortilèges et les stockez dans les poches de votre manteau (en bas de l'écran). Invisibilité, clefs, armures, etc., ces sortilèges sont plus ou moins rares et surtout utiles dans des circonstances très spécifiques. Vous pouvez enfin créer, à l'aide d'autres sorts, des compagnons de luttes, créatures dites élémentaires qui se bornent à vous suivre et à vous protéger (du jamais vu !). *Druid II* existe en version 8 bits sur *CPC* et *C 64*. Mais puisque la qualité d'un tel soft réside essentiellement dans la fluidité de son animation et la clarté de ses graphismes, c'est la version *Amiga* qui l'emporte très largement. (Disquette Firebird.)

Fire Power

Amiga

type — *action/stratégie*
intérêt — *15*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★
bruitage — ★★★★
prix — *C*



Fire Power ouvre le jeu par une superbe explosion, suivie du menu d'options de votre partie. Mode un ou deux joueurs, sélection pour chacun d'un blindé et l'aventure commence. Votre tank répond au moindre mouvement du joystick. Il s'élance, en vue aérienne, dans un décor superbe, celui de votre base puis vous découvrez la forêt et bientôt les installations ennemies. Il faudra tout détruire, éviter le tir des canons de l'adversaire et voler le drapeau de votre concurrent. L'animation du programme est superbe. Les explosions s'enchaînent dans un fracas infernal, les hommes s'enfuient des bâtiments détruits ou périssent sous vos chenilles en petites flaques de sang. Cruel ? Oui, mais passionnant ! Le mode deux joueurs ouvre deux fenêtres. Chacun cherche le camp ennemi au travers de la forêt, scrute son radar pour localiser l'adversaire. Il faut poser des mines dans les passages étroits, mais aussi éviter le corps à corps pour plutôt localiser le drapeau de l'autre. Stratégie et action feront ici les délices des plus ardents joysticks. Un seul reproche, l'animation est saccadée lorsque trop de sprites envahissent l'écran. C'est dire la complexité du jeu ! (Disquette Micro Illusion.)

Gauntlet II

Atari ST, Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC

type — *action/labyrinthe*
intérêt — *15*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★★
bruitage — ★★★★★★
prix — *C*

Intérêt autres machines
Spectrum : 13
Commodore 64 : 14
Amstrad CPC : 14



Gauntlet, tout le monde connaît, c'est devenu un genre ! Mais que ceux qui venaient à bout de la première version de ce soft se méfient. Le jeu de *Gauntlet II* est très difficile. Première innovation : la possibilité de jouer (sur *ST*) à quatre grâce à une interface joystick. Pour les bruitages, une série de voix digitalisées accentuent l'ambiance de la partie. Les commentaires vous décrivent les objets découverts ou annoncent l'imminence de votre mort. La réalisation graphique est sensationnelle. Le scrolling est impeccable, et ce malgré le nombre incroyable de monstres lancés parfois à vos trousses. Côté stratégie, on ne trouve pas de grandes différences avec la première version de *Gauntlet*, si ce n'est des monstres ou sortilèges nouveaux : voleurs, dragons, tirs qui rebondissent, etc. Sur *Spectrum*, l'aventure souffre de décors trop peu travaillés. La version *Commodore 64* est en revanche convaincante, même si elle ne possède pas toutes les nouveautés de la version *ST*. L'adaptation sur *Amstrad CPC* est enfin très proche de la version *Spectrum*. *Gauntlet II*, comparé à *Druid II*, manque malgré tout de stratégie. Réservé de ce fait aux amateurs d'action pure ! (Disquette US Gold.)

ACTION

Giganoïd

Amiga

type _____ *casse-briques*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ *C*



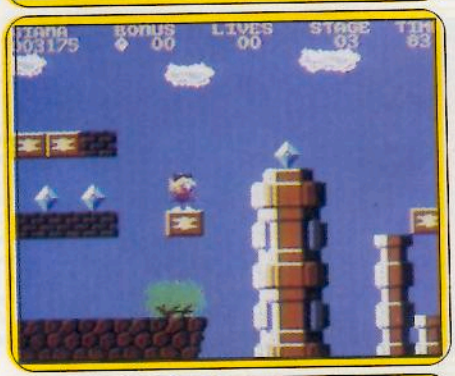
Si certains apportent au classique thème du « casse-briques » une nouvelle dimension, soit par le biais d'un scénario (*Bank Buster*), soit par l'humour (*Crack*), d'autres se contentent de réitérer la performance raquette/balle/brique en y usant de toutes les qualités d'une machine. Tel est le cas de *Giganoïd* sur *Amiga*. Rien de neuf côté scénario, il s'agit de faire rebondir la balle sur une raquette pour éliminer briques et monstres. Seulement voilà, le programme a été conçu sur mesure et tire un profit maximum du Dauphin de *Commodore*. Vous définissez dans un premier temps le nombre de joueurs et le niveau de difficulté du jeu. Ensuite, c'est le casse-tête classique. Mais quelle souplesse dans l'animation ! Maniée à la souris (plus précise que le joystick), la raquette répond au moindre mouvement et l'animation des sprites avec... Les écrans de jeu sont, par contre, assez répétitifs. Les concepteurs ont misé avant tout sur la fluidité du jeu, qui approche et double peut-être la qualité arcade d'un certain *Arkanoïd* ! Et, pour conclure, cette ambiance épuisante, la bande son produit des bruitages digitalisés géniaux. Un nouveau défi pour les maniaques du genre. (Disquette Swiss Computer Arts.)

Great Giana Sisters

C 64, Amiga, ST, Nintendo

type _____ *action/échelle*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ *B*

Intérêt autres machines
Amiga : 17 / ST : 16
Nintendo : 15



Un bond en arrière, au temps des premiers softs d'action/échelle. Dans la lignée des *Mario Bros* de tout poil, mais avec la classe d'un véritable jeu d'arcade, *Great Giana Sisters* a séduit le *C 64* par la bonne humeur et la vitalité de sa réalisation. L'une des sœurs de cette grande famille (les Giana, bien sûr...) court sur une terre semée d'embûches. Les ennemis, elle leur saute dessus et les écrase. Les murs, elle les casse d'un coup de tête pour peu qu'elle ait auparavant puisé l'énergie nécessaire dans une boule magique... Du grand art ! L'animation est souple, les graphismes colorés et précis, la bande son percutée d'une musique entraînante et de quelques bruitages fameux. Le plaisir des salles d'arcade (le jeu en est adapté) n'est vraiment pas loin, une performance sur *C 64* ! En ce qui concerne les adaptations sur d'autres machines, la version *Amiga* possède sans doute un meilleur contexte sonore. Graphiquement, le plaisir est le même pour les deux champions de Commodore. Les versions *ST* et *Nintendo* sont là encore équivalentes, hormis le fait qu'il n'y a pas de scrolling sur *ST*, mais des sauts d'image moins agréables pour les passages de tableaux. Un must absolu ! (Disquette Rainbow.)

Gumshoe

Nintendo

type _____ *action/tir*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★
prix _____ *C*



Le scénario de *Gumshoe* est on ne peut plus classique. Vous allez aider votre personnage à délivrer sa malheureuse fille prisonnière d'une bande de gangsters. Le maniement est fort heureusement plus original : il s'agit du pistolet compatible avec la console Nintendo (il faut d'ailleurs savoir que le pistolet est indispensable...). Votre personnage se lance automatiquement à l'assaut des plates-formes et échelles qui constituent le décor. Vous ne pouvez agir sur lui qu'en lui tirant dessus, ce qui a pour effet de le faire sauter dans la direction où il progresse. Mais vous aurez aussi la défense de votre héros. De nombreux assaillants surgissent bientôt de partout. Le pistolet révèle alors toute son utilité et l'ambiance devient vite dymanique et... épuisante. Côté stratégie, il faut, parallèlement aux combats, collecter des diamants et crever des ballons en sautant en l'air (coup de pistolet...). L'originalité du maniement de *Gumshoe* est en fait son meilleur atout. Viennent ensuite la qualité graphique de ses tableaux (ils sont savamment variés) et la souplesse de son animation. Les bruitages en ce qui les concerne, sont assez classiques mais pourtant prenants. (Cartouche.)

Hawkeye

Commodore 64

type _____ *action*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ *C*

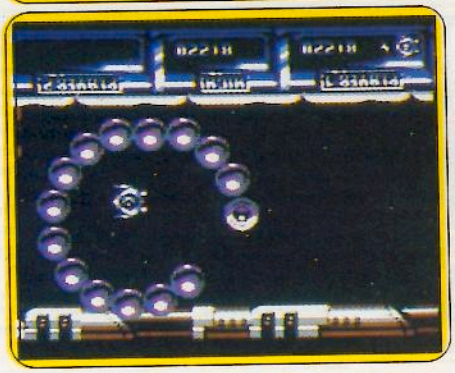


Scénario : une armées d'aliens à envahi la planète. Les habitants ont mis au point, dans les profondeurs du sol, une créature, mi-homme mi-robot, capable de leur résister. Le temps est venu de passer à l'action. Le robot sera piloté par un capitaine aux nerfs d'acier, vous, bien sûr ! *Hawkeye* manque d'originalité. Les qualités qu'il met en œuvre sur cette version *C 64* sont pourtant impressionnantes. Graphiquement, c'est un scrolling horizontal parfait qui séduira tout d'abord le joueur. Viennent ensuite les bruitages superbes, une musique d'accompagnement dont il est possible de modifier la balance, plus de basse, la batterie moins forte, etc. Côté stratégie, c'est comme souvent dans le choix des armes que vous allez vaincre ou perdre la partie. Il existe quatre moyens de défense : laser, mitraillette, bazooka et simple pistolet. Seules les munitions de ce dernier sont illimitées. Pour les autres armes, agissez avec prudence. Chaque arme est finalement réservée à un type d'ennemi, ce qui décuple les techniques de combat. Enfin un mode d'entraînement vous permet de reprendre la partie à l'endroit de votre dernière défaite. Versions attendues : *ST* et *Amiga*. (Disquette Thalamus.)

Io

Commodore 64

type _____ *action*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ *B*



Un shoot-them-up dans le plus pur style du genre. Pas de scénario tarabiscoté, tout juste une partie de « tir à gogo » superbe et très, très difficile ! L'écran met en place, au premier plan, le tableau de bord de votre vaisseau. A l'extérieur, le décor est sombre et ombré, il place le joueur dans une ambiance oppressante. Cette partie est vraiment difficile. Plus que cela, la difficulté du jeu s'affiche dès les premières secondes. Il faut bien sûr tirer sans cesse, à la fois sur les vaisseaux qui vous attaquent de front et sur les canons situés au sol et au plafond de cet univers. La stratégie s'étoffe un peu par la suite. Des pastilles spéciales peuvent être collectées par le joueur. Leur effet est double : si l'on passe dessus, elles explosent et détruisent tous les ennemis présents mais si l'on tire dessus, elles amènent à votre actif un armement plus puissant, nouveau bouclier, etc. Un choix délicat qui apporte un plus à l'action pure de ce type de programme. Le principal atout de *Io* concerne cependant la qualité de sa réalisation graphique et sonore. Décors variés, animation très souple pour un *C 64*, beauté des sprites, les amateurs apprécieront. (Disquette Firebird.)

Katakis

Amiga

type _____ shoot-them-up
intérêt _____ 17
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ C



Katakis est un jeu d'action qui ressemble étrangement à *R-Type*, un champion des salles d'arcade. Il s'agit d'un shoot-them-up classique mais réalisé avec soin. Votre vaisseau aborde l'entrée de la base ennemie : très vite, il collecte des armes et surtout des boucliers. Ceux-ci traversent l'écran et c'est au joueur de les percuter pour les fixer sur la face avant de l'appareil, sur les côtés ensuite. L'action est on ne peut plus dynamique. Ce soft est, sans doute, le plus performant en matière de nombre d'aliens à détruire. Il en vient de partout. Certains volent, d'autres marchent sur le sol, d'autres encore, les gardiens du passage au niveau de jeu suivant, tentent de vous écraser entre les parties disjointes de leur vaisseau... Infernal ! Les joysticks à tir continu automatique seront les bienvenus... Le jeu se déploie ainsi sur douze niveaux. Les graphismes y sont toujours soignés et l'animation reste souple, même lorsque de très nombreux sprites sont à l'écran. Et, pour compléter le tableau, des bruitages à faire frémir les plus purs amateurs de tir à répétition. *Katakis* « casse de l'alien » à en perdre le souffle. Classique mais tellement prenant ! (Disquette Rainbow Arts.)

Leatherneck

Atari ST, Amiga

type _____ action
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ C

Intérêt autres machines
Amiga : 16



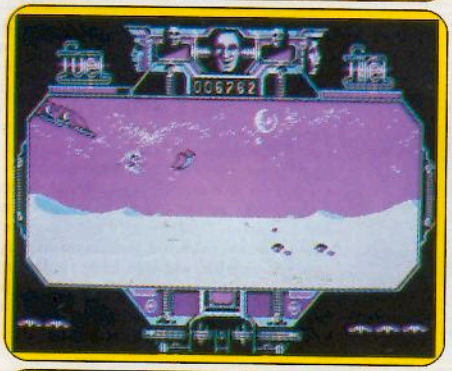
Faire plus violent que *Leatheneck* ? Difficile ! Ce logiciel retrace le combat de quatre guerriers isolés dans la jungle du Sud-Est asiatique. L'originalité de ce programme réside dans le fait qu'il peut se jouer à quatre participants, moyennant l'achat d'une interface pour connecter à la machines deux joysticks supplémentaires (60 F environ). Le scénario de cette « tuerie » rappelle étrangement celui de *Commando*. Les combattants évoluent dans un graphisme montré en vue aérienne semi-3D. Le décor est de bonne qualité, l'animation souple mais c'est surtout la qualité des bruitages qui conforte l'ambiance de la partie. Impact des tirs, cris des victimes, un bande son réaliste, parfois difficile à supporter pour peu que l'on pense un tant soit peu à l'actualité ! Pour la stratégie, il s'agit de mémoriser l'emplacement des postes adverses (invariable au cours des parties), d'apprendre à connaître la portée des armes ennemies, de collecter sans cesse de nouvelles munitions, etc. Un soft épuisant qui puise son intérêt dans la dynamique et la difficulté de son jeu. La version *Amiga* est, à ce titre, similaire à la version *Atari ST*, tout aussi souple et passionnante. (Disquette Microdeal.)

Mach 3

PC, ST, Amiga, CPC, TO9+, TO8, MO6

type _____ action
intérêt _____ 14
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ C

Intérêt autres machines
Atari ST : 14 / Amiga : 14
CPC :14 / Thomson : 11



Pour détruire l'ignoble Sfax, le concepteur de ce soft vous a muni d'un engin redoutable. Armé d'un classique canon laser, le vaisseau survole à basse altitude la surface hostile d'une planète ennemie. Le *PC* donne ici tout ce qu'il a dans le ventre... C'est d'abord l'animation qui séduira le pilote. Le paysage défile dans une 3D efficace. Les obstacles, canons ou barrières filent sous vos yeux sans aucun à-coup. Le vaisseau qui apparaît devant vous, de dos, répond au moindre mouvement du joystick. Il oscille de droite et de gauche, prend de l'altitude ou se lance dans un dangereux rase-mottes pour passer sous des arcades et collecter des bonus. Même précision en ce qui concerne les vaisseaux ennemis lancés contre vous. Superbe... La version *ST* est tout aussi éblouissante et bien sûr plus complète au niveau des graphismes et des bruitages. L'*Amiga* copie quant à lui mot pour mot son concurrent direct. On attendait bien mieux ! L'adaptation de *Mach 3* sur *Amstrad CPC* est elle aussi fort semblable à la version *PC*, tout au moins en ce qui concerne la performance face aux possibilités de la machine. Quant aux *Thomson*, ils souffrent ici d'une pauvreté sonore aberrante. (Disquette Loriciels.)

Mac Rider

Nintendo

type ___ pilotage moto et action
intérêt _____ 18
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ C



Comment mettre au point une course de moto convaincante sans tomber dans la monotonie relative des courses sur circuit ? *Mac Rider* évite le dérapage en associant sport et action : vous lancez bien sûr votre engin sur une piste mais dans un but bien différent de l'obtention d'une médaille. Il s'agit ici de mettre un terme aux agissements d'une bande de malfaiteurs qui sévissent sur la route et empêchent le bon fonctionnement des transmissions entre les villes du pays. Première qualité de ce soft, la souplesse de son animation. Le rendu graphique du pilotage est excellent. La moto penche dans les virages, se déporte sur le bord de la piste si l'on roule trop vite par rapport à la courbe. Autre atout, la présence en haut de l'écran d'un rétroviseur qui vous permet d'anticiper les attaques des véhicules adverses. La stratégie s'appuie aussi sur les obstacles qui jalonnent le parcours, flaques d'huile, bombes, etc. A signaler enfin que les concepteurs de ce programme y ont intégré un éditeur de parcours assez performant qui permet de mettre en place tous les éléments précités. Au vu de ses possibilités, *Mac Rider* demeure assurément l'une des meilleures cartouches disponibles pour Nintendo. (Cartouche.)

Menace

Amiga

type _____ shoot-them-up
intérêt _____ 17
graphisme _____ ★★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★★
prix _____ C



Combien de shoot-them-up savamment conçus déçoivent le joueur par la difficulté excessive de leur jeu ! *Menace* n'appartient certes pas à cette famille de « hard games ». C'est son principal atout. La difficulté du jeu évolue au cours des tableaux afin de permettre l'accès du jeu à tous les types de « joysticks ». Rien à dire sur le scénario, une classique lutte armée contre une flopée d'aliens redoutables. En revanche, la réalisation exemplaire de ce programme mérite le coup d'œil. Le scrolling horizontal est, par exemple, d'une fluidité étonnante. Face au nombre important d'aliens qui vous attaquent, le joueur ne ressent aucune lassitude. Les sprites sont variés, différents à chaque niveau de jeu. La stratégie est, quant à elle, réservée à l'utilisation précise des armes. Inutile de faire feu au petit bonheur puisque la seule façon d'obtenir des nouvelles munitions consiste à tirer sur le dernier alien d'une vague d'assaut puis sur la barre de métal qui apparaît lorsqu'il meurt. Subtil, ce maniement évite le trop simple tir à gogo. Il reste à mentionner la possibilité de reprendre le jeu à l'endroit d'une défaite et la qualité des bruitages. Un soft à la hauteur de la réputation de son éditeur. (Disquette Psygnosis.)

Mickey Mouse

Atari ST, C 64, CPC

type _____ *action*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★
prix _____ *C*

Intérêt autres machines
C 64 : 12 / CPC :13

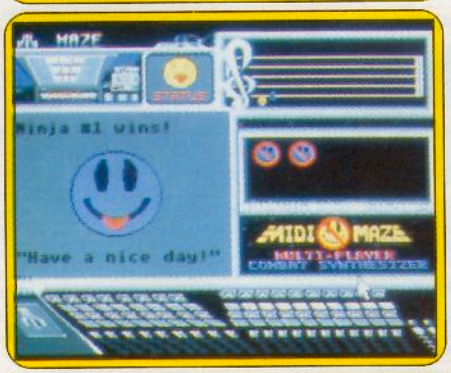


Mickey se lance à l'assaut du château des ogres... Son but : barricader les portes de chacune des salles de la grande demeure, affronter une sorcière puis le roi des ogres en personne. Le dessin des tableaux est sympathique bien que relativement simple. Mickey affronte dès le début de sa mission de nombreux ennemis dans les escaliers du château. Dans les salles, quatre « sous-jeux » permettent ensuite à notre héros de collecter des clous, planches et marteau utiles pour condamner les portes. Ces parties se résument en de très simples jeux d'arcade, course poursuite dans un labyrinthe, jeu d'échelles, etc. Pas franchement inoubliables, ces parties ont du moins le mérite d'enrichir le scénario. Plus ludique que stratégique, ce logiciel est, dans le principe, semblable à *Bobo* : un jeu simple mais suffisamment difficile et drôle pour motiver les passionnés. La version *ST* de ce logiciel est convaincante. Côté 8 bits, la version *C 64* propose un graphisme de qualité mais une animation qui manque de fluidité. Les bruitages y sont de même décevants. Le *CPC* maintient, quant à lui, une animation souple mais présente un décor différent et moins réussi que ceux des deux autres versions. (Disquette Gremlin.)

Midi Maze

Atari ST

type _____ *action et stratégie*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitage _____ ★★★★
prix _____ *D*



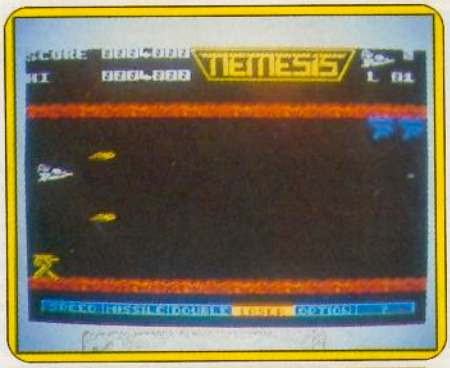
Midi Maze ou le Pac Man MIDI... Votre « glouton » tourbillonne dans un labyrinthe complexe. Partout, des ennemis qu'il faut détruire à coup de laser pour trouver au plus vite la sortie. L'animation de ce soft est d'une rapidité exemplaire. Impossible de réfléchir, il faut agir « à l'instinct » ! Foncer, faire demi-tour à toute vitesse et se cacher derrière un mur pour mieux surprendre l'ennemi qui vous poursuivait. Plus facile à dire qu'à faire. *Midi Maze* innove avec de l'ancien. Le scénario, vieux comme le monde (de la micro ludique...) se rehausse de maints atouts. L'effet 3D du labyrinthe est superbe, issu il est vrai du cerveau du concepteur de *Degas Elite* et *CAD 3D*. L'humour de cette trépidante action donne à vos sprites des mimiques souriantes ou vengeresses ! Et enfin, originalité sans pareille, vous pouvez inclure à la partie jusqu'à seize participants. Le principe ? Des câbles MIDI (DIN cinq broches) qui relient les *ST* entre eux... Chacun verra alors le labyrinthe évoluer selon sa propre position et pourra tout à loisir faire des « crasses » à son voisin de palier (selon la longueur du câble...). Un soft très amusant, très ludique et surtout novateur ! (Disquette Hybrid Arts.)

Nemesis

Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, MSX

type _____ *action*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ *B*

Intérêt autres machines
Commodore 64 : 16
Amstrad CPC : 14 / MSX : 15



Nemesis reste depuis sa parution une référence en matière de « space invaders ». Le scrolling horizontal qui vous mène vers des dangers toujours plus grands ouvre un décor varié et précis. L'animation de la version *Commodore 64* est parfois un peu floue, mais qu'importe ! La plus grande qualité réside dans la stratégie de jeu. *Nemesis* fut en effet le premier shoot-them-up à mettre en place l'évolution de votre puissance grâce à la collecte d'objets. Ici, le travail est très précis. Lorsque l'on parvient à tirer dans une plaque spéciale, un menu vous invite à enrichir telle ou telle partie du vaisseau. Une arme plus puissante, une protection plus efficace, à vous de choisir. En revanche, *Nemesis* ne soigne en rien la prise en main de sa partie. La difficulté est mal dosée et le joueur novice passera de très longs moments sans jamais connaître la moindre chance de survie. La version *Spectrum* est très bien réalisée, l'adaptation *CPC* un peu limitée au niveau des bruitages et de l'animation. *Nemesis II* est, quant à lui, disponible sur *MSX*. La réalisation y est excellente, notamment en ce qui concerne les bruitages, de quoi faire rougir un *Amiga*... (Disquette et cartouche Konami.)

Obliterator

Amiga, Atari ST

type _____ *action*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★
prix _____ *C*

Intérêt autres machines
Atari ST : 16



L'Obliterator est un guerrier préparé toute sa vie au combat. Votre mission : détruire les centres nerveux d'un vaisseau ennemi et ramener sur terre toutes les données de sa mémoire... Mis au point par Psygnosis, *Obliterator* ressemble étrangement au *Barbarian* de la même société. On retrouve le scrolling transversal, la vue de profil, l'emploi des touches « bas d'écran » pour la progression du guerrier. Côté scénario, l'aventure reprend tous les atouts du genre : collecte d'armes et de munitions, nombreux ascenseurs et téléporteurs... La réalisation graphique de cette partie est en tout cas d'une grande qualité. La bande son mêle musique et bruitages, l'animation met en scène de superbes sauts ou roulades et le décor de la base est fouillé, précis. Il reste enfin à noter les petits « plus » du jeu, et tout particulièrement l'option « sauvegarde » accessible à certains moments, une option très bien venue au vu de la vitalité du jeu. Un soft certes très classique mais si soigné et convaincant que ce serait un crime de ne pas le connaître. En ce qui concerne la version *ST* : l'animation est plus rapide mais les bruitages et couleurs de l'écran moins performants. (Disquette Psygnosis.)

Out Run

Atari ST Spectrum, C 64, Console Sega

Type _____ *conduite automobile*
Intérêt _____ *16*
Animation _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★
Prix _____ *C*

Intérêt autres machines
Spectrum : 15 / Sega : 17
C 64 : 14



Out Run fait depuis longtemps le plaisir des amateurs de salle d'arcade. Adaptée sur micro, la course perd bien sûr un peu de son tonus. Il s'agit pourtant d'un bon soft d'action. Votre bolide, une Ferrari Testarossa décapotable, attend sur la ligne de départ. Un jeu vert qui s'allume, on pousse le joystick et c'est la première ligne droite... L'animation de cette version *Atari ST* est agréable, fluide avec quand même quelques défauts en ce qui concerne la gestion des autres sprites, voitures, ponts de pierre, etc. Autre handicap, la faiblesse des bruitages. Alors que la musique d'accompagnement est tout à fait grisante, le bruit du moteur est assez décevant. Mais n'allez pas croire que cette épreuve n'a pas d'atout ! Le rendu des accidents est par exemple spectaculaire. Autre avantage, la version *ST* permet, au contraire des versions huit bits, de moduler son parcours par des embranchements sur la piste. La version *Spectrum* est excellente au niveau des bruitages. En ce qui concerne l'adaptation sur la console *Sega*, le jeu conserve tout son ludisme. Bruitages convaincants, décors soignés, dommage que le pilote ne s'éjecte pas en cas d'accident ! (Disquette Sega).

Pandora

Amiga ST, Atari ST, Commodore 64

type : action/stratégie
intérêt : 14
graphisme : ★★★★
animation : ★★★★★
bruitage : ★★★
prix : B

Intérêt autres machines :
Atari ST : 14
Commodore 64 : 13



L'ordinateur a depuis longtemps pris possession de cette base spatiale. Il contrôle des hordes de robots, insectes géants ou plantes carnivores. Votre but : détruire cet univers atteint de folie informatique... *Pandora* oscille entre action et stratégie. D'un côté, un graphisme très fouillé : vue aérienne qui déploie une série de salles et couloirs très bien dessinés. De l'autre une stratégie complexe qui pousse votre héros à se cacher sous diverses identités, à fouiller des cadavres et troquer ses trouvailles avec les habitants du lieu. Résultat, une progression intéressante qui se solde par un nombre de combats au joystick impressionnant. L'animation de *Pandora* n'est pas toujours excellente (le personnage se « bloque » parfois). La gestion du jeu est par contre soutenue par un graphisme convaincant (décors soignés et nombreuses fenêtres en bas de l'écran pour recevoir les objets collectés). Le scénario est suffisamment complexe pour enrayer la relative monotonie des scènes de combat. *Pandora* existait depuis longtemps sur *Commodore 64*, bien plus simple au niveau des graphismes. son adaptation sur *Atari ST* et *Amiga* apparaît finalement convaincante. (Disquette Firebird.)

Platoon

C 64, CPC, PC, Spectrum, Atari ST, Amiga

type : action/aventure
intérêt : 17
graphisme : ★★★★★★
animation : ★★★★
bruitage : ★★★★★
prix : B

Intérêt autres machines
CPC : 17 / PC : 14
Spectrum : 14 / Atari ST : 10
Amiga : 9

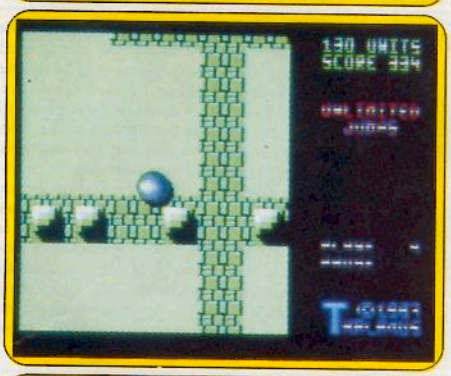


Cinq hommes se lancent dans une longue épopée guerrière. *Platoon* est un soft d'action/aventure. Il mêle en ce sens scénario complexe et action 100 %. Les écrans de jeu sont multiples : il s'agit tout d'abord d'une classique vue de profil 3D (scrolling horizontal) où votre personnage fait face à bien des ennemis. Viennent ensuite le passage d'un pont, la fouille d'un village, l'incroyable traversée d'un tunnel, l'attaque de nuit aux fusées éclairantes, etc. Pour le tunnel, l'écran se partage en deux fenêtres : une vue 3D de face et une fenêtre « plan ». L'action, épuisante et très prenante, se double de stratégie : collecte de munitions, différenciation des ennemis et amis, indices, pièges. Un soft grandiose qui retrace à merveille le film du même nom. Proche de la version *C 64*, l'adaptation sur *CPC* est une réussite. Les graphismes sont clairs et l'animation sans reproche. La version *Spectrum* souffre de trop faibles bruitages mais reste convaincante, tout comme la version *PC*. Mais que dire de l'adaptation *ST*, une « petite partie » où l'ennemi tire sur vous avant même d'être à l'écran et où le graphisme ne tire en aucun cas parti des possibilités du 16 bits. (Disquette Ocean.)

Quedex

Commodore 64

type : action
intérêt : 17
graphisme : ★★★★★
animation : ★★★★★
bruitage : ★★★★★
prix : B



Le principe de *Quedex* rappelle un peu celui de *Marble Madness*. Vous pilotez ici une boule magnétisée sur dix tableaux, tous différents tant au niveau du graphisme que de leur stratégie de jeu. Il faudra par exemple trouver l'issue d'un labyrinthe qui cache quatre clefs. L'action continue dans un enchevêtrement de tuyaux, dans un long couloir étroit, etc. La qualité de cette partie tient tout d'abord à l'originalité de ses pièges. Le sol peut se désagréger sous vos pieds, les obstacles créent parfois des escaliers 3D superbes. Il ne s'agit pas de ce fait d'action pure. La stratégie (mémorisation des issues, collecte d'indices) a certes son mot à dire. La prise en main du logiciel est elle aussi agréable. Le joueur peut s'entraîner à différents niveaux, gagner des bonus dans des parties intermédiaires, etc. L'animation de *Quedex* est d'une fluidité exemplaire. Même chose côté graphisme : les écrans utilisent pleinement les capacités du *C 64* pour mettre à jour un univers précis dont l'ambiance froide et « métallique » (très juste utilisation des couleurs) est plus que propice à la concentration. Quant à la bande son, elle mêle musique et bruitages de façon judicieuse. (Disquette Thalamus.)

Re Bounder

Commodore 64

type : action
intérêt : 15
graphisme : ★★★★★
animation : ★★★★★
bruitage : ★★★
prix : B



Issu de *Bounder*, dont il est la suite logique, et fortement inspiré de *Trail Blaser*, *Re Bounder* lance votre balle de tennis sur l'imbroglio de cet univers de plates-formes. La balle rebondit, plus ou moins haut selon qu'elle est bien gonflée ou non, tire sur l'ennemi et manque d'air à leur contact. Le joueur doit, lui, être gonflé à bloc : un seul faux pas et c'est la mort assurée. Pour rencontrer un jour l'ignoble Overlord, votre ultime adversaire, il faudra tout au long du parcours collecter de l'air, des objets, notamment des bombes hyper-puissantes. La stratégie soumet également le joueur à de nombreuses intersections réparties ça et là sur le chemin. Certaines routes mènent à la mort, d'autres nulle part... Crispant mais très ludique ! La présentation de ce soft ne souffre aucun reproche en ce qui concerne le graphisme (très bel effet de relief pour une vue aérienne complexe et colorée) et l'animation (scrolling multidirectionnel impeccable). Seule la bande son est décevante, tant au niveau des bruitages que de la musique d'accompagnement. *Re Bounder* est finalement un soft assez difficile à vaincre mais jamais monotone dans son utilisation. (Disquette Gremlin.)

Red L.E.D.

Spectrum, Commodore 64

type : action/inertie
intérêt : 15
graphisme : ★★★★★
animation : ★★★★
bruitage : ★★
prix : B

Intérêt autres machines
Commodore 64 : 15



Encore un émule de *Marble Madness*... Vous guidez votre module à travers un paysage très accidenté. Le sol est quadrillé pour mieux rendre le relief du terrain et il faudra sans cesse prendre garde à l'inertie qui pousse votre vaisseau vers les bords du précipice. Votre but est, en fait, de parcourir l'intégralité de ce vaste terrain de manœuvres pour en « déboucher » toutes les issues. L'animation de cette version *Spectrum* est superbe, surtout par la qualité et la variété des graphismes. La stratégie met en place de très nombreux traquenards. Vos ennemis vont surgir de tous les coins pour vous pousser dans le vide. Contre eux, un fusil laser fera l'affaire. Mais vous devez du même coup collecter des boules d'énergie, profiter des bombes ou sortilèges pour tuer l'ennemi, sauter par dessus les lacs d'acides. Epuisant mais aussi très passionnant... Cette dualité shoot-them-up/inertie est très séduisante. La version *Commodore 64* offre des décors plus colorés mais peut-être moins précis. En revanche, ses bruitages sont bien plus convaincants que ceux de la version *Spectrum*. L'animation, scrolling multidirectionnel, est bonne dans les deux cas. (Disquette Starlight.)

ACTION

Renegade

Commodore 64, Amstrad CPC, Spectrum, Thomson TO et MO

type ____ *action combat*
intérêt ____ *15*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitage ____ ★★★
prix ____ *B*

Intérêt autres machines
Amstrad CPC : 13
Spectrum : 13 / Thomson : 9



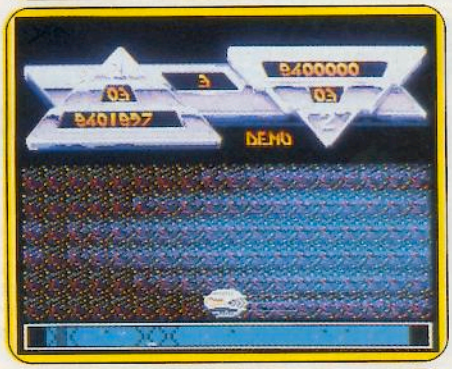
Renegade, suivi récemment de sa deuxième version, *Target Renegade*, fait le plaisir de tous les amateurs de combat. C'est sur *Commodore 64* que la réalisation est la plus belle. Votre héros, un gars musclé, doit faire face à des hordes de voyous armés de chaînes à vélo ou battes de base-ball. Les décors sont superbes et surtout très « ambiance ». Quais déserts du métro, parking en sous-sol, de la série noire qui passionne. Le combat est très ludique. Pas vraiment simulateur, le nombre des coups est suffisant pour que l'on se prenne au jeu. La stratégie est grisante. On peut pousser l'ennemi à coups de poing jusqu'à ce qu'il tombe sur les rails. Plus loin, il faut attraper une arme pour mieux se défendre. Les scènes sont enfin variées et offrent une progression lente, difficile mais bien dosée. Les versions disponibles sur *CPC* et *Spectrum* sont malheureusement moins bien réalisées que sur *Commodore 64*. Graphismes plus simples, personnages moins grands et moins bien animés, on ne retrouve pas vraiment le plaisir du jeu *C64*. Sur *Thomson*, c'est l'hécatombe. Les programmeurs ne semblent pas avoir utilisé 10% des capacités de la machine. Dommage. (Disquette Imagine.)

Return to Genesis

Atari ST, Amiga

type ____ *shoot-them-up*
intérêt ____ *16*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitage ____ ★★★★★
prix ____ *C*

Intérêt autres machines
Amiga : 16



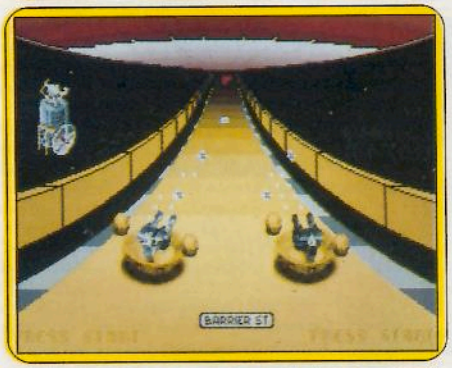
Steve Bak a encore frappé ! Après *Goldrunner*, voici *Return to Genesis*, le premier shoot-them-up à scrolling horizontal réellement performant. Le thème de l'aventure est classique : des Aliens acharnés, des savants à sortir des griffes de l'ennemi et surtout un vaisseau plus rapide que la lumière et armé bien entendu d'un laser ! *Return to Genesis* utilise tous les éléments de la réussite : l'animation est tout d'abord d'une fluidité impressionnante et le mouvement des sprites très réaliste (rebonds superbes contre les obstacles). Le décor de la base que vous survolez est grandiose et complexe. Le maniement du vaisseau répond quant à lui à quelques « plus » motivants : il est par exemple possible de voler soit vers la gauche, soit vers la droite de l'écran. Les demi-tours sont du reste très impressionnants. De même, vous pouvez accélérer ou ralentir selon le terrain survolé. La stratégie pointe çà et là le bout de son nez... Il faut sans cesse recueillir à votre bord les savants prisonniers et surtout ne pas les mitrailler avec le reste ! La version *Amiga* est pour une fois strictement identique à la version *ST*. Voilà qui risque de décevoir les amateurs de polémique 16 bits... (Disquette Firebird.)

Road Wars

Amiga, C 64
Spectrum

type ____ *action*
intérêt ____ *17*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitage ____ ★★★★★
prix ____ *C*

Intérêt autres machines
C 64 : 13
Spectrum : 16



La route fuit dans une perspective étourdissante. Les bords de cette piste défilent à toute allure de chaque côté de l'écran, laissant tout juste au joueur le temps d'apercevoir les ennemis qui le bombardent, lui bloquent plus loin le passage... Les deux concurrents de cette course contre la mort ont il est vrai de quoi occuper leurs joysticks ! Les deux véhicules lancés à pleine vitesse tirent des projectiles sur tout ce qui bouge et semblent voler, tantôt fermés sur eux-mêmes pour « éclater » un obstacle, tantôt ouverts pour laisser poindre deux canons vengeurs. Mais le but du mode deux joueurs autorise plusieurs stratégies. La première consiste à faire bloc avec votre coéquipier afin de faire exploser les bonus, l'autre à pousser votre concurrent par les trous de la balustrade ! *Road Wars* est un délice graphique et sonore. Animation coulée, décors superbes aux couleurs dégradées qui confortent la notion de perspective, bande son entraînante (musique et bruitage), de quoi ne plus mettre les pieds dans sa salle d'arcade favorite ! La version *C 64* est moins entraînante, plus simple graphiquement et peu précise au niveau des collisions entre sprites. (Disquette Melbourne House.)

Sarcophaser

Amiga

type ____ *shoot-them-up*
intérêt ____ *16*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitage ____ ★★★★★
prix ____ *C*

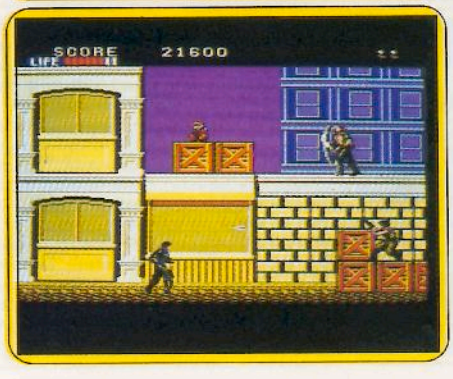


Ce programme parvient à égaler *Nemesis*, l'un des fleurons du genre disponible depuis longtemps sur *C 64*... C'est tout dire ! *Sarcophaser* est en quelque sorte le premier grand shoot-them-up disponible sur *Amiga*. Les ingrédients de cette excellente recette : un scrolling horizontal, tout d'abord, aussi fluide que possible, ce qui est une réelle performance. Les graphismes sont quant à eux très colorés et variés. L'*Amiga* vous propose ensuite une bande son excellente et pas du tout monotone. La stratégie consiste bien sûr à « dégommer » toute une armée d'Aliens. Mais ce qui fait la force du programme, c'est la lente progression de la difficulté du jeu. La partie est certes très difficile mais son évolution est telle qu'il est quasi impossible de « bloquer » à l'un ou l'autre des tableaux. Chaque partie entraîne le joueur un peu plus loin, qu'il s'agisse d'un novice ou d'un professionnel du genre... A l'encontre des programmes résolument réservés aux plus purs acharnés, *Sarcophaser* mêle avec aisance plaisir et difficulté. Seule la version *Amiga* est disponible à ce jour. Espérons que cette superbe shoot-them-up va ouvrir les portes de l'*Amiga* à de nombreux confrères du même acabit. (Disquette Rainbow Arts.)

Shinobi

Console Sega

type ____ *action/arts martiaux*
intérêt ____ *17*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitage ____ ★★★★
prix ____ *C*



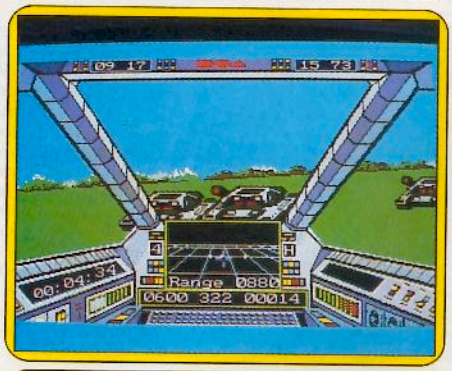
Adaptée des salles d'arcade, cette aventure vous plonge dans l'univers violent des Ninjas. Vous venez en aide à des enfants faits prisonniers par l'ennemi. Cinq missions en tout, chacune clôturée par le combat contre un redoutable adversaire. Vos moyens de défense se résument en début de partie aux coups de pied et de poing. Il est également possible de lancer contre l'ennemi les dangereux shurikens, des étoiles acérées... S'il s'agit avant tout d'un jeu d'action, la stratégie est importante. Ainsi, pour combattre certains ennemis, il faudra lancer un shuriken pile sur les yeux de l'adversaire, ce qui oblige le joueur à sauter pour tirer. Le rendu graphique de cette mission est superbe. Le jeu oscille entre deux vues distinctes. D'un côté, un scrolling latéral pour les combats classiques, de l'autre une vue de face 3 D superbe qui vous permet de regarder un Ninja dans les yeux ! Au fur et à mesure que l'on progresse on collecte de nouvelles armes, des sabres et même des bombes pour tuer à distance. La pluralité des ennemis, la variété des graphismes et la stratégie de combats font de ce soft un des musts du genre sur *Sega*. (Disquette Sega.)

Skyfox II

Amiga, PC, Commodore 64

type — *action*
intérêt — *16*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★
bruitage — ★★★★★★
prix — *C*

Intérêt autres machines
PC : 15 / Commodore 64 : 15



Le pilote examine avec attention les différentes missions qui lui sont proposées. Les Xenormorphes envahissent l'univers... Il faut réagir et lancer son vaisseau dans l'espace. Le tableau de jeu de la version *Amiga* est superbe. Plongeant au beau milieu d'une pluie de météorites, votre engin lance ses réacteurs à fond et pointe sa trajectoire sur une base attaquée par l'ennemi. Sur le radar plus ou moins zoomé, les adversaires se rapprochent dangereusement de la station. Soudain, ils apparaissent devant vous, vaisseaux 3D superbes et variés qui tournent sur eux-mêmes dans une animation extra-souple. Pour agir, trois armes : des mines que l'on lâche derrière soi, des missiles qui plongent dans la profondeur de l'espace ou les classiques lasers, plus directs et souvent très efficaces. Il faudra, en outre, rejoindre souvent les bases pour réparer le vaisseau. Plus actif que stratégique, ce soft tire profit d'un contexte sonore et graphique admirable sur *Amiga*. La version *PC* est très souple mais possède comme toujours des bruitages assez réduits. Le maniement est possible au clavier, au joystick ou à la souris. La version *C 64* est, enfin, très bien réalisée, plus convaincante que le jeu *PC*. (Disquette Electronic Arts.)

Space Harrier

Console Sega, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC

type — *arcade*
intérêt — *15*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★
bruitage — ★★★★★
prix — *C*

Intérêt autres machines :
Atari ST : 17
Commodore 64 : 14
Amstrad CPC : 14



Un tableau inoubliable : vu de dos, le héros saute en l'air, balaye toute la surface de l'écran pour arroser l'horizon de décharges laser ! *Space Harrier* quitte les salles d'arcade pour envahir la micro. La version 3 D disponible sur *Sega* est, avec son homologue, sur *ST* une réussite incontournable. Sur *Sega*, il est possible d'utiliser les lunettes « relief » qui décuplent la notion de profondeur du décor. L'action est des plus rapides. Impossible de visualiser tous les ennemis si l'on reste au centre de l'écran. Il faut sans cesse sauter de côté, mémoriser les adversaires d'un clin d'œil puis user à fond du laser. Génial mais épuisant... sur *Sega*, la définition des sprites est parfois un peu floue. La version *ST* a supprimé ce handicap. L'animation est précise et les décors, qui plongent sur vous, variés et très réussis. Côté huit bits, le *Commodore 64* et l'*Amstrad CPC* proposent un jeu captivant en ce qui concerne l'effet de vitesse et de profondeur de l'action. Les animations sont correctes, les bruitages aussi. C'est seulement au niveau des graphismes que rien ne va plus, notamment pour *CPC*. Les sprites sont trop petits, trop simples et se chevauchent sans cesse. (Disquette Elite.)

Space Racer

Atari ST, Amiga, Thomson, PC, Amstrad

type — *action*
intérêt — *16*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★★
bruitage — ★★★★
prix — *C*

Intérêt autres machines
Amiga : 16 / PC : 13
Amstrad :14 / Thomson : 15



Tout commence comme une très classique partie d'action pure. Votre personnage enfourche une moto-fusée, pousse les réacteurs et tente de prendre la tête de la course. *Space Racer* possède pourtant deux particularités : la fluidité et la beauté de son jeu d'une part, la subtilité de son maniement de l'autre. La moto puise en fait son énergie dans un rail qui défile au sol. Il faudra donc rester à peu près à la verticale de cette source de courant, pas trop près du sol ni trop en l'air pour atteindre une vitesse maximum. Le contrôle joystick pose malheureusement problème : il faut pousser le manche pour monter, le contraire de tous les simulateurs... Mais une fois l'habitude prise, on peut tout à loisir profiter de la réalisation exceptionnelle de ce soft : une animation très fluide et un paysage grandiose. Les versions proposées sont au nombre de cinq. Peu de différence entre *Amiga* (bruitage meilleur) et *ST* pour commencer. Pour les adaptations 8 bits, c'est le *Thomson* qui marque le plus de points, notamment grâce à la précision de ses graphismes. Le décor du *CPC* est plus pauvre mais l'animation reste vive. Le *PC* est, en revanche, bien trop saccadé dans son jeu. (Disquette Loriciels.)

Starglider II

Amiga, Atari ST

type — *action/stratégie*
intérêt — *19*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★★
bruitage — ★★★★★
prix — *C*

Intérêt autres machines
Atari ST : 19



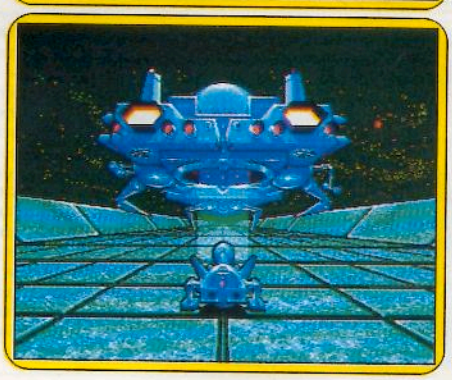
Prenez *Starglider I*, remplissez les formes 3D vectorielles pour obtenir la fameuse « 3D surface pleine », ajoutez quelques explosions et bruitages Amigiens, voici *Starglider II*, un « best » des aventures spatiales stratégie/action. Le scénario : mettre fin aux agissements des aliens à travers un nombre astronomique de planètes. Les moyens : un vaisseau puissant doté de boucliers, de lasers, de bombes à neutrons et d'un valeureux capitaine ! *Starglider II* met en avant la souplesse de son animation. Pour des sprites parfois complexes et en tout cas de formes très variées, l'animation 3D reste d'une souplesse étonnante. Les concepteurs ont tout misé sur le côté visuel de l'aventure. Comme pour un simulateur, vous modifiez votre angle de vision pour admirer la parfaite harmonie du décor. Le programme regorge de détails, ciel qui s'assombrit, ombre portée sur le sol, bruitages superbes... Ce n'est même plus le scénario qui pilote le joueur mais plutôt une ambiance si convaincante qu'elle se suffit à elle-même. L'aventure et l'action ne sont plus alors que prétexte au rêve. La disquette est « bootable » sur *Amiga* et *ST*. Les deux parties se ressemblent comme deux gouttes d'eau ! Un rêve... (Disquette Rainbird.)

Star Goose

Atari ST, Amiga

type — *action*
intérêt — *15*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★
bruitage — ★★★
prix — *B*

Intérêt autres machines
Amiga : 15



Une piste qui développe des reliefs tortueux, un curieux char d'assaut muni de pattes et une kyrielle de vaisseaux ennemis, voici tous les ingrédients de ce shoot-them-up « intelligent ». Intelligent car il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge en encore de lancer l'engin dans un sprint fabuleux... La stratégie profite tout d'abord des creux et bosses de l'univers. L'effet est graphiquement très bien rendu. Le char, manié au joystick ou à la souris, doit éviter les crevasses, repérer les mines ennemies et ses tirs tiennent compte de la hauteur de l'objectif, si celui-ci est placé sur un monticule par exemple. Il faut de même surveiller sans cesse l'état de vos boucliers énergétiques et de vos munitions. Des tunnels spéciaux vous permettront de recharger vos soutes. *Star Goose* profite d'un ensemble graphisme/bruitage convaincant. Les décors sont variés et vos adversaires nombreux et de races diverses. Le jeu est finalement très difficile et seule une stratégie réfléchie vous permettra de vaincre. Il est heureusement possible, en cas d'insuccès, de relancer la partie à l'endroit de votre défaite. Une innovation peu commune et très pratique dont on espère qu'elle sera imitée... (Disquette Logotron.)

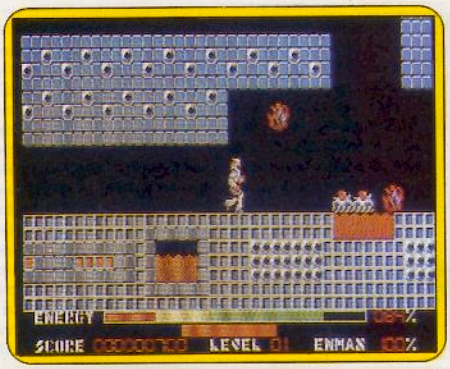
ACTION

Thexder

Apple II GS, Amiga

type _____ action
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★
prix _____ C

Intérêt autres machines
Amiga : 15



Un « nouveau » shoot-them-up pour les acharnés du joystick. *Thexder* sur *Apple II GS* possède un scénario classique que rehausse fort heureusement une excellente présentation graphique et sonore. Dans cette base constituée d'une multitude de couloirs et salles, votre personnage rencontre très vite une flopée d'ennemis. Ces derniers sont très bien dessinés et tous animés de façons différentes, selon leur espèce. Côté décor, les pièces du labyrinthe se ressemblent peut-être trop. Mais l'emploi des couleurs sauve la mise et l'ambiance générale reste convaincante. Votre personnage est animé avec beaucoup de souplesse. Il peut tout à loisir se transformer en robot ou avion-jet et doit sans cesse surveiller son quotient énergétique. Il est souvent plus utile de traverser un tableau à toute vitesse que d'essayer d'y détruire tous les ennemis. Question de feeling et... d'endurance. *Thexder* est en effet un soft très (voir trop) difficile à vaincre. La notice du jeu fournit fort heureusement le plan des différents niveaux. La version *Amiga* de ce shoot-them-up est en comparaison décevante : les possibilités graphiques de la machine sont bien peu exploitées ici. (Disquette Sierra on Line.)

Thundercats

Atari ST, Amiga, C64, CPC

type _____ action
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitage _____ ★★★
prix _____ C

Intérêt autres machines
Amiga : 16 / Commodore 64 : 14 / Amstrad CPC : 14

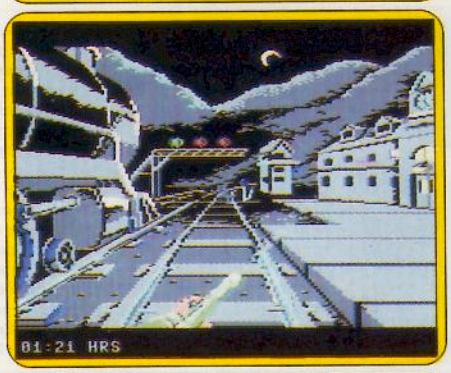


Thundercats entre dans la lignée des jeux de qualité « arcade », une qualité issue de la souplesse de son maniement et du ludisme de son scénario. Votre Thundercats va parcourir un long scrolling horizontal, armé dans un premier temps d'une simple épée. Le personnage, grand à l'écran, est animé avec précision et souplesse. Il saute, s'accroupit et frappe l'ennemi avec réalisme. Les bruitages sont convaincants, la portée de l'épée bien respectée : de quoi motiver déjà bon nombre de joysticks. Vient ensuite la richesse du scénario. Chaque niveau ouvre la voie sur un nouvel univers. Votre héros collecte des armes, le tout dans un décor varié et très bien dessiné. L'aventure ne laisse aucun répit. *Thundercats* appartient à ce type de jeu simple quant à leur scénario (il s'agit encore et toujours de combat) mais suffisamment varié et riche en décor, ennemis et objets pour passionner le joueur. La version *Amiga* est très semblable à la version *Atari ST*. Sur huit bits, l'aventure conserve tout son dynamisme. Le graphisme *Commodore 64* est plus précis que celui de l'*Amstrad CPC*. Mais les animations sont convaincantes sur les deux machines. (Disquette Elite.)

The Train

Commodore 64

type stratégie/simulation/action
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ B



The Train est une aventure à composantes multiples : stratégie, action et simulation. Le point fort de ce soft est d'avoir associé ces différents types de jeu par le biais d'un scénario complexe mais réaliste. Votre mission se résume ainsi : prise d'assaut d'un convoi ferroviaire aux Allemands (l'action se situe à la fin de la Seconde Guerre mondiale) et pilotage du train à travers la France occupée. Les graphismes mis en place par le C *64* sont superbes. Les écrans sont variés et toujours très réalistes. L'ambiance de la partie repose essentiellement sur le suivi de cette aventure. Après la première phase « action », la « capture » du train, vous vous lancez dans le pilotage de la locomotive. Cette phase de simulation sera à son tour interrompue par de nombreuses attaques (retour à l'action) et d'importantes prises de décisions plus stratégiques, étude des rapports concernant les attaques aériennes, contrôle des résistants qui attendent votre convoi, etc. Accolade a apporté à la réalisation de ce soft toute la maîtrise que nous lui connaissions déjà en matière de simulation (voir notamment *Appolo 18* ou *Test Drive*). Du très bon travail ! (Disquette Accolade.)

Typhoon Thompson

Atari ST

type _____ action
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★
prix _____ C

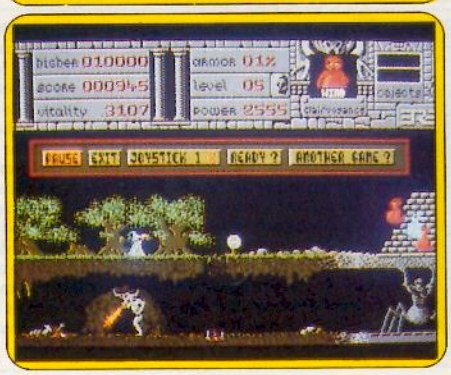


Adaptation de *Air Heart*, un ancien jeu développé sur *Apple*, *Typhoon Thompson* sur *ST* vous invite à sauver le dernier survivant d'une expédition aquatique, un bébé maintenu prisonnier dans une des îles de la planète... Le scénario place entre vos mains un curieux engin propulsé sur coussin d'air. D'une maniabilité exemplaire, l'appareil survole la mer puis une multitude d'îles. Et partout, c'est la guerre. Les ennemis surgissent de puits cachés, attirent votre vaisseau dans de dangereux courants... La réalisation est étonnante. Les sprites sont assez petits à l'écran mais leur animation est d'une souplesse convaincante. La profondeur du décor 3 D est bien rendue. Son défilement devant les yeux du pilote est toujours passionnant. Côté technique, seuls les bruitages manquent à la qualité générale : de simples bip ! Le deuxième atout de cette partie d'arcade/aventure réside dans la difficulté progressive. Le nombre de vos assaillants augmente très régulièrement et leur rapidité avec... Plus encore, chacun des ennemis abattus regagne bientôt sa base pour repartir à votre poursuite. Un soft à la hauteur de la réputation de son éditeur ! (Disquette Broderbund.)

Warlock's Quest

Atari ST

type _____ action
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★
prix _____ C



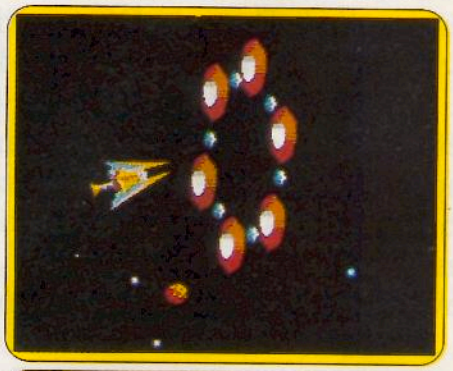
Warlock's Quest se singularise dès les premières minutes de jeu par son graphisme très soigné et varié. Les monstres que vous affrontez dans cette lutte contre le Mal représentent une bonne trentaine d'espèces différentes. Votre mission consiste à récupérer huit objets magiques disséminés sur le sol et dans les profondeurs de cet enfer. Le tableau de jeu découpé l'écran en deux fenêtres : en haut, un tableau résume votre quotient vital, la puissance de votre bâton magique, votre niveau de protection, le niveau du jeu (trois possibilités), les ennemis présents, etc. En bas, c'est l'action qui bat son plein. Les tableaux sont très agréables, emplis de détails, de monstres ou d'objets cachés. La stratégie vous oblige à sans cesse descendre dans les souterrains et remonter sur terre, le tout sur fond de tir continu. Mais attention, votre arme ne peut malheureusement pas tirer sans cesse. Sa puissance effective ne vous autorise que deux salves consécutives, après quoi il faut attendre quelques très dangereuses secondes ! Signalons enfin que cette quête est servie par un bruitage correct peut-être pas à la hauteur du graphisme... Le jeu n'en est pas moins passionnant. (Disquette Ere Informatique.)

Whirligig

Atari ST, Amiga

type — *action*
intérêt — *15*
graphisme — ★★★★★★
animation — ★★★★★
bruitage — ★★★★★
prix — *C*

Intérêt autres machines
Amiga : 15



L'univers de *Whirligig* est très vaste. Plusieurs galaxies sont reliées entre elles par des portes temporelles. Votre but : voyager dans chacun de ces espaces pour y collecter des formes géométriques parfaites. Votre vaisseau apparaît bientôt dans un superbe décor 2D. Il est immobile, comme suspendu dans l'espace. Il suffit alors de pousser la souris vers l'avant pour prendre de la vitesse. L'effet de déplacement est rendu par le défilement des étoiles. Les virages sont aussi contrôlés par la souris et il faudra toujours penser à remettre la « mouse » à zéro pour ne pas tourner en rond... Le maniement souris est, en dénifitive, difficile. On aurait préféré le joystick ! L'utilisation des armes est plus intéressante. Vous disposez en effet de missiles radioguidés qui détruiront vos cibles sans faillir. Mais attention, s'il n'y a personne à l'écran au moment où vous tirez, le missile se retourne contre vous et... c'est la mort ! *Whirligig* possède une animation très souple et des bruitages convaincants. Seuls reproches : le peu pratique maniement souris et l'absence de 3D. Les versions *Amiga* et *Atari ST* sont indentiques, sauf en ce qui concerne les bruitages, meilleurs sur *Amiga*. (Disquette Rainbird.)

Wings Of Fury

Apple II et II GS

type — *action*
intérêt — *17*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★★
bruitage — ★
prix — *D*



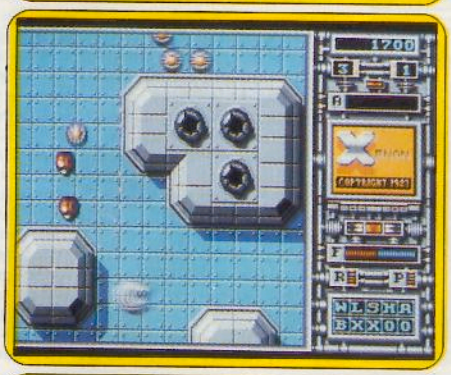
Deuxième Guerre mondiale : la lutte qui oppose la flotte américaine à l'armée nippone fait rage dans le Pacifique. Vous voici promu au titre de pilote du F6F Hellcats, un appareil basé pour l'instant sur le porte-avions. Sélection du niveau de difficulté et de l'armement, vous poussez le joystick et c'est parti ! Vous survolez la mer, plongez sur votre objectif, mitraillez l'ennemi pour enfin rejoindre la base et atterrir. *Wings Of Fury* déploie en scrolling un graphisme 2D agréable. La représentation de l'appareil et du décor est très réaliste. C'est le meilleur atout de ce programme : gerbes d'eau, impacts de balles, explosions, tout contribue à renforcer l'ambiance de la partie. Selon votre altitude, le jeu offre, de plus, divers écrans de contrôle. Une vue aérienne en haute altitude, zoom sur l'ennemi lorsque l'on approche du niveau de la mer, pas la moindre monotonie. Les bruitages sont, en revanche, très décevants. Ce logiciel montre, par sa qualité graphique et scénique, qu'il est encore possible de développer sur *Apple II* des programmes convaincants. *Wings Of Fury* tourne également sur *Apple II GS*, sans malheureusement tirer profit des possibilités de la machine. (Disquette Broderbund.)

Xenon

Atari ST, Amiga

type — *shoot-them-up*
intérêt — *17*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★★
bruitage — ★★★★★★
prix — *C*

Intérêt autres machines
Amiga : 15

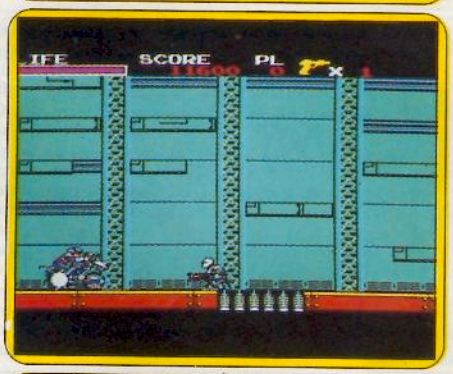


Un soft dans la lignée de *Goldrunner*... Face au scénario relativement constant des shoot-them-up, les concepteurs de ce type de jeu doivent répondre à deux impératifs : la performance technique et les « plus » stratégiques. Pour *Xenon*, il s'agit principalement de la forme de votre vaisseau qui peut à tout moment se muter de Jet en hovercraft et réciproquement. Le terrain de jeu est vaste à l'écran et une fenêtre spéciale vous permet de visualiser l'état de vos boucliers et le nombre de vies qui restent à votre actif. Côté performances techniques, ce soft est encore supérieur au déjà très intéressant *Goldrunner*. L'effort a porté sur le dessin des ennemis et leur animation. La stratégie, en plus de l'aspect de votre engin, profite de diverses options spéciales. Tout au long du jeu, certaines cibles laissent apparaître des cases répertoriées de A à Z. A vous d'apprendre la teneur de ces bonus. Certains multiplient votre armement, d'autres détruisent tous les ennemis visibles, d'autres encore ont un effet néfaste sur votre vaisseau... Les versions *Amiga* et *ST* de *Xenon* sont semblables. La performance graphique est de ce fait plus impressionnante sur *ST*. (Disquette Melbourne House.)

Zillion II

Console Sega

type — *action*
intérêt — *17*
graphisme — ★★★★★★
animation — ★★★★★
bruitage — ★★★★★
prix — *C*

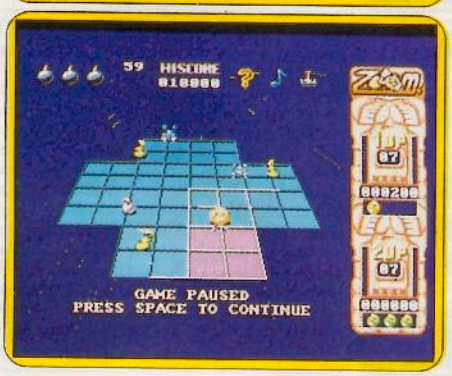


Tandis que *Zillion I* offrait une importante part à la stratégie (obtention de codes informatiques) et proposait du même coup une action trop souvent interrompue, *Zillion II* mise avant tout sur l'action. Aucune minute de répit dès les premiers tableaux. Votre personnage se lance dans les couloirs sur une moto rapide et tire sans cesse sur l'ennemi à l'aide de son pistolet laser. Il faut ensuite collecter des équipements plus performants ou des blocs spéciaux qui transforment votre moto en un jet futuriste. Plus tard, vous continuerez la lutte à pieds, jonglant entre les trappes, plates-formes et ascenseurs, sautant par dessus le vide pour atteindre une salle secrète... *Zillion II* possède deux atouts majeurs. Premièrement, la dynamique de son jeu soutenue par un graphisme et une amination superbes. Comme dans *Zillion I*, les personnages sont assez grands à l'écran, ce qui permet de visualiser des mouvements très réalistes. Deuxième atout, la richesse. Tout commence par un shoot-them-up efficace. La partie enchaîne ensuite sur une action/échelle convaincante. Face à la ludothèque, *Sega*, pourtant riche en jeux d'action, *Zillion II* s'impose très vite comme un best. (Cartouche.)

Zoom

Amiga

type — *action/réflexion*
intérêt — *14*
graphisme — ★★★★
animation — ★★★★
bruitage — ★★★★★
prix — *C*



Cinquante niveaux de jeu, une dizaine de degrés de difficultés, la tâche est d'importance... *Zoom* appartient à la famille des softs simples mais originaux. Tout comme *Tetris*, *Boulder Dash* ou *Bubble Ghost*, ce programme ouvre un scénario simpliste qui développe fort heureusement de nombreuses stratégies et... une action trépidante ! Voici notre mission : il s'agit de colorier des plates-formes toutes simples, composées d'un dallage carré. Pour colorier un carré, il suffit de tourner autour. Enfantin, oui, mais il faut bien sûr tenir compte de quelques « gâche plaisir » qui s'efforcent de vous détruire ou de laver le sol derrière vous. La stratégie consiste donc à éviter l'ennemi et à découvrir le trajet qui vous permettra de colorier le plus grand nombre de dalles dans un délai aussi bref que possible. Le dynamisme de ce jeu s'accompagne d'un humour subtil. Le dessin des personnages est cocasse, la musique qui accompagne l'action est entraînante. Et, surtout, c'est la difficulté du jeu qui séduira les amateurs de casse-tête et d'action. Une difficulté particulièrement bien dosée au long des différents tableaux. Un soft qui montre, qu'il est encore possible de s'amuser sans tir laser. (Disquette Discovery Software.)

AVENTURE

Fifi-le-Musico, la mitraillette en bandoulière, suivait Dany-le-Dingue dans une ruelle mal pavée et chichement éclairée par un lampadaire de guingois. A droite, une porte entrebâillée leur offrit un abri provisoire. Un rat s'approcha. Fifi lui décocha un coup de pied qui le fit fuir en couinant. « Arrête, imbécile ! » chuchota Dany. Reprenant leur progression, ils s'engouffrèrent dans une bouche d'égout. Dany sortit un plan de sa poche revolver. Ils rampèrent dans les ordures pour passer sous un faisceau optique. « Les banques sont bien protégées de nos jours, souffla Dany en évitant d'un saut un jet d'acide, et l'aventure ne fait que commencer... »

Alien Fires

Amiga

type _____ *rôle/action*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★★★
animation _____ ★★★
bruitage _____ ★★★★★
langue _____ *anglais*
prix _____ *C*

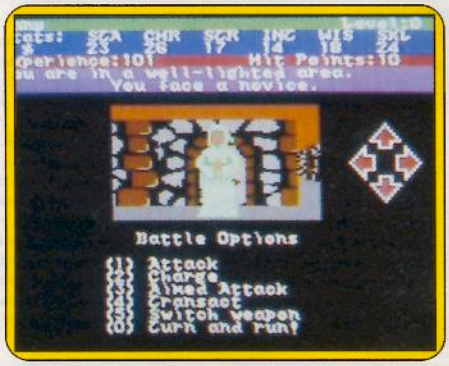


Alien Fires est un jeu de rôle/action qui place sur votre écran une vue 3D des couloirs et salles de cette base. Les softs d'aventure qui utilisent ce principe d'animation ont un point commun : ils développent une atmosphère convaincante, une ambiance qui pousse le joueur à sans cesse se demander qui va déboucher au fond du couloir, face à lui... Ami ou ennemi ? C'est le premier point fort de ce soft. La stratégie vous invite quant à elle à fouiller toutes les pièces visitées. Les objets ainsi découverts ne sont pas nécessairement utiles au moment où vous mettez la main dessus. N'ayez pas peur de les stocker... Il reste enfin le dialogue avec les autres personnages. Rédigées malheureusement en anglais, les phrases, amicales le plus souvent possible, vous permettront pourtant de percer la personnalité et le but de chacun. *Alien Fires* respecte bien sûr la notion évolutive des personnages de jeu de rôle. On trouve ici sept catégories, parmi lesquelles l'observation pour mieux fouiller un lieu ou la rapidité pour les combats. Le joueur verra évoluer ses propres quotients en fonction du bien-fondé et de la logique de ses actes. Un bon cocktail de stratégie et action. (Disquette Paragon.)

Alternate Reality, le Donjon

C 64

type _____ *jeu de rôle*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★
animation _____ ★★
bruitage _____ ★★
langue _____ *anglais*
prix _____ *C*



Après avoir brisé les dernières résistances de la Cité, premier épisode d'*Alternate Reality*, vous voici enfin aux portes du Donjon. Les novices, qui ne peuvent bien sûr réutiliser un personnage, créeront leur héros dès le début de la partie. Ce jeu de rôle reste un classique du genre. Votre personnage va, tout au long de sa quête, faire fructifier les différents quotients qui le caractérisent. Au contraire des softs de rôle animés (*Bard's Tale, Wizard Warz* ou même *Alien Fires*), la quête est ici plus austère et du même coup réservée aux plus purs adeptes du genre. Il s'agit essentiellement de tracer le plan des lieux (quatre niveaux de 64 à 4 000 cases !), de collecter de l'argent, de visiter ensuite les magasins, les échoppes... Il est possible d'entrer dans une « guilde » pour pouvoir profiter de sortilèges multiples. Les combats vont bien entendu parsemer votre route, tout comme les discussions plus riches en indices mais délicates à mener. Le graphisme de cette version *C 64* est assez convaincant. Mais la richesse du jeu, et donc de son vocabulaire, ne profite guère aux non anglophones. A quand la traduction de ce type de soft ? Cet épisode est attendu sur *ST, Apple, Amiga*, et *ST*. (Disquette Datasoft.)

Ange de Cristal (L')

Atari ST, Amstrad CPC

type _____ *aventure/action*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★
bruitage _____ ★★★
prix _____ *C*

Intérêt autres machines
Amstrad CPC : 18



Crafton et Xunk se lancent dans leur deuxième mission. Sur la planète Kef, deux populations se heurtent depuis peu. Les Swapis sont spécialistes du troc. Ils vous permettront de glaner de nombreux objets. La deuxième race d'habitants, les Stiffiens, ont, quant à eux, érigé une demeure maudite du nom d'Antines. C'est ce lieu que vous devez investir puis détruire. Le graphisme de *L'Ange de Cristal* est très soigné, très fouillé. Dans les maisons des Swapis, par exemple, il est possible de déplacer tous les objets, meubles ou indices, de monter sur une chaise pour atteindre une malle, etc. L'animation des sprites dans ce décor 3D met en place une stratégie de déplacement captivante. Il faudra visiter l'intégralité de la planète, collecter, bien sûr, de nombreux indices et user ou souffrir de bombes et pièges de toutes sortes. Ce programme, très semblable graphiquement à la première aventure de Crafton, repose sur un scénario plus complet. C'est tout à son honneur ! La version *CPC* est excellente, bien que parfois confuse tant les décors sont riches d'éléments en tout genre. La performance capacité machine/intérêt du soft explique la notation de cette version 8 bits. (Disquette Ere Informatique.)

Arche du Capitaine Blood (L')

Amstrad CPC, Atari ST

type _____ *aventure et stratégie*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★
prix _____ *B*

Intérêt autres machines
Atari ST : 15



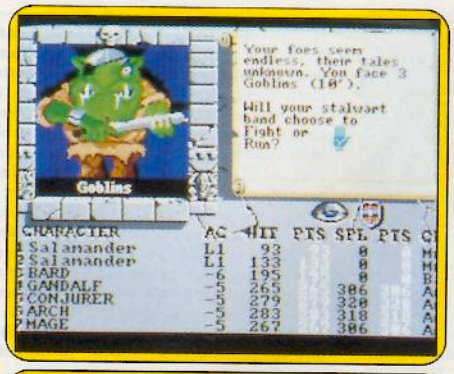
A bord de son vaisseau, Blood part à la recherche de ses propres clones, cinq au total, qui risquent de compromettre sa mission de sauvegarde de la Terre. Ce soft d'aventure/stratégie/action possède un graphisme varié. Le tableau de bord du vaisseau, tout d'abord, est très clair malgré la trentaine d'icônes de texte qu'il déploie dans les phases de « rencontre ». Les décors extérieurs sont du même acabit. Vue 3D fractale du paysage mis en relief par une animation très « coulée » pour un *CPC*. Il existe ici-bas six races d'habitants (pour une galaxie de plusieurs milliers de planètes). Vous devez apprendre à reconnaître les Yuka, des êtres nocifs et violents, ou les sympathiques Izwal afin d'adopter le langage et l'attitude qui vous permettront de progresser à chaque rencontre. Le maniement joystick est enfin très souple. *L'Arche du Capitaine Blood* est un logiciel très convaincant de par la continuité de son jeu et la complexité de son scénario. La version *ST* est, bien sûr, plus belle que l'adaptation *CPC* mais le jeu, plus stratégique au fond que visuel, tire très bien profit des possibilités réduites du huit bits. Un soft qui ouvre de longues heures de recherche... (Disquette Métal Hurlant.)

Bard's Tale II

Amiga, C 64, Apple II

type : jeu de rôle animé
intérêt : 18
graphisme : ★★★★★★
animation : ★★★★
bruitage : ★★★★
langue : anglais
prix : C

Intérêt autres machines :
C 64 : 15, Apple II : 17



Cet épisode vous permet de transférer votre ancienne équipe (version I) sur un nouveau scénario. Six villes, vingt-cinq niveaux de donjons, sept personnages, le tout pour de très nombreuses heures de plaisir et d'angoisse. Les innovations : une nouvelle profession tout d'abord, l'Archemage, des banques et casinos qui s'ajoutent aux commerces des villes, l'invocation de monstres qui permet d'enrôler ces derniers dans l'équipe et une notion de distance qui complique et enrichit les combats. *Bard's Tale* se distingue toujours des autres softs de rôle/action par la vision frontale 3D animée du paysage extérieur. Graphiquement, c'est une réussite. Les animations sont rares mais très convaincantes. Seuls les bruitages manquent à l'appel ! Mis à part le chant du barde ou les messes du temple, c'est le silence absolu. Ce n'est heureusement pas assez pour briser l'ambiance de cette superbe et complexe partie. La version *C 64* est tout aussi intéressante pour la stratégie mais on attendait mieux côté graphisme... L'*Apple II* qui avait supporté la première version de *Bard's Tale* offre ici un excellent graphisme et une animation fluide. (Disquette Electronic Arts.)

Bard's Tale III

Apple II, C 64

type : jeu de rôle animé
intérêt : 17
graphisme : ★★★
animation : ★★
bruitage : ★★
langue : anglais
prix : C

Intérêt autres machines :
Commodore 64 : 14

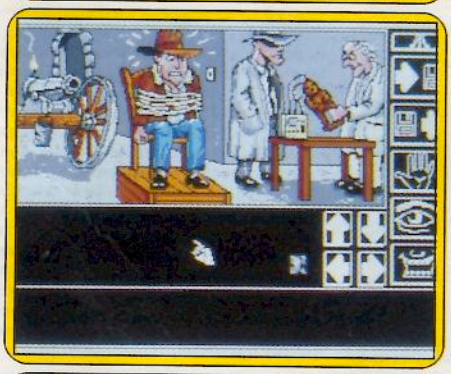


Suite et re-suite ! *Bard's Tale II* découvre la cité de Skara Brae en ruine. La guilde est désormais un camp de réfugiés situé hors des restes de la grande cité. Cette dernière version apporte au jeu deux nouvelles castes, celles de géomancer et chronomancer, l'une et l'autre respectivement dédiées à l'utilisation des sortilèges de combat et de la téléportation. On retrouve pour le reste tous les « plus » de *Bard's Tale II*, notamment la possibilité d'invocation de monstres et leur entrée dans l'équipe. Cet épisode met en place un terrain d'action très vaste où foisonnent les donjons. Un mode auto-plan permet de visualiser le plan de chaque bâtisse pour la partie visitée par l'équipe. Les graphismes de cette version pour *Apple* sont assez clairs et quelques animations viennent parfois agrémenter le jeu. *Bard's Tale III* est également disponible sur *C 64*. Le *Commodore* a particulièrement soigné sa mise en place graphique et le scrolling des déplacements y est très fluide. On regrettera dans les deux versions la simplicité des bruitages. Si la bande son n'est que rarement le point fort des jeux de rôle, il serait temps de briser la routine ! (Disquette Electronic Arts.)

Bill Palmer

Atari ST

type : aventure policière
intérêt : 15
graphisme : ★★★★★
animation : –
bruitage : ★★★
langue : français
prix : B



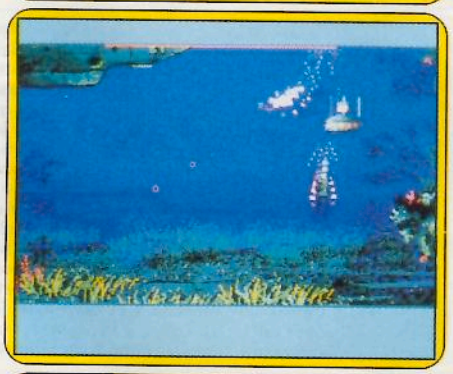
Encore une adaptation d'une bande dessinée sur micro. Bill Palmer a les qualités d'un héros sympathique. Son aventure ne l'est pas moins. C'est comme toujours l'écran de jeu qui instaure le côté « animé » de l'action. Les écrans sont, en effet, statiques mais la vigueur du dessin suffit à décrire l'action. Sous la fenêtre décor, le joueur découvre une complexe panoplie d'icônes. *Bill Palmer* se manie ainsi uniquement à la souris. Aucun texte à frapper au clavier, il suffit de pointer un icône « verbe » et un point de l'écran pour agir. Le scénario est assez traditionnel et du même coup assez rigide. Rien à voir avec l'interactivité de *Crash Garett* par exemple. On suit ici une route toute tracée qui regroupe les classiques fouilles de pièces et collectes d'indices en tout genre. Il n'y a pas moins de trois disquettes dans la boîte. L'une est presque uniquement dédiée à une superbe et complexe musique digitalisée, générique sonore de la partie. Le jeu ne possède hélas plus de bruitage par la suite, pas plus que d'animation. Quelques défauts que l'on doit bien pardonner à la toute jeune équipe française responsable de l'arrivée de ce soft sur *Atari ST*. Une affaire à suivre ! (Disquette Arcan.)

Bob Morane Oceans

Atari ST, Amiga

type : aventure/action
intérêt : 15
graphisme : ★★★★★
animation : ★★★★★
bruitage : ★★★
prix : C

Intérêt autres machines :
Amiga : 15



Dans la longue série de *Bob Morane*, Infogrames a attendu le quatrième épisode pour offrir sur *ST* et *Amiga* une partie efficace et ludique. L'action se passe à bord d'un sous-marin qui poursuit une quête au fond de l'océan. Les décors sont superbes. Ouverte sur tout l'écran (au contraire des premiers titres de la série), l'action profite d'un graphisme précis : représentation des fonds marins pleine de relief et de... profondeur ! les bulles qui remontent à la surface semblent « mouiller » l'écran... Les personnages répondent au moindre mouvement du joystick et leur animation est d'une souplesse remarquable. Il s'agit tantôt de combat, tantôt de poursuite en scooter marin, autant de scènes variées et bien conçues. Côté scénario, le déroulement de l'aventure est intéressant. L'ambiance est accentuée par l'emploi d'un multifenêtrage style BD. Les bruitages, enfin, sont toujours en accord avec l'action. Les versions *ST* et *Amiga* sont très semblables. A noter enfin que le programme s'accompagne comme à l'accoutumée d'un roman, d'une mini BD, d'un « Guide des océans » et d'un jeu de rôle. Infogrames n'a proposé aucune version seize bits des précédents (et décevants) *Bob Morane*... (Disquette Infogrames.)

Chiméra

Atari ST

type : aventure graphique
intérêt : 14
graphisme : ★★★★★
animation : –
bruitage : –
langue : français
prix : C



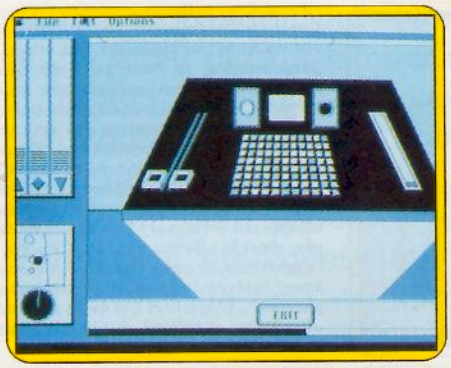
Attention, *Chiméra* n'a rien à voir avec un ancien jeu d'action du même nom... Il s'agit ici d'une quête assez classique. L'éternelle machine à remonter le temps est encore une fois à la base de votre épopée. Mais voilà, espérant atterrir en l'an 1900, vous voici débarqué en plein XV[e] siècle... Une seule issue : réparer votre engin et fuir au plus vite. D'où la collecte des matériaux nécessaires, le fil conducteur qui va vous pousser à explorer le territoire de *Chiméra*. L'écran propose des graphismes très soignés, proches de ceux des productions Rainbird. Plus bas sur le tableau, vos poches affichent les objets transportés. Manié à la souris, le personnage rencontre de nombreux amis et ennemis, résout des énigmes, etc. Classique mais accessible et sans difficulté excessive. Merci aux programmeurs qui ont de plus tout misé sur la maniabilité du programme. L'analyseur de syntaxe examine chaque mot tapé au clavier, ce qui évite d'entrer une phrase longue pour se la voir refuser. L'installation du programme passe de même par un utilitaire fourni sur la disquette qui permet de sélectionner votre configuration de lecteurs (1 ou 2, disque dur, etc.). (Disquette Pyramide.)

AVENTURE

Colony (The)

Macintosh

type aventure et action
intérêt 18
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitage ★★★★★★
langue anglais
prix n.c.



Le best des softs *Macintosh* de l'année. Un jeu d'aventure qui offre une part importante à l'action et propose surtout, outre un scénario solide, des bruitages somptueux et une gestion graphique impeccable. Votre vaisseau vient de s'écraser sur Delta 5. Inutile de lancer les réacteurs, vous êtes bloqué ici pour résoudre une énigme complexe. Le joueur fouille les soutes de son engin, revêt une combinaison, collecte tout ce qu'il trouve et en route pour l'aventure. Les graphismes superbes de ce nouvel univers sont en 3D surface pleine. Le luxe ! Mais il est possible de passer à une représentation vectorielle pour augmenter encore la vitesse de jeu. Inutile à mon sens puisque l'animation est impeccable à l'origine. Autre atout, des bruitages digitalisés qui vous donnent l'impression de pénétrer dans votre *Mac* chéri ! Le scénario est quant à lui très subtil et suffisamment complexe pour motiver tous les joueurs. La configuration de base de *Mac* ne parvient malheureusement pas à soutenir l'ensemble de ces atouts. Pour profiter de l'intégralité des bruitages, il faudra, par exemple, posséder au moins un Méga de Ram et un second lecteur de disquettes évitera de trop nombreuses manipulations. Génial. (Disquette Mindscape.)

Crash Garett

PC, Atari ST, Amiga, CPC

type aventure animée style BD
intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★
bruitage ★★★
langue français
prix C

Intérêt autres machines :
Atari ST : 16, Amiga : 16, CPC : 15

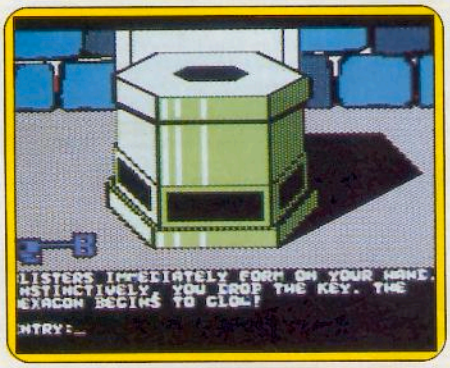


Cette aventure puise son intérêt d'une part dans l'originalité de sa mise en place graphique, d'autre part dans son interactivité. Issue d'une BD, le scénario utilise le mode « fenêtres/bulles de dialogues ». Dès le début de l'aventure, Crash parle à sa compagne de voyage ou devise tout seul dans son coin sans que le joueur ait encore effectué une seule action. Bientôt, il faudra enfin répondre à son point d'interrogation. Voilà qui assure la continuité et vous offre une autonomie peu coutumière aux softs d'aventure. S'ajoutent à cela des onomatopées qui crèvent l'écran ainsi que des coups de poing qui sortent d'une image... Original et très vivant. Cette version *PC* tire un profit maximum de la configuration CGA (emploi de trames graphiques). On retrouve ces couleurs pastel sur *ST*. L'aventure y conserve tout son charme. Les graphismes *Amiga* sont un tout petit peu plus fouillés, les animations plus réussies. La bande son fait finalement la plus grande différence. L'*Amstrad CPC* se tire quant à lui très bien de l'aventure. Il offre des graphismes parfois confus mais tout de même très jolis et des bruitages équivalents à ceux de la version *PC*. (Disquette Ere Informatique.)

Dondra

Apple II GS

type aventure et jeu de rôle
intérêt 15
graphisme ★★★
animation ★★★
bruitage ★
langue anglais
prix D



Dondra est une innovation. Tout à la fois jeu de rôle (points d'expérience) et jeu d'aventure, la résolution de cette énigme tient compte de tous les facteurs de la partie, à savoir le temps que vous mettez à atteindre tel lieu, le nombre de morts du joueur et même le nombre de sauvegardes effectuées ! Deuxième atout, l'aventure ne piétine jamais. A chaque instant, et même si votre personnage s'obstine dans une inactivité peu féconde, l'ordinateur déclenche des événements qui viennent ajouter à votre indécision et finalement relancent le jeu. Le graphisme est vraiment sommaire. Le dialogue avec la machine s'inscrit en bas de l'écran et répond à une syntaxe performante, encore qu'il faille comme souvent maîtriser l'anglais. Pour les déplacements, c'est le joystick qui entre en jeu... Un gain de temps appréciable ! L'idée des concepteurs est de mêler cette aventure à de futures épopées qui reprendront peut-être certains épisodes et surtout récupéreront votre personnage, doté des points d'expérience acquis dans cette quête. Si l'idée est suivie, il y a de quoi faire travailler ses petites cellules grises ! Une version *Apple II GS* est attendue. (Disquette Spectrum Holobyte.)

Dream Zone

Apple II GS

type aventure graphique
intérêt 16
graphisme ★★★★
animation ★★★★
bruitage ★★★
langue anglais
prix C



Scénario farfelu pour amateur de dépaysement. Oppressé par de trop fréquents cauchemars, vous rendez visite au docteur Fraud qui, à coup de « divan-parlez moi de votre mère » et d'élixir, vous plonge dans l'univers de vos songes. Suit une aventure classique dans son maniement mais originale dans son scénario, aventure qui n'est pas sans rappeler le fameux *Tasstime in Towntone*... L'écran de jeu, monochrome en début de partie (la dure réalité du quotidien), est finalement coloré et structuré par plusieurs fenêtres. Les scènes, brèves, prennent place en haut du tableau, dans un décor style dessin animé avec de jolies animations. Le dialogue avec l'ordinateur (en anglais) répond à une syntaxe suffisamment performante pour éviter de trop longues recherches de vocabulaire. Le jeu se manie à la souris et un certain nombres d'icônes gèrent les fonctions essentielles : déplacements, verbes principaux (donner, prendre, parler...). *Dream Zone* profite d'un scénario original et très bien dosé dans sa progression c'est-à-dire difficile à vaincre mais jamais rebutant. Seule la bande son peut porter préjudice à l'aventure. Les musiques d'accompagnement sont intéressantes mais bien trop répétitives. (Disquette Broderbund.)

Explora

Atari ST, Amiga

type aventure graphique
intérêt 17
graphisme ★★★★★
animation ★★★★
bruitage ★★★
langue français
prix E

Intérêt autres machines :
Amiga : 16

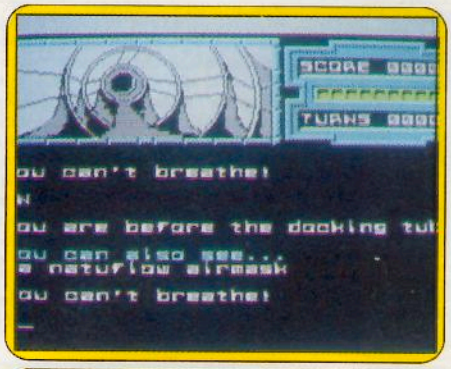


Explora jongle sans cesse avec le temps... Pour démasquer l'auteur d'un crime dont vous êtes injustement accusé, vous devez découvrir et activer la machine à remonter le temps confectionnée par votre père. De l'ère paléolithique supérieure à l'incroyable Paris des années 2125, le jeu vous plonge dans des univers plutôt différents ! Le principe rappelle quelque peu celui de *Eureka*. Il est d'ailleurs question ici aussi de cadeaux distribués aux premiers vainqueurs de la quête... Les écrans ouvrent trois fenêtres différentes : graphisme extérieur, parfois animé, objets possédés et icônes « action ». Maniée à la souris, la partie est très souple, notamment grâce à la sélection des icônes de commande. Le graphisme des décors est quant à lui très soigné grâce à des digitalisations redessinées et très convaincantes. *Explora* puise tout son intérêt dans la richesse des lieux traversés. La stratégie veut que l'on collecte beaucoup d'indices. La tâche la plus délicate consiste alors à découvrir les objets qu'il faut emmener d'une époque à l'autre. La version *Amiga* apparaît très semblable à la version *ST*. Seule la palette graphique est plus étendue. (Disquette Infomédia.)

Federation

Spectrum

type _____ *aventure graphique*
intérêt _____ *14*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ *–*
bruitage _____ *–*
langue _____ *anglais*
prix _____ *B*



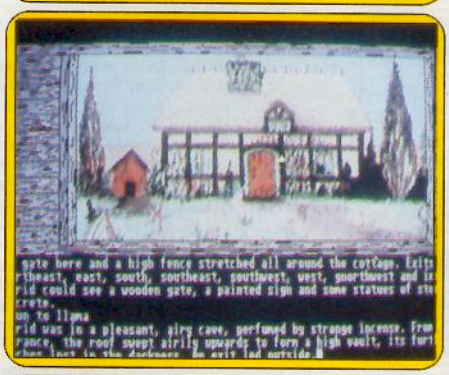
Votre navire, le « Crismon Cloud II », vient de subir de graves dommages. Le plus important est tout d'abord de trouver le masque à gaz pour ne pas périr asphyxié. Vous pourrez ensuite partir en exploration sur un autre bâtiment, le « Quann Tulla ». Ce bateau est en effet au cœur de votre aventure. Votre rôle consiste à empêcheR son possesseur d'en vendre les plans à l'ennemi... La disposition graphique de *Federation* n'offre qu'un tiers de l'écran aux graphismes. Les vues proposées sont pourtant très précises et rendent assez bien la profondeur ou le relief des lieux visités. En dessous de la fenêtre graphique se situe le texte de l'aventure. Bien que rédigée en anglais, cette quête offre un vocabulaire suffisamment simple pour en permettre l'accès aux novices du genre. L'analyseur de syntaxe est assez primaire. Il ne permet en aucun cas d'enchaîner des ordres ou de cumuler deux actions. *Federation* tire alors son intérêt de sa logique. Le scénario est bien sûr classique mais n'offre du même coup pas de voie sans issue. Il manque finalement à l'ensemble quelques bruitages pour renforcer l'ambiance. Un bon soft sur *Spectrum* dont la ludothèque aventure est assez restreinte. (Disquette CRL.)

Gnome Ranger

Atari ST, Amiga

type _____ *aventure graphique*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ *–*
bruitage _____ *–*
langue _____ *anglais*
prix _____ *C*

Intérêt autres machines :
Amiga : 16



Gnome Ranger est un jeu d'aventure traditionnel. Parlons graphisme tout d'abord. Les décors sont beaux, très fouillés et coloriés de tons pastel propices à l'ambiance du jeu. La stratégie passe uniquement par le dialogue tapé au clavier. L'analyseur syntaxique est très puissant. Il accepte les phrases les plus alambiquées et possède suffisamment de vocabulaire pour contrer toute recherche de mots fastidieuse. Mais la richesse de cette quête provient essentiellement de ses personnages. Chacun possède un caractère bien défini qui évolue en outre selon votre comportement. Plus encore, l'aventure se déploie quels que soient vos agissements. Un personnage peut donc se comporter différemment selon l'instant où vous le rencontrez. Il est aussi possible de commander certains amis ! Le terrain d'action est très vaste. Le personnage peut se déplacer très rapidement entre deux points éloignés, tout simplement en indiquant sa destination à l'ordinateur ! *Gnome Ranger* est un bon soft d'aventure, réservé pourtant aux aventuriers confirmés et anglophones. En version *Amiga*, les graphismes ne semblent pas assez « piqués » face aux possibilités de la machine. (Disquette Level 9.)

Han d'Islande

Amstrad

type _____ *aventure graphique*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ *–*
bruitage _____ ★★★ *(K7 audio)*
langue _____ *français*
prix _____ *C*

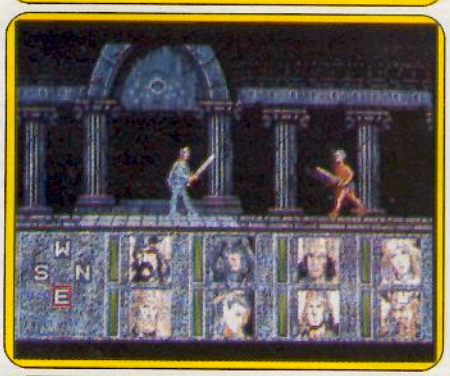


Le scénario est tiré d'une nouvelle de Victor Hugo qui prend naissance dans la Norvège du XVII[e] siècle. L'intrigue est de ce fait cohérente et bien construite. Pour retrouver sa bien-aimée et éviter un mariage forcé, Ordener va parcourir un vaste paysage. Les décors sont très simplement dessinés mais ont du moins le mérite d'être plus précis que certaines digitalisations mal supportées par les huit bits. L'écran offre trois fenêtres de jeu : graphisme en haut, dessin des personnages de rencontre au centre et descriptif ou dialogue sur les côtés. Classique, l'aventure utilise un langage (français) toujours très logique. Pas de piège de syntaxe ou de voie sans issue, le jeu est riche mais accessible à tous. Les concepteurs ont enfin contourné les maigres possibilités sonores du processeur du *CPC*. Le soft s'accompagne, en effet, d'une cassette audio narrative dans laquelle le joueur trouvera de très nombreux indices indispensables à sa quête. Un jeu complet mais simple, d'une difficulté bien dosée et surtout soutenu par un scénario cohérent... Autrement dit, *Han d'Islande* ne présente pas réellement de quoi faire un « best », mais bien assez toutefois pour motiver les aventuriers du *CPC*. (Disquette Loriciels.)

Heroes of The Lance

Atari ST

type _____ *rôle/arcade*
intérêt _____ *14*
graphisme _____ ★★★
animation _____ ★★
bruitage _____ ★★★
prix _____ *C*



Dans ce jeu de rôle/action inspiré d'un scénario de TSR (voir *Tilt* n° 59), Tankhis, la reine des Ténèbres, met en danger le monde de Krynn. La légende prétend que seuls les Disques de Mishkal peuvent venir à bout de cette entité du Mal. Les compagnons de la Lance ont pour mission de récupérer ces disques, enfouis dans le donjon de Khisanth le Dragon. Le joueur contrôle huit personnages doués d'une force surhumaine ou de pouvoirs magiques. L'option de création de personnages n'existe pas. Par contre, on retrouve les professions habituelles du jeu de rôle comme le guerrier, le magicien, etc. Les activités classiques du genre sont reprises ici telles que l'exploration, la récupération d'objets et les combats. Voilà pour la partie rôle ; la partie action s'appuie sur des graphismes animés et des bruitages. Action sous-entend joystick, va donc pour le joystick, censé être pratique. C'est raté ! Cela dit, l'intérêt de jeu est indéniablement présent. On regrette seulement que la réalisation ne soit pas à la hauteur des ambitions de SSI. Espérons que le prochain logiciel SSI/TSR sera mieux réalisé. (Disquette SSI.)

Iznogoud

Atari ST, CPC, Thomson, PC

type _____ *aventure/action*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitage _____ ★★
prix _____ *C*

Intérêt autres machines :
CPC : 15, Thomson : 13, PC : 12



Iznogoud, célèbre héros de BD, a su conserver sur micro toute la vitalité de son dessin et de ses aventures. Ce logiciel met en place un décor superbe de quelque trente salles ou jardins. Plusieurs personnages y évoluent en temps réel. Pour conquérir le pouvoir et bien sûr devenir Calife à la place du Calife, notre héros parcourt le temple à la recherche de divers objets. Il devra faire des présents à certains personnages, et ce au bon moment, mais surtout décider de l'attitude à avoir face aux gens qu'il rencontre. Une touche pour menacer, une pour séduire, une autre pour se prosterner... L'originalité de ce maniement est mise en évidence par le gros plan à l'écran de toutes ces attitudes, de toutes ces mimiques. La partie qui ressort de tout cela est d'une vitalité époustouflante. C'est en fait le point fort du programme. L'ambiance recréée est aussi proche que possible de celle de la bande dessinée et le dessin d'une précision étonnante. La version *CPC* est très semblable à la version *ST*. En revanche, on regrettera que l'animation de l'adaptation sur *Thomson* soit si lente. Le *PC* offre enfin un jeu plaisant, bien que graphiquement faible (mode CGA). (Disquette Infogrames.)

AVENTURE

Intrigue

C 64, Apple II

type : aventure policière
intérêt : 15
graphisme : ★
animation : ★
bruitage : ★ ★ ★
langue : américain
prix : B

Intérêt autres machines :
Apple II : 15



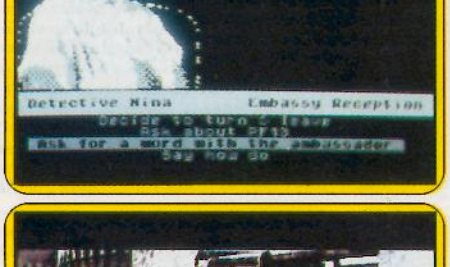
Inutile de compter sur le graphisme, les bruitages ou l'animation de ce soft pour frissonner. *Intrigue* propose un décor monochrome très schématique en ce qui concerne les vues de la ville, des images digitalisées superbes mais très statiques (mis à part le clin d'œil de la belle jeune fille blonde !) pour vos interlocuteurs. Même chose pour le dialogue : l'emploi de l'argot américain ou de l'espagnol des faubourgs ne facilite en aucun cas la prise en main. Alors, comment entrer dans l'ambiance ? Tout simplement en suivant au mieux le complexe scénario qui vous pousse à la recherche de votre ami Joe, prisonnier de l'ennemi, et vous invite à élucider l'énigme du vol d'un virus dévastateur ! Il existe pour cette partie trois niveaux de difficulté. L'aventure a de même plusieurs issues, ce qui laisse au joueur la possibilité de mener sa barque comme bon lui semble. La version *Apple II* reprend à la lettre tous les aspects décrits plus avant. Il reste donc la logique du scénario, l'humour et l'interactivité du jeu pour séduire les passionnés et maîtres de l'argot américano/espagnol ! Vous pouvez toujours essayer en attendant la traduction... (Disquette Spectrum Holobyte.)

Jeanne d'Arc

Amiga, Atari ST, PC

type : aventure/action
intérêt : 17
graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
animation : ★ ★ ★ ★ ★
bruitage : ★ ★ ★
prix : C

Intérêt autres machines :
Atari ST : 17, PC : 17



Ce logiciel témoigne d'une ambition débordante : cumuler sur une seule aventure, action, stratégie et qualité du scénario. L'histoire et la mise en place ne sont pas sans rappeler le très fameux *Defender ot the Crown*. Votre quête va se dérouler selon diverses phases. La première partie est essentiellement fondée sur l'« action ». Il faut attaquer des villes, mener des duels à cheval ou défendre une muraille. Les tableaux sont superbes sur *Amiga*. En revanche, le maniement des joueurs (joystick ou souris) est carrément nul. Suite à cette première et très complexe phase, une épopée plus stratégique retrace la confection d'une armée et l'attaque des troupes ennemies, type « wargame animé ». On peut finalement reprocher à ce programme se maniabilité douteuse, la difficulté de sa première manche (on devrait pouvoir atteindre plus vite les phases non guerrières) et enfin la pauvreté de ses bruitages, surtout celle de la musique d'accompagnement. La version *Atari ST* est très légèrement inférieure à la version *Amiga* (bruitages et graphismes). L'adaptation sur *PC* conserve toute sa qualité scénique. Le mode EGA est convaincant, le mode CGA vraiment décevant. (Disquette Chip.)

Jinxter

Atari ST, CPC 6128, Atari XL, Mac

type : aventure graphique
intérêt : 16
graphisme : ★ ★ ★ ★ ★ ★
animation : –
bruitage : –
langue : anglais
prix : D

Intérêt autres machines :
CPC 6128 : 14, Atari XL : 18
Mac : 16



Après *The Pawn* et *The Guild of Thieves*, Rainbird nous offre une troisième merveille, *Jinxter* ! Inutile de tourner autour du pot, ce qui séduit le plus dans cette quête sur *ST* est le contexte graphique du jeu. Aussi superbes que ceux de ses prédécesseurs, les graphismes de *Jinxter* illuminent l'écran plus souvent encore que dans *The Pawn*. La souris ouvre des menus d'aide (élimination des graphismes, résumé des textes, etc.) et la langue de Shakespeare fait le reste. Le dialogue avec l'ordinateur répond à une syntaxe complète. Le scénario est quant à lui toujours aussi subtil, original et finalement passionnant. La version disponible sur *Amstrad CPC 6128* conserve toute la richesse de la quête mais simplifie quelque peu ses graphismes. *Jinxter* sur *CPC* s'apparente plus à une très bonne aventure textuelle, agrémentée de rares graphismes. A noter l'adaptation récente de *Jinxter* sur *Atari XL*. Après *The Pawn*, cette nouvelle partie redore la ludothèque « aventure » réduite de cette machine. Vient enfin la version *Mac* qui rejoint son collègue *CPC*. Les graphismes monochromes perdent beaucoup de leur allure. Reste comme plus haut la qualité profonde du jeu. (Disquette Rainbird.)

Knight Orc

Amiga, PC, ST, Atari XL/XE

type : aventure graphique
intérêt : 18
graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
animation : –
bruitage : –
langue : anglais
prix : D

Intérêt autres machines :
PC : 15, ST : 18
Atari XL/XE : 12



Knight Orc est un jeu d'aventure très classique. De somptueux graphismes digitalisés accompagnent certaines des positions. Pour le reste, la stratégie passe par l'emploi d'un anglais complexe. La puissance de l'analyseur de syntaxe est le premier atout de cette quête. L'ordinateur comprend les phrases les plus alambiquées et permet en outre quelques raccourcis comme « trouver tel objet » qui vous mène directement vers le lieu concerné. Le deuxième atout réside dans le nombre et la richesse des personnages qui peuplent le royaume. Puisque vous êtes un Orc au physique peu propice à la camaraderie, il faut sans cesse vous méfier des créatures qui vous côtoient. Tout au long du jeu vous allez lutter pour reconquérir votre honneur et vous engagez pourtant des mercenaires contre quelques pièces d'or afin de grandir votre force de combat. Pour le reste, l'aventure est classique mais complexe. Vous collectez une corde, descendez au fond du puits, dérobez tel ou tel objet... Le tout est fort heureusement très logique. La version *PC* de *Knight Orc* conserve bien sûr toute la saveur de son scénario. Seuls les graphismes perdent leur attrait. (Attendu sur *Atari XL* ; disquette Rainbird.)

Legend of The Sword

Atari ST

type : aventure graphique
intérêt : 16
graphisme : ★ ★ ★ ★
animation : –
bruitage : –
langue : anglais
prix : C



Bien que ce soft apparaisse très classique, la disposition de son écran de jeu est intéressante. Votre équipe, constituée de cinq redoutables guerriers, voit apparaître à l'écran plusieurs fenêtres. Il y a tout d'abord la carte du territoire visité. Plus à droite, deux petites fenêtres traduisent l'action des personnages. Enfin, le bas de l'écran est réservé aux icônes de déplacement et au texte descriptif. Le programme est très maniable : touches spéciales pour corriger un ordre, obtenir le vocabulaire ou l'aide de l'ordinateur. La notice est malheureusement très mal traduite de l'anglais et certaines aberrations (fréquentes dans les jeux de ce genre) ont de quoi irriter l'aventurier par leur logique douteuse. La stratégie de cette partie est quant à elle très classique. Les cinq personnages oscillent entre des phases de combat, de dialogue ou de collecte d'indices et résolutions d'énigmes. Le graphisme de *Legend of The Sword* aurait mérité finalement plus d'attention. Face aux possibilités du *ST* en la matière, le résultat n'est pas vraiment inoubliable. Le scénario relève cependant ce handicap. Il existe (une fois n'est pas coutume) plusieurs chemins pour vaincre. (Disquette Rainbird.)

Legend of Zelda

Nintendo

type aventure et action
intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★★
bruitage ★★★★★★
prix C



Ce logiciel marque une évolution dans le monde des consoles de jeu. Il s'agit d'un soft d'aventure/action qui a la particularité de prendre en compte l'évolution de votre personnage et d'en permettre la sauvegarde. Votre but consiste à rechercher la princesse Zelda enlevée par le sinistre maître de ce monde. Votre personnage évolue dans un graphisme assez simple mais pourtant très convaincant. Il rencontre alors toutes sortes d'ennemis, trolls ou goules, empruntés à la logique des plus sérieux jeux de rôle. L'évolution de cette quête passe par l'acquisition de nombreux pouvoirs magiques, sortilèges divers, nouvelles armes et bonus sous la forme de points de vie. A l'extinction de la machine, ces aspects sont donc sauvegardés pour réapparaître lors de votre prochaine tentative pour retrouver Zelda. La stratégie de votre mission comporte encore quelques aspects tirés des jeux d'aventure, achat ou troc d'objets par exemple. L'animation de *Legend of Zelda* est assez souple. Son contexte sonore est encore plus performant, tant au niveau bruitages que de la musique d'accompagnement. Ce soft est une des réussites de l'année sur console Nintendo. A ne pas manquer ! (Cartouche Nintendo.)

Maître des Ames (Le)

CPC, PC

type jeu de rôle
intérêt 15
graphisme ★★★★
animation –
bruitage ★★★
langue français
prix B

Intérêt autres machines :
PC : 15



Cet excellent logiciel est sur certains points comparable au très fameux *Dungeon Master* ! Véritable performance sur *CPC*, *Le Maître des Ames* profite, en effet, d'une excellente mise en place graphique, d'une interactivité convaincante et d'une maniabilité exemplaire. Vos quatre personnages possèdent chacun leur fenêtre spécifique. S'y affichent leurs têtes, l'armure qu'ils portent et l'objet qu'ils tiennent en main. A droite, une fenêtre « décor » propose de très belles vues 3D. Au milieu de ce tableau enfin, une colonne d'icônes témoigne de la grande maniabilité de l'aventure. Le joueur pointe un personnage avec le joystick, ouvre son sac, empoche une pomme et choisi l'icône « bouche » pour l'avaler ! Même chose pour observer un objet : sélection de l'icône « œil » et pointage sur la fenêtre décor. Simple et superbe ! Il est de plus possible de partager l'équipe en divers sous-groupes, de faire dormir les joueurs, de dialoguer en plusieurs langues avec les personnages de rencontre, etc. Graphismes fouillés, jeu entièrement manié au joystick, terrain de manœuvre réduit mais cohérent (faire un plan !), un soft génial. La version *PC* est strictement identique à la version *CPC*. (Disquette Ubi Soft.)

Manoir de Mortevielle (Le)

Amiga, Atari ST

type aventure policière
intérêt 16
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★
bruitage ★★★★★★
langue français
prix C

Intérêt autres machines :
Atari ST : 16



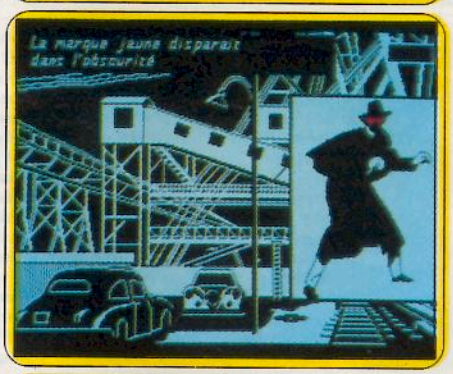
Déjà Tilt d'or en 87, *Le Manoir de Mortevielle* reste l'un des deux cents meilleurs softs de l'année grâce à son adaptation sur *Amiga*. Originellement développé sur *QL*, puis sur *ST* cette aventure policière est exceptionnelle de par son ambiance. Pour résoudre l'énigme de la mort de votre vieille ami Julia, vous allez passer quelques jours au manoir pour interroger tous les habitants de la maison, fouiller la moindre pièce, le moindre meuble... L'aventure est réellement interactive en ce sens que les réactions de tous les personnages varient en fonction de votre façon d'agir. Il faut se montrer discret mais persuasif, comprendre les antipathies qui règne au sein de la famille sans jamais heurter l'un ou l'autre de ses membres. Le contexte graphique et sonore de cette partie est étourdissant. Les portes grincent, la cloche résonne dans la vieille chapelle et les habitants de la maison répondent à vos questions par des voix digitalisées du plus bel effet. Entièrement maniée à la souris, l'aventure déploie sur *Amiga* des graphismes superbes de précision (plus encore que sur *ST*). La logique de l'histoire mêle enfin enquête traditionnelle et mystique... Un must ! (Disquette Lankhor.)

Marque Jaune (La)

Thomson TO8, TO9+, MO6, Atari ST, CPC, PC

type aventure animée
intérêt 14
graphisme ★★★★★
animation ★★★
bruitage ★★★★
langue français
prix B

Intérêt autres machines :
Atari ST : 14, CPC : 14, PC : 13



Une BD et une disquette dans le même package. Tel est le lot de cette adaptation de Black et Mortimer à l'écran. « La Marque Jaune », tout le monde connaît... Adaptée sur plusieurs machines, c'est la *Thomson (TO8, TO9+)* qui remporte la palme de la meilleure version face aux capacités du micro. L'écran de jeu va tout au long de la partie se scinder en diverses fenêtres (action ou aventure). Les passages animés sont superbes, le choix des couleurs retraduit bien l'ambiance de la BD et le dessin reste très fidèle à son auteur. La version disponible sur *Atari ST* profite certes d'un décor plus réaliste encore. Mais sa réalisation reste décevante pour un *ST*. On attendait mieux que ces simples animations bloquées dans des fenêtres assez réduites. La réalisation de l'adaptation sur *Amstrad CPC* est fort semblable à la version *Thompson*. La version *PC* profite quant à elle de la configuration Hercules, mais pas de la carte EGA, ce qui est vraiment dommage. Ce soft est finalement original, un projet ambitieux qui se perd parfois (sur toutes les versions) dans des lenteurs et répétitions astreignantes. A noter enfin qu'il existe sur ce programme plusieurs épisodes qui peuvent être chaînés sur *ST*. (Disquette Cobra Soft.)

Mewilo

Amiga, Atari ST, PC

type aventure
intérêt 14
graphisme ★★★★
animation ★★
bruitage ★★★★
prix C

Intérêt autres machines :
Atari ST : 14, PC : 12

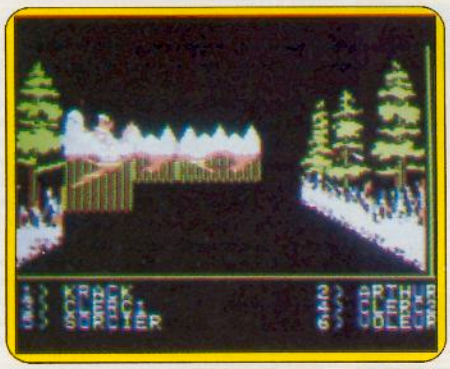


Un jeu d'aventure original. Vous pénétrez en Martinique en l'année 1902, votre navire aborde les côtes de l'île aux Fleurs. Votre mission, conjurer des sortilèges ancestraux... Le jeu vous invite en différents lieux. Pour percer le secret de cette quête, les personnages du jeu vous posent une série de « colles » concernant l'histoire sociale, politique et religieuse du pays : conquêtes, guerres, esclavage aussi. Difficile de répondre sans un bon guide sur le sujet. Côté graphisme, les paysages sont très fouillés. De ce fait, seules les versions *Amiga* et *ST* sont acceptables, même si l'emploi de certaines couleurs ne facilite pas la lecture des textes descriptifs. Sur *PC*, c'est le désastre : la plupart des indications écrites se confondent dans le paysage. L'ensemble des graphismes est sur *PC* assez décevant. *Meliwo* s'adresse finalement à un public assez spécifique. Pour le commun des mortels, il reste souvent trop complexe et malheureusement peu prenant. (Et la culture, alors !) Notons enfin que sont fournis avec le soft une cassette audio qui vous aidera à percer certains secrets et une recette de cuisine locale... Culture et gastronomie pour les passionnés ! (Disquette Coktel Vision.)

Might and Magic

Apple II

type : jeu de rôle
intérêt : 15
graphisme : ★★★★
animation : –
bruitage : ★
langue : anglais
prix : D

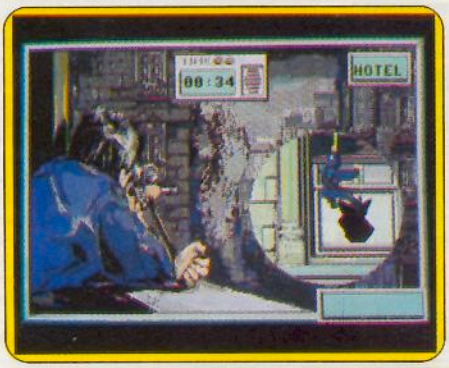


Encore un jeu de rôle très fidèle à la tradition des Donjons et Dragons. Votre équipe se compose de six personnages munis pour chacun de sept composantes : intelligence, force, endurance, personnalité, précision, vitesse et chance. Les tirages s'effectuent par jets de dés et ne sont validés que lorsque le joueur est satisfait de la moyenne obtenue. *Might and Magic* offre deux atouts essentiels. D'abord la représentation du décor utilise une vue frontale 3D. Qu'il s'agisse de paysages extérieurs, de souterrains, de villes ou de donjons, le joueur peut apprécier devant lui une étendue de terrain confortable. On sort enfin de la classique vue aérienne de la carte des non moins classiques jeux de rôle... Merci ! L'autre atout réside dans la richesse des combats. Outre les traditionnelles options de retraite ou d'attaque, il est possible ici de placer chaque joueur dans la lutte (les guerriers en première ligne, les sorciers en arrière par exemple), d'échanger les places tout au long de l'action et bien sûr de lancer des sortilèges, des missiles (!) et autres munitions. Le graphisme reste limité par les possibilités graphiques de l'*Apple II*. Un soft pour les passionnés. (Disquette New World Computing.)

Opération Jupiter

Atari ST

type : action/stratégie
intérêt : 17
graphisme : ★★★★★
animation : ★★★★★
bruitage : ★★★★
prix : C

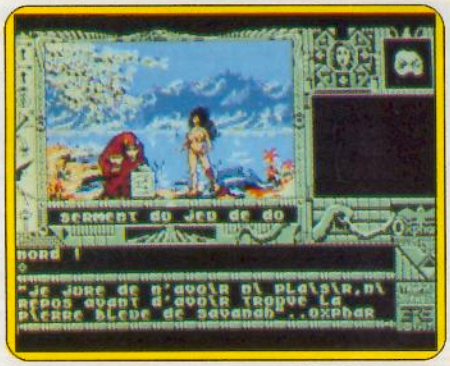


Le scénario est judicieux et original : des hommes font irruption dans l'ambassade. Une seule chance pour éviter le pire et contrer les terroristes : l'intervention du GIGN avec à sa tête votre propre joystick ! *Opération Jupiter* mêle les genres : aventure, action, stratégie. Le jeu profite tout autant de la richesse de son scénario que de la qualité de son contexte graphique et sonore. Côté aventure, c'est l'angoisse et la continuité du jeu. Les scènes s'enchaînent, différentes, complexes et faisant appel autant aux réflexes qu'à la logique. L'écran est quant à lui superbe. Sur fond d'écrans digitalisés, la partie permet de contrôler plusieurs personnages sur un même tableau, de visualiser l'ensemble du décor (vision caméra sur 360°), le tout dans un contexte sonore haut de gamme. Différentes fenêtres graphiques se superposent parfois, un peu à la manière BD de certaines aventures célèbres *(Passagers du Vent* ou *Crash Garett*, par exemple). Il n'y a en conclusion rien à redire sur la réalisation de ce programme qui est resté le meilleur du genre édité par Infogrames. *Opération Jupiter* est actuellement attendu sur *Amiga, PC, Thomson* et *Amstrad CPC*. (Disquette Infogrames.)

Oxphar

Amstrad CPC

type : aventure graphique
intérêt : 16
graphisme : ★★★★★
animation : ★★
bruitage : ★★★
langue : français
prix : C



Très peu d'indications sur la jaquette, des personnages nombreux et peu « causants » en début de partie, la prise en main est assez ardue. L'écran développé par le *CPC* est pourtant superbe. Pas moins de sept fenêtres se découpent sur le tableau. Les graphismes sont très fouillés mais toujours clairs, ce qui n'est pas souvent le cas sur cette machine. Viennent ensuite diverses cases de dialogue, pour vous et pour le maître du jeu, Gal, qui vous viendra en aide le moment voulu. Côté stratégie, la quête est assez classique. Il faut collecter de nombreux objets (dessinés dans une fenêtre « poches »), dialoguer avec divers personnages. Ce dialogue souffre comme souvent de « l'humour » des programmeurs. Répliques à la longue fastidieuses, mini casse-briques arcade pour sanctionner les erreurs, un environnement dont le joueur se serait peut-être passé ! Il est aussi quelques incohérences scéniques (apparitions de cartes bancaires bien peu de circonstance...). *Oxphar* bénéficie en contrepartie d'une aventure longue et pourtant captivante et surtout d'une présentation graphique très « propre » et complexe. Le soft est de plus en français, ce qui ne gâche rien. (Disquette Ere Informatique.)

Passagers du Vent I et II (Les)

Amiga, ST, MO5 et TO8, CPC, PC

type : aventure/BD
intérêt : 18
graphisme : ★★★★★
animation : ★★
bruitage : ★★★★★★
langue : français
prix : C

Intérêt autres machines :
Atari ST : 17, MO5, TO8 : 18, CPC : 17, PC : 14



Nombreuses sont les versions disponibles des *Passagers du Vent I* et *II*... Ce soft, couronné Tilt d'or 87, a fait son entrée sur *Amiga* cette année. Cette adaptation méritait bien d'être signalée ici : elle regroupe tout d'abord les deux épisodes et surtout, elle enterre complètement toutes les versions déjà existantes, notamment sur *ST*. Adaptée de la BD, l'aventure utilise un contexte graphique de fenêtres superposées et bulles de dialogue. Mais la version *Amiga* n'est pas une simple transcription du programme disponible sur *Atari*. Le travail fourni par Infogrames est impressionnant. Il y a tout d'abord la bande son. Chaque chapitre est soutenu par une musique d'accompagnement superbe et variée qui court tout au long de la partie, jamais interrompue. Graphiquement, l'histoire est tout aussi convaincante et bien plus jolie que la version *ST*. Rappelons pour finir les différents atouts des autres versions connues. Le jeu est superbe sur huit bits, en version *CPC* et surtout *Thomson MO5* ou *MO8*. Les adaptations *ST* (un soft pour chaque version) sont très bien réalisées mais dépassées depuis par l'*Amiga*. Sur PC, le jeu dépend pour beaucoup de votre configuration graphique. (Disquette Infogrames.)

Pawn (The)

Atari XE/XL, Atari ST, C 64

type : aventure graphique
intérêt : 17
graphisme : ★★★★★★
animation : –
bruitage : –
langue : anglais
prix : B

Intérêt autres machines :
Atari ST : 18, C 64 : 17

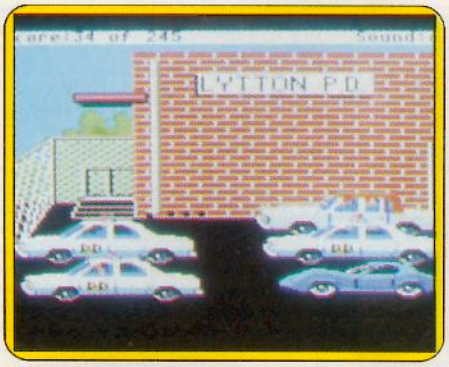


Reparler de cet excellent programme, Tilt d'or 87 sur *ST* ? Oui, car son adaptation plus récente sur *Atari XE/XL* est une parfaite réussite. Petite précaution tout d'abord : la disquette double densité ne chargera que sur les nouveaux lecteurs Atari 1050. Le mystère de Kerovnia resurgit sous vos yeux avec de superbes décors qui jouent au maximum des capacités graphiques de cette machine. Les effets d'ombre, la profondeur des paysages et le nombre étonnant de vues constituent autant d'atouts. Car la quête est longue et difficile. La syntaxe employée ici (anglaise, bien sûr...) n'a rien perdu de son efficacité. Les personnages de rencontre sont tous différents, les objets et lieux reliés entre eux par une stratégie logique. Un seul défaut, lié bien évidemment à la machine : les appels disquette ralentissent la partie et il faut sans cesse entrer des codes de protection indiqués sur la notice. Les deux principales versions de ce superbe soft étaient auparavant dédiées au *C 64* et à l'*Atari ST* (graphismes réellement grandioses pour cette dernière machine). Il faudra désormais compter avec l'*Atari XE/XL* qui prouve dans cette aventure sa bonne santé ! (Disquette Firebird.)

Police Quest

Atari ST

type : aventure animée
intérêt : 15
graphisme : ★★★
animation : ★★★
bruitage : ★★
langue : anglais
prix : D



Les créations Sierra On Line se repèrent au premier coup d'œil. Un graphisme simplet mais précis et un petit personnage qui marche droit devant lui... Et pourtant, cette aventure est différente de ses consœurs car plus sérieuse et... moins bien réussie ! Le scénario est original puisque très réaliste. Vous allez mener la vie d'un « flic » de la ville, confronté aux classiques travers de notre charmante société. Il faut tout d'abord visiter les locaux du commissariat, empocher rapport et revolver avant de partir à l'assaut des rues. Là, la représentation du jeu ouvre soit une vue aérienne de la ville pour la conduite de votre voiture, soit la classique vue semi 3D pour les prises de dépositions ou de bec (!). Très accessible et plutôt jolie, cette aventure souffre de quelques défauts. Le dialogue avec l'ordinateur est parfois difficile, l'animation et le maniement de la voiture sur le plan aérien bien trop sommaires et délicats. Mais si l'on passe outre la comparaison avec les superbes *Space Quest*, *King Quest* ou avec les aventures trépidantes de Larry, *Police Quest* reste un bon jeu d'aventure animé accessible aux plus novices du genre, pourvu qu'ils parlent anglais. (Disquette Sierra On Line.)

Pool of Radiance

Commodore 64

type : jeu de rôle
intérêt : 17
graphisme : ★★★★★
animation : ★★★
bruitage : ★★★
langue : anglais
prix : D



Pool of Radiance a été mis au point par SSI en coordination avec TRS, l'éditeur du célèbre *ADD*, le jeu de rôle de référence sur carton, c'est-à-dire *Advanced Dungeons et Dragons*. Il est certain que ce programme respecte la tradition du genre. C'est en fait le premier soft qui colle réellement à la logique d'*ADD*. Inutile de décrire tous les éléments du jeu. Ils sont en effet complexes et ma foi bien connus des adeptes du genre. Signalons juste les points suivants. Le soft, mis au point sur *C 64*, profite d'un contexte graphique et sonore efficace. Une vue 3D suit votre progression, parfois remplacée par un plan vertical des lieux. Les monstres sont animés avec souplessse et la logique de l'aventure utilise à fond les possibilités de chaque personnage et leur évolution. Mais attention, *Pool of Radiance* est un soft complexe et assez lent dans son jeu. Quatre disquettes (bonjour les accès lecteurs !), des combats qui peuvent durer une demi-heure et une utilisation des menus plutôt fastidieuse à la longue. Ce programme s'adresse bien sûr aux plus acharnés et aux plus stricts adeptes de l'*ADD*. Espérons que cet excellent soft sera bientôt adapté sur seize bits. (Disquette SSI.)

President is Missing (The)

PC, Commodore 64

type : enquête policière
intérêt : 15
graphisme : ★★★★
animation : –
bruitage : K7 audio
langue : anglais
prix : C

Intérêt autres machines :
Commodore 64 : 15



Cette enquête policière sur *PC* fait preuve d'un rare réalisme. Un gang international vient d'enlever une dizaine de chefs d'états... Votre travail se résume en deux phases de jeu successives. La première épreuve consiste à travailler le dossier en profondeur. Vous écoutez une cassette audio (fournie dans le package) pour y déceler un quelconque indice. Les trois disquettes contiennent une flopée de dossiers, photos prises pendant l'assaut, rapports détaillés sur certaines personnes ; au total, une masse d'information impressionnante. Le joueur va essayer de décrypter cet imbroglio pour accéder à la phase active. Ici, il sera temps de lancer vos hommes dans une lutte secrète et acharnée. Il faut filer telle personne, recueillir les renseignements fournis par une autre, photographier un suspect, etc. L'originalité, la complexité et le réalisme de cette mission suffiront largement à motiver les enquêteurs les plus acharnés. En revanche, on peut penser que les novices auront bien du mal à déchiffrer les messages audio ou à lire les rapports en anglais. La version *Commodore 64* apparaît très semblable à la version *PC*. Signalons enfin que le jeu est illisible sur *PC* en mode Hercules. (Disquette Cosmi/Microprose.)

Qin

Amstrad CPC, PC, Atari ST

type : aventure graphique
intérêt : 15
graphisme : ★★★★
animation : –
bruitage : ★★★★
langue : français
prix : C

Intérêt autres machines :
PC : 14, ST : 14



Votre but : réunir les cinq fragments du plan du tombeau d'un empereur mystérieux... Les graphismes sont fortement inspirés des peintures de la Chine antique. Tout au long du jeu, des fenêtres plus petites viennent préciser l'action, grossir le visage de vos interlocuteurs ou mettre en évidence les objets découverts. La résolution de *Qin* est une longue épreuve. Le programme possède en contrepartie deux atouts essentiels : la sauvegarde est tout d'abord très facile et surtout, l'aventure reste d'une logique impressionnante. Si la stratégie et les énigmes posées sont convaincantes, on ne se perd jamais dans des recherches fastidieuses de vocabulaire ou des divagations futuristes de programmeurs en mal d'inspiration. Ordonnée comme un poème, cette quête est calme et paisible, variée enfin grâce aux nombreux et différents graphismes déployés. La version PC offre des graphismes peu colorés (CGA) mais tire profit des fenêtres décrites plus haut. Chose curieuse, la version ST ne fait guère mieux côté paysage. Les couleurs, au vu des possibilités de la machine, sont assez ternes et peu variées. Le plaisir stratégique ressort pourtant indemne en dépit de cette lacune. (Disquette Ere Informatique.)

Questron II

C 64, ST, Amiga, Apple II GS, PC

type : jeu de rôle
intérêt : 16
graphisme : ★★★★
animation : ★
bruitage : ★★★
langue : anglais
prix : D

Intérêt autres machines :
ST : 16, Amiga : 16
Apple II GS : 16
PC : 16



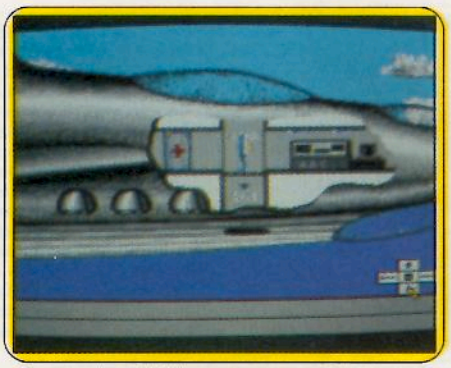
Questron II nous offre de classiques écrans de jeu : vue aérienne de la carte pour le déplacement du personnage, vision rapprochée mais toujours très sommaire pour la visite des échoppes et vue 3D et plan pour les donjons. La création du personnage est automatique (impossible de distribuer vous-même les points entre les différents aspects du héros) et le gain de points d'expérience est supprimé. C'est la résolution des énigmes du jeu qui concrétise votre progression. Votre quête évolue comme toujours entre deux aspects fondamentaux du jeu de rôle, c'est à dire la collecte d'argent (jouez dont au black jack dans les casinos) et les combats qu'il faut pourtant éviter le plus possible ici (pas de gain d'expérience). *Questron* présente l'avantage d'être tout à la fois complexe et simple à manier en début de partie, accessible aux non-initiés malgré le maigre contexte graphique et sonore de la partie. L'animation est pour finir assez lente et saccadée sur *C 64*. Les versions *ST*, *Amiga* et *Apple II GS* profitent d'un ensemble graphique bien plus convaincant, avec un « plus » pour le son Apple. Sur *PC* le jeu est convaincant en EGA mais en revanche très limite en CGA. (Disquette SSI.)

AVENTURE

Return to Atlantis

Amiga

type ____ *rôle et action*
intérêt ____ *16*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★
bruitage ____ ★★★★★★
langue ____ *anglais*
prix ____ *D*



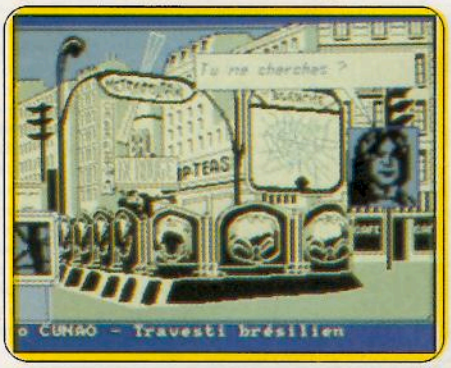
Ce jeu de rôle est très original : tout d'abord, il se place dans un contexte écologique (découverte et protection des grands fonds marins), ensuite il mêle avec aisance des scènes d'action pure et de stratégie. Tout commence par une visite au bar du Sea Thief où le dialogue avec les clients révèle de nombreux indices relatifs à l'objectif de votre première mission. Au total il faut quatorze épreuves pour vaincre... Vous partez ensuite à la recherche de votre premier objectif : un sous-marin en détresse, quelques coffres à récupérer, etc. Votre équipement est dès lors très complet. Le Viceroy est un vaisseau performant pourvu d'un ordinateur de bord et d'un mini sous-marin. Vous repérez sur votre cible le scanner, puis partez en expédition à bord du submersible. Le décor 3D des fonds marins est assez simple mais peuplé de très nombreux poissons ou crustacés. Le jeu va alors osciller entre le pilotage, les appels radio de l'ordinateur de surface, les combats contre d'éventuels adversaires ou la récupération d'objets. Chaque succès redore finalement votre potentiel énergétique et mental... Un soft qui tire tout son intérêt de la richesse de son scénario. (Disquette Electronic Arts.)

Ripoux (Les)

CPC, Thomson TO8 et TO9+, Atari ST, PC

type ____ *aventure policière animée*
intérêt ____ *15*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★
bruitage ____ ★
langue ____ *français*
prix ____ *B*

Intérêt autres machines :
Thomson : 15, Atari ST : 15
PC : 15



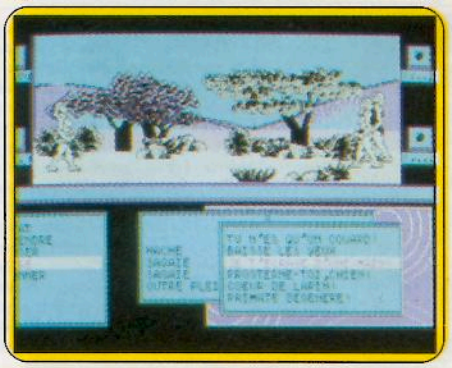
Inspiré de l'excellent film de Claude Zidi, cette épopée policière fait montre d'un réalisme et d'une originalité exceptionnels. L'atout majeur réside dans la richesse de la mise en place graphique et du scénario. Vous allez tout d'abord diriger votre voiture sur la carte de votre secteur. Arrivé à un point précis, l'écran déploie une scène statique ou apparaissent les habitués du quartier. Viennent alors se mêler à l'aventure des scènes de jeu (bonneteau ou PMU), des interrogatoires (sélection du dialogue au joystick), etc. En bas de l'écran, votre radio lance bientôt un « appel à toutes les voitures ». Pour contrer hold-up ou satyre, il faut conduire au plus vite (retour à la vue aérienne) vers le lieu du délit et arrêter le coupable... Plus facile hélas à dire qu'à faire ! Par ses écrans peu nombreux mais très bien dessinés et surtout l'originalité de son scénario, *Les Ripoux* offrent sur *Thomson* un jeu passionnant. Il en va de même pour toutes les versions testées — *PC*, *CPC* et *Atari ST* notamment —, avec un petit « plus » graphique pour la dernière machine. En fin de compte, le logiciel arrive dans son domaine à la hauteur du film et ce n'est pas peu dire ! (Disquette Cobra Soft.)

Sapiens

PC, Atari ST, Thomson TO9

type ____ *aventure animée*
intérêt ____ *15*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★
bruitage ____ ★★
langue ____ *français*
prix ____ *C*

Intérêt autres machines :
Atari ST : 15, TO9 : 14



Torgan vit dans une époque vieille de 100 000 ans ! Le soft qui retrace sa quête est pourtant très « jeune » car original et bien conçu sur *PC*. *Sapiens* est en quelque sorte une « simulation de vie », à savoir qu'il prend en compte toutes les composantes de l'existence de notre guerrier préhistorique dans une partie très longue dont le seul but est de ne pas mourir. Les vues offertes sont au nombre de deux. Il y a tout d'abord la vision « profil » qui concerne les rencontres et combats. Le dessin est dépouillé mais précis, l'animation lente mais très réaliste. Vient ensuite un superbe décor 3D qui plonge le joueur dans l'angoisse d'un très vaste territoire à découvrir. Une fumée au loin signale un campement, les montagnes grossissent lentement à votre approche, l'effet de « profondeur » est superbe. L'aventure ouvre enfin de nombreux menus d'options, tous sélectionnés au joystick. Torgan va discuter, combattre, chasser, dormir, en un mot vivre ! Le graphisme de la version *ST* est meilleur que celui du *PC*. Le *TO9* propose quant à lui un jeu très équivalent aux clones d'IBM. Mais dans tous les cas, la continuité et l'originalité du jeu vous séduiront. (Disquette Loriciels.)

Shadowgate

Amiga, Atari ST, Macintosh

type ____ *aventure graphique*
intérêt ____ *16*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★
bruitage ____ ★★★★★
langue ____ *anglais*
prix ____ *C*

Intérêt autres machines :
Atari ST : 16, Machintosh : 16

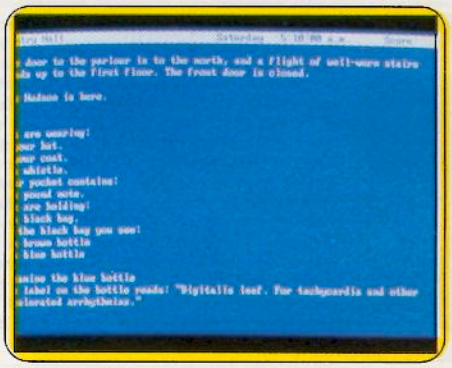


La demeure du sinistre Lord Worlock est un château immense et parsemé de pièges et créatures diaboliques... *Shadowgate* séduira tout d'abord par la beauté de ses graphismes. Les décors disponibles en version *Amiga* sont somptueux. La précision du dessin est très utile car si les descriptions textuelles sont brèves, c'est en examinant l'écran que l'on découvre les indices utiles. Deuxième atout : la gestion souris et le multifenêtrage Gem (vous placez les fenêtres texte , inventaire, ordres, etc. comme bon vous semble). L'ensemble des manœuvres s'effectuent à la « mouse » : prendre un objet, le placer dans la fenêtre « sac » ou l'utiliser pour agir sur un meuble ou un personnage. Cette disposition rappelle le maniement de *Dungeon Master* (sans toutefois l'égaler...). Les versions *Mac* et *Amiga* sont en cela très souples à utiliser. La version *Atari ST* est moins précise dans le maniement souris mais propose en contrepartie des bruitages digitalisés très angoissants et absents de l'adaptation *Macintosh*. Il reste enfin le scénario de l'aventure, bien ficelé et angoissant à souhait pour les trois versions citées. (Disquette Infocom.)

Sherlock, The Riddle of The Crown Jewels

PC

type ____ *aventure textuelle*
intérêt ____ *14*
graphisme ____ *–*
animation ____ *–*
bruitage ____ *–*
langue ____ *anglais*
prix ____ *D*



Les aventures strictement textuelles sont assez rébarbatives, surtout si elles ne sont pas traduites en français. C'est le cas pour cette énigme qui tire fort heureusement profit d'un scénario très logique et d'une notice (là encore en anglais) très pédagogique. Vous contrôlez le docteur Watson. Sherlock Holmes se fera quant à lui le plaisir de vous suivre partout, sans toutefois vous aider autrement que par sa notoriété auprès des instances judiciaires de Londres. Tranquillement installé dans la demeure de votre ami, vous apprenez bientôt la terrible nouvelle : les joyaux de la Couronne ont quitté leur superbe vitrine. Il faut agir sans perdre une seconde. Le temps s'écoule en haut de l'écran et certaines constatations ou visites ne peuvent s'effectuer qu'à l'heure adéquate. La notice est très bien conçue. Tout d'abord, elle décrit une énigme factice pour clarifier le maniement et la logique du jeu. Elle vous offre de plus un certain poème laissé par le coupable sur les lieux de son crime : quatre versets qui contiennent en eux seuls la solution. Il reste enfin une complexe option d'aide qui résout une à une les étapes. A ne consulter qu'à la dernière extrémité ! (Disquette Infocom.)

Sinbad

Atari ST, Amiga

type aventure et action
intérêt 17
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitage ★★★★★
prix C

Intérêt autres machines :
Amiga : 17



Sortie sur *Amiga* depuis plus d'un an (cf. *Tilt* 43), cette fantastique aventure animée arrive enfin sur *ST*. Le jeu est toujours superbe et, plus encore, il a été amélioré pour cette version par une maniabilité joystick plus grande et quelques scènes d'arcade supplémentaires. *Sinbad* apprend de la princesse Sylphani que son père a été frappé d'un sortilège. Il embarque sur un navire pour découvrir le remède à ce malheur et contrer les plans d'un ignoble magicien. Soutenue par des graphismes très variés et précis, cette quête a l'avantage de mêler aventure, action et stratégie : aventure pour le scénario complexe de l'intrigue, ses personnages et sa logique, action en ce qui concerne l'exploration des îles (duels à l'épée, tir au lance-pierres, etc.) ou les combats maritimes, stratégie enfin pour l'engagement des marins, la gestion des provisions ou la défense des cités (type wargame). La qualité graphique et sonore de *Sinbad* est bien à la hauteur de la réputation de Cinemaware. Mais sur ce point, les versions *Atari ST* et *Amiga* restent très semblables. Elles retracent bien toutes deux la magie des contes des mille et une nuits. Un soft qui plaira à tous les types de joueurs. (Disquette Cinemaware).

Space Quest II

Atari ST, Apple II GS, Macintosh

type aventure animée
intérêt 16
graphisme ★★★★
animation ★★★
bruitage ★★★
langue anglais
prix D

Intérêt autres machines :
Apple II GS : 16, Macintosh : 14



Deuxième aventure pour Roger. Après avoir fait exploser la centrale énergétique de l'épisode précédent, le voilà perdu sur une planète hostile, en butte au sadisme de l'ignoble Vohaul. On quitte ici le paysage futuriste des bases spatiales pour entrer de plain-pied dans une jungle emplie de monstres plus comiques qu'effrayants. *Space Quest II* séduira tout d'abord les passionnés du genre « Sierra » : animation 3D simpliste mais très claire, humour et variété des situations... Les novices n'auront aucune difficulté à pénétrer l'univers de *Space Quest*. L'aventure n'est pas facile mais sa bonne humeur et la précision de ses graphismes sont autant d'atouts pour motiver tous les publics. Le programme met en œuvre de nombreux décors et une multitude d'objets. Tous ces éléments ont un rôle à tenir et il faut passer le plus clair de son temps à bien observer les lieux, à tout fouiller et à tracer un plan de ce complexe terrain de manœuvre. Sur *Macintosh*, les graphismes n'utilisent pas les capacités de la machine. Un défaut corrigé en version *Apple II GS*. Très semblable à la version *ST*, l'adaptation *Apple* offre des bruitages meilleurs que ceux de son concurrent. (Disquette Sierra on Line.)

Starflight

PC

Type aventure intergalactique
Intérêt 16
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitage ★★
Langue français
Prix D



Starflight est un programme relativement ancien. Cependant, vu sa réadaptation récente en français et surtout son incroyable efficacité, il semblait dommage de ne pas le mentionner ici. Cette quête est gigantesque. Un nombre insoupçonnable de systèmes comportant chacun plusieurs centaines de planètes, un terrain de manœuvre idéal pour la prospérité de votre vaisseau et de votre pouvoir sur l'univers. Le scénario se déroule comme suit. Le capitaine du vaisseau, vous bien sûr, choisit sur des rapports très complets une planète qui correspond à ce qu'il doit vendre, acheter ou conquérir. Il dirige ensuite l'engin vers la planète, effectue l'« atterrissage » puis part en excursion. La gestion graphique que nous offre le *PC* est superbe. L'approche 3D des planètes est géniale et la suite de tableaux en français séduiront tous les fanas de stratégie. A noter pour le petite histoire que cet excellent soft est protégé d'horrible façon mais en revanche que la notice est d'une clarté irréprochable. Moins joli graphiquement que *L'Arche du Capitaine Blood*, une partie du même genre, ce soft a pour lui la continuité de son jeu et l'extraordinaire taille de son univers. (Disquette Electronic Arts.)

Star Trek

Atari ST

type aventure et action
intérêt 17
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitage ★★★★★
langue anglais
prix C



Spock, Sulu ou Scotty, les héros de cette quête spatiale ont déjà fait leurs preuves sur grand et petit écran. L'adaptation sur micro de cette épopée retraduit bien l'ambiance du scénario. Le vaisseau propose au joueur de nombreux écrans. Le tableau principal montre l'intérieur de la salle de commande. A la souris, vous étudiez un à un les personnages et agissez sur les différents postes de pilotage. Monsieur Sulu définit une trajectoire de vol, Monsieur Spock vous apporte un rapport détaillé sur la fréquentation et l'histoire du système planétaire de cette première mission. Les graphismes de l'aventure sont superbes. Les personnages sont facilement reconnaissables et les vues extérieures d'un réalisme poignant. Pour la stratégie, il s'agit de sans cesse passer d'un poste de commande à l'autre et bien sûr de mener de nombreux combats. L'animation est suffisamment fluide et les graphismes 3D rendent très bien compte des mouvements de l'Entreprise. Ce soft allie aventure et action avec équilibre. Il séduira plus, bien sûr, les amateurs des films et séries TV du même nom. A noter que *Star Trek* est aussi le nom d'un jeu d'aventure textuelle sur *C 64*, *PC* et *Apple*. (Disquette Firebird.)

Three Stooges (The)

Amiga, PC, C 64

type aventure et arcade
intérêt 15
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★★★
bruitage ★★★★★★
prix C

Intérêt autres machines :
PC : 15, C 64 : 14



Mélange subtil d'aventure, de dessin animé et de jeu d'action, ce logiciel est soutenu, comme toutes les productions Cinemaware, par un graphisme très fouillé. Le scénario de cette quête est plutôt original. Pour sauver un orphelinat de la destruction « buldozérienne », les trois Stooges et surtout Moe, leur chef, partent à la recherche de quelques dollars. Ces nouveaux Blues Brothers ouvrent en haut de l'écran un tableau d'icônes. On peut soit collecter de l'argent, soit consulter les petites annonces pour trouver du travail, etc. Tout est alors prétexte à l'arcade/humour. Batailles de tartes à la crème, courses-poursuites dans les couloirs de l'hôpital pour mener à bien un emploi d'infirmier, la bonne humeur de ce soft séduira les amateurs d'action. Mais la stratégie entre bientôt dans la danse. Il faut tout d'abord maîtriser le menu d'icônes. La vitesse de sélection s'accélère sans cesse et gare aux cases « piège à souris ». Un soft qui « balance » ! L'animation de cette version *Amiga* est bien supérieure à celle du *PC* qui possède pourtant un graphisme EGA superbe. Le *C 64* offre, quant à lui, un graphisme bien moins pointu que celui des deux versions citées plus haut. (Disquette Cinemaware.)

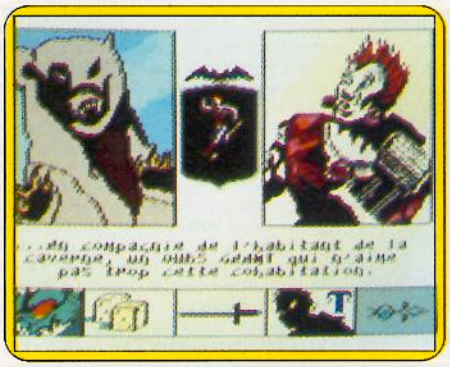
AVENTURE

Turlogh le rôdeur

CPC, Atari ST

type _____ *aventure graphique*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★
bruitage _____ ★★★
langue _____ *français*
prix _____ *C*

Intérêt autres machines :
Atari ST : 16



Turlogh le rôdeur est un jeu de rôle traité comme une BD. Son scénario est assez classique. Votre personnage, muni de divers quotients physiques ou intellectuels, progresse de combats en dialogues vers le but de sa quête. Mais c'est surtout l'écran de jeu qui mérite votre attention. Le multifenêtrage est une fois de plus au programme. Sur le fond blanc, des gros plans de l'ennemi se découpent, ou encore des visions « loupe » des objets découverts. Certaines scènes sont animées. Mais quelle lenteur dans la version *CPC* ! Le jeu puise alors uniquement sa vitalité dans la superposition des fenêtres (certains ennemis vont jusqu'à sortir du cadre pour mieux créer l'ambiance !) Les bruitages sont quant à eux rares mais décevants, un défaut corrigé dans la version *ST*. *L'Atari* soigne de plus la qualité de ses graphismes et agrémente la partie de quelques animations supplémentaires. *Turlogh* dose finalement assez bien la difficulté. Accessible à tous en début de partie, les énigmes posées auront de quoi motiver les plus acharnés. Les autres se plongeront sans problème dans « La Sphère du Nécromant », une BD, style jeu de rôle interactif fournie avec le soft. (Disquette Cobra Soft.)

Ultima IV

Atari ST, Amiga, Apple II

type _____ *aventure/rôle*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★
animation _____ ★★
bruitage _____ ★★★★
dialogues _____ ★★★★
difficulté _____ ★★★★
prix _____ *C*

Intérêt autres machines :
Amiga : 16, Apple II : 17



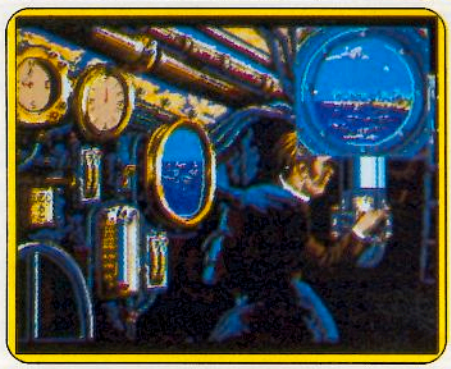
Ce quatrième volet de la série *Ultima* est encore plus prenant. La création de votre personnage s'effectue de manière originale, en répondant à la série de questions d'une cartomancienne. Vous ne disposez au début que d'un seul aventurier, sans arme ni armure. Vous aurez donc intérêt à vous rendre d'emblée dans la ville la plus proche pour vous équiper et engager des mercenaires, après vous être renseigné sur leur habileté. Mais attention, vous devez alors vous occuper de leurs besoins, ce qui vous oblige à de fréquentes visites aux villes. C'est aussi là que vous trouverez les boutiques indispensables. Le monde d'*Ultima IV* est extrêmement vaste. De nombreuses étendues d'eau barrent le passage, et vous ne pourrez les traverser qu'en louant un bateau. Les personnages que vous rencontrerez ne sont pas tous négatifs. Aussi, avant de les attaquer, je vous conseille de discuter avec eux pour éventuellement leur soutirer un renseignement utile. Les dialogues sont très vivants. En dehors de la phase de création, les versions *ST* et *Amiga* n'utilisent pas les capacités de la machine. Les graphismes sont moches et la souris ne sert qu'aux déplacements. Un excellent jeu de rôle cependant. (Disquette Origin Systems.)

Vingt Mille Lieues sous les Mers

Atari ST, Amiga

type _____ *aventure et action*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
langue _____ *français*
prix _____ *C*

Intérêt autres machines :
Amiga : 15



L'ambiance de cette partie est passionnante. Tiré bien sûr du roman de Jules Verne, *20 000 Lieues sous les Mers* manie avec aisance l'aventure, la stratégie et l'action. Prisonnier du capitaine Nemo, nos héros vont tout d'abord découvrir l'intérieur du submersible. Le décor est grandiose et très réaliste. Maniés à la souris, les personnages parlent par bulles de type bande dessinée, touchent aux instruments de bord, jouent de l'orgue, etc. S'ajoute alors à cette découverte du cadre de l'aventure, la prise en compte de la subtilité des réactions de chacun. Ainsi il ne faut pas froisser le capitaine, mais plutôt tout mettre en œuvre pour gagner sa confiance afin de pouvoir participer à toutes les expériences de cette quête. Il est ainsi possible de partir en excursion sous-marine, de visiter les îles désertes, etc. Toutes ces scènes sont servies par une disposition graphique originale : soit une vue BD qui découpe l'écran en cases différentes entre lesquelles le joueur évolue, soit une sombre et ténébreuse visite des plus hauts fonds de l'Océan, toutes les phases de jeu offrant une ambiance réaliste. La version *Amiga* est très bien rendue et soutenue par un bruitage efficace. (Disquette Coktel Vision.)

Voyager 10

Atari ST

type _ *aventure/action/stratégie*
intérêt _____ *13*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitage _____ ★★★★
langue _____ *français*
prix _____ *C*

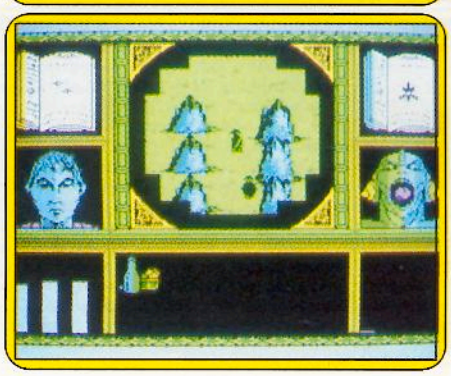


Il sont au moins trois à se disputer le titre de la meilleure aventure/stratégie/action spatiale : *Starflight*, *l'Arche du Capitaine Blood* et enfin *Voyager 10*, le programme testé ici. *Voyager* ouvre le jeu sur un tableau de bord très complet : de l'écran télé qui reproduit le visage de vos interlocuteurs aux nombreux instruments de contrôle du vaisseau, l'effet est superbe. Les représentations des planètes en 3D ou de la surface d'un territoire sont de même très réussies. Seules les phases d'animation du jeu sont plus décevantes que celles de ses deux concurrents. Pour la stratégie, vous êtes amené à côtoyer les multiples habitants de ces étranges lieux. Le dialogue est intéressant mais on ne retrouve pas la richesse de l'évolution des personnages, si prenante dans le jeu de *Starflight* ou *Capitaine Blood*. Il reste pourtant de très nombreuses stratégies à assimiler. Vous devez vaincre les vaisseaux ennemis, collecter des matériaux élémentaires, dépister des mines, utiliser des obus ou les boucliers protecteurs de l'engin. Ce soft n'existe actuellement que sur *Atari ST*. Espérons un « plus » pour une éventuelle version *Amiga* ou huit bits. (Disquettes Free Game Blot.)

Wizard Warz

Spectrum

type _____ *jeu de rôle animé*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitage _____ ★★★
prix _____ *B*



Ce jeu de rôle respecte mot pour mot la tradition. Tout jeune magicien en quête de savoir, vous allez tenter de détrôner les sept maîtres de ce monde. L'action se résume en une série de combats. Vous avez, en début de partie, choisi quatre sorts spécifiques. De la justesse de ce choix dépendra le succès de votre mission. La logique veut que l'on récolte, à chaque combat victorieux, un objet précis. Il faudra ensuite troquer cet indice dans l'une des villes de la cité. Après six de ces victoires, il vous reste à combattre une trentaine d'ennemis qui vont, là encore, augmenter grâce à leur mort, l'un des trois aspects de votre personnage : puissance physique, mentale et intellectuelle. Ce programme est intéressant pour deux raisons : tout d'abord parce qu'il vient combler le manque de softs de Donjons et Dragons sur *Spectrum*, ensuite parce qu'il propose un jeu traditionnel mais pas monotone. Le graphisme de cette quête est très convenable pour un *Spectrum* (écrans partagés en fenêtres, décor assez précis). Côté animation, lors des combats, le personnage est très bien manié par le joystick. Peu de bruitage enfin, si ce n'est une musique d'accompagnement. (Disquette GO.)

SPORT

Eric-le-Viking contemplait le bout de ses pompes bicolores, mais son esprit était ailleurs. Don Michele l'avait convoqué et il attendait dans l'antichambre que le boss ait terminé ses spaghettis. Il savait que sa position était compromise. Etait-ce sa faute si, lors du dernier match de boxe, cet idiot de Diabolik Buster ne s'était pas écrasé comme on le lui avait suggéré ? Eric fit jouer les muscles de ses doigts et alluma une cigarette. Rien ne marchait ces temps-ci : les gérants des salles de sport avaient tendance à rechercher la « protection » d'Asiatiques et leur karaté. « Entre, Eric » entendit-il. Il traversa la salle à petites foulées.

Bangkok Knights

Commodore 64

type combat, boxe thaïlandaise
intérêt 17
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★★
bruitage ★★★★★
prix B



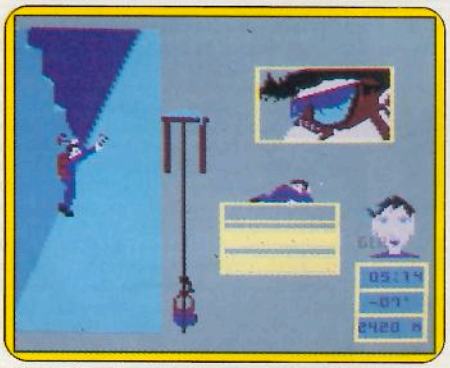
Bangkok Knights est une simulation de boxe thaïlandaise particulièrement efficace. Les combattants occupent presque toute la hauteur de l'écran, ce qui permet au joueur d'apprécier au mieux la portée des coups. L'animation ne trahit en rien cette disposition. Les mouvements sont souples, réalistes et surtout très variés. Pas moins de seize possibilités d'attaque ou de défense pour vaincre votre adversaire... La stratégie est assez classique. Vous allez en effet combattre des guerriers de plus en plus puissants. Une nouveauté pourtant : l'ordinateur offre aux novices un mode de combat assisté. Lorsque cette option est enclenchée, le *C 64* contrôle pour chaque attaque la distance qui vous sépare de l'adversaire et calcule la portée des coups de façon à ce qu'ils soient les plus efficaces possible. Idéal pour prendre en main, ce soft est par ailleurs assez difficile à mener à bout. Le *Commodore 64* offre ici une réalisation sans reproche. Outre l'animation fluide, les graphismes sont variés, les combattants se meuvent dans un scrolling multidirectionnel superbe et les bruitages sont digitalisés. Un excellent soft de combat. (Disquette System 3.)

Bivouac

Thomson TO 8, TO 9, TO 9+, Commodore 64, Amstrad CPC, PC, Atari ST, Amiga

type alpinisme
intérêt 17
graphisme ★★★★★
animation ★★★★
bruitage ★★★
prix C

Intérêt autres machines
Commodore 64 : 16 / Amstrad CPC : 16 / PC : 14 / Atari ST : 17 / Amiga : 17



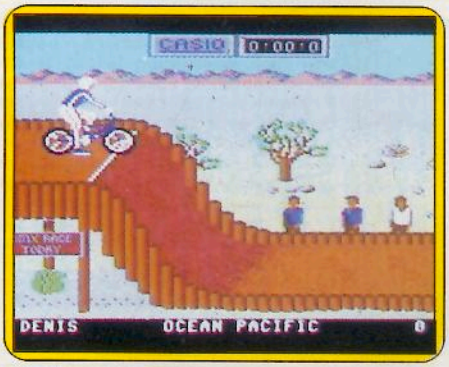
Ce logiciel a été adapté sur presque tous les micros de la génération. Et pour cause, il est excellent ! On remarquera tout d'abord l'originalité du thème et de sa mise en place. Véritable simulation d'alpinisme, *Bivouac* propose au joueur différentes pistes de degrés de difficulté variable. La première version de ce soft édité sur *Thomson* reste à ce jour une petite merveille. Les concepteurs ont, en effet, remporté leur pari : cumuler réalisme et ludisme. Votre personnage évolue sur les glaciers puis escalade la face abrupte d'une montagne enneigée. A l'aide du joystick, vous sondez le sol pour découvrir d'éventuelles crevasses. Plus loin, il faut enchaîner des manœuvres précises, trouver des points d'appui pour les mains et les pieds, planter les pitons, se hisser et ainsi de suite. Les graphismes sur *Thomson* sont très précis, le jeu toujours passionnant. Sur *C 64* et *CPC*, la prestation est tout aussi belle. Le *PC* souffre lui d'un graphisme plus sommaire. Et pour les seize bits, la version *ST* surpasse l'adaptation *Thomson* sans pour autant tirer un parti maximum des possibilités de la machine. L'*Amiga* comble cette lacune avec un jeu graphiquement impeccable. (Disquette Infogrames.)

California Games

C 64, CPC, Apple IIe et IIc, Spectrum

type sports multiples
intérêt 16
animation ★★★★
graphisme ★★★★★★
bruitage ★★★
prix B

Intérêt autres machines
CPC : 14 / Apple : 15 Spectrum : 13



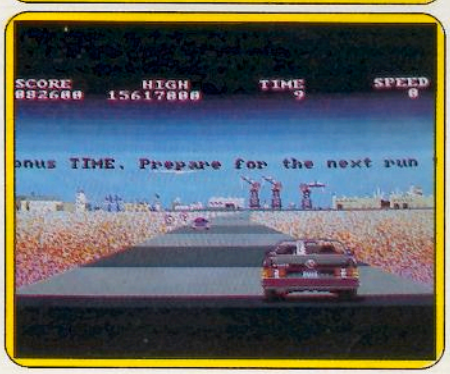
Tout comme ses prédecesseurs, *World*, *Summer* ou *Winter Games*, ce soft de simulation sportive multiépreuve permet au joueur de s'entraîner à chaque discipline, six au total. Cette version *C 64* propose des graphisme corrects mais pas éblouissants. En revanche, l'animation de l'ensemble mérite le coups d'œil. Le surf, par exemple, traduit à merveille la « glisse » de la planche sur la vague. L'eau tourbillonne sous vos pieds et crache de l'écume. Très joli ! Mais l'atout le plus important de cette animation réside bien sûr dans le mouvement sportif. Les disciplines sont réalistes et le joystick commande avec précision le moindre de vos gestes. Les graphismes de la version *CPC* sont assez décevants. Les réponses du joystick sauvent, là encore, la simulation. L'*Apple II* séduira par contre, le joueur par la précision de son dessin et de son animation (*II* et *IIc*, carte couleur étendue obligatoire...). Il reste enfin la première version *Spectrum* qui, sous couvert d'une animation de première qualité, assume très mal ses graphismes (dépouillés et pauvres en couleur) et ses bruitages, carrément absents de la compétition. *Calfornia Games* reste pourtant agréable à jouer dans toutes ses versions. (Disquette Epyx).

Crazy Cars

Amstrad CPC, Amiga, Atari ST, PC

type course auto
intérêt 15
graphisme ★★★
animation ★★★★
bruitage ★★★
prix B

Intérêt autres machines
Amiga : 15 / Atari ST : 14 PC : 16



Crazy Cars a ses détracteurs et ses admirateurs. La course, toutes versions confondues, est très prenante mais malheureusement trop monotone pour certains, notamment sur *Amiga*. Le bolide est montré de dos. Il fonce sur une route tortueuse dans un paysage sans grande originalité. Tout l'intérêt du pilotage réside, d'une part dans le relief de la piste, d'autre part dans la continuité de l'action. Sur *Amiga*, les étapes qu'il faut parcourir en temps limité sont entrecoupées de pauses qui brisent l'ambiance. Il n'y a que la souplesse de l'animation pour motiver le joueur. Le rendu des bosses est par exemple excellent. La voiture saute en l'air et retombe sur le bitume dans un crissement de pneu... La version *CPC* est plus intéressante pour la simple raison qu'elle enchaîne toutes les étapes sans interruption. Epuisant ! L'effet de relief est là encore très intéressant. Sur *ST*, les couleurs sont plus pâles mais l'action reste continue. Le *PC* souffre enfin des teintes CGA (purée de pois). L'animation est par contre très rapide et souple, une performance pour la machine. Un bon jeu d'action qui manque parfois de richesse (crevaison, panne d'essence, etc.). (Disquette Titus.)

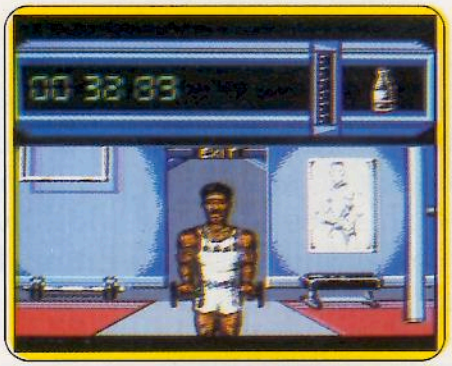
SPORT

Daley Thompson Olympic Challenge

Commodore 64, Spectrum, Amstrad CPC

type décathlon
intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitage ★★★★★
prix B

Intérêt autres machines :
Spectrum : 15,
Amstrad CPC : 13



Daley Thompson, médaille d'or aux J.O. de 1980 et de 1984, a directement inspiré les programmeurs de cette simulation tout à la fois réaliste et ludique. Vous commencez votre carrière par un entraînement assidu. Grâce au travail de différents muscles, le visage de Thompson se tord sous l'effort pendant que votre manager vous encourage de ses pitreries (version *Spectrum*)... De l'humour mais surtout une qualité graphique que l'on retrouve tout au long des dix épreuves de ce décathlon. Les personnages sont tout d'abord animés avec réalisme. Le résultat est étonnant sur *Commodore 64* et sur *Spectrum*, un peu moins bon sur *Amstrad CPC*. Côté graphismes, les détails du décor contribuent à mettre en place l'ambiance des grandes journées olympiques. Il reste enfin les bruitages pour valoriser l'action, bruitages très efficaces sur *Spectrum* muni de 128 Ko de mémoire et sur *Amstrad CPC*. Le scénario n'apporte certes rien de plus dans sa catégorie (voir *Summer Games* par exemple). Cependant, la gestion des épreuves est pour une fois réaliste (impossible de courir le 100 mètres en trois secondes, ce qui n'est pas le cas pour d'autres softs). Un bon programme. (Disquette Ocean)

Ferrari Formula One

Amiga

type course auto
intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★
bruitage ★★★★
prix C

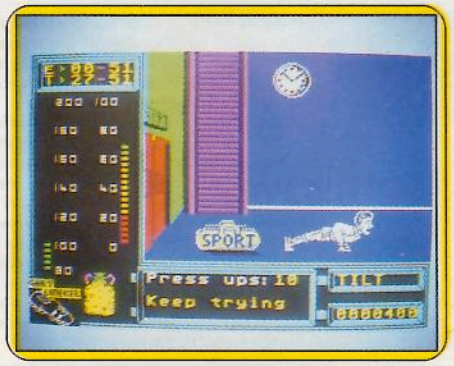


Cette course automobile se démarque de ses concurrents par la possibilité qu'elle offre de modifier son véhicule. Le premier travail du pilote consiste, en effet, à remodeler sa Ferrari. Sur un très bel écran, le joueur pointe un élément du moteur, de la transmission ou de la carrosserie et l'échange avec un autre pour enfin tester le résultat sur circuit. La course est servie par une animation très précise. Les bruitages participent activement à l'ambiance du jeu. En revanche, le décor extérieur manque parfois de relief. Peu d'effets de profondeur, impossibilité de visionner les virages à l'avance du fait de la platitude du terrain, on aurait souhaité plus de réalisme à ce niveau. *Ferrari Formula One* s'apparente plus à un simulateur que ses concurrrents directs *Out Run*, *Pole Position* ou *Grid Start*. Plus intéressant quant à la stratégie, il lui manque le dynamisme et le ludisme des programmes précités. Mais pour ceux qui misent plus sur le réalisme du monde des grands circuits, il s'agit sans aucun doute du soft le plus proche de la réalité « Formule Un ». A noter enfin que ce programme offre trois niveaux de difficulté qui varient selon la fréquence et la gestion des pannes. (Disquette Electronic Arts.)

Gary Lineker's Superskills

Spectrum

type entraînement de football
intérêt 15
graphisme ★★★★
animation ★★★★
bruitage ★★★
prix B



Le logiciel a deux particularités : tout d'abord, il propose sur *Spectrum* une animation et un graphisme convaincants. Ensuite, l'originalité de son scénario brise la monotonie des sempiternels matchs de football classiques. Vous allez mener ici un entraînement intensif. Tout commence par l'échauffement au gymnase. Votre sportif se lance dans une série de pompes, d'abdominaux, travail d'haltères, etc. L'animation est souple, les mouvements très réalistes. Vient ensuite la maniabilité au « ballon », une suite d'épreuves encore plus ardues. Vous devez déjà apprendre à lancer la balle de la tête, du genou, de l'épaule pour enfin travailler sur le terrain. On dribble alors sur un slalom de cônes en plastique pour finalement tenter le but ! La dernière épreuve consiste à lancer le ballon au milieu de pneus suspendus. Attention, il faut tenir compte de la force et de la direction du vent... L'originalité de cette simulation sportive est un de ses meilleurs atouts. Les graphismes sont quant à eux précis, les bruitages un peu réduits bien qu'ils comprennent une très belle musique digitalisée. Un programme finalement très difficile mais passionnant et peu commun. (Disquette Loriciels.)

Gee Bee Air Rallye

Amiga, Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64

type rallye aérien
intérêt 17
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★★
bruitage ★★★★★
prix C

Intérêt autres machines :
Spectrum : 15,
Amstrad CPC : 13,
Commodore 64 : 13

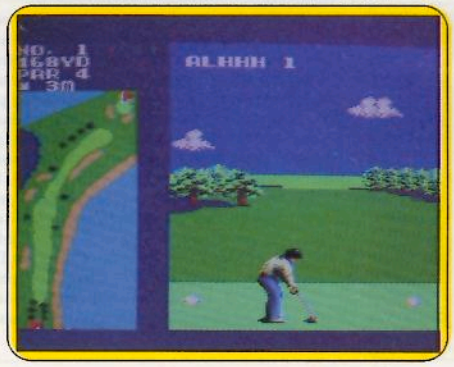


Gee Bee Air Rallye vous ramène au temps des premières courses aériennes. Les vieux « coucous » sont sur la ligne de départ... Mais attention, il ne s'agit pas d'un simulateur. C'est l'arcade qui l'emporte sur le réalisme. On se trouve vite à jouer à *Pole Position* à la différence qu'il est possible de doubler ses adversaires par le haut ou par le bas ! L'écran de jeu montre votre appareil en vue arrière 3D. Le dessin est très précis, l'animation on ne peut plus fluide. Le moteur vrombit dans vos oreilles et vous attaquez le premier peloton des concurrents qui se massent devant vous. Pour prendre de la vitesse, il faut monter puis lancer un « piqué » rapide. Le vol est un dangereux rase-mottes. La poste est limitée au sol par des panneaux qui préviennent en plus de l'approche d'un virage. Pour les trois niveaux de difficulté disponibles, le soft propose ainsi des parties d'acrobatie entre les épreuves de course. Il y a aussi des écrans fixes et superbes : remise de la coupe au gagnant ou atterrissage en parachute au milieu des cochons... La version huit bits propose des graphismes bien plus sommaires avec un coup de chapeau pour l'animation de l'adaptation *Spectrum*. (Disquette Activision.)

Great Golf

Console Sega

type golf
intérêt 15
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★★
bruitage ★★★★
prix C

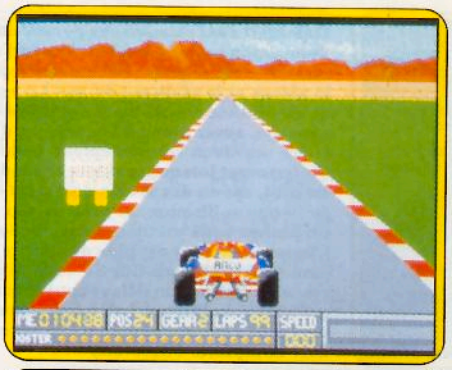


Great Golf témoigne bien des possibilités des consoles de jeu. Même si l'on ne retrouve pas ici toutes les options d'un *Leader Board* sur *Amiga* ou *ST*, cette cartouche offre un parcours très réaliste, difficile, et soutenu par un graphisme exceptionnel. Pour « travailler » ce dix-huit trous, vous allez sélectionner votre mode de score, au nombre de coups pour finir le parcours ou au nombre de trous atteints. Ensuite, chaque joueur sélectionne les clubs qu'il emportera sur le terrain. Cette sélection est capitale car il est impossible de se procurer par la suite d'autres clubs. La simulation ouvre sur l'écran à deux fenêtres. A droite, une vue 3D montre le joueur face au terrain. Superbe animation... Les mouvements sont réalistes et la profondeur du décor bien traduite. Sur la gauche de l'écran, c'est une vue aérienne qui va vous permettre de mieux visualiser les obstacles. Il faut compter avec les arbres, les reliefs, la force et la direction du vent, etc. Ce simulateur de golf est tout à fois difficile à vaincre et facile à manier. Il s'adresse de ce fait aux professionnels et aux novices du golf. Avec un dernier coup de chapeau pour le graphisme superbe des tableaux... (Cartouche Sega .)

Grid Start II

Amiga

type ____ *course auto*
intérêt ____ *16*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitage ____ ★★★★
prix ____ *B*



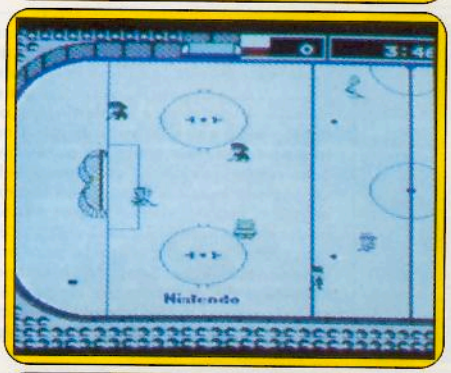
Grid Start, première version, était sorti à peu près en même temps que *Crazy Cars*. Il avait enterré son concurrent par la qualité et surtout la difficulté de sa course. *Grid Start II* relance le défi en n'apportant à la simulation que de nouveaux décors extérieurs et bien sûr des parcours différents de ceux de la première version. La qualité provient de la difficulté de sa course, difficulté bien plus réaliste que le rendu « arcade » de *Crazy Cars*. Votre bolide est ici muni d'une boîte six vitesses. Impossible pourtant de lancer le régime maxi et de se concentrer sur la route. Il faut sans cesse rétrograder, attaquer chaque virage à une vitesse différente. Le pilotage est de ce fait réellement passionnant et il est difficile de venir à bout du logiciel avant de longues heures. Les graphismes extérieurs restent quant à eux assez simples. Les capacités de l'*Amiga* ne sont certes pas employées à fond. L'animation de la voiture est fort heureusement de bonne qualité et les explosions ou sorties de route toujours superbes. Le bruitage n'est pas exceptionnel pour finir, mais là encore cela suffit à mettre en place une ambiance réaliste digne des plus grandes compétitions. (Disquette Anco.)

Ice Hockey

Nintendo, Commodore 64, PC

type ____ *hockey sur glace*
intérêt ____ *15*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitage ____ ★★★★
prix ____ *C*

Intérêt autres machines
Commodore 64 : 15 / PC : 14

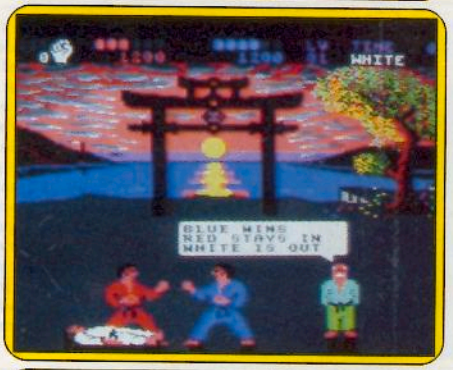


La qualité de ce programme tient en grande partie à la souplesse de son animation. Le réalisme passe, en effet, par la transcription à l'écran de la « glisse » des joueurs. Vos champions se lancent dans de superbes accélérations, dérapent dans des virages longs ou serrés. L'effet d'inertie est très bien rendu, sans aucun à-coup dans l'animation des sprites. Ceux-ci sont bien sûr un peu petits à l'écran. Mais qu'importe, cette disposition permet en fait de visualiser une grande partie du terrain et donc d'élaborer une stratégie de passes et de tirs efficaces. C'est le joueur le plus proche du palet qui mène le jeu. La réponse de la manette est précise et le jeu ne laisse aucune place au hasard... Pour la stratégie, le programme vous offre un complet menu d'options. Il est possible de modifier la teneur de l'équipe, la qualité des joueurs (notamment dans le mode de jeu contre l'ordinateur) ou de sélectionner pour chacun des modes d'attaque et de défense précis. La version *Commodore 64* de *Ice Hockey* offre en plus un bruitage très réaliste. Quant à l'adaptation *PC*, on ne peut que souligner la qualité étonnante de son animation. (Cartouche Nintendo, disquette Mindscape.)

International Karate +

Commodore 64

type ____ *combat*
intérêt ____ *16*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitage ____ ★★★★★
prix ____ *B*

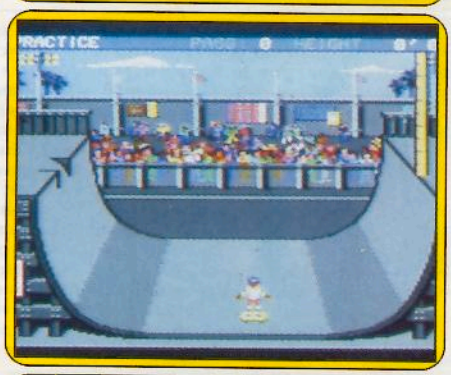


International Karate est un excellent programme bien connu de vous, mais cette nouvelle version dite « plus » amène vraiment un plus. Tout d'abord, de nouveaux mouvements sont disponibles, ce qui ne vous offre pas moins de quatorze actions différentes. Parmi celles-ci on remarquera une pirouette arrière des plus spectaculaires. Autre nouveauté importante : trois combattants s'affrontent simultanément. Si vous jouez seul, l'ordinateur contrôle les deux autres et c'est chacun pour soi. Les combats sont rapides et les coups pleuvent de partout... Un vrai régal pour les amateurs de bâton ! Et puis, vous avez la possibilité d'accélérer ou de ralentir l'action, ce qui est appréciable. Après chaque série de trois combats, vous pouvez améliorer votre score grâce à un tableau de bonus très réussi : à l'aide d'un bouclier, il faut renvoyer des balles qui arrivent sur vous dans toutes les directions. Comme c'est toujours le cas avec System 3, *International Karate +* est très soigné. Le graphisme est superbe, l'animation rapide et la bande sonore n'est pas en reste. Toutes ces qualités en font le meilleur soft de karaté à ce jour. (Disquette System 3.)

Skate or Die

Commodore 64

type ____ *skateboard*
intérêt ____ *17*
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitage ____ ★★★★★
prix ____ *B*



Un peu à la manière des compilations sportives de la société Epyx *(Summer, Winter et World Games)*, *Skate or Die* vous propose toute une série d'épreuves qui vont des figures acrobatiques à la course en pleine rue. Le « skater » bénéficie d'une animation souple. Le graphisme est joli, les sprites peut-être trop petits bien que cette disposition permette de visualiser une grande partie des pistes. Certaines épreuves peuvent se jouer à deux. Dans la rue encombrée de poubelles, voitures et autres obstacles, deux concurrents se disputent l'issue de la course. Coups de pieds ou sauts en hauteur, le ludisme de cette discipline est incroyable. Même chose en ce qui concerne la course contre la montre, une vertigineuse descente en solo dans les allées d'un parc. C 'est à coup sûr la plus belle épreuve du lot. Si l'on excepte la lenteur de chargement des diverses phases de jeu, ce soft ne possède aucun défaut sur *C 64*. Il est possible de s'entraîner, de sauvegarder les scores et de lancer de véritables championnats. Le contexte sonore du programme est aussi efficace que le permet la machine. Et pour finir, signalons que *Skate or Die* est annoncé prochainement sur *Amiga*... (Disquette Electronic Arts.)

Super Hang On

Atari ST, Spectrum, Amstrad CPC

type ____ *course moto*
intérêt ____ *18*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitage ____ ★★★★
prix ____ *C*

Intérêt autres machine
Spectrum : 14 / Amstrad CPC : 14



Pour les amateurs de sensation et les fanas de course, *Super Hang On* profite au mieux de son adaptation salle d'arcade/micro. Il double sur *ST* tous ses concurrents potentiels *(Out Run, Super Cycle)* et rafle sans problème la « pole position »... Tout commence par la sélection d'une piste (quatre niveaux de difficulté selon le pays traversé), sélection des bruitages ou de la musique (quatre airs différents) et c'est parti ! On pousse le joystick à fond, on attend la première ligne droite pour enclencher la touche « nitro » du super réacteur... Il n'y a pas ici de vitesse à passer, tout est fondé de ce fait sur l'habileté au joystick. Animation irréprochable, graphismes précis et bruitages convaincants, le rendu du relief ou des slaloms entre les autres pilotes est captivant. Très proche de la version arcade, *Super Hang On* sur micro est une des meilleures courses/arcade actuellement disponibles. La version *Spectrum* est tout aussi palpitante, mis à part les bruitages trop simples et monotones. Sur *Amstrad CPC*, les bruitages sont encore décevants et le choix des couleurs assombrit le plaisir du pilote. La vitalité de cette course suffit pourtant à motiver le joueur dans ces deux dernières versions. (Disquette Electric Dreams.)

SPORT

Super Ski

PC, Amiga, Atari ST, Thomson TO 9+, Amstrad CPC

type ____ *simulation de ski alpin*
intérêt ____ *16*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★
bruitage ____ ★★★
prix ____ *B*

Intérêt autres machines
Amiga : 17/Atari ST : 17
TO 9+ : 15/CPC : 15



Super Ski s'est attaqué aux pentes neigeuses de l'hiver 87. Une réussite ! Vous commencez par sélectionner l'une des quatre épreuves suivantes : slalom, slalom géant, descente simple ou saut. Ensuite, il ne reste que le plaisir et le réalisme du jeu. La version *PC* est très séduisante du fait qu'elle utilise à fond les possibilités de la machine. L'animation du personnage, assez grand à l'écran, est d'une souplesse étonnante. Les bruitages, un doux ronronnement bien connu des amateurs de planches, s'interrompt lorsque le skieur rebondit sur une butte. Le relief de la piste, en effet, est un des atouts dominants de la simulation. Pour peu que l'on se tienne suffisamment près de son moniteur et que l'on monte le son, on plonge sans problème dans l'angoisse d'un tout schuss vertigineux. L'épreuve de saut est plus décevante. Les slaloms nécessitent un entraînement très sérieux. Sur *ST*, les bords de pistes sont parfois difficilement reconnaissables, un défaut corrigé sur *Amiga*.Ces deux versions sont malgré tout excellentes. Les adaptations *Thomson TO 9+* et *Amstrad CPC* sont plus simples mais convaincantes face à la ludothèque de ces machines. (Disquette Microïds.)

Test Drive

Amiga, Atari ST, PC, Commodore 64

type ____ *conduite automobile*
intérêt ____ *18*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitage ____ ★★★★★
prix ____ *C*

Intérêt autres machines
Atari ST : 17 / PC : 16
Commodore 64 : 17



Test Drive fut l'un des tout premiers simulateurs réels de conduite automobile sur *Amiga*. Complexe à manier mais assez envoûtant, le soft est parfois trop difficile ! C'est en premier lieu la présentation qui séduit le pilote. Vous choisissez votre bolide entre différents modèles. La voiture s'élance bientôt vers la piste dans un bruit de moteur très réaliste. La course offre une vue frontale qui montre le tableau de bord et, à travers le pare-brise, une route de montagne. On pousse le moteur jusqu'à la zone rouge (pas plus !) et on enclenche la première. La simulation prend en compte tout les aspects de la conduite réelle. Limitation de vitesse et radar, virages serrés, il faut doubler, éviter les camions qui arrivent en face... Superbe ! Le réalisme est étonnant, jusqu'aux moucherons qui viennent s'écraser contre le pare-brise. La version *PC* est une performance technique. Seuls les bruitages ne sont pas à la hauteur. Même chose sur *ST*, toujours par rapport à l'*Amiga*. Le *C 64* propose une animation un peu moins souple mais un bruitage excellent par ailleurs. De façon générale, une réussite d'originalité et de réalisation. (Disquette Accolade.)

Truck

Atari ST

type ____ *conduite de camion*
intérêt ____ *15*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitage ____ ★★★
prix ____ *C*



Plutôt que de piloter une Ferrari, vous voici aux commandes des plusieurs tonnes de métal, un camion digne des mammouths du Paris-Dakar. Ce logiciel regroupe trois épreuves. Celles-ci sont malheureusement indépendantes et il ne sera pas possible de se lancer dans un championnat de longue haleine... Vous effectuez un classique parcours sur piste, une épreuve d'acrobatie et un slalom. Les épreuves sont représentées par de multiples vues, 3D, latérales ou aériennes qui traduisent toutes très bien la notion d'inertie. Car c'est là votre principal ennemi. Comment ne pas déraper dans les virages lorsque l'on a entre les mains une telle masse d'acier ? L'animation est par ailleurs excellente et les sprites suffisamment grands à l'écran pour que l'on puisse évaluer au mieux les réactions du camion. Le pilote doit par exemple sans cesse freiner et ré-accélérer, rétrograder à l'approche des virages pour ne pas sortir de la piste et perdre du bonus contre les panneaux publicitaires qui bordent la route. Le seul handicap de ce soft réside dans la pauvreté de ses bruitages. Le bruit des chutes est décevant, la musique irritante. Le reste vaut le coup d'œil ! (Disquette FIL.)

Winter Games

Nintendo, Apple II GS, Macintosh

type ____ *sports multiples*
intérêt ____ *15*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitage ____ ★★★★
prix ____ *C*

Intérêt autres machines
Apple II GS : 16/Mac : 14



Dans la famille Epyx, je voudrais les sports d'hiver... Eh oui, voici *Winter Games* de nouveau classé dans la sélection de cette année grâce à sa venue sur console. Le soft date de deux ans mais son adaptation sur Nintendo est une telle réussite qu'il était impossible de ne pas le mentionner ici. *Winter Games* a perdu trois de ses épreuves. Sur console, il ne vous reste plus que les meilleures disciplines, à savoir le ski acrobatique, deux épreuves de patinage et le très fameux bobsleigh. Les graphismes de cette version sont très fouillés. On retrouve avec plaisir l'introduction animée des jeux olympiques. Les sportifs peuvent comme toujours s'entraîner aux différentes épreuves puis lancer des championnats. *Winter Games* tire profit de sa maniabilité. La gestion de la manette est intelligemment conçue et le travail que vous devez fournir plus stratégique que musclé ! C'est comme toujours l'épreuve de bobsleigh qui séduira le plus grand nombre de joueurs. L'animation très souple et le fin scrolling du décor confèrent à l'ensemble un réalisme saisissant vu les capacités de la machine. Nintendo ne supporte pas beaucoup de nouveaux logiciels. Autant se procurer ce genre de « Oldies but Goldies ». (Disquette Epyx.)

Wrestling Micro League

Atari ST

type ____ *simulation de catch*
intérêt ____ *14*
animation ____ ★★★★★
graphisme ____ ★★★★
bruitage ____ ★★★
prix ____ *C*



Sur le ring, Hulk Hogan contre l'ange Savage pour une délicieuse partie de « tape à l'œil » ! Ce logiciel de catch est un véritable simulateur. Inutile de compter sur vos muscles, c'est la stratégie qui va décider de votre sort. *Wrestling Micro League* ouvre le jeu sur une suite d'interviews, de présentations de chacun des deux lutteurs. Les images digitalisées, parfois ponctuées d'une courte séquence animée, précèdent un match très violent. Lorsqu'il se tourne vers le ring, l'écran dévoile un tableau de jeu entouré de deux fenêtres. Tandis que les champions s'affrontent au centre, chaque joueur observe, sur la fenêtre de l'adversaire, les coups qui celui-ci lui réserve. Il faut par exemple, activer au plus vite la parade idéale au coup droit (punch), envoyer la « prise de l'ours » et pointer sans tarder la dernière option, « block »... L'originalité de ce maniement, plus stratégique que « réflexe », profite d'un suivi graphique convaincant, une sorte de vision caméra qui colle au mieux à l'action, affiche en gros plan les scènes les plus douloureuses. Seule ombre au tableau, le bruitage incessant des applaudissements de la foule dont on se serait bien passé ! (Disquette Microprose).

REFLEXION / STRATEGIE

Zoreilles repoussa son feutre d'un geste rageur et se versa un nouveau whisky. Jack-Double-Face tenait dans ses mains le document qui prouvait la duplicité de Sophie-la-Sabreuse. Elle avait la haute main sur les boîtes de nuit du secteur sud, mais il apparaissait maintenant qu'elle reversait une part de ses profits aux gars d'Mince Khi. « Je sais ce qu'on va faire », dit Zoreilles en grimaçant, « une supposition qu'on demande aux types des quartiers ouest de faire une descente chez Khi, ça le mettra hors circuit et on pourra s'occuper d'la Sophie ! » Jack émit un sifflement admiratif. « Ça, c'est de la stratégie ! » murmura-t-il.

Battle Chess

Amiga

type _____ *jeu d'échecs animé*
intérêt _____ *19*
graphisme _____ ★★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ *C*



Battle Chess est le premier jeu d'échecs animé. L'échiquier de marbre reçoit des pièces superbes, dessinées avec une précision étonnante. Mais, dès le premier déplacement, c'est l'euphorie. Le pion fait sonner ses bottes sur le sol, la reine enflamme au-dessus de sa tête un faisceau d'énergie qui abat bientôt la tour métamorphosée en géant de pierre. Du jamais vu, très bien réalisé, animé avec souplesse et soutenu pour finir par un bruitage de qualité. Les premières parties révèlent très vite l'humour du jeu, allusion aux Monthy Python pour le chevalier cul-de-jatte qui espère encore le combat, note de sadisme dans le coup entre les jambes du cavalier ou encore féérie pour la reine qui meurt et disparaît sous les traits d'un dragon... Et à côté de tout cela, une partie complexe qui offre neuf niveaux de difficulté, des options classiques (replay, aide, etc.) et un niveau de jeu global très convenable. Les puristes pourront enfin sélectionner la vue conventionnelle 2 D pour porter tous les efforts sur la stratégie et ne pas se laisser distraire par la mise en place de l'aventure. *Battle Chess* est attendu sur *PC*. Un jeu unique à ce jour qui peut à coup sûr passionner les débutants. (Disquette Electronic Arts.)

Conqueror

Archimedes

type _____ *stratégie et action*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitage _____ ★★★★
prix _____ *n.c.*



Durant la Seconde Guerre mondiale, une petite unité de blindés va conquérir une région stratégique. *Conqueror* est l'un des rares mais excellents jeux disponibles à ce jour sur *Archimedes*. Il propose trois modes de jeu distincts. Le premier mise sur l'action pure : votre char doit poursuivre et détruire son adversaire. Le maniement de l'engin est souple, le décor superbe puisqu'il rend compte avec réalisme des accidents de terrain, de constructions multiples, cours d'eau... Le second mode de jeu mêle quant à lui stratégie et action. Vous dirigez cette fois cinq blindés de différents types à partir d'une carte de manœuvre. Pour la troisième partie du programme, on retombe en plein dans le wargame traditionnel. Mais rien à voir ici avec les classiques du genre bien connus pour l'austérité de leurs graphismes. *Conqueror* conserve toute ses qualités visuelles et sonores pour cette complexe aventure. Il est de plus possible de gérer bon nombre de facteurs comme le choix des armes (blindés plus puissants ou plus rapides ?), le niveau de difficulté de la partie, la visualisation des tableaux de dommages, etc. Stratégie complexe + excellente réalisation = soft à ne pas manquer ! (Disquette Superior Software.)

Eco

Amiga, Atari ST

type _____ *simulation d'écosystème*
intérêt _____ *18*
graphisme _____ ★★★
animation _____ ★★★★
bruitage _____ ★★★★★
prix _____ *B*

Intérêt autres machines :
Atari ST : 18

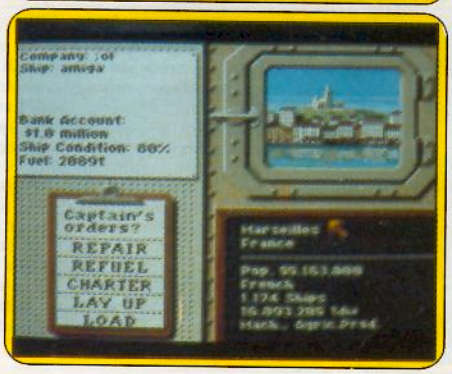


Difficile de classer un tel programme : il pourrait s'agir d'un simulateur d'évolution, en tout cas d'un soft d'aventure/action plutôt original. Vous apparaissez sur terre sous la forme primitive d'une mouche ou d'une araignée. Votre but, contrôler votre alimentation et votre reproduction pour atteindre en fin de partie l'état suprême d'humanoïde ! La présentation graphique est agréable : une vue 3D montre votre « personnage » et le décor qui l'entoure. Il est possible d'examiner les environs sous différents angles. En bas de l'écran, vous commandez les touches de déplacements pour éviter les prédateurs, trouver des proies et rencontrer l'âme sœur. Plus loin dans le jeu, vous prendrez en compte la gestion des huit gènes de votre unique chromosome. A chaque reproduction, vous pouvez en effet modifier l'un des composants de votre personnage. L'astuce consiste alors à former une créature viable dont l'évolution se rapprochera finalement de l'état humain. Les versions *ST* et *Amiga* sont très semblables. Seule la bande son (on a le choix entre musique et bruitage) fait la différence en faveur de l'*Amiga*. Un soft extraordinaire de par l'originalité de son scénario. (Disquette Ocean.)

Port of Call

Amiga

type _____ *simulation de commerce maritime*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★★★★
animation _____ ★★
bruitage _____ ★★★★
prix _____ *D*



Cinq millions, quelques cargos et un bureau au port de l'Amiga sur Mer, vous entamez ici votre carrière d'armateur et de capitaine. Tout commence par l'achat des navires : il faut tenir compte de leur état, du coût futur des réparations, etc. La simulation oscille ensuite entre des phases purement stratégiques et des séances d'action. Pour la stratégie, il s'agit d'acheter et de vendre des marchandises, de faire face aux crises économiques ou problèmes inhérents à votre profession, tempêtes, grèves, épidémies. L'action concerne quant à elle l'arrivée au port des navires. C'est en effet au capitaine qu'incombe le soin de mener le bateau jusqu'au ponton, sans faire appel aux coûteux services des remorqueurs... Ce logiciel de simulation/action propose des écrans de jeu nombreux et variés. Le graphisme est superbe. Les cartes où évoluent vos navires, le bureau à partir duquel vous lancez vos ordres, les nombreux tableaux économiques, toutes les vues témoignent de la richesse du jeu. La partie peut se jouer à quatre selon trois niveaux de difficulté. *Port of Call* est bien sûr plus porté sur la stratégie que sur l'action. Avis aux amateurs du genre. (Disquette Aegis).

REFLEXION / STRATEGIE

Power Play

Amiga, Atari ST

type questions/réponses
intérêt 17
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★
bruitage ★★★★
prix C

Intérêt autres machines :
Atari ST : 16

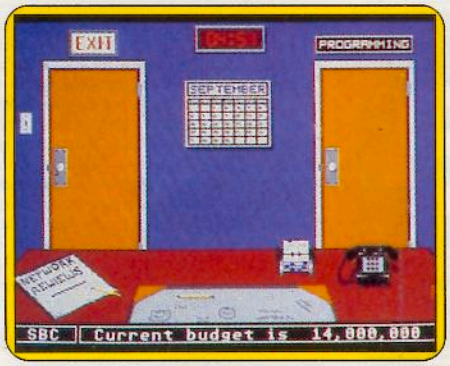


Power Play est un excellent jeu de questions qui s'adresse tant aux professionnels du genre qu'aux novices. Un à quatre joueurs incarnent les divinités suivantes : Apollon, Hermès, Hécate et Aphrodite (l'ordinateur joue les personnages absents). Le principe de cette partie n'est pas sans rappeler le célèbre *Trivial Pursuit*. Les questions appartiennent à des genres différents (culture générale, sciences, loisirs, etc.) et chaque bonne réponse vous fait progresser d'une case dans la direction choisie. Mais la stratégie est bien plus complexe puisqu'elle accorde au joueur des aspects extérieurs tels la forces ou le « savoir ». Lorsque deux personnages se trouvent sur la même case ils s'affrontent en duel (toujours à coup de questions) dont l'issue dépend en grande partie de leurs points de force respectifs. Même chose lorsqu'un joueur atteint un certain coefficient de savoir : il change de caste et dispose de questions plus ardues mais qui rapportent plus ! *Power Play* offre un graphisme très clair, une animation souple et des bruitages convaincants notamment lors des duels (l'ensemble est plus soigné sur *Amiga* que sur *ST*). Vous pouvez finalement entrer dans le jeu vos propres questions. (Disquette Arcana.)

Prime Time

Atari ST

type simulation économique
intérêt 15
graphisme ★★★★
animation ★
bruitage ★★★★
prix C



Voici un « wargame » des plus originaux. Plutôt que de manier des chars ou quelques troupes d'infanterie, vous prenez le contrôle d'une chaîne de télévision. Très vite confronté aux deux autres concurrents (joueurs ou ordinateur), vous devez prendre connaissance d'un nombre impressionnant de données et décider de ce fait des prochaines orientations de la station. Ce scénario est original et complexe. *Prime Time* n'est malheureusement pas facile à prendre en main. Les manœuvres sont assez ardues, les occasions de perdre plutôt fréquentes. Le jeu se décompose en plusieurs phases allant de la lecture de la presse spécialisée et des rapports d'audimat, à l'achat ou à la vente de telle émission, etc. Graphiquement, le jeu propose des tableaux variés bien que relativement austères. Le plus important concerne l'intérieur de votre bureau, téléphone, bloc-notes... L'atmosphère de cette partie est finalement très convaincante, pour peu que l'on s'intéresse à ce type de programme, difficile à manier mais très ludique à long terme. Dernière notion intéressante : le temps de certaines prise de décision est compté, un atout très intéressant pour le jeu à trois ! (Disquette First Row.)

Scrabble

Atari ST, Apple II, Amiga

type scrabble
intérêt 16
graphisme ★★★
animation –
bruitage –
prix C

Intérêt autres machines
Apple II : 14 / Amiga : 14



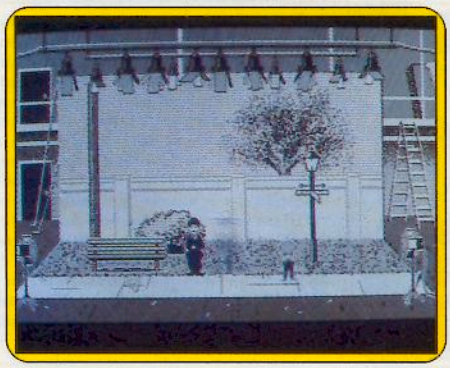
Inutile de présenter ce célèbre jeu de lettres. Disponible depuis peu en français sur *Atari ST*, ce logiciel allie une technique confortable à une grande maniabilité. Le programme respecte bien sûr toutes les règles du scrabble. Il profite premièrement d'un confortable dictionnaire de mots (200 000 au total) et permet de sélectionner plusieurs niveaux de difficulté. La première sélection concerne le choix des termes reconnus, mots de plus en plus rares selon que la difficulté augmente. Il est ensuite possible de faire varier le temps de reflexion du joueur de trente secondes à deux minutes par tour. Signalons enfin que l'ordinateur joue bien et qu'il est à tout moment possible de contrôler le cheminement de sa pensée. La version *Apple II* souffre d'une anomalie de taille. Le jeu est en français mais la distribution correspond à l'anglais (beaucoup de « w » par exemple). Les graphismes sont de même plus sommaires. La version *Amiga* est enfin complètement rédigée en anglais et ne permet pas de changer le temps de réflexion en cours de jeu, ce qui est possible sur *ST*. Il ne reste donc actuellement que l'*Atari* pour combler la solitude de vos petites cellules grises. (Disquette Leisure Genius.)

Starring Charlie Chaplin

PC, Spectrum, Amstrad CPC

type simulation économique
intérêt 15
graphisme ★★★★
animation ★★★★
bruitage ★★★★★
prix C

Intérêt autres machines
Spectrum : 8 / Amstrad CPC : 8



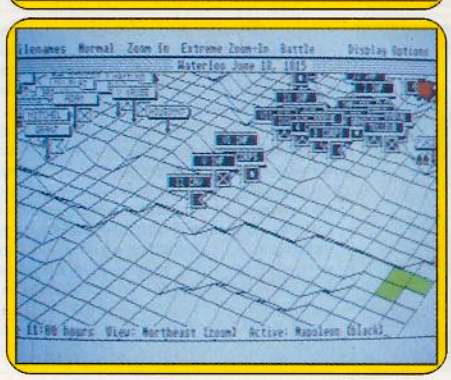
De la télévision au cinéma, il n'y a qu'un pas... Vous voici producteur de films avec, comme vedette principale, un certain Charles Chaplin. Ce logiciel offre au joueur la possibilité de créer un film. Pour ce faire, il mène successivement à bien diverses étapes. Tout commence par le choix du titre, le calcul des coûts de production (acteurs, accessoires, script) puis la signature du contrat. Vient ensuite le tournage : vous dirigez Charlot au joystick dans des scènes mouvementées, tantôt contre certains, tantôt tout contre d'autres... Attention au cadrage, au suivi de l'action ! On visionne ensuite la séquence, on en tourne une autre en cas d'insuccès (et pour quelques dollars de plus...) avant d'affronter la grande Première. Le film sera jugé par le public et les échos de la presse. Bilan positif, c'est gagné et en route pour de nouvelles productions ! Sinon, recherche de crédits et tout recommence. Projet ambitieux, ce soft n'est malheureusement pas assez interactif (le joueur devrait contrôler encore plus d'éléments...). Le contexte graphique et sonore est correct. Son originalité lui sauve finalement la mise ! Les versions *CPC* et *Spectrum* sont très décevantes graphiquement. (Disquette US Gold.)

UMS

Atari ST, PC

type wargame redéfinissable
intérêt 18
graphisme ★★★★★
animation -
bruitage -
prix C

Intérêt autres machines :
PC : 17



Ce wargame tire tout son intérêt de sa complexité et de l'originalité de sa mise en place graphique. Parlons scénario tout d'abord avec cinq grandes batailles au menu de vos premières parties. La notice du soft est très précise mais malheureusement non traduite de l'anglais. Côté graphisme, *UMS* affiche à l'écran une carte 3D superbe de précision. Tracée à l'aide de courbes vectorielles, la carte occupe vos premiers instants de réflexion. A l'aide du zoom et de nombreux angles de vues différents, vous étudiez avec attention les positions occupées par l'ennemi afin d'élaborer une stratégie d'attaque cohérente. Ensuite, que l'adversaire soit manié par un autre joueur ou par l'ordinateur, l'assaut s'organise en une série de décisions classiques. *UMS*, dont la réalisation a nécessité près de sept ans de travail, prend en compte tous les aspects de la simulation guerrière. Et lorsque vous aurez épuisé les possibilités issues des cinq scénarios, vous pourrez à votre tour créer votre carte, placer les bois, les villes et garnisons pour lancer vos copains dans la bataille de l'année ! Disponible sur *PC* et sur *Atari ST*, ce soft est réellement un des bests de sa catégorie. (Disquette Rainbird.)

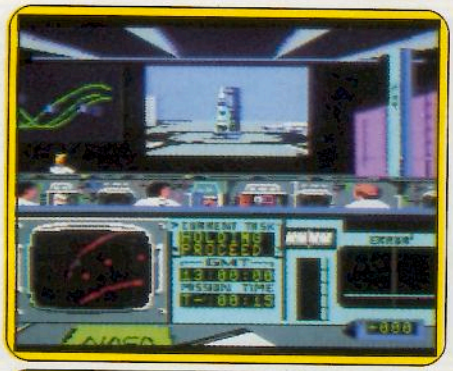
SIMULATION

« Je veux la peau de cette fripouille », leur avait dit Don Michele. Alan-la-Gachette et Dany-le-Dingue, les hommes de main, étaient maintenant à l'arrière de la traction. Matt Breakall était au volant. Il démarra très prudemment, en gardant bien sa droite. « Vite !, brailla Alan, le parrain est pressé. » Dopé par cet avertissement, Matt appuya sur le champignon, prit un virage sur deux roues. Les pneus crissèrent. Une camionnette de livraison surgit face à eux. Matt donna un grand coup de volant. La traction percuta violemment un arbre... Au milieu des débris, Matt se lamenta : « Dire que je n'avais même pas le permis de conduire !... »

Appolo 18

Commodore 64

type : simulation de vol spatial
intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitage ★★★★★
prix B



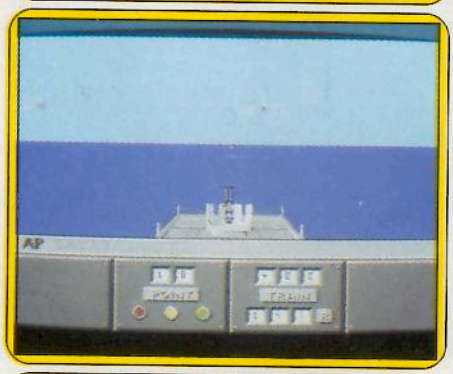
21 juillet 1969, la fusée Appolo repose encore entre les bras d'acier de Cap Canaveral. Vous êtes à son bord, paré pour mener à bien l'une des plus grandes aventures du siècle. La mise au point de cette extraordinaire simulation sur *Commodore 64* était un pari audacieux. Le résultat n'est en aucun cas décevant ! Le programme enchaîne sous vos yeux toutes les étapes du vol. Préparation de la fusée, épreuve délicate du décollage, respect de la trajectoire, alunissage et enfin mission sur le sol lunaire. Les écrans sont somptueux. Le *C 64* fait des merveilles, tant au niveau du réalisme des graphismes que de la souplesse de l'animation. Pour les bruitages, même qualité : le vrombissement des moteurs au décollage est une petite merveille ! Votre mission est tout à la fois stratégique et manuelle. D'un côté, il faut tenir compte de toutes les composantes du vol, de l'autre manier au joystick les étapes actives : décollage, exploration du sol lunaire, etc. Viennent en plus des commentaires digitalisés, des phases de jeu minutées à la seconde près et une notice très précise. *Appolo 18* est à coup sûr le must de la simulation spatiale sur *Commodore 64*. (Disquette Accolade).

Destroyer

Amiga, Apple II, Apple II GS, PC

type : simulateur de combat naval
intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitage ★★★★
prix C

Intérêt autres machines :
Apple II : 16, Apple II GS : 16, PC : 15

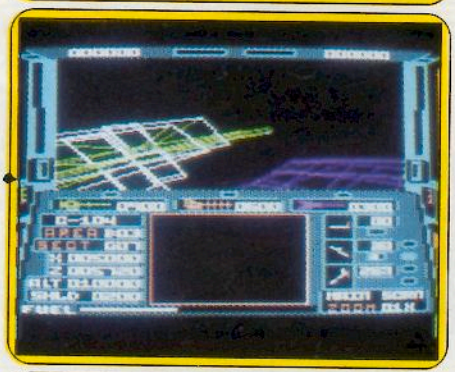


Que les amateurs de *Silent Service*, le célèbre simulateur de combat sous-marin, retournent leur veste... Il s'agit aujourd'hui de piloter un destroyer et de faire face tout à la fois aux navires, avions et submersibles ennemis. Comme il est de coutume pour ce type de simulateur, différents postes de combats vous sont accessibles. Le pilotage du vaisseau est soit manuel, soit automatique. Vous définissez votre objectif et programmez une course auprès de l'aide pilote. Il s'agit ensuite de repérer l'ennemi et de mener le combat. Les écrans de jeu sont très clairs et assez jolis. La richesse des situations –, apparition de la flotte ennemie, approche de son aviation visualisée sur le radar puis dans le ciel, etc. –, crédite l'ambiance de la partie. Un soft qui mêle avec aisance action, stratégie et simulation. La version *Apple* de *Destroyer* profite d'un graphisme impressionnant, surtout en double haute résolution (*IIc* et *IIe* avec carte couleur étendue). Côté bruitages, c'est l'adaptation *Apple II GS* qui tient le haut du pavé. Reste enfin la version *PC*, plus réduite au niveau des couleurs mais tout aussi bien réalisée graphiquement (bruitages faibles...). Un superbe soft. (Disquette Epyx)

Echelon

Apple II

type simulateur, stratégie et combat
intérêt 17
graphisme ★★★★
animation ★★★
bruitage ★★
prix D



Tout à la fois simulateur de vol, de combat et jeu d'aventure, *Echelon* vous invite à piloter un vaisseau sophistiqué dans le but de découvrir et de détruire une base spatiale pirate. Le tableau de bord est complet, le graphisme extérieur (3D fractale) assez simple mais tout à fait dans l'ambiance de ce type de partie. Au joystick, le pilote prend de l'altitude, jongle avec les réacteurs pour pénétrer les passages les plus complexes (couloirs, tubes, etc.). L'animation est bien sûr un peu saccadée mais qu'importe, c'est la stratégie qui prend vite le pas sur l'action ! La notice vous communique en effet les cartes de six « aires » (on en dénombre trente-six dans le jeu). Vous déclenchez bientôt une première mission de faible niveau. Si les ennemis y sont encore rares, il est déjà difficile de manier tout à la fois le pilotage et le tir. S'ajoutent alors au vol divers éléments stratégiques tels la traditionnelle collecte d'objets par téléporteur, le pilotage d'un droïd annexe pour explorer les bases, etc. *Echelon* n'est pas un must en matière de graphisme et d'animation. La difficulté de son pilotage et la stratégie qu'il déploie suffisent pourtant à motiver le joueur. (Disquette Access.)

Flight Simulator 3.0

Compatibles PC

type simulateur de vol
intérêt 19
graphisme ★★★★★★
animation ★ à ★★★★★★ selon micro
bruitage ★
prix F



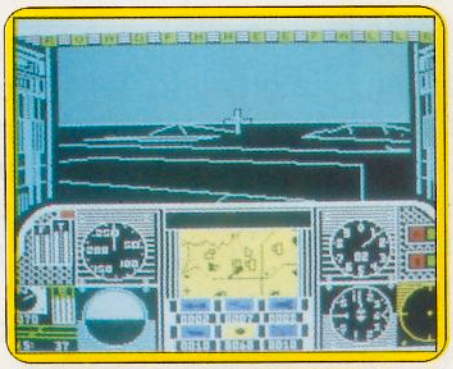
Après *Flight Simulator I* et *II*, voici la dernière version de ce célèbre simulateur de vol. Son seul défaut, la configuration rare et coûteuse qui permet de tirer un profit maximum de la partie, à savoir un *PC AT* cadencé à 16 MHz et pourvu d'une carte EGA 640 x 350 ! On retrouve ici les menus de jeu qui ont fait le succès de *Chuck Yeager's Advanced Simulation* par exemple. Choix de l'appareil, redéfinition complète des conditions de vol (météo, niveau de réalisme, etc.), leçons de pilotage proposées à l'écran sous forme de démos commentées, vues multi-angles de l'appareil, etc. Côté graphisme et animation, la configuration proposée plus haut permet de bénéficier d'un décor grandiose (semblable à celui de *F 18*) et d'une gestion de l'avion souple et réaliste. Malheureusement, pour peu que l'on boote le programme sur un compatible *PC* classique, c'est la grande désillusion : pas même une image par seconde, ce n'est plus un vol saccadé mais un livre d'images ! Il reste alors l'aspect professionnel du programme pour motiver les adeptes. *Flight Simulator*, depuis sa première version, reste le seul simulateur de vol réellement réaliste. Un soft finalement réservé aux plus aisés ! (Disquette Microsoft)

Gunship

Spectrum Atari ST, C 64, CPC, PC

type simulateur de combat en hélicoptère
intérêt 17
graphisme ★★★★
animation ★★★
bruitage ★★★
prix B

Intérêt autres machines :
Atari ST : 18, C 64 : 17, CPC : 15, PC : 17



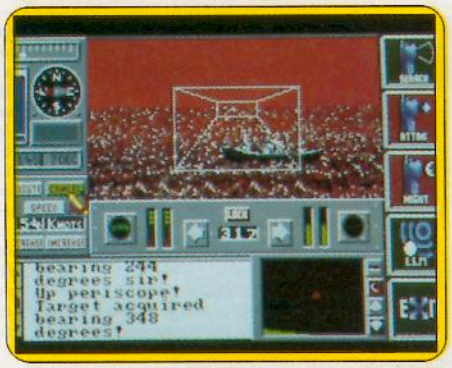
Ce simulateur de vol et combat en hélicoptère est séduisant dans toutes ses versions. L'adaptation *Spectrum* est excellente. Sur l'écran, un tableau de bord complet et très clair affiche les témoins et compteurs classiques. Dehors, le paysage se compose en une 3 D fractale du plus bel effet. Moteurs allumés, on enclenche les rotors, le bruit des pales est réaliste. *Gunship* vous offre diverses missions de combat. La puissance et le nombre des forces ennemies varient selon le niveau de difficulté sélectionné. Il est ensuite possible de modifier les conditions météo, de refuser une mission, etc. *Gunship* tire profit d'une très bonne dualité action/stratégie. L'animation du paysage est souple, les réponses de l'appareil très correctes et la représentation 3 D des ennemis réaliste. Pour la stratégie, il s'agit de repérer les bases sur la carte, de choisir son armement... *Gunship* existe sur quatre autres machines. Le principe du jeu est tel que toutes ces versions sont intéressantes. Signalons seulement la qualité de l'adaptation *ST* (16 bits oblige) ainsi que celle, tout aussi remarquable, de la version *PC*. Le *C 64* s'en tire très bien. Le *CPC* pèche un peu côté graphisme... (Disquette Microprose)

The Hunt for The Red October

Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, Commodore 64, PC

type combat sous-marin
intérêt 14
graphisme ★★★★
animation ★★★
bruitage ★★★
prix C

Intérêt autres machines :
Atari ST : 13, CPC : 13, C 64 : 14, PC : 13



Un scénario complexe pour cette simulation de combat sous-marin : un submersible soviétique trahit son peuple et tente de regagner la flotte américaine. Résultat, vous êtes canardé tout à la fois par les deux grands de ce monde. Comparé à *Silent Service* (impossible de faire autrement...), ce soft est ludique mais pas assez précis graphiquement. La représentation des cartes est par exemple trop fouillée pour rester lisible. Autre défaut, la lenteur des réponses aux ordres lancés, notamment sur *Commodore 64*. La vue périscope est là encore moins précise que celle de *Silent*. Bien sûr, les vagues balayent l'écran mais cela amène au jeu plus de flou que de réalisme. Heureusement pour lui, ce programme offre, de par la complexité de son scénario, des parties longues et riches en stratégie. Il faudra ainsi sans cesse apprendre à reconnaître les vaisseaux que l'on rencontre (cette phase de jeu était plus répétitive sur *Silent Service*). La version *ST* souffre, pour sa part, d'une pauvreté sonore décevante. Les adaptations *Commodore 64* et *Amstrad CPC* sont trop simples graphiquement, même si la stratégie du jeu reste intacte. C'est finalement la version *Amiga* qui l'emporte. (Disquette Epyx.)

Jet

Amiga, Atari ST, Commodore 64, PC

type sim. de vol et combat
intérêt 17
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★★★
bruitage ★★★★★
prix C

Intérêt autres machines :
Atari ST : 14, Commodore 64 : 14, PC : 14

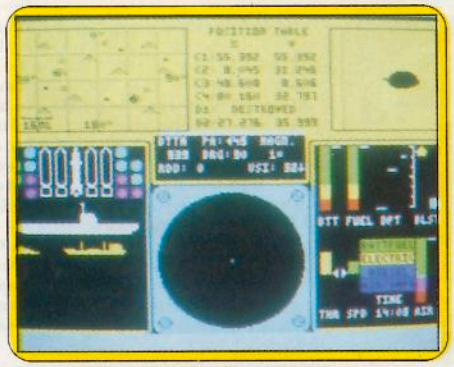


Jet est depuis longtemps disponible sur huit bits, *Commodore 64* et *PC* par exemple. Son adaptation sur *ST* et *Amiga* révèle un graphisme superbe, un mode multifenêtre génial, auxquels se heurte malheureusement une animation lente, notamment sur *ST*. Un complet menu de missions vous permet d'adapter la difficulté du jeu à votre expérience de pilote et de choisir votre appareil et vos ennemis. Les graphismes 3D de *Jet* sont superbes. Les différentes vues disponibles (avant, arrière, gauche, etc.) peuvent être sélectionnées simultanément grâce au mode multifenêtre. Le luxe ! Côté bruitages, les deux versions respectent à la lettre le sourd vrombissement des réacteurs. Sur *Amiga*, l'animation est très souple, sans égaler pourtant la qualité de *F 18 Interceptor*. Mais sur *ST*, la simulation souffre de lenteur. Dommage ! *Jet* avait fait le plaisir de nombreux pilotes sur *PC* et *Commodore 64*. Il séduira tous les possesseurs d'*Amiga* grâce à sa maniabilité, son réalisme (mis à part quelques aberrations, par exemple le parachute qui s'ouvre lorsque l'on s'écrase au sol...) et l'ingéniosité de sa présentation graphique. Des disques scénario sont disponibles. (Disquette Loriciels.)

Ocean Conqueror

Spectrum

type combat sous-marin
intérêt 14
graphisme ★★★★
animation ★★★
bruitage ★★
prix B



Ocean Conqueror est l'une des rares simulations de l'année intéressantes sur *Spectrum*. Bien sûr, le créneau est depuis longtemps tenu par *Silent Service* dans le domaine des combats maritimes de sous-marins. Le jeu est pourtant bien réalisé. Votre tableau de bord est classique : il rappelle le cap suivi, la profondeur et la vitesse de votre submersible, le type de moteur utilisé (diesel pour la surface, électrique pour la plongée), vue radar, etc. Votre travail consiste à éliminer, en un temps limité, quatre convois ennemis. Chacun d'eux est composé d'un cargo qui ne vous opposera quasiment pas de résistance et bien sûr de deux destroyers armés jusqu'aux dents... On retrouve bien l'angoisse de l'approche périscope de l'adversaire, la panique des mines de profondeur lancées par l'ennemi ou la difficulté de viser sur l'écran de commande. L'atout majeur de cette simulation réside dans le graphisme offert par le *Spectrum*. Un paysage un peu schématique si on le compare aux tableaux de jeu de *Silent Service*, mais suffisamment clair pour plonger le joueur dans la partie. Principal défaut d'*Ocean Conqueror* : un bruitage vraiment mal rendu dont on se passera assez vite. (K7 Hewson.)

Western European Tour Scenery Disk

PC

type décor
intérêt 15
graphisme ★★★★★
animation –
bruitage –
prix C



Contrairement aux autres simulateurs de vol sur micro, *Jet* et *Flight Simulator* ne se contentent pas de faire évoluer un avion dans une portion réduite d'espace. Une gamme complète de disquettes additionnelles compatibles avec ces deux programmes, les fameux « scenery disks », vient en effet étendre de manière significative le rayon d'action de leurs avions et leur apporter un appréciable surcroît de réalisme. Le *Western European Tour Scenery Disk* couvre une aire géographique s'étendant au nord de la France, au sud de la Grande-Bretagne et au sud de la R.F.A. mais il est également possible d'effectuer des liaisons Nuremberg-Helsinki et Helsinki-Moscou. Les plus grandes métropoles européennes sont reconnaissables à leurs monuments principaux, les réseaux fluviaux constituent autant de points de repères visuels et de nombreux aéroports sont représentés à leur emplacement réel. Pourtant, cette richesse en détails comporte des limites, et le vol – en temps réel – n'échappe pas la monotonie. Les trois cartes de radionavigation fournies sont de la plus haute utilité pour l'orientation du pilote. Bien entendu, les meilleurs résultats sont obtenus en mode graphique EGA. (Disquette Sublogic.)

CREATION

Avant son arrivée à la planque, Ivan-la-Mèche, en avait descendu quatre (deux flics et deux bouteilles). Ses mains tremblaient. Il aurait du mal à remplir la mission que lui avait confiée Don Michele : fabriquer de faux papiers pour Matt Breakall qui se rendait en Sicile. La sueur au front, il fit un faux mouvement, brisa sa quinzième plume et renversa son encrier. Il commença à égrener un chapelet de jurons quand on frappa à la porte : deux coups brefs, trois coups longs. Le signal ! C'était Matt.
Constatant que rien n'était fait, il se mit à hurler : « Vieil ivrogne ! Si tu n'es pas capable de créer de faux papiers, tu vas te créer des ennuis ! »

Advanced OCP Art Studio

Amstrad CPC 6128, Atari ST,

type ____ *création graphique*
intérêt ____ *18*
présentation ____ ★★★★
accessibilité ____ ★★★★★
potentialité ____ ★★★★★★
prix ____ *D*

Intérêt autres machines
Atari ST : 17



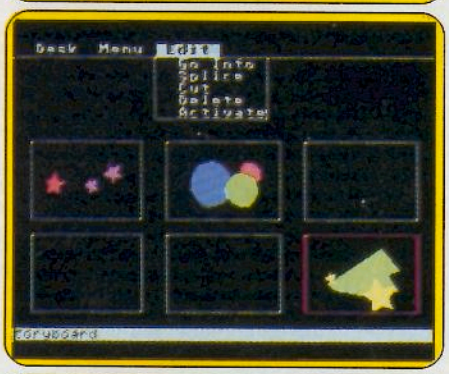
L'événement est arrivé sur *Amstrad CPC 6128*... Un soft de DAO très puissant, compatible en bien des points aux programmes développés sur *Amiga* avec, en couleur de fond, les restrictions issues des capacités propres de la machine. Pour utiliser pleinement ce soft, il est conseillé d'adjoindre au *CPC* une extension mémoire (DK'Tronics, 64 Ko) et une souris. *Advanced OCP* utilise au mieux la gestion des couleurs (couleur de fond, de premier plan, transparence et soustraction ou masquage pour ressortir une forme de son contexte). Les classiques brosses peuvent être redéfinies sur une grille ou par sélection d'une partie du dessin. Huit types de vaporisateur, seize tailles de crayon, vingt-cinq niveaux de gris pour le mode monochrome, un jeu de caractères redéfinissables, autant d'options qui s'ouvrent sur la transformation d'images. Le résultat risque pourtant de s'embrouiller sur l'écran du *CPC*. *Advanced OCP Art Studio* est en effet à la limite des capacités de l'*Amstrad*. La version de ce soft sur *ST* est du même coup bien différente. Très complexe à prendre en main (menus à rallonge), le travail bénéficie grandement des possibilités de l'*Atari* et reste peu onéreux par rapport à ses capacités. (Disquette Rainbird.)

Aegis Animator

Atari ST, Amiga

type ____ *création graphique 2 D*
intérêt ____ *15*
présentation ____ ★★★★★
accessibilité ____ ★★★★★★
potentialité ____ ★★★★
prix ____ *F*

Intérêt autres machines
Amiga : 15

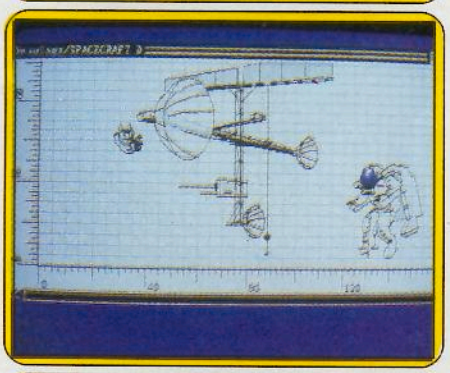


Disponible sur *ST* et *Amiga*, ce soft traite de l'animation 2 D. *Aegis Animator* travaille sur la déformation d'objets, au contraire d'*Artist* par exemple qui déformait des fenêtres de dessin entières. Le travail passe par deux phases spécifiques. Vous commencez par tracer vos objets. On dispose ici de toutes les formes géométriques. Ensuite, on sélectionne un objet et l'on choisit entre deux types d'animation, soit que l'on modifie la taille ou la forme de l'image, soit qu'on la déplace sur l'écran. Le cumul de ces deux manœuvres est associé en séquences, elles-mêmes collées en un « film » complet. Il est aussi possible d'agir sur les couleurs en donnant, toujours pour un objet ou une partie d'un objet, une teinte de départ d'arrivée. Facile à prendre en main pour peu que l'on lise le copieux manuel fourni avec le soft. *Aegis Animator* est un programme assez efficace. Il n'existe que peu de différences entre les versions *Amiga* et *Atari ST*. La plus importante concerne la compatibilité du programme avec d'autres utilitaires de création graphique. Sur *Atari*, on peut récupérer ainsi les créations issues de *Néochrome*. L'*Amiga* travaille quant à lui en format PIC : Aegis Image. (Disquette Aegis.)

Aegis Draw

Amiga

type ____ *création graphique*
intérêt ____ *16*
accessibilité ____ ★★★★★
potentialité ____ ★★★★
accessibilité ____ ★★★★★
prix ____ *E*

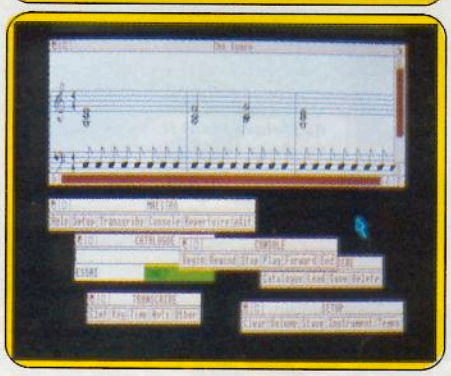


Ce programme de CAO a été conçu pour effectuer des dessins « professionnels », maquettes ou plans, travail d'architecte, etc. Il ne propose pas en conséquence toutes les options auxquelles sont accoutumés les créateurs de la micro , couleur, pinceaux, vaporisateur... Mais dans sa spécialité, *Aegis Draw* fait très fort. Ses atouts peuvent être résumés comme suit. La qualité du « zoom » est exceptionnelle. L'utilisateur peut grossir une partie de son dessin tout en conservant la finesse du tracé à l'écran. Ce zoom permet également de visualiser tout à la fois le dessin entier et une partie zoomée (extension mémoire nécessaire). Autre point fort majeur, l'inclusion des coordonnées écrans et le dessin automatique selon les propres coordonnées que vous tapez au clavier. *Aegis Draw* permet également d'égaliser les courbes tracées à la main et d'effectuer des symétries d'objet, très utiles pour le dessin industriel. Les couper-coller sont aussi relativement puissants puisqu'ils permettent de sélectionner une partie distincte d'un dessin. *Aegis Draw* est bien entendu compatible avec la grande majorité des softs de CAO sur *Amiga* (format IFF). Un très bon programme. (Disquette Aegis.)

AKa 16

Archimedes

type ____ *carte d'extension MIDI*
intérêt ____ *15*
présentation ____ ★★★★★★
accessibilité ____ ★★★
potentialité ____ ★★★★★★
prix ____ *F*



Aka 16 tel est le nom de la carte MIDI pour *Archimedes* proposée par Acorn. Introduite en France il y a peu, elle ouvre un nouvel univers au 32 bits le moins coûteux du marché de ce grâce à quatre prises DIN véhiculant les signaux classiques : « Trhu », « In », « Out 1 » et « 2 ». Piloter un synthétiseur avec l'*Archimedes* ne pose pas de problème du point de vue matériel. En revanche, les programmes musicaux sont pour le moment peu nombreux. Séquenceurs et autres éditeurs de sons existent mais ne sont pas toujours en mesure de tirer parti de la carte *Aka 16* car cette dernière n'est pas seule sur le marché... La société Elecromusic Research Ltd propose ainsi une carte d'extension MIDI capable de prendre en charge les protocoles SMPTE. Evidemment, le possesseur d'*Archimedes* n'a pas forcément les moyens de s'acheter un synthétiseur et une carte MIDI. Il devra se satisfaire des performances que propose son ordinateur en version de base : 8 canaux en stéréo, ce qui est tout de même mieux qu'un *Amiga* ! Deux entreprises proposent actuellement des programmes utilisables sans extension : Electromusic Research Ltd et Armandillon Systems. Comme quoi musique et *Archimedes* ne sont en rien incompatibles...

CREATION

Artist

Atari ST

type : création et animation graphique
intérêt : 18
présentation : ★★★★★
accessibilité : ★★★★
potentialité : ★★★★★★
prix : E

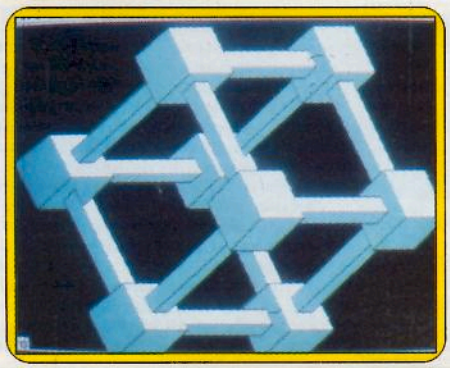


Concurrent direct de *Film Director* ou *Art Director* (Mirrosoft), *Artist* tire profit de deux fonctions principales : la déformation de fenêtres et l'animation multi-images. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un classique soft de DAO. Le programme testé ici sera plus utile pour agir sur des créations issues de *Degas* par exemple. La déformation des fenêtres (impossible de tracer la fenêtre à main levée, c'est dommage) est impressionnante. Vous pouvez tout à loisir enrouler une partie de l'écran sur un cylindre, la faire louvoyer sous les plis d'un drapeau, effectuer des symétries, la grandir ou la grossir comme bon vous semble. Il reste ensuite l'animation pour donner vie à cette transformation. L'utilisateur définit une image initiale, une image après déformation et le nombre de vues intermédiaires souhaitées (en fonction de la mémoire disponible). Plus que cela, vous enchaînez ensuite les séquences animées en films complets et... superbes. Mais attention, *Artist* est aussi performant que gourmand en octets. Inutilisable sous 512 Ko, peu à l'aise sur un *ST 1040*, le programme préfère très nettement les *Méga ST !* (Disquette Micro Application.)

CAO 3D

Amiga

type : création et animation
intérêt : 18
présentation : ★★★★★
accessibilité : ★★★★
potentialité : ★★★★★
prix : n.c.



CAO 3D contient deux programmes indépendants, l'un pour la création de figures 3D, l'autre pour la visualisation des animations. Le dessin 3D s'effectue par l'intermédiaire de quatre fenêtres (vue face, côté, dessus et perspective). Les qualités du soft se résument comme suit : coordonnées des tracés directs à l'écran, changement de tailles et formes de figures par déplacement de points, toutes les possibilités de création automatiques liées à la symétrie et options « caméra ». Cette dernière option permet de visualiser le dessin sous toutes ses coutures, ce qui amène l'utilisateur à remplir les surfaces lumineuses pour accentuer le relief de l'image. En ce qui concerne l'animation de vos créations, vous disposez de formules pré-programmées comme différents zoom ou rotations. Il est, de plus, possible de créer vos propres combinaisons. *CAO 3D* fonctionne sur *Amiga 500*. Cependant, pour une meilleure et surtout plus rapide utilisation, il est fortement conseillé de se doter, ici, d'au moins un méga de RAM et de deux lecteurs de disquettes. Ce programme est finalement très performant pour tout ce qui concerne le dessin technique. (Disquette Ere Informatique.)

Deluxe Music Construction Set

Amiga

type : composition musicale
intérêt : 15
présentation : ★★★★★
accessibilité : ★★★★★★
potentialité : ★★★
prix : F



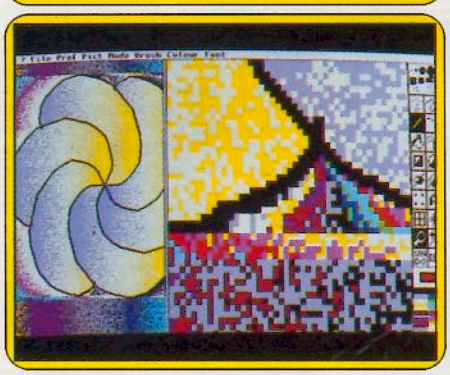
Parmi tous les programmes d'aide à la création musicale disponibles sur *Amiga*, *Sonix* (de Aegis) et *Deluxe Music Construction Set* (testé ici) se disputent la première place. *DMCS* est très réussi graphiquement. Les écrans sont précis, bien fenêtrés et il n'est guère besoin de consulter la notice (très complète) pour prendre en main le programme. L'écriture musicale se fait soit à la souris en pointant un clavier dessiné à l'écran, soit au pas à pas, choix de la note et positionnement sur la portée. *DMCS* possède en outre une bibliothèque d'instruments confortable et accepte tous les sons standards des softs de MAO sur *Amiga*. Ce programme comporte cependant deux points noirs. Il est tout d'abord impossible de faire jouer sumultanément plus de deux instruments. Impossible aussi de croiser deux lignes mélodiques sur deux voix. Ces deux aspects, trés contraignants pour la mise au point des morceaux complexes, en font un soft exclusivement voué à la composition classique (thème plus accords), morceau pour piano et un simple accompagnement basse. Ce logiciel reste dans ce domaine très performant, facile à utiliser et très « propre » à l'écran. (Disquette Electronic Arts.)

Deluxe Paint II

PC toutes cartes, Amiga, Apple II GS

type : création graphique
intérêt : 18
présentation : ★★★★★★
accessibilité : ★★★★★★
potentialité : ★★★★★★
prix : F

Intérêt autres machines :
Amiga : 15, Apple II GS : 17



Deluxe Paint II sur *PC* crée le miracle : prenant acte de l'apparition de nouvelles cartes graphiques très performantes sur la gamme des compatibles *PC*, il implante toutes les fonctions du *Deluxe Paint II Amiga*. Si le logiciel donne toute sa mesure avec les 256 couleurs (sur une palette de 262 144) du mode MCGA, il fonctionne parfaitement en mode monochrome (CGA ou Hercules) ainsi que sur toutes les autres cartes graphiques existantes. Les fonctions de miroir et de symétrie, de perspective et de modifications des brosses, tout ce qui distord l'espace tourne à merveille. Mieux, les fonctions de dégradé, d'adoucissement des transitions entre les couleurs se combinent avec toutes les subtilités du remplissage des formes les plus torturées. Alors que les palettes le plus souvent limitées des cartes graphiques poussent à des résultats en aplats, évoquant le collage et la mosaïque, *Deluxe Paint II* suggère le volume, simule de doux dégradés. Si la version *Amiga* reste LA référence, la version *Apple II GS* apparaît comme une adaptation correcte. Un logiciel indispensable aux possesseurs de *PC* et d'*Amiga* amateurs de création. (Disquettes Electronic Arts.)

Deluxe Productions

Amiga 500 (avec extension)

type : animation de sprites
intérêt : 13
présentation : ★★★★
accessibilité : ★★★★
potentialité : ★★★
prix : D



Issu de la grande famille des *Deluxe* d'Electronic Arts, *Deluxe Productions* vous permet de mettre en place des animations de sprites simples mais efficaces. Le programme ne gère en aucun cas le tracé des décors ou dessins. Il est par contre compatible avec toutes les créations graphiques sauvegardées sur *Amiga* au format IFF, et bien sûr avec les créations de *Deluxe Paint II*. Vous disposez de douze scènes qui peuvent comporter chacune cinq objets. Le travail est simple à manier. On appelle un décor de fond et divers objets dont on va définir la trajectoire sur l'écran. Pour la superposition des sprites, diverses options vont du scrolling simple à l'effet de fondu enchaîné bien connu des amateurs de vidéo. Le maniement de *Deluxe Productions* est très accessible, malgré le manuel rédigé en anglais. Les quatre disquettes du package proposent en outre de nombreuses démonstrations et un choix de sprites sauvegardés confortable. *Deluxe Productions* nécessite au minimum l'emploi d'un Mo de Ram. Et même dans ce cas, les très nombreux accès disquettes ralentissent beaucoup le travail. Ce soft s'adresse à un public bien spécifique. (Disquette Electronic Arts.)

CANAL+ D'INEDITS



AVEC LES ABONNÉS ON FAIT...+

Pour le cinéma, les abonnés de Canal+ sont des privilégiés. Ils peuvent découvrir des films récents parfois un an seulement après leur sortie en salle, les meilleurs films français et étrangers, des films en exclusivité, des films jamais vus à la télévision. Canal+ de cinéma, c'est 6 films par jour en moyenne dont un nouveau chaque soir, même le mercredi et le vendredi. Pour le cinéma, avec les abonnés on fait +.

Pour les programmes de Canal+, tapez 3615 code CPLUS.

CANAL+

HDM

LA TELE PAS COMME LES AUTRES

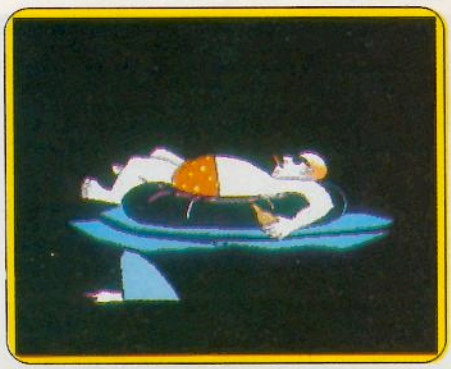
CREATION

Fantavision

Amiga, Apple II GS, Apple II

type _____ animation 3D
intérêt _____ 19
présentation _____ ★★★★
accessibilité _____ ★★★★★★
potentialité _____ ★★★★★★★
prix _____ E

Intérêt autres machines
Apple II GS : 16/Apple II : 14

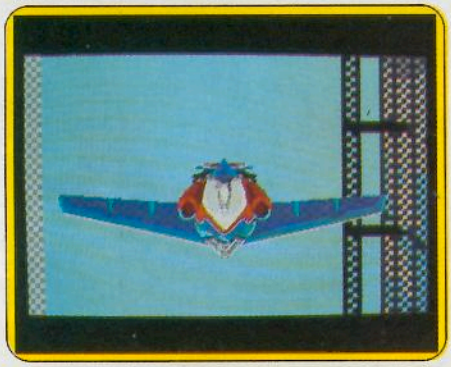


Fantavision est un logiciel d'animation 3D. Il utilise un procédé vectoriel : vos objets sont définis par un ensemble de points reliés entre eux par des lignes. Très facile d'emploi, ce mode de création offre un résultat moins joli que le dessin classique de sprites. Il est pourtant bien plus maniable. Vous dessinez votre première figure à l'aide des très nombreux icônes (emploi de cubes, cercles, lignes courbes, etc.). Il suffit ensuite de déformer chaque objet pour la deuxième image. L'ordinateur, finalement, calcule jusqu'à 128 positions intermédiaires pour assurer la souplesse de votre animation. Il est possible alors de faire varier les couleurs, d'incorporer en fond d'écran un dessin sauvegardé en format IFF et même d'adjoindre au « show » des bruitages (intégrés à la disquette ou utilisation de sons sauvegardés IFF). Commercialisé tout d'abord sur *Apple*, ce soft a été adapté très intelligemment sur *Amiga* et *Apple II GS*, deux versions qui tirent un profit maximum des capacités de ses deux machines. *Fantavision* est donc puissant mais surtout très maniable et facile à prendre en main. Le résultat sur *Amiga* (extension recommandée) est fanta... stique ! (Disquette Broderbund.)

Film Maker

Atari ST 1040 + disque dur

type _____ animation
intérêt _____ 17
présentation _____ ★★★★
accessibilité _____ ★★★★★★
potentialité _____ ★★★★★★
prix _____ F



Film Maker est plus un outil professionnel qu'un soft « ludique » de création. L'austérité de ses tableaux en est une preuve mais la puissance de son travail aura de quoi satisfaire les plus difficiles. Ce soft ne s'intéresse en rien à la création de vos objets. C'est en fait ce qui lui permet d'être plus performant dans l'animation que bon nombre de ses concurrents. Vous saisissez des images créées par exemple sous *Degas*, et les animez en travaillant sur des points de repère coordonnés ou des lignes de contour. Les tableaux rappellent ceux d'un tableur. Austères mais efficaces. Une image est soumise à un zoom, un déplacement rectiligne ou une courbe. Viennent la mise en place des couleurs et l'interpolation des teintes. Le travail est parfois difficile à prendre en main mais, lorsque l'on a saisi la manœuvre, il suffit de quelques manipulations pour générer un film complet. Il reste alors à tenir compte des besoins du soft. Un *Atari 1040* muni de disque dur (le programme travaille à vingt-cinq images secondes) et un temps de compactage assez long. A venir : une interface PAL pour magnétoscoper vos créations et un incrustateur vidéo. (Disquette LBA.)

Graphic Studio

Amiga

type _____ création graphique
intérêt _____ 18
présentation _____ ★★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★★
prix _____ D



Bien sûr, tous les softs de création graphique se ressemblent... *Graphic Studio* possède pourtant deux particularités : il est d'une part très facile à manier et possède, d'autre part, quelques options spéciales qui ne manquent pas d'intérêt. La représentation de l'écran de travail est classique. En basse ou en moyenne résolution (320 x 200 et 640 x 200 avec respectivement 32 et 16 couleurs), la fenêtre de création est entourée, haut et bas, des habituelles icônes de travail. La notice fournie avec le soft est très claire mais malheureusement rédigée en anglais. Il est vrai que la prise en main de *Graphic Studio* ne réclame pas de recherches spéciales, si ce n'est lorsque l'on travaille sur les quelques fonctions évoluées du soft. Il y a tout d'abord l'option « couper-coller » qui, plus que de déplacer un bloc d'image, permet de juxtaposer les teintes, de définir des masquages ou des ombres. Pour les palettes, l'utilisateur peut créer ses propres pinceaux ou utiliser une partie du dessin. Il est enfin possible de cycler les couleurs pour développer des animations. Un sous-programme permet également d'enchaîner vos dessins en diaporama. Un bon outil, simple à utiliser et puissant. (Disquette Accolade.)

Instant Music

C 64, Apple II GS, Amiga

type _____ création musicale
intérêt _____ 16
présentation _____ ★★★
accessibilité _____ ★★★★★★
potentialité _____ ★★★
prix _____ C

Intérêt autres machines
Apple II GS : 14 Amiga : 15



Les clefs de la création à la portée de tous. *Instant Music* jette au loin les lois (heureusement immortelles) de la composition musicale pour entraîner le compositeur dans un travail uniquement créatif. Sur l'écran, un tableau noir qui se colore selon les ronds de jambes de votre joystick. Résultat, des notes qui se collent au rythme défini dans le menu options et tracent, un petit carré par note, le dessin de votre mélodie. Les trois voies sonores du *C 64* autorisent la juxtaposition de trois instruments. Le créateur peut ensuite copier des pistes, modifier le rythme de l'ensemble, changer d'instrument, de tempo, etc. *Instant Music* possède un atout certain : son accessibilité aux plus novices des musiciens. Assez réussi graphiquement, il peut contribuer à la naissance de nouvelles vocations qui se tourneront plus tard vers des programmes plus performants et concrets. Cette version huit bits a été adaptée sur *Amiga* et *Apple II GS*. Les possibilités sonores de ces machines apportent bien sûr un « plus » certain au programme, même si le nombre d'instruments utilisés reste limité à quatre. Le logiciel s'accompagne enfin d'une notice très pédagogique. (Disquette Electronic Arts.)

Jade

Amstrad CPC

type _____ création d'aventure
intérêt _____ 15
présentation _____ ★★★
accessibilité _____ ★★★★
potentialité _____ ★★★★
prix _____ C



Après avoir erré dans tous les donjons de la planète, voici venu le temps de créer votre propre jeu d'aventure. *Jade* se propose de mettre en forme pour vous le scénario de cette quête. Mais attention : le travail est tout de même complexe et ne risque en aucun cas de déboucher sur un nouveau *Dungeon Master*. *Jade* décompose toute les phases de travail issues de la création d'un soft d'aventure. Un point noir pour commencer (!) : le programme ne gère pas la création des pages graphiques. A vous de les concevoir sur un autre soft. Le scénario est créé à partir d'un menu général. Il vous faut définir les lieux, descriptifs, objets et personnages. L'ordinateur vous permet de décider des déplacements possibles du héros, de l'enchaînement des pièces et surtout de la logique de l'emploi des objets. C'est la partie la plus ardue du travail : il faut établir avec précision les relations entre objets, comme par exemple la possession d'une clef pour ouvrir une porte. Vous devrez donc, avant même de lancer le programme, mettre au clair sur papier le scénario de votre soft. Plus que la qualité finale des jeux obtenus avec *Jade*, c'est l'aspect pédagogique du programme qui est très intéressant. (Disquette MBC.)

TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON A PRIX MALIN

FIRST ELECTRONIQUE

MATÉRIELS D'EXPOSITION, DE DÉMONSTRATION OU DE FIN DE SÉRIE, RÉVISÉS ET VENDUS AVEC LA GARANTIE CONSTRUCTEUR D'1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

THOMSON M06-R

Incroyable



Ordinateur sans moniteur

1 310 F TTC

THOMSON PC



Ordinateur complet avec lecteur de disquettes 512 K

Avec moniteur monochrome 12" TTL haute résolution — **3 990 F** TTC

Avec moniteur couleur 14" CGA — **4 990 F** TTC

PC-XT AUSSI DISPONIBLE

Avec moniteur monochrome — **6 500 F** TTC

Avec moniteur couleur — **8 500 F** TTC

IMPRIMANTES THOMSON



PR90-042

l'Affaire

Imprimante thermique 40 colonnes
Pour MO5, TO7 et TO7/70

Sans Suite **250 F** TTC

PR90-582

Imprimante thermique 40 colonnes
PourTO7 et T07/70

Exceptionnel **295 F** TTC

PR90-055

Imprimante à impactes, 40 colonnes
Pour TO7, TO8, TO9, MO5 et MO6

Coup de Folie **450 F** TTC

Quantité Très Limitée

Imprimante 80 colonnes, 120 cps
Pour TO8, TO8-D, TO9, MO5 et MO6

jusqu'à épuisement des stocks **375 F** TTC

Affaire à Saisir

THOMSON PC-M



Ordinateur complet avec modem et logiciel de communication intégré
Avec moniteur monochrome 12" TTL — **3 990 F** TTC
Avec moniteur couleur 14" CGA — **5 490 F** TTC

THOMSON TO8-D



Avec son moniteur couleur haute définition

3 490 F TTC

TO8

Ordinateur sans moniteur

1 550 F TTC

LECTEURS DE DISQUETTES THOMSON

Lecteur 5"1/4, 360 K, pour PC et PCM — **950 F** TTC

Lecteur 3"1/2, 320 K, pour TO9 — **650 F** TTC

Lecteur 3"1/2, 640 K, pour M05 MO6, TO7 et TO9 — **1 195 F** TTC

Lecteur-enregistreur de cassettes pour TO7 et TO7/70 — **350 F** TTC

Lecteur-enregistreur de cassettes pour MO5 — **145 F** TTC

DISQUE DUR

Carte disque dur 20 Mo **2 990 F** TTC

Carte disque dur 32 Mo **3 390 F** TTC

DISQUETTES NEUTRES TTC

5"1/4 DF DD - 96 TPI
la boîte de 10 **30 F**

53"1/2 DF DD - 135 TPI
la boîte de 10 **95 F**

Câbles et accessoires

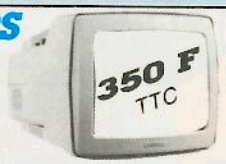
Contrôleur d'imprimante pour MO5, TO7 et TO7/70 — **250 F** TTC

Câble CI 1436 pour séries MO5, MO6 TO8, TO9 — **95 F** TTC

Câble CI 8020 pour séries MO5 TO7, TO7/70 — **65 F** TTC

Connexion ordinateur Thomson vers périphérique RS 232 — **415 F** TTC

MONITEURS THOMSON



Moniteur 12" TTL vert, pour PC, PCM et compatibles

Moniteur 12" TTL vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles — **300 F** TTC

Moniteur 14" monochrome ambre, bifréquence pour PC, PCM et compatibles — **750 F** TTC

Moniteur 14" couleur, CGA, pour PC, PCM et compatibles — **1 950 F** TTC

Moniteur couleur 14" EGA avec socle pour PC, PCM et compatibles — **2 750 F** TTC

Carte interface EGA pour PC, PCM et compatibles — **1 250 F** TTC

SOURIS ET JOYSTICKS

Joystick pour MO6 TO8, TO9 — **95 F** TTC

Souris pour PC, PCM et compatibles — **315 F** TTC

Le Coin des Bricoleurs

Souris PC vendu dans l'état — **90 F** TTC

Crayon optique à réviser pour MO5, M06, TO8 et TO9 — **49 F** TTC

EXTENSIONS

Extension mémoire pour TO8 TO8-D et TO9 — **195 F** TTC

Extension mémoire pour MO5 comprenant lecteur de Quick Disk Drive et logiciel intégré **265 F** TTC

TI-60S

BON DE COMMANDE

DÉSIGNATION	NOMBRE	PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE	Jusqu'à 5 k	45 F
	TOTAL	

Règlement : comptant joint à la commande

DATE

NOM

ADRESSE

SIGNATURE

à renvoyer rempli et signé à :
FIRST ELECTRONIQUE
124, bd de Verdun
92400 Courbevoie

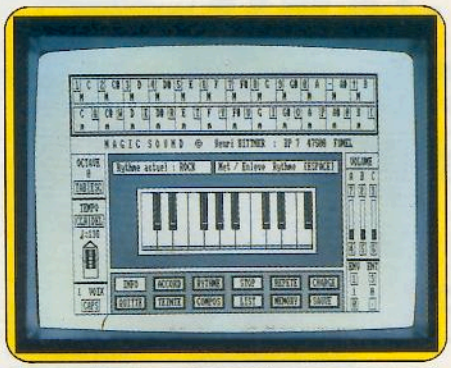
FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi
de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place
124, bd de Verdun, 92400 COURBEVOIE
Tél. 47 89 15 11 + Fax 43 33 57 20

CREATION

Magic Sound

Amstrad CPC

type composition musicale
intérêt 16
présentation ★★★★★
accessibilité ★★★★★
potentialité ★★★
prix D

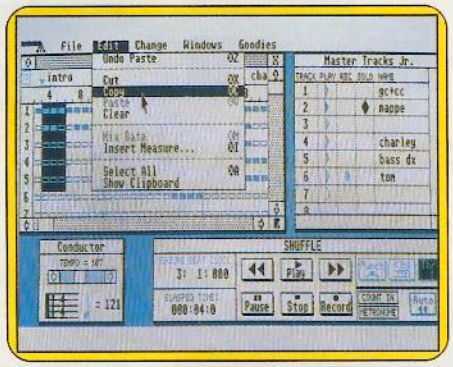


A l'instar de *Music-Pro* ou *Silipack*, *Magic Sound* utilise un mode d'enregistrement musical en temps réel qui rappelle, toutes proportions gardées, celui des séquenceurs MIDI. Le clavier de l'*Amstrad* vous permet de jouer directement les notes, ce qui actionne avec réalisme l'enfoncement des touches visibles à l'écran. Une fois votre séquence mémorisée, il est toujours possible de modifier son tempo, de travailler en profondeur chacune des notes jouées (hauteur, volume, etc.) et surtout d'y incorporer un rythme (on peut aussi jouer directement sur le rythme). Viennent enfin se greffer sur la création des accords pré-programmés complexes. Le résultat sonore reste bien sûr lié à la pauvreté du microprocesseur de l'*Amstrad*. La superposition de la mélodie, des accords et du rythme oblige donc la machine à simplifier la partition. Grâce à son mode « temps réel » et à la beauté de sa représentation graphique, *Magic Sound* séduira sans aucun doute bon nombre d'amateurs. C'est en effet l'un des rares programmes de création musicale sur *Amstrad* qui puisse, en un rien de temps et avec très peu de connaissance, procurer au créateur un plaisir direct et constructif ! (Disquette Bittner.)

Master Track Junior

Atari ST

type séquenceur MIDI
intérêt 18
présentation ★★★★
accessibilité ★★★★★★
potentialité ★★★★★
prix F

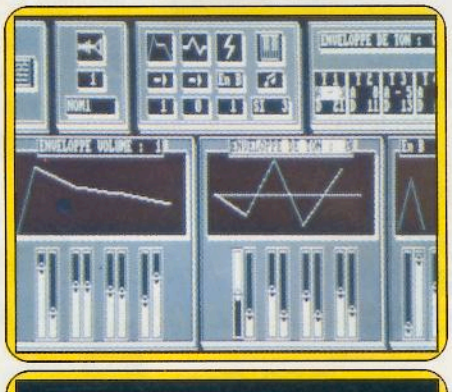


Un séquenceur enregistre sur différentes pistes les parties jouées sur des synthétiseurs ou boîtes à rythmes reliés au *ST* par la prise MIDI. *Master Track Junior* est actuellement le séquenceur MIDI le plus performant (rapport qualité/prix) disponible sur *Atari ST*. C'est sa représentation graphique qui séduira les compositeurs. Il offre à l'utilisateur une vision en clair du contenu des pistes. L'écran représente une grille : chaque piste sur une ligne, chaque colonne pour une mesure. Il suffit alors de manier la souris pour lancer le morceau à partir de n'importe quelle mesure, pour couper et coller telle ou telle partie de la création... Une maniabilité exemplaire ! Côté performances, le soft ouvre de nombreux menus déroulants : transpositions, changement de tempo, enregistrement au milieu d'une piste, dynamique des notes, etc. Il existe bien sûr des programmes plus performants (le célèbre *Pro 24* ou le *Creator* par exemple) mais aussi bien plus onéreux et pas nécessairement plus maniables. A noter enfin qu'il sera toujours possible de travailler plus tard sur *Master Track*, version complète, pour des créations professionnelles. (Disquette Passport.)

Music-Pro

Amstrad CPC

type création sonore et musicale
intérêt 17
présentation ★★★★★
accessibilité ★★★★★
potentialité ★★★★★
prix D



Voici l'un des meilleurs outils de création sonore disponible sur *Amstrad CPC*. *Music-Pro* a été conçu par Charles Callet, responsable de bien des sonorisations de soft chez Infogrames. Résultat : un produit qui tire un profit maximum des capacités sonores du *CPC* tout en restant très accessible. Le travail se résume ici en deux phases indépendantes. Tout d'abord, la création de sons. L'utilisateur contrôle deux courbes visibles à l'écran, l'une pour le réglage du volume (avec attaque, déclin, soutien et relâchement du son, quatre périodes réglables indépendamment), l'autre pour la tonalité du timbre. La deuxième partie du logiciel s'apparente à un séquenceur trois pistes (un magnétophone, en quelque sorte). A l'aide des quarante sons pré-programmés et de vos propres créations, vous composez des séquences puis vous les enchaînez entre elles pour définir l'ensemble du morceau. Le but ultime de la manœuvre réside dans la sonorisation de vos propres logiciels... *Music-Pro* est très certainement incommodé par les faibles possibilités sonores du *CPC*. Ce soft est cependant cohérent et surtout utilisable tant pour les amateurs que pour les professionnels. (Disquette Music Logiciel.)

Paintworks Gold

Apple II GS

type création graphique
intérêt 17
présentation ★★★★
accessibilité ★★★★★
potentialité ★★★★★
prix E



Récapitulatif des utilitaires de dessin disponibles sur *Apple II GS* : *GS Paint*, le premier soft d'Activision de la série a vite été concurrencé par *The Graphic Studio*, *Deluxe Paint II* et *816 Paint*. *Paintworks Gold* est en fait la deuxième version de *GS Paint*. Le meilleur outil de DAO disponible à ce jour sur *GS*. Très proche dans sa conception de *Deluxe Paint II* par exemple, ce programme innove sur beaucoup de points. Voici ses principaux atouts. Au niveau des couleurs tout d'abord, *GS Paint* permet toutes les mutations possibles : dégradés, ombrage, jonction progressive de deux teintes... Côté correction, l'option « loupe » possède quatre tailles de grossissements et peut être déplacée sur le dessin sans annuler le zoom. La potentialité du soft passe aussi par le mode plein écran et surtout la possibilité de travailler sur deux fenêtres simultanées. L'une pour le décor, l'autre pour les éléments du dessin par exemple. Pour finir, signalons encore la recherche automatique d'une teinte précise sur l'ensemble du dessin, la déformation des figures, le changement de résolution en cours de travail, etc. Un outil qu'il est difficile de mettre en défaut. (Disquette Activision.)

Photon Paint

Amiga, Macintosh, Mac II

type création graphique
intérêt 18
graphisme ★★★★★★
accessibilité ★★★★★★
potentialité ★★★★★
prix F

Intérêt autres machines :
Macintosh monochrome : 15,
Mac II : 18

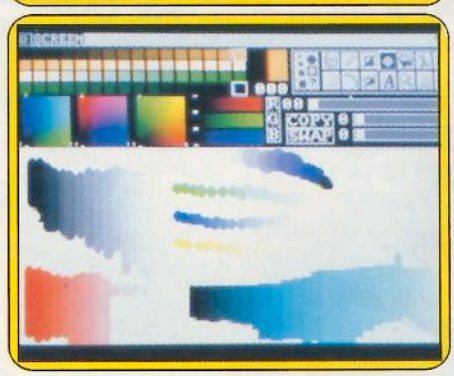
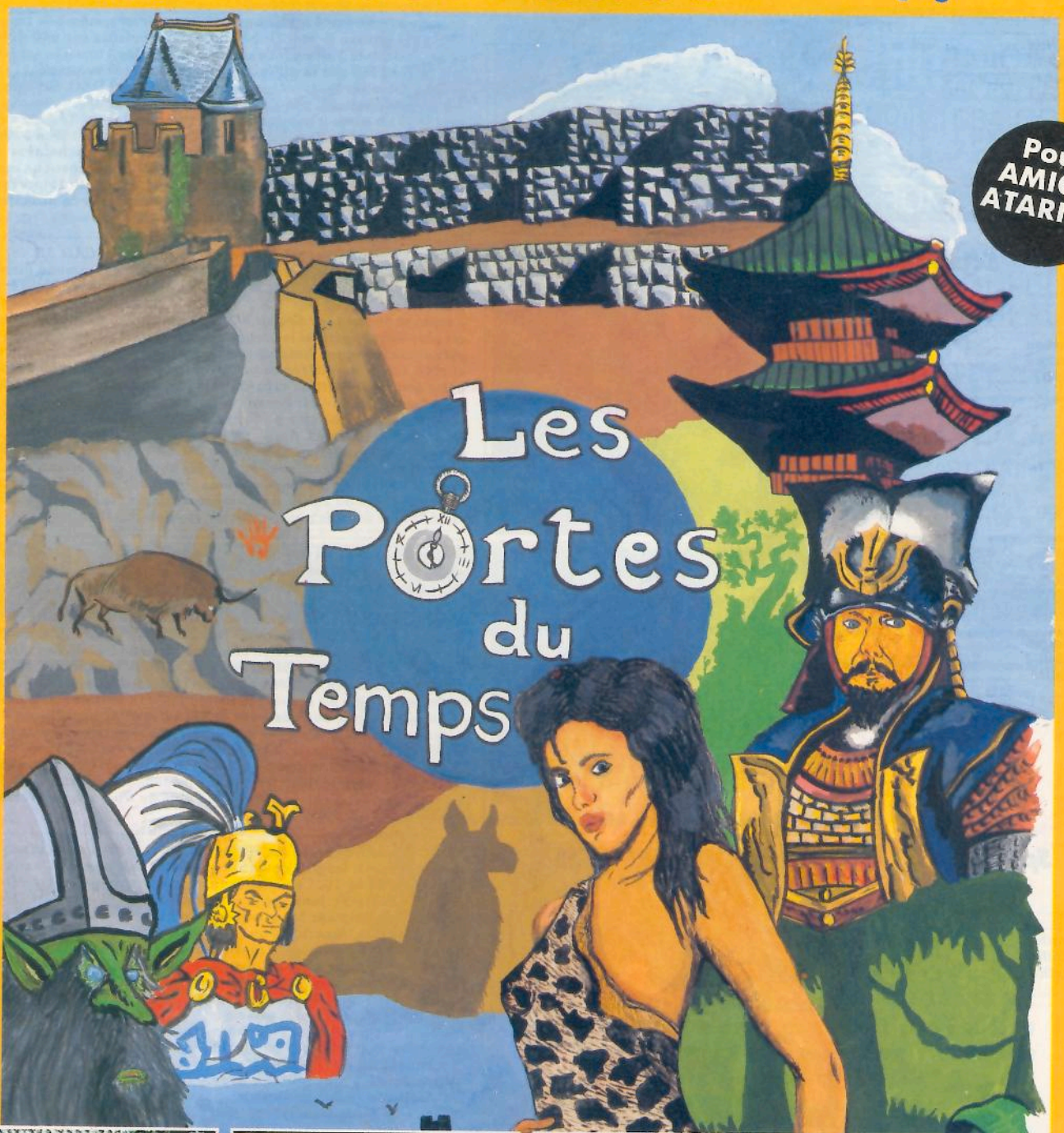


Photo Paint est de taille à concurrencer *Deluxe Paint II* sur *Amiga*, sans toutefois pouvoir prétendre le supplanter. Son point fort réside dans la gestion des 4 096 couleurs, exceptionnellement précise et facile, ainsi que dans les effets de transparence absolument étonnants : le résultats évoquent l'aquarelle ou la peinture sur soie. *Photon Paint* autorise le travail sur les brosses — captures, déformations en volumes divers — et démocratise des fonctions jusqu'alors réservées à des palettes professionnelles. Moins puissant que *De Luxe Paint II* pour créer des images, il offre des fonctions originales pour retoucher des digitalisations, ou pour obtenir certains effets de brume, d'adoucissements. Prévu pour fonctionner avec *Photon Vidéo*, utilisant le format IFF pour les fichiers d'Image, doté d'une bibliothèque de polices de caractères, *Photon Paint* tourne avec 512 K, mais apprécie un méga octet de mémoire ainsi qu'un lecteur externe. Il ouvre aux graphistes sur *Amiga* de nouveaux moyens d'expression. C'est sans aucun doute un logiciel de référence. (Disquette Micro Illusions ; disquettes de décors disponibles.)

LEGEND
SOFTWARE



ECRANS AMIGA



Parcourez le temps et l'histoire



Plus de 200 lieux à découvrir



5 époques à explorer



Scénario basé sur des éléments historiques

LEGEND SOFTWARE - Technopole Rennes-Atalante

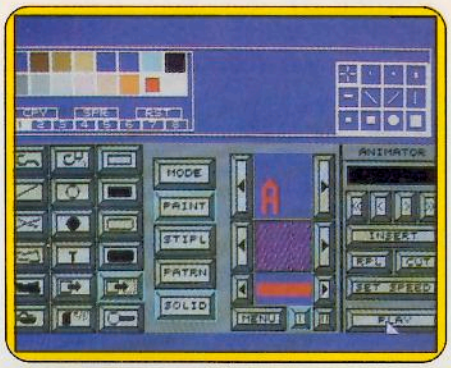
Immeuble Germanium - 80, avenue des Buttes de Coësmes - 35700 RENNES
SARL au capital de 50 000 F - RCS en cours. Tél. 99.38.30.49.

CREATION

Quantum Paint

Atari ST

type _____ *utilitaire dessin*
intérêt _____ *17*
présentation _____ ★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ *C*



Les softs de dessin assisté par ordinateur sont tous limités par la puissance graphique de la machine qui les supporte. Pour rivaliser avec les capacités d'un *Amiga* (320 x 200 points sous trente-deux couleurs simultanées) ou d'un *Mac II* (640 x 480 sous 256 couleurs), les concepteurs de *Quantum Paint* sur *Atari ST* ont mis au point un système de tramage ingénieux qui pousse la machine vers les 32 couleurs sur 640 x 200 pixels. La ruse consiste à afficher des teintes multiples à une fréquence si rapide que l'œil ne fait pas la différence. Le résultat est surprenant ! Le logiciel possède bien sûr les principaux outils classiques DAO. Brosses, gomme, rotation de couleurs, zoom, etc. Ce dernier est malheureusement si puissant qu'il ne permet pas toujours de bien « voir » l'ensemble de la transformation. Il est également possible de créer des animations superbes en composant plusieurs images qui seront ensuite enchaînées à l'écran. *Quantum Paint* pousse encore la performance en affichant un mode entrelacé de 4096 couleurs en basse résolution. L'écran offre alors malheureusement un léger scintillement. Puisse quand même ce principe être utilisé dans nos futurs jeux sur *ST !* (Disquette Eidersoft.)

Sculpt 3D

Amiga 2 000

type ____ *création graphique 3D*
intérêt _____ *15*
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★
potentialité _____ ★★★★★★
prix _____ *F*

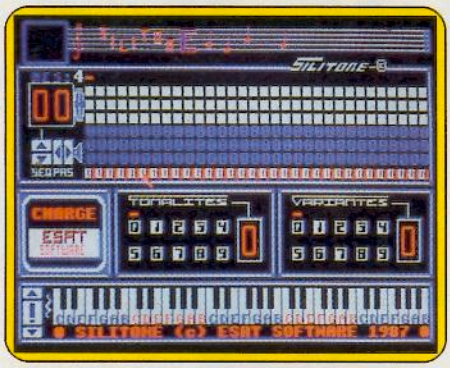


Sculpt 3D sur *Amiga* est le concurrent direct de *CAD 3D* sur *Atari ST*. Les deux programmes ont beaucoup de points communs mais se différencient en ce qui concerne la visualisation de l'image « plein écran », disponible seulement sur *CAD* mais en revanche, nous trouvons plus d'options de vues sur *Sculpt 3D* et le nombre des fonctions disponibles est plus important dans le programme testé ici. L'écran de travail de *Sculpt* est assez classique. Trois fenêtres occupent le tableau, vues dessus, face et côté. Les menus déroulants ouvrent ensuite les options du logiciel. Le point fort de ce soft de création 3D réside dans les points suivants : la création de volume est complète (sphères, tubes, etc.), l'utilisation des couleurs et ombres très performante. L'utilisateur, à ce propos, définit un point d'éclairage. L'*Amiga* fait le reste ! Autre possibilité, prendre une « photo » de la création. Il suffit de définir cette fois un point de vue, un objectif et le tour est joué. *Sculpt 3D* est un programme très puissant. Pour cette raison, il « bug » systématiquement sur *Amiga 500*. A utiliser donc sur *1 000* ou *2 000*. Autre rançon à payer : la lenteur de certains calculs. Il faut souffrir pour... (Disquette Byte by Byte.)

Silipack

Amstrad CPC 6128

type _____ *écriture musicale*
intérêt _____ *15*
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★
potentialité _____ ★★★★
prix _____ *D*

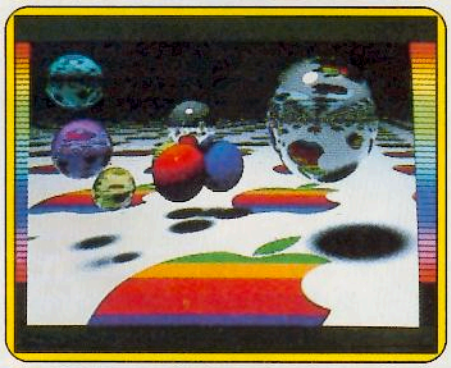


Silipack regroupe en fait deux programmes, *Silidrum* pour la création de séquences rythmiques et *Silitone* pour l'adjonction au rythme d'une mélodie. Le programme est efficace, moins performant que *Music-Pro* (de Music Logiciel) mais très pédagogique néanmoins. Vous programmez tout d'abord votre « boîte à rythme » en pointant à l'écran les carrés d'une grille. Impossible ici de créer des sons personnalisés. Il faudra se contenter des treize instruments inscrits en haut de l'écran de travail. Les mesures composées seront ensuite chaînées en séquences complètes, le tout sauvegardé sur disquette. *Silitone* ouvre un tableau différent : l'utilisateur entre les notes à l'aide du curseur (pas très rapide), définit son tempo, choisit ses sonorités (dix sons de base et dix variantes pour chacun d'eux). Les notes se placent là aussi sur une grille, ce qui permet d'éviter les difficultés de l'écriture rythmique classique. *Silipack* est assez souple d'emploi, mise à part la gestion du curseur. Les tableaux sont bien conçus et clairs. Le seul handicap réside en fait dans les faibles performances du processeur de l'*Amstrad* qui n'autorise pas plus de trois sons simultanés. (Disquette Esat.)

Spectrum 512

Atari ST

type _____ *création graphique*
intérêt _____ *18*
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★★
prix _____ *F*

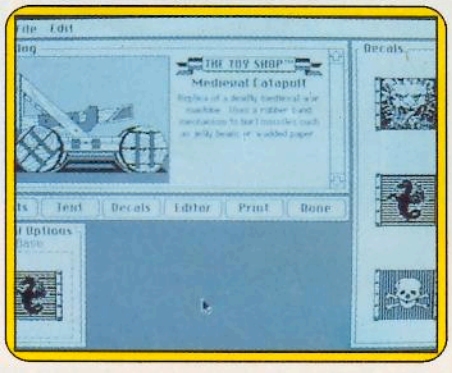


Spectrum 512 dépasse les limites physiques de la machine : il affiche simultanément les 512 couleurs que le *ST* sait produire, sans se limiter à une palette de 16. Cette innovation importante permet d'introduire sur *Atari ST* des fonctions qui n'auraient pas grand sens sur *Degas* : anti-aliasing, supprimant les vilaines marches d'escalier sur les courbes et les diagonales, fonction dont l'utilisateur paramètre l'ampleur, lissage de cercles ou d'ellipses, création de dégradés subtils. Il faut préciser cependant que la gestion des 512 couleurs ralentit notablement la machine et exige de bien étudier le mode d'emploi. Trois palettes de natures différentes ainsi que les fonctions de manipulations des blocs permettent d'obtenir plus que ce que le *ST* croyait pouvoir offrir. L'importation d'images *Degas*, *Néochrome* ou *CAD 3 D* fait de ce programme une extension de l'espace graphique unifié de ce micro-ordinateur. Moyennant un effort initial de prise en main, *Spectrum 512* offre à ses utilisateurs les plus puissantes fonctions sur *ST*. Il ne concurrence pas les logiciels plus simples, et permet d'accéder à un autre univers. (Disquette Antic francisée par Upgrade.)

Toy Shop (The)

Macintosh

type _____ *création de maquette*
intérêt _____ *17*
présentation _____ ★★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★
prix _____ *F*



Là, on donne dans l'original ! C'est bien la première fois que le *Macintosh* se lance dans la fabrication de maquettes cartonnées. Entreprise amusante mais peut-être très marginale. Le package contient trois disquettes et quelques pages de papier cartonné, des tiges de bois et d'acier... Vous sélectionnez une maquette parmi les vingt modèles prévus. Chaque face de l'engin est ensuite remodelée à la demande, c'est à dire redessinée à l'aide d'une très complète palette de gris et d'un outil de dessin qui ressemble fort à *Mac Paint* en moins puissant (les pros du genre pourront retravailler leurs engins à l'aide du véritable *Mac Paint*). Toutes les surfaces sont achevées, il suffit alors de lancer l'impression sur imprimante (laser si possible), de coller le papier sur le carton fourni et de plier ce dernier selon les pointillés. Simple, efficace, original, pour peu bien sûr que l'on apprécie cette nouvelle orientation micro-ludique ! A noter enfin que le soft s'accompagne d'une notice très complète, instructions d'assemblage, historique de chaque création, etc. Finalement, la catapulte tire de vrais projectiles. Etonnant, non ? (Disquette et bois de chez Broderbund.)

OUVERT DE 10H A 19H (SANS INTERRUPTION)

DU LUNDI AU SAMEDI

163, avenue du Maine
75014 Paris
metro: mouton-duvernet ou alesia

J B G
ELECTRONICS

SPECIAL NOEL
OUVERT LES DIMANCHES
4,11,18 DECEMBRE
DE 10H A 18H.

ATARI

PROMOS

ATARI 520 STF
5 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
3490 Frs

ATARI 520 STF
MONITEUR
COULEUR
640 X 200

5 JEUX
D'ARCADE
1 JOYSTICK
4990 Frs

POUR LES
FETES
REMISE 5%
SUR TOUT LE
MAGASIN
JUSQU'AU
24-12-88

MATERIEL

ATARI 1040STF (SEUL)	4490 F
DISQUE DUR SH205	4790 F
LECTEUR EXT. (DFDD)	1490 F
MONITEUR SM124	1390 F
MONITEUR SC1425	2490 F
IMP. STAR LC10	2690 F
IMP. STAR LC 10 COUL.	2990 F
IMP. STAR LC24-10	3990 F
LECTEUR D.F. INTERNE	1200 F
HANDY-SCANNER (16 T)	3490 F
SOURIS ST	390 F

10 DISQUETTES 3.5P DFDD : 95 F

TELEPHONE:
16.(1).45.41.41.63
45.41.44.54

****

LOGICIELS
Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
sur ATARI ST et AMIGA
Loisirs et Professionnels
Téléphonez au :
45-41-44-54
Pour Disponibilité et Prix

***
***

CONDITIONS
SPECIALES POUR
COLLECTIVITES
ECOLES
TEL;
45-41-26-04

AMIGA
AMIGA 500
4490 Frs

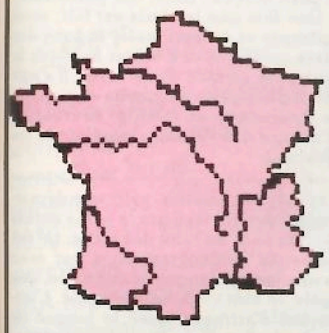
AMIGA 500
MONITEUR
1084 COUL.
7290 Frs

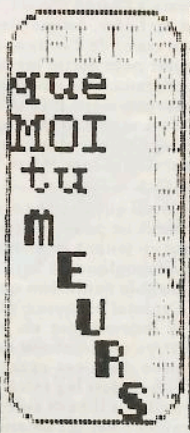
*** PROMO ***

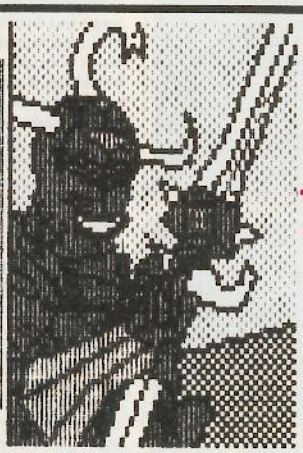
AMIGA 500
MONITEUR COULEUR
STAR LC10 COULEUR
8990 Frs

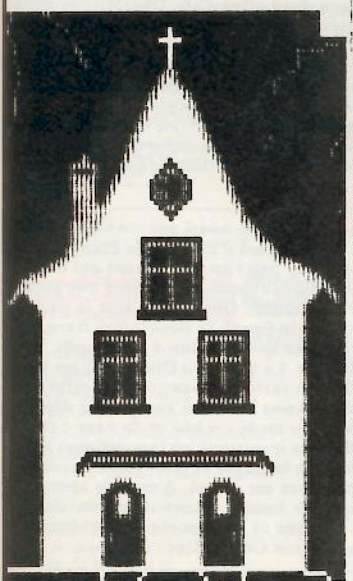
NINTENDO
TOUTES LES CARTOUCHES
DISPONIBLES.
LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 Frs

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU MINITEL: 36-15 CODE:ACTO MOT-CLE:JBG
CARTE BLEUE . CREDIT CREG IMMEDIAT : PAYEZ EN 1989 .











Demandez le Programme BASIC

De 120 francs à 300 francs TTC franco de port
Chaque programme est libre et ouvert et livré
avec son programme explique,sur une disquette
Pour les jeux d'actions il sera livré en plus
avec la version compilée pour jouer plus vite
QUELQUES EXEMPLES:LE MONDE-SAMOURAI(aventure)
MRNSPACE(7 tableaux)-SUPERBRIQUE (7 tableaux)
LOTO-GOLF-POKER-MANOIR-MENTAL-MEMOIRE-LETTRES
DESSIN-PACMAN-OCEAN-CARRE-JACKPOT etc.....
Tous en BASIC pour PC et compatibles 128k min
et carte graphique couleur CGA 300x200 points
CATALOGUE COMPLET AVEC PRIX ET EXPLICATIONS

---- V . C . S . ----
5 rue du vieux marché
45000 ORLEANS
Tel-->(38) 53-02-02

EDUCATIF

Lou, communément surnommé Silly Lou, passa un ongle noir dans ses cheveux et se gratta furieusement la tête. La petite Suzy Sue venait de lui apporter un message en provenance directe du quartier général. Et Lou ne savait que faire. C'était bien la première fois qu'on lui faisait un tel honneur ! Petit voyou de troisième zone, il n'avait pas l'habitude de prendre des décisions. Mais qu'est-ce qu'il allait bien pouvoir faire ? Une lueur éclaira soudain son regard morne. Il allait demander un conseil à Sophie-la-sabreuse ! Il entra au Tilt-bar, s'approcha de Sophie et lui tendit le message : « Dis-moi ce que je dois faire... je ne sais pas lire... »

La bosse des maths

Atari ST, Amstrad CPC, Compatible PC, TO8, TO9, TO9+

matière — *mathématiques*
contenu pédagogique — ★★★★
intérêt — *16*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★
bruitage — ★★
prix — *C*

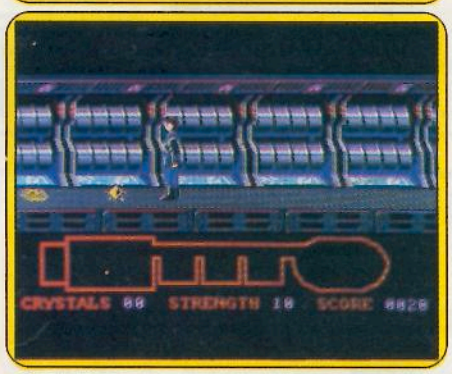


Un logiciel de maths qui s'adresse aux élèves de sixième et met en scène des animaux drôles et sympathiques, voilà une idée bien originale. Jo le Dromadaire en est l'un des héros. Il lui faut se confronter à la baleine à bosse de l'Océan de la Géométrie, au chat bossé de la Contrée Numérique et au bosseur fou de la Cité des Données s'il veut récupérer la bosse des maths qu'il a perdue. Chaque point traité dans ce programme fait l'objet d'un choix de la part de l'enfant qui dès lors peut s'entraîner grâce à une série d'exercices divers. Ici, pas de cours magistraux, mais des problèmes variés à résoudre, avec possibilité d'aides théoriques ponctuelles. Si l'on sèche vraiment, on peut toujours mordre dans le fruit de la tentation, mais le capital de points se verra diminué d'autant. Bonne ou mauvaise, la réponse est accueillie par une musique qui à elle seule est très éloquente. Mais jamais la solution n'est fournie, le salut est individuel. Un bilan humoristique et plein de surprises apporte la note finale à ce logiciel original et au graphisme soigné. Il a pour ultime avantage de tourner sur plusieurs machines, ce qui apporte un plus à un programme déjà très bon. (Disquette Coktel Vision.)

Discovery Kit

Amiga

matière : mathématiques, anglais
contenu pédagogique — ★★★★★
intérêt — *17*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★
bruitage — ★★★★
prix — *C*

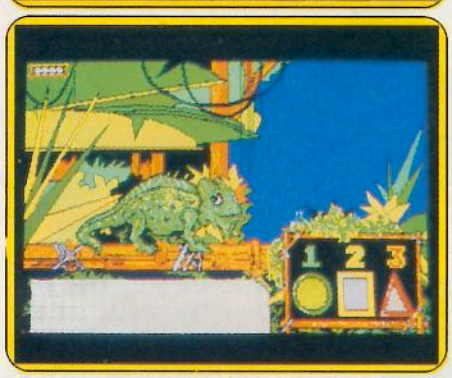


Un vaisseau spatial labyrinthique peuplé de petites bêtes polymorphes, capables de vous retirer de l'énergie quand vous les touchez, ramasser douze cristaux de fuel pour aller jusqu'au bout de la partie : voici la toile de fond non pas d'un jeu d'aventure comme vous pourriez le croire, mais d'un très bon logiciel éducatif américain. Présenté sous forme de jeu, *Discovery Kit* propose trois types d'activité : Maths, Spelling (taper sur le clavier le mot présenté par la machine) et Trivia (déceler parmi quatre propositions celle qui correspond). Au début, le joueur a le choix du personnage qui évoluera à l'écran : Scott, un petit garçon ; Katy, une petite fille ; Mek, un robot ou Lotar, un martien. Une fois que le choix est fait, nous voici plongé au cœur de l'action, à grimper et à dégringoler le long des échelles, à sauter pour éviter les petites créatures et à tenter de saisir le maximum de cristaux. Dès que l'on se trouve en face d'une porte, il s'agit de répondre correctement à la question posée afin que celle-ci s'ouvre. Le tout se fait en musique de façon dynamique et vivante. Et c'est de manière ludique, colorée et sur fond sonore que l'enfant appréhende les apprentissages. (Disquette Micro Illusion.)

Gédéon le Caméléon

Atari ST

matière — *(lecture) apprentissage*
contenu pédagogique — ★★★★★
intérêt — *17*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★
bruitage — ★★★★
prix — *n.c.*



Des logiciels d'éveil qui s'animent et se mettent à parler, voici une démarche à laquelle nous ne pouvons que souscrire. Sensibiliser le jeune enfant à la lecture tout en jouant avec des lettres pour en faire des mots, tel est l'objectif – pédagogique et ludique – de ce programme. C'est avec Gédéon, un adorable caméléon qui a une longue langue et qui parle, que l'enfant joue. L'animal prononce et épèle un mot en début de partie. L'utilisateur doit le reconstituer en essayant d'attraper, avec la langue de Gédéon, les lettres qui tombent dans des bulles d'air. Dextérité et attention sont requises dans cet exercice, car les lettres tombent n'importe comment et l'enfant doit les saisir dans le bon ordre. Il doit donc se montrer précis et rapide s'il veut voir les lettres s'afficher en bas de l'écran. Mais gare, l'araignée est là ! Quand il a réussi, un « c'est super » ou « c'est génial » vient couronner son succès. La synthèse vocale a tout de même du bon, surtout quand elle est bien réalisée, ce qui, en l'occurrence, est le cas. L'animation et le graphisme, excellents eux-mêmes, et la possibilité de créer de nouveaux mots, contribuent à cette très bonne approche de la lecture. (Disquette FIL.)

L'histoire et les jeux

Thomson TO 8, TO 9, TO 9+, NR, MO 5

matière — *histoire*
contenu pédagogique — ★★★★★
intérêt — *18*
graphisme — ★★★
animation — ★★
bruitage — *–*
prix — *C*



Il existe peu de logiciels d'histoire, voire aucun, aussi pouvons-nous saluer la venue de celui-ci sur le marché. Huit siècles d'histoire de France riches en péripéties, répartis en cent trois jeux, voici un événement qui n'arrive pas tous les jours. Conçu de manière très ludique, le jeu tient une grande place dans ce programme, dense et original. Quelle que soit la période que vous désirez traiter, le Moyen Age, le Graal, la Révolution française, Louis XIV ou le Grand Siècle, vous avez une mission à accomplir. Chaque période comprend une série de jeux. La quête du Graal vous emmène dans l'atmosphère trouble des châteaux forts. Si vous vous montrez logique, perspicace et doué de mémoire, vous serez en mesure de démêler énigmes et anagrammes, de trouver des mots cachés et de vous extraire d'un labyrinthe, tout en répondant à des questions en rapport avec l'époque. Pour vous éviter de rester dans une impasse et pour vous fournir des chances supplémentaires, un capital vous est donné. A vous de bien gérer votre bourse, car vous pouvez en avoir besoin à tout moment. Un bon exemple pour nous rappeler que ludique et pédagogique sont les deux mamelles des éducatifs ! (Disquette Free Game Blot.)

OPERATION PAO-DAO

Control CR Reset

SOURIS GRAPHIQUE



Souris trois boutons multicompatible, résolution de 200 à 800 Dpi. Livrée avec son logiciel driver et un progiciel de DAO (MULTI-ILLUSTRATOR)

Réf. MOUSE

~~390 F~~

290 F TTC

SOURIS ET TAPIS



Souris graphique trois boutons multicompatible, résolution de 250 à 900 Dpi. Livrée avec un tapis antistatique, un support de souris, son logiciel driver, un progiciel générateur de menus (POP-UP) et une bibliothèque de menus.

Réf. QUICK

~~790 F~~

590 F TTC

SOURIS HAUTE RESOLUTION



Souris graphique multicompatible haute résolution, de 350 à 1050 Dpi. La XMOUSE permet de sélectionner plus facilement et plus rapidement un point précis de l'écran. Livrée avec un tapis antistatique, un support de souris, son logiciel driver, un progiciel générateur de menus (POP-UP) et une bibliothèque de menus.

Réf. XMOUSE

~~990 F~~

790 F TTC

LOGICIELS PAO - DAO



Enfin CONTROL RESET distribue des logiciels performants mais SIMPLES à des prix incroyables :

Dessin assisté par ordinateur et présentation graphique, Dr HALO III

500 F TTC

Dessin assisté par ordinateur et mise en page (PAO), HALO DPE de MEDIA CYBERNETICS

550 F TTC

SOURIS SCANNER



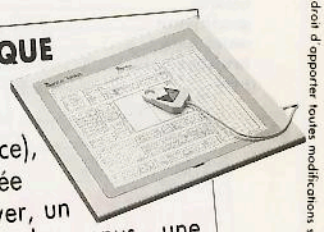
Permet de reproduire des graphiques, images ou textes à l'écran avec une résolution de 200 Dpi et 256, 512 ou 840 points par lignes. Largeur de balayage 105 mm. Livrée avec son logiciel driver.

Réf. SCAN

~~2 590 F~~

2190 F TTC

TABLETTE GRAPHIQUE



Tablette haute résolution de 12 pouces (1000 lignes par pouce), multicompatible. Livrée avec son logiciel driver, un progiciel générateur de menus, une bibliothèque de menu, une feuille menu AutoCAD.

Réf. TAB

~~4 380 F~~

3 580 F TTC

KIT PAO-DAO

Prix exceptionnel pour l'ensemble PAO suivant :

1 souris graphique (MOUSE)	290 F
1 souris scanner (SCAN)	2 190 F
1 logiciel PAO (SOFT6)	550 F
1 tapis antistatique (PAD)	59 F
	~~3 089 F~~

2529 F TTC

Nous nous réservons le droit d'apporter toutes modifications susceptibles d'améliorer la qualité de nos produits. Photos non contractuelles.

IZARD créations • RENNES

TI-60s

BON A DECOUPER ET A RETOURNER
à Control Reset Paris 8e
34-38, rue de Turin - 75008 PARIS

Nom .....

Adresse .....

.....

Code Postal ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville .....

SIGNATURE

☐ *Vite ! Envoyez-moi votre catalogue et tarif complet.*

OPERATION PAO-DAO

☐ Je passe une commande des références :

.....

.....

.....

..... + port : .....

Ci-joint un chèque de : .....

Pour accélérer le traitement de votre commande, nous vous invitons à joindre les frais de port à votre règlement. Forfait port et emballage jusqu'à 5 kg : 55 F TTC, plus de 5 kg : contactez-nous au (1) 45 22 51 00.

Control CR Reset

LE RESEAU DES BOUTIQUES CONTROL RESET

REGION PARISIENNE

CONTROL RESET PARIS 15
Près de la porte de Versailles - 44, rue de Cronstadt
75015 PARIS - Tél. (1) 48 42 55 10
10 h - 19 h du mardi au samedi - Métro : Convention

CONTROL RESET PARIS 12
Près de la porte de Vincennes - 60 cours de Vincennes
75012 PARIS - Tél. (1) 43 40 80 80
10 h - 19 h du mardi au samedi - Métro : Porte de Vincennes

CONTROL RESET PARIS 8
Vente par correspondance - 38, rue de Turin
75008 PARIS - Tél. (1) 45 22 51 00
10 h - 19 h du mardi au samedi
Métro : Place de Clichy et Liège

PROVINCE

13 CONTROL RESET MARSEILLE
1, rue Caisserie - 13002 MARSEILLE - Tél. 91 56 64 88
Télex : 403 938 - 10 h - 19 h sans interruption

25 CONTROL RESET BESANÇON
64-71, rue Battant - 25000 BESANÇON - Tél. 81 81 54 84

28 CONTROL RESET DREUX
43, rue Saint-Jean - 28100 DREUX - Tél. 37 42 43 15
10 h - 12 h 30 / 14 h - 19 h - Fermé le mardi

35 CONTROL RESET RENNES
Centre Commercial Beau Soleil
35510 CESSON-SEVIGNE - Tél. 99 79 36 52
10 h - 19 h sans interruption

40 CONTROL RESET AIRE-SUR-ADOUR
Entre Pau et Mont-de-Marsan - 30 rue Gambetta
40800 AIRE-SUR-ADOUR - Tél. 58 71 85 40
9 h - 12 h / 14 h - 19 h

67 CONTROL RESET STRASBOURG
A 300 m de la gare - 80, Faubourg National
67000 STRASBOURG - Tél. 88 75 56 88 - Fax : 88 93 29 80
10 h - 19 h du mardi au samedi

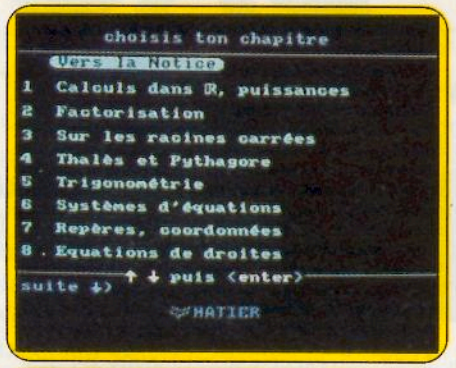
69 CONTROL RESET LYON
Près de la piscine du Rhône - 9/11, rue Salomon Reinach
69007 LYON - Tél. 78 72 25 48 - Télex : 306 184
9 h - 12 h / 14 h - 19 h en semaine
9 h - 12 h le samedi

EDUCATIF

Kit 3e/2e

Amstrad CPC

matière, français/mathématiques
contenu pédagogique ★★★★★
intérêt 17
graphisme –
animation –
bruitage –
prix E



Destiné aux élèves de troisième et présenté dans un cartable très mode, le *Kit troisième/seconde* se compose d'un logiciel de mathématiques, un de français, deux anna-brevets et deux livres « Réussir le brevet des collèges ». L'élève peut à tout moment se référer aux manuels qui suivent la même progression que les disquettes. Cela permet un travail régulier tout au long de l'année. L'essentiel des activités est basé sur l'entraînement à travers une multitude d'exercices divers et variés. En mathématiques, outre les neuf chapitres du programme, l'élève peut se livrer au questionnaire « vrai/faux » qui porte sur les questions de cours. Les différents pièges et erreurs à éviter y sont abordés de façon claire et précise. On apprend à travailler, à comprendre un énoncé afin de mieux le gérer. En français, une large part est consacrée à l'étude du style, de la syntaxe et du vocabulaire dans le but d'amener l'élève à réfléchir et à améliorer son expression orale et écrite. Voici donc un programme bien pensé, riche et varié. Loin de ressembler aux éternels répétiteurs, il prend en considération tout le cheminement intellectuel utile à la résolution d'un problème. (Disquette Hatier.)

Roman policier

Atari ST

matière français
contenu pédagogique ★★★★★
intérêt 17
graphisme –
animation –
bruitage –
prix C

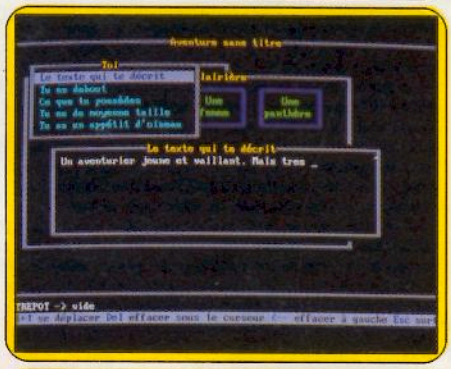


Nous assistons de plus en plus à l'apparition de logiciels d'aide à l'écriture. A croire que les éditeurs veulent faire naître des vocations ! Tous les genres littéraires sont concernés. Celui-ci s'adresse aux jeunes de dix-quinze ans et offre la possibilité de créer des romans policiers. L'utilisateur bénéficie de diverses propositions offertes par l'ordinateur, à partir desquelles il va pouvoir construire son propre récit. Un traitement de texte facile à utiliser sert d'outil majeur à l'élaboration de l'intrigue dont on a campé le décor en choisissant parmi les propositions qui sont faites. Celles-ci deviennent de plus en plus denses à mesure que l'on s'avance dans le programme. Libre à chacun d'y ajouter les précisions supplémentaires qu'il désire voir figurer dans son récit. De toute façon, il est toujours possible d'accéder au texte en cours d'élaboration et d'y apporter des modifications ou des corrections. L'objectif étant de conserver à la narration une certaine cohérence, les propositions suivent une direction permettant d'assurer la logique de l'énigme. Cela n'entrave pas pour autant l'imagination du créateur dans un carcan trop rigide. (Disquette Carraz Editions.)

Saga

PC et compatibles

matière français
contenu pédagogique ★★★★★
intérêt 17
graphisme –
animation –
bruitage –
prix F



Pour tous ceux qui désirent créer des récits d'aventure, ce logiciel d'aide à la création de jeux d'aventure nous vient du Canada. Si l'on considère que l'élaboration d'un texte suit certaines règles très précises, l'utilisateur dispose là de tout ce dont il a besoin pour écrire et concevoir son jeu. Mais avant de démarrer tête baissée dans la création, l'élève peut avoir accès à un dialogue modèle qui l'assure d'une aide pour structurer son récit. Après cette étape, qui facilite l'utilisation du logiciel, le jeune créateur peut situer son action, puis tous les personnages, objets et indices qui peupleront l'aventure. Grâce à un procédé de multifenêtrage simple d'utilisation, l'élaboration des données s'effectue sans mal. Compte tenu de l'imagination de chaque utilisateur et de l'inspiration du moment le contenu du récit a la possibilité de varier. Aussi, selon que l'on désire produire une aventure plus ou moins dense, tous les éléments constructifs, lieux, personnages, indices sont modulables et ce, même pendant la création. Ceci constitue un confort d'utilisation non négligeable. A signaler que ce logiciel tourne sur compatibles PC trois pouces et demi. (Disquette Cédic/Nathan.)

Troubadour

Amstrad CPC, Atari ST

matière français
contenu pédagogique ★★★★★
intérêt 18
graphisme ★★★★
animation ★★★★
bruitage ★★★★
prix B



Aventure médiévale éducative, originale et tout en couleurs, bref, une nouveauté dans le genre, *Troubadour* allie, tout en finesse, le ludique et le pédagogique. Le programme est en deux parties. La première, « aventure », convie à une promenade en plusieurs temps où connaissance des fables et légendes, réflexion et imaginaire sont sollicités. La partie purement « éducative », bien que de la même mouture, concerne cependant des activités jusqu'à présent peu explorées par les éditeurs, à savoir la poésie et la musique. Avec « le Gnome Musicien », l'enfant peut se livrer à une dictée de notes de la gamme et essayer de remettre en ordre plusieurs airs de musique connus. L'approche de la poésie se fait dans le même esprit vivant et convivial, et l'enfant est amené à travailler sur les mots, les rimes et les vers de façon ludique et dynamique. Tout est conçu dans ce programme pour que le message soit bien reçu. Le graphisme est attrayant, la synthèse vocale est très audible et la balade au cœur du Moyen Age enrichissante. Ainsi, l'apprentissage de la langue française s'effectue-t-il dans la joie et la bonne humeur. Le logiciel est maintenant disponible sur *Atari ST*. (Disquette Lankhor.)

Les voleurs du Temps

Amstrad CPC

matière éveil
contenu pédagogique ★★★★★
intérêt 17
graphisme ★★★★
animation ★★★★
bruitage ★★★★
prix C

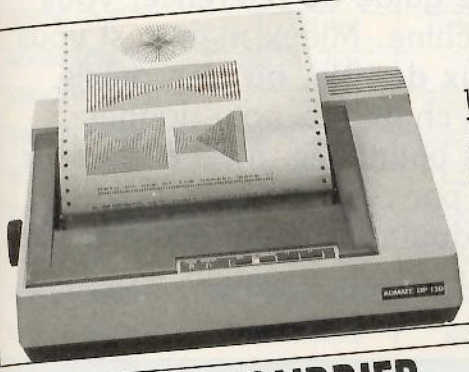


Mettre à profit le potentiel graphique de l'ordinateur et utiliser les personnages de contes pour enfants afin de créer un logiciel éducatif vivant et animé, voici la démarche de ce programme d'éveil destiné aux petits de trois à huit ans. Tout est conçu ici pour exploiter les possibilités d'observation et de mémorisation du jeune enfant grâce à un graphisme très soigné. Abracadabra est un petit magicien qui a pour mission de prendre garde aux huit éléments du temps (soleil, pluie, neige, nuages...), car des voleurs veulent s'en saisir et les cacher dans leur maison. Aussi, dès que la partie commence, l'enfant doit bien faire attention à qui subtilise quoi. C'est en musique que lutin, araignée, sorcière et robot volent les éléments. Après cela, il doit tenter de découvrir, à travers huit petites scènes où l'on voit la demeure des voleurs, les éléments du temps qui se confondent dans le décor. Il suffit de placer Abracadabra au bon endroit pour que l'un d'eux se libère aussitôt. Il n'est pas toujours évident, vu le graphisme très dense, de mener à bien sa mission, mais grâce à ses trois niveaux, ce logiciel permet une progression graduelle en douceur et en couleurs. (Disquette Carraz Editions.)

OPERATION IMPRIMANTES

Control CR Reset

1er PRIX



1 imprimante 80 col IEEE (CP80)	1 690 F
1 logiciel SPEED WRITER (SOFT1)	1 068 F
1 câble parallèle (CBLPRL)	160 F
2000 feuilles de listing (LIST)	220 F
	~~3 138 F~~

L'ensemble au prix incroyable de **2790 F TTC**

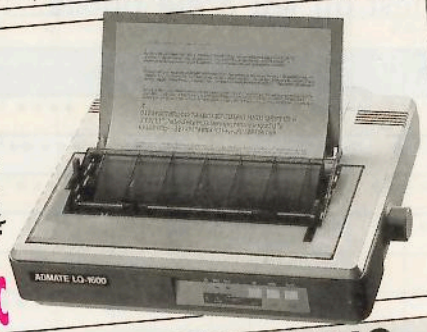
SPECIAL COMPTA

1 imprimante 132 colonnes IEEE (CP480L)	6 650 F
1 logiciel SENATOR (SOFT3)	1 151 F
1 câble parallèle (CBLPRL)	160 F
2000 feuilles de listing (LIST)	220 F
	~~8 181 F~~

L'ensemble au prix incroyable de **7220 F TTC**

SPECIAL COURRIER

1 imprimante 24 aiguilles IEEE (LQ80)	3 990 F
1 logiciel SPEED WRITER (SOFT1)	1 068 F
1 câble parallèle (CBLPRL)	160 F
2000 feuilles de listing (LIST)	220 F
	~~5 438 F~~



L'ensemble au prix incroyable de **4670 F TTC**

SPECIAL P.A.O.

1 imprimante 24 aiguilles IEEE (LQ200)	5 990 F
1 souris graphique avec tapis (QUICK)	590 F
1 logiciel HALO DPE (SOFT6)	550 F
1 tablette à digitaliser 12" (TAB)	3 580 F
1 câble parallèle (CBLPRL)	160 F
2000 feuilles de listing (LIST)	220 F
	~~11100 F~~

L'ensemble au prix incroyable de **10220 F TTC**

SPECIAL DAO

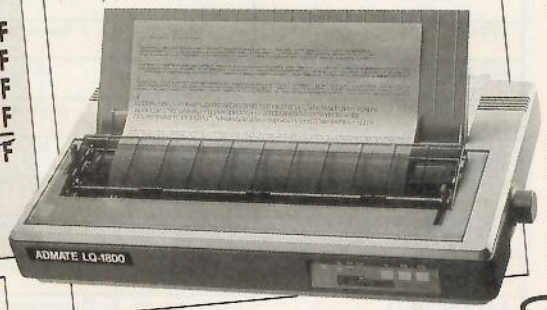
1 imprimante graphique IEEE (CP160)	2 499 F
1 logiciel Dr HALO (SOFT5)	500 F
1 souris scanner 105 mm (SCAN)	2 590 F
1 câble parallèle (CBLPRL)	160 F
2000 feuilles de listing (LIST)	220 F
	~~5 969 F~~

L'ensemble au prix incroyable de **5340 F TTC**

SPECIAL LISTING

1 imprimante rapide 480 cps IEEE (CP480)	4 990 F
1 logiciel PC ORGANISER (SOFT2)	690 F
1 câble parallèle (CBLPRL)	160 F
2000 feuilles de listing (LIST)	220 F
	~~6 060 F~~

L'ensemble au prix incroyable de **5440 F TTC**



ENFIN UN RAYON SOFT

SOFT1 Traitement de texte performant et simple, SPEED WRITER de ID-SOFT — **1 068 F**

SOFT2 Base de données, agenda, calculette, traitement de texte, etc. PC ORGANISER de MICRO APPLICATION — **650 F**

SOFT3 Gestion complète du stock au bilan avec mailing, SENATOR de SIMA — **1 151 F**

SOFT5 Dessin assisté par ordinateur et présentation graphique, Dr HALO III de CYBERNETIS — **500 F**

SOFT6 Dessin assisté par ordinateur et mise en page, HALO DPE de CYBERNETICS — **550 F**

TI-60s

BON A DECOUPER ET A RETOURNER
à Control Reset Paris 8e
34-38, rue de Turin - 75008 PARIS

Nom .....

Adresse .....

.....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

SIGNATURE

☐ *Vite ! Envoyez-moi votre catalogue et tarif complet.*

OPERATION IMPRIMANTES

☐ Je passe une commande des références :

.....

.....

..... + port : .....

Ci-joint un chèque de : .....

Pour accélérer le traitement de votre commande, nous vous invitons à joindre les frais de port à votre règlement. Forfait port et emballage jusqu'à 5 kg : 55 F TTC, plus de 5 kg : contactez-nous au (1) 45 22 51 00.

Control CR Reset

LE RESEAU DES BOUTIQUES CONTROL RESET

REGION PARISIENNE

CONTROL RESET PARIS 15
Près de la porte de Versailles - 44, rue de Cronstadt
75015 PARIS - Tél. (1) 48 42 55 10
10 h - 19 h du mardi au samedi - Métro : Convention

CONTROL RESET PARIS 12
Près de la porte de Vincennes - 60 cours de Vincennes
75012 PARIS - Tél. (1) 43 40 80 80
10 h - 19 h du mardi au samedi - Métro : Porte de Vincennes

CONTROL RESET PARIS 8
Vente par correspondance - 38, rue de Turin
75008 PARIS - Tél. (1) 45 22 51 00
10 h - 19 h du mardi au samedi
Métro : Place de Clichy et Liège

PROVINCE

13 CONTROL RESET MARSEILLE
1, rue Caisserie - 13002 MARSEILLE - Tél. 91 56 64 88
Telex : 403 938 - 10 h - 19 h sans interruption

25 CONTROL RESET BESANÇON
64-71, rue Battant - 25000 BESANÇON - Tél. 81 81 54 84

28 CONTROL RESET DREUX
43, rue Saint-Jean - 28100 DREUX - Tél. 37 42 43 15
10 h - 12 h 30 / 14 h - 19 h - Fermé le mardi

35 CONTROL RESET RENNES
Centre Commercial Beau Soleil
35510 CESSON-SEVIGNE - Tél. 99 79 36 52
10 h - 19 h sans interruption

40 CONTROL RESET AIRE-SUR-ADOUR
Entre Pau et Mont-de-Marsan - 30 rue Gambetta
40800 AIRE-SUR-ADOUR - Tél. 58 71 85 40
9 h - 12 h / 14 h - 19 h

67 CONTROL RESET STRASBOURG
A 300 m de la gare - 80, Faubourg National
67000 STRASBOURG - Tél. 88 75 56 88 - Fax : 88 93 29 80
10 h - 19 h du mardi au samedi

69 CONTROL RESET LYON
Près de la piscine du Rhône - 9/11, rue Salomon Reinach
69007 LYON - Tél. 78 72 25 48 - Télex : 306 184
9 h - 12 h / 14 h - 19 h en semaine
9 h - 12 h le samedi

Nous nous réservons le droit d'apporter toutes modifications susceptibles d'améliorer la qualité de nos produits. Photos non contractuelles.

IZARD créations • RENNES

88 11 DE MONDIAL SHOWROOM

2000 logiciels au banc d'essai

Un travail colossal ! Le résultat d'années de tests ! Une mine inépuisable. Une anthologie ! Un concentré de l'expérience de *Tilt* en matière d'essais de logiciels ! 2000 jeux répertoriés, jugés et notés. Grâce à ce véritable guide de référence, vous connaissez presque tous les jeux qui tournent sur votre machine. Mieux même, si vous êtes séduits par un type de jeu particulier, comme les jeux de rôle, ou bien précis, comme le bowling, vous pouvez rapidement faire votre choix. La note donnée à chaque jeu est utile non seulement pour acheter dans les boutiques, mais aussi pour attribuer une valeur aux logiciels qui sont souvent offerts par ceux qui vendent des ordinateurs d'occasion. Pour ceux qui auraient encore des doutes ou qui voudraient en savoir encore plus, référence est faite à chaque fois au numéro de *Tilt* dans lequel le test du jeu a été publié.

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
10 JEUX FANTASTIQUES	Gremlin Graphics	Spectrum	Compilation action et aventure/action	13	★★★★	★★★	★★★	B	58 RS
10TH FRAME	Access Software	Atari ST	Bowling	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	56 DOS
10TH FRAME	Access Software	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	41 TUB
10TH FRAME	Access Software	PC	Idem	10	★★★	★★★	★★	C	HS 9
1942	Elite	Amstrad CPC	Combat aérien	7	★★	★★	★★	B	HS 7
1942	Nintendo	Nintendo	Idem	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
1943	Capcom	Amstrad CPC	Shoot-them-up scrolling vertical	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	59 RS
1943	Capcom	Commodore 64	Idem	6	★★★	★★★★	★★★	A	A venir
1943	Capcom	Spectrum	Idem	12	★★★	★★★★	★★★	B	59 RS
221 B. BAKER STREET	Data Soft	PC	Cluedo	14	★★★	★★★	★★★	C	HS 9
2400 AD	Origin Systems	Apple II	Jeu de rôle	15	–	–	–	D	53 DOS
3 D HELICOPTER SIMULATOR	Sierra on line	PC	Simulation hélicoptère décor 3 D	14	★★★★	★★★	★★	D	57 DOS
3 D STARFIGHTER	Code Masters	Amstrad CPC	Action shoot-them-up vue frontale	11	★★★★	★★★	★★★	B	53 TUB
3 D STARFIGHTER	Code Masters	Spectrum	Idem	12	★★★★	★★★	★★	A	53 TUB
4 ACES	Digital Integration	Amstrad CPC	Simulateur combat aérien	13	★★★★	–	★★	B	51 CO
4 ACTION-HITS	American Action	Commodore 64	Compilation action guerre	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	49 TUB
4 TH & INCHES	US Gold	Commodore 64	Sport football américain	12	★★★	★★★★	★★★	B	53 TUB
4×4 OFF ROAD RACING	Epyx	Comodore 64	Rallye auto dans le désert	5	★★	★★	★★	B	57B RS
500 CC GRAND PRIX	Microid	PC	Course moto	17	★★★	★★★★	★★★	C	HS 9
6 PAK VOL 3	Elite	Spectrum	Compilation action	14	★★★★	★★★	★★★	A	57B RS
6 PAK	Elite	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 TUB
6 PAK	Elite	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	55 TUB
6 PAK	Hit Pak	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★★	★★★★	★★★★	B	49 TUB
720°	US Gold	Amstrad CPC	Action/sport : multi épreuves skate	11	★★★	★★★★★	★★★	A	51 TUB
720°	US Gold	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	52 TUB
720°	Atari	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★	B	52 TUB
816 PAINT	Baudville	Apple II GS	Création graphique	15	–	–	–	F	58 B DOS
A LA DECOUVERTE DE LA TERRE	Coktel Vision	Amstrad CPC	Educatif géographie 4e et 3e	14	★★★★	–	–	B	54 KID
A LA DECOUVERTE DE LA TERRE	Coktel Vision	Atari ST	Idem	14	★★★★	–	–	C	54 KID
A LA DECOUVERTE DE LA TERRE	Coktel Vision	PC	Idem	14	★★★	–	–	C	54 KID
A LA DECOUVERTE DE LA TERRE	Coktel Vision	Thomson MO et TO	Idem	14	★★★★	–	–	B	54 KID
A LA DECOUVERTE DE LA VIE	Coktel Vision	Amstrad CPC	Biologie 6e	12	★★★	–	–	C	50 KID

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
AAARGH	Melbourne	Amiga	Arcade vue semi 3D	14	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	56 TUB
ACADEMY	CRL	Amstrad CPC	Combat spatial 3D	15	★★★	★★★★	★★★	B	HS 7
ACADEMY (TAU CETI II)	CRL	PC	Action/stratégie combat spatial	14	★★★	★★★★	★★	C	54 TUB
ACE II	Cascade Games	PC	Simulateur de combat aérien	14	★★★★	★★★	★★	C	HS 9
ACE II	Cascade Games	Spectrum	Idem	11	★★★	★★★★	★	B	53 CO
ACE OF ACES	US Gold	Atari XL	Combat aérien multi mission	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★	B	56 TUB
ACE OF ACES	US Gold	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★	B	HS 7
ACE OF ACES	US Gold	PC	Idem	14	★★★★★	★★★	★★★★	C	HS 9
ACROJET	Microprose	Amstrad CPC	Idem	15	★★★	★★★	★★	B	57 DOS
ACROJET	Microprose	Commodore 64	Idem	15	★★★★	★★★	★★★	B	57 DOS
ACROJET	Microprose	Spectrum	Idem	16	★★★	★★★★	—	B	59 RS
ACTION FIGHTER	Sega	Sega	Course vue aérienne/combat	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	49 BAN
ACTION FORCE	Virgin Games	Commodore 64	Arcade hélicoptère vue latérale	9	★★★★★	★★★★	★★★★	B	52 CO
ACTION FORCE II	Virgin Games	Spectrum	Action plates-formes	15	★★★★★	★★★★★	★★	A	59B RS
ACTION SERVICE	Cobra Soft	Atari ST	Action entraînement militaire	16	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59B HIT
ADDICTABALL	Alligata	Amiga	Action : casse-briques	15	★★★★	★★★★	★★★★	B	59 RS
ADDICTABALL	Alligata	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★	C	50 TUB
ADDICTABALL	Alligata	Comodore 64	Idem	13	★★★	★★★★	★★★★	A	53 CO
ADVANCED OCP ART STUDIO (THE)	Rainbird	Amstrad CPC	Création graphique	19	★★★★★★	—	—	F	HS 7
ADVANCED OCP ART STUDIO (THE)	Rainbird	Atari ST	Idem	17	★★★★★★	—	—	C	52 TP
AEGIS ANIMATOR	Aegis Development	Amiga	Création graphique : animation	18	—	—	—	F	53 DOS
AEGIS ANIMATOR	Aegis Development	Atari ST	Idem	15	—	—	—	F	54 DOS
AEGIS DRAW	Aegis Development	Amiga	CAO dédié architecture	16	★★★★★	—	—	E	53 TP
AFFAIRE SANTA FE (L')	Infogrames	Amstrad CPC	Aventure style BD (F)	13	★★★★	—	★★★	B	53 SOSC
AFFAIRE SYDNEY (L')	Infogrames	Amstrad CPC	Aventure policière	14	★★★★★	★★★★	—	B	HS 7
AFFAIRE SYDNEY (L')	Infogrames	PC	Idem	14	★★★★	—	—	C	53 CO
AFFAIRE VERA CRUZ (L')	Infogrames	Amstrad CPC	Aventure policière	15	★★★★★	—	★★★	B	HS 7
AFFAIRE VERA CRUZ (L')	Infogrames	PC	Idem	14	★★★★	—	—	C	53 SOSC
AFFAIRE (L')	Infogrames	PC	Aventure policière icône (F)	10	★★★	—	★★	C	52 SOSC
AFTER BURNER	Sega	Sega	Shoot-them-up frontale 3D	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	54 BAN
AGENT X II	Mastertronic	Commodore 64	Shoot-them-up scrolling latéral	12	★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 CO
AIRBALL CONSTRUCTION KIT	Microdeal	Atari ST	Conception de jeu	14	★★★★★	—	—	B	50 TUB
AIRBONE RANGER	Microprose	Commodore 64	Action/stratégie	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	51 TUB
ALBEDO	Myriad	Amiga	Action multi épreuves	11	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	61 RS
ALBEDO	Myriad	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	58 HIT
ALBUM PC (L')	Ubi Soft	PC	Compilation aventure (F)	14	★★★★	—	—	C	61 RS
ALCAZAR	Telegames USA	Console Coleco	Arcade/aventure décor vue aérienne	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	52 BAN
ALESTA	Sega	Sega	Shoot-them-up vertical	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	56 BAN
ALEX HIGGINS WORLD SNOOKER	Amstrad	PC	Billard	16	★★★★★	★★★★★	★★	C	HS 9
ALEX KID IN MIRACLE WORLD	Sega	Sega	Aventure/action	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	50 BAN
ALIEN FIRES	Paragon	Amiga	Aventure/jeu de rôle animé 3D (A)	17	★★★★★★	★★★	★★★★★	C	55 SOS
ALIEN MIND	PBI Software	Apple II GS	Aventure/action salle vue aérienne	19	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	57 HIT
ALIEN SYNDROME	US Gold	Amiga	Action/tir style « Gauntlet »	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	58B RS
ALIEN SYNDROME	US Gold	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★	C	57B HIT
ALIEN SYNDROME	US Gold	Commodore 64	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★★	B	57B HIT
ALIEN SYNDROME	Sega	Sega	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	57B HIT
ALIEN STRIKE	Robtek	Amiga	Action spatiale	12	★★	★★★★	★★★★★	C	51 TUB
ALL STARS	The Edge	Amstrad CPC	Compilation arcade/aventure	13	—	—	—	B	56 TUB

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
ALLEMAND VOL 1	Cedic Nathan	Thomson	Educatif allemand 6e et 5e	13	★★★★	—	—	B	54 KID
ALLEYCAT	Hewson	Commodore 64	Space invaders	16	★★★★★	★★★★	★★★★	B	49 DOS
ALTAIR	Ere informatique	Atari ST	Réflexe	14	★★★★★	★★★★★	★★	C	49 DOS
ALTER EGO	Activision	PC	Rôle et réflexion	17	★★★	—	—	D	HS 9
ALTERNATE REALITY	Datasoft	Atari ST	Jeu de rôle	18	★★★★★	—	—	D	53 DOS
ALTERNATE REALITY : THE DONJON	Datasoft	Commodore 64	Jeu de rôle classique (A)	15	★★★	★★	★★	C	55 SOS
ALTERNATIVE WORLD GAMES	Gremlin Graphics	Commodore 64	Sports multi épreuve	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	52 TUB
ALTERNATIVE WORLD GAMES	Gremlin Graphics	Spectrum	Idem	13	★★★★★	★★★	★★★	B	57B RS
AMAUROTE	Mastertronic	Amstrad CPC	Action vue semi 3D	10	★★★	★★	★★★	A	47 TUB
AMERICAN ROAD RACER	Silverbird	Commodore 64	Course de voiture vue frontale	11	★★★	★★★	★★	A	58 RAP
AMERICA'S CUP	Free Game Blot	PC	Simulateur de régate	15	★★★★	—	—	D	HS 9
AMIGA KARATE	Paradox	Amiga	Arts martiaux	12	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	52 DOS
AMIGA PROTECTOR	Paradox	Amiga	Shoot-them-up scrolling horizontal	5	★★	★★	★★★★	B	58 RS
AMY PUTT	Digitek	Amiga	Golf miniature	12	★★★	★★★★	★★	C	59 RS
ANACRACK	Commande Electronique	PC	Anagrammes	15	★★★★	★★★	★★★	E	HS 9
ANARCHY	Rack It	Commodore 64	Action/stratégie	12	★★★★	★★★★	★★★★★	A	51 CO
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	Broderbund	PC	Wargame-carte animé	17	★★	★★★★	★	C	58 RS
ANDY CAPP	Mirrorsoft	»Commodore 64	Arcade/aventure	12	★★★★★	★★★★★	★★★	B	52 TUB
ANGE DE CRISTAL (L')	Ere informatique	Amstrad CPC	Aventure/action style « Crafton »3D	18	★★★★★	★★★★★★	★★★	C	51 TUB
ANGE DE CRISTAL (L')	Ere informatique	Atari ST	Idem	15	★★★★	★★★★	★★★	C	54 SOS
ANGLAIS II	Edil Belin	Thomson TO 8, 9 et 9+	Educatif anglais classe de 6e	15	★★★	—	—	D	52 KID
ANGLAIS III	Edil Belin	Thomson	Educatif : anglais	15	★★★	—	—	D	53 KID
ANGLAIS POUR LE BAC	Cedic-Nathan	PC	Educatif	17	—	—	—	E	50 KID
ANIMATIC	Loriciels	Atari ST	Création graphique	14	—	—	—	C	54 DOS
ANIMATIX	Infogrames	Thomson TO 8, 9 et 9+	Création d'animations	11	—	—	—	C	54 DOS
ANIMATOR (THE)	Discovery	Amstrad CPC	Animation graphique	12	—	—	—	E	54 DOS
ANNALES DE ROME	PSS	Atari ST	Wargame sur carte	12	★★	—	—	B	56 TUB
ANNALES DE ROME	PSS	Commodore 64	Idem	12	★★	—	—	B	56 TUB
ANNALES DE ROME	PSS	PC	Idem	12	★★	—	—	B	56 TUB
ANNALES DE ROME	PSS	Amstrad CPC	Idem	12	★★★	★★	★★	B	49 CO
ANNEAU DE ZENGARA (L')	Ubi Soft	Amstrad CPC	Aventure rôle icones (F)	15	★★★★	★★★	★★	B	51 SOSC
APACHE STRIKE	Silicon Beach	Macintosh	Action/jeu de tir	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	F	A venir
APOCALYPSE	Ere informatique	Amstrad CPC	Wargame/stratégie politique	10	★★★	★★	★★	C	56 CO
APPOLO 18	Accolade	Commodore 64	Simulateur de vol spatial	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	53 TP
AQUANAUTE	Fil	Thomson TO 8, 9 et 9+	Action/éducatif milieu marin	12	★★★★	★★★	★★★	B	54 TUB
ARAC AND THE ARACHNIDROID	PC Leisure	PC	Action/échelle	10	★★★	★★★★	★	A	57 RAP
ARCHE DU CAPITAINE BLOOD (L')	Ere international	Amstrad CPC	Aventure/action stratégie (F) icônes	16	★★★★	★★★★★	★★★	C	55 SOS
ARCHE DU CAPITAINE BLOOD (L')	Métal hurlant	Atari ST	Idem	15	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	D	51 TP
ARCHE DU CAPITAINE BLOOD (L')	Ere informatique	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★	C	HS 9
ARCHON	Electronic Arts	Amiga	Action/stratégie	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	51 CO
ARCHON	Electronic Arts	Macintosh	Idem	14	★★★	★★★★	★★	C	A venir
ARCHON	Electronic Arts	PC	Idem	14	★★★	★★★	★★	C	HS 9
ARCHON COLLECTION (THE)	Electronic Arts	Commodore 64	Action/réflexion	14	★★★	★★★★	★★★★★	B	56 CO
ARCHON II : ADEPT	Electronic Arts	Amiga	Action/stratégie	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	51 CO
ARCTIFOX	Electronic Ats	Amstrad CPC	Action/stratégie combat de char	11	★★★	★★	★★	B	57 RS
ARCTIFOX	Electronic Ats	Commodore 64	Idem	12	★★★★	★★★	★★★★	A	54 TUB
ARCTIFOX	Electronic Arts	PC	Idem	15	★★★	★★★★★	—	E	47 CO
ARENA	Psygnosis	Amiga	Athlétisme : dessins très réalistes	11	★★★★	★★★★★	★★	C	52 TUB

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
ARKANOID	Imagine	Amiga	Action/casse-briques	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	56 TUB
ARKANOID	Imagine	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	B	HS 7
ARKANOID	Imagine	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	46 CO
ARKANOID	Imagine	Commodore 64	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	42 TUB
ARKANOID	Imagine	PC	Idem	13	★★	★★★★	★★	C	54 TUB
ARKANOID	Imagine	Thomson TO	Idem	12	★★★	★★★★★	★	B	46 CO
ARKANOID II	Imagine	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★	B	55 RAP
ARKANOID II	Imagine	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57B RS
ARKANOID II	Imagine	Spectrum	Idem	17	★★★★	★★★★★★	★★★★★	B	57 RS
ARKANOID REVENGE OF DOH	Imagine	Commodore 64	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	54 TUB
ARMAGEDDON MAN (THE)	Martech	Amstrad CPC	Wargame	14	★★★	–	–	C	50 RAP
ARMAGEDDON MAN (THE)	Electronic Arts	Atari ST	Idem	13	★★★★	–	★★★★	C	57B RS
ARMAGEDDON MAN (THE)	Martech	Spectrum	Idem	17	★★★★	–	–	B	RS
ARMAGEDDON MAN (THE)	Martech	Commodore 64	Idem	14	★★★★	–	★★★	B	50 CO
ARMCHAIR QUATERBACK	PLC	PC	Football américain et stratégie	4	★	★	★	B	53 CO
ARMY MOVES	Imagine	Amiga	Action/échelle guerre vue latérale	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	59B RS
ARMY MOVES	Imagine	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	58 RS
ART OF CHESS (THE)	Titus	Atari ST	Echelle 3D	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	55 TP
ARTIST	Micro Application	Atari ST	Création graphique animation	18	★★★★★★	★★★★★★	–	E	52 TP
ARTIST (THE)	Softechnics	Spectrum	Création graphique	17	–	–	–	C	58B DOS
ARTWORX	Power House	Spectrum	Création graphique	15	–	–	–	C	58B DOS
ASSIMIL	Ere Informatique	Amstrad CPC	Educatif : anglais	17	★★★	–	–	C	51 KID
ASTERIX	Coktel vision	Amiga	Aventure graphique style BD (F)	14	★★★★★	★★★	★★★	C	55 CO
ASTERIX	Melbourne House	Amstrad CPC	Idem	12	★★★	★★	★★	B	HS 7
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	Coktel Vision	Atari ST	Aventure graphique style BD	14	★★★★★	★★★	–	B	51 SOSC
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	Coktel Vision	PC 1512 CGA EGA	Idem	16	★★★★★★	★★★	★★★	C	51 CO
ASTRO WARRIOR	Sega	Sega	Shoot-them-up space invaders	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 DOS
ATF	Digital Integration	Spectrum	Shoot-them-up vue frontale	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★	A	53 TUB
ATHENA	Imagine	Commodore 64	Action	9	★★	★★★★	★★★	A	51 CO
ATHLETES (LES)	Infogrames	Thomson 8, 9 et 9+	Simulation sportive multi épreuve	12	★★★★	★★★★	★★★	C	55 TUB
ATLAS FRANCE	Coktel Vision	Atari ST	Educatif géographie	16	–	–	–	–	59 KID
ATV SIMULATOR	Codemasters	Amstrad CPC	Action/course de quad vue latérale	12	★★★★	★★★★★	★★★	A	58 RS
ATV SIMULATOR	Codemasters	Commodore 64	Idem	12	★★	★★★	★★	B	53 TUB
AU NOM DE L'HERMINE	Coktel Vision	PC	Aventure éducative	13	★★★★★	–	★★★	F	50 SOSC
AUTODUEL	Origin	Atari ST	Action/stratégie combat auto	13	★★★★	★★★	★★★	C	49 CO
AZTEC AVENTURE	Sega	Sega	Action labyrinthe vue semi 3D	10	★★★	★★★★	★★★★	C	58 RS
B 24	SSI	PC	Simulation de guerre/stratégie	14	★★	★★	★★★	C	56 TUB
BACK TO THE FUTURE	Firebird	Spectrum	Action/stratégie	6	★★	★★	★★	A	49 CO
BACKLASH	Novagen	Amiga	Action/guerre 3D	14	★★★★	★★★★★★	★★★	C	52 CO
BACKLASH	Novagen	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	51 TUB
BAD CAT	Rainbow Arts	Amiga	Sport multi épreuve	14	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	52 TUB
BAD CAT	Go	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	57B RS
BAD CAT	Rainbow Arts	Atari ST	Idem	14	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	52 TUB
BAD CAT	Go	Commodore 64	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	57B RS
BALANCE OF POWER	Mindscape	PC	Wargame	15	★★★★	–	–	D	HS 9
BALL BREAKER	CRL	Amstrad CPC	Action/casse-briques	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	HS 7
BALL BREAKER	CRL	Spectrum	Idem	14	★★★★★	★★★	★★★★	B	50 CO
BALL RAIDER	Robtek	Amiga	Idem	12	★★	★★★★	★★★	B	53 TUB

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
BALLOON FIGHT	Nintendo	Nintendo	Action/échelle	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
BANGKOK KNIGHTS	System 3	Commodore 64	Boxe/Thai	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	52 DOS
BANK BUSTER	Methodic Solution	Amiga	Action/casse briques scenarisé	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	57B HIT
BANK BUSTER	Methodic Solution	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	57B HIT
BARBARIAN	Palace Software	Amiga	Combat à l'épée vue latérale	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	56 TUB
BARBARIAN	Palace Software	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★	★★★★★★	★★★★	B	41 TUB
BARBARIAN	Psygnosis	Atari ST	Aventure action plates-formes icônes	16	★★★★★★	★★★★	★★★★★	C	46 TUB
BARBARIAN	Palace Software	Commodore 64	Combat à l'épée vue latérale	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	—
BARBARIAN II	Palace Software	Commodore 64	Arcade aventure combat	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59B HIT
BARD'S TALE II	Electronic Arts	Amiga	Aventure rôle décor 3D frontal	18	★★★★	★★★★★★	★★★★	C	57 SOS
BARD'S TALE II	Electronic Arts	Apple II	Idem	16	★★★★★	—	—	E	53 DOS
BARD'S TALE II	Electronic Arts	Commodore 64	Idem	18	★★★	—	—	D	53 DOS
BARD'S TALE III	Electronic Arts	Apple II	Jeu de rôle décor 3D frontal (A)	17	★★★	★★	★★	C	55 SOS
BARD'S TALE III	Electronic Arts	Commodore 64	Idem	14	★★★★	★★	★★★	B	57B SOSC
BARD'S TALE (THE)	Electronic Arts	Amiga	Idem	18	★★★★★★	—	—	D	53 DOS
BARD'S TALE (THE)	Electronic Arts	Amstrad CPC	Idem	15	★★	—	—	B	57 RAP
BARD'S TALE (THE)	Electronic Arts	Apple II GS	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	53 CO
BARD'S TALE (THE)	Electronic Arts	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	50 CO
BARD'S TALE (THE)	Electronic Arts	Commodore 64	Idem	15	★★★★★	★★★	★★	C	51 SOSC
BARD'S TALE (THE)	Electronic Arts	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★	C	54 CO
BARD'S TALE (THE)	Electronic Arts	Spectrum	Idem	15	★★	—	—	B	57 RAP
BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE	Gremlin	Amstrad CPC	Aventure/action échelle	12	★★★	★★	★★	B	51 CO
BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE	Gremlin	Commodore 64	Idem	13	★★★★★	★★★★	★★	A	51 SOSC
BASKET MASTER	Imagine	Amstrad	Basket Ball	13	★★★★★	★★★★	★★★★	B	54 CO
BASKET MASTER	Imagine	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	53 RS
BASKET MASTER	Imagine	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	B	53 RS
BATAILLE POUR RFA	PSS	Amstrad CPC	Wargame sur carte	15	★★★★	—	★	B	57 RAP
BATTLE CHESS	Interplay Electronique Arts	Amiga	Réflexion/échecs animés 3D	19	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	58 HIT
BATTLE DROIDZ	Electronic Software	Commodore 64	Arcade/inertie	13	★★★★★	★★★★★★	★★★★	—	59B RS
BATTLE VALLEY	Rack It	Commodore 64	Shoot-them-up scrolling latéral	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	1	55 TUB
BATTLESHIPS	Elite	Amiga	Bataille navale/tir et stratégie	8	★★★★	★★	★★★★	C	53 CO
BATTLESHIPS	Elite	Amstrad CPC	Idem	7	★★★	★★	★★	B	50 CO
BATTLESHIPS	Elite	Atari ST	Idem	11	★★★★★	★★★	★★★★	B	54 CO
BATTLESHIPS	Elite	Spectrum	Idem	10	★★★★	★★★	★★★	B	47 TUB
BATTLESTATIONS	Addictive	Commodore 64	Action/tir	10	★★★	★★★★	★★★★	B	59B RS
BEACH BUGGY SIMULATOR	Firebird	Commodore 64	Action/course de buggy vue latérale	5	★★	★★	★★	A	57 RAP
BEACH HEAD II	Mastertronic	Amstrad CPC	Action/guerre	10	★★★	★★★	★	A	53 CO
BEAT-IT	Mastertronic	Commodore 64	Action/échelle simpliste	8	★★	★★	★★★	A	52 CO
BEDLAM	Go	Amstrad CPC	Shoot-them-up scrolling vertical	10	★★★★	★★★★	★★★	B	54 CO
BEDLAM	Go	Commodore 64	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★★★	B	53 TUB
BEDLAM	Go	PC	Idem	13	★★★	★★★★	—	B	54 CO
BEDLAM	Go	Spectrum	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	54 CO
BERMUDA PROJECT	Mirrorsoft	Amiga	Aventure/action	9	★★	★★★	—	C	58B SOSC
BERMUDA PROJECT	Mirrorsoft	Atari ST	Aventure animée	9	★★	★★★	—	C	57B SOSC
BETE DU GEVAUDAN (LA)	CIL	Apple II	Aventure	12	★★★	★	★★★★	C	55 DOS
BETTER DEAD THAN ALIEN	Electra	Amiga	Shoot them up	11	★★★★	★★★★	★★★★★	C	58 RS
BETTER DEAD THAN ALIEN	Electra	Atari ST	Idem	11	★★★★	★★★★	★★★★	C	58 RS
BEYNOND DARK CASTLE	Silicon Beach	Macintosh	Arcade/échelle	19	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	E	59B HIT

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
BEYOND THE ICE PALACE	Elite	Amiga	Action/combat échelle vue latérale	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57B RS
BEYOND THE ICE PALACE	Elite	Amstrad CPC	Action/échelle	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	55 RS
BEYOND THE ICE PALACE	Elite	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	55 TUB
BEYOND ZORK	Infocom	Apple II GS	Jeu de rôle textuel (A)	15	—	—	—	D	56 SOSC
BEYOND ZORK	Infocom	Atari ST	Idem	14	—	—	—	C	54 SOSC
BILL PALMER	Arcan	Atari ST	Aventure policière icônes et dessin BD	15	★★★★★	—	★★★	B	51 SOS
BILLIARD PARLOUR	Domaine public	Macintosh	Simulation de billard	13	★★	★★★	★	A	A venir
BILLY 2	Loriciels	Amstrad CPC	Action/échelle	14	★★★★	★★★★	★★★	B	51 TUB
BIONIC COMMANDO	Capcom	Amiga	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★★★	C	57B HIT
BIONIC COMMANDO	Capcom	Amstrad CPC	Idem	7	★★	★★★★	★★★	C	57B HIT
BIONIC COMMANDO	Capcom	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★★★	C	57B HIT
BIONIC COMMANDO	Capcom	Commodore 64	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	57B HIT
BIONIC COMMANDO	Capcom	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	57B HIT
BIRDIE	Ere Informatique	Amstrad CPC	Arcade	14	★★	★★★★	★	B	50 TUB
BISMARCK	PSS	Commodore 64	Wargame maritime combat	13	★★★★	★★	★★★★	B	56 TUB
BIVOUAC	Infogrames	Amiga	Sport : simulation d'alpinisme	17	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	58B RS
BIVOUAC	Infogrames	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★	★★★★	—	B	50 CO
BIVOUAC	Infogrames	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★	C	51 TUB
BIVOUAC	Infogrames	Commodore 64	Idem	16	★★★★	★★★★★	—	C	53 CO
BIVOUAC	Infogrames	PC	Idem	13	★★★	★★★★	★	C	52 TUB
BIVOUAC	Infogrames	Thomson TO et MO	Idem	17	★★★★★	★★★★	★★★	C	49 TP
BLACK CAULDRON	Sierra on Line	PC	Aventure animée	15	★★★★★	★★★	★★	D	HS 9
BLACK JACK ACADEMY	Micro Illusions	Amiga	Reflexion/black jack	14	★★★★★	—	★★★★	C	54 CO
BLACK JACK ACADEMY	Micro Illusions	Apple II GS	Idem	13	★★★★	★★★	★★★	C	54 CO
BLACK LAMP	Firebird	Amiga	Aventure/action échelle	5	★★★★★	★★★★	★★★★	B	58 RAP
BLACK LAMP	Firebird	Atari ST	Action/échelle	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	53 CHA
BLACK LAMP	Firebird	Commodore 64	Idem	13	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	56 TUB
BLACK SHADOW	CRL	Amiga	Shoot-them-up scrolling vertical	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	55 TUB
BLADE EAGLE	Sega	Sega	Shoot-them-up	10	★★★	★★★★	★★★★	C	57B RS
BLASTABALL	Mastertronic	Amiga	Sport spatial vue aérienne	12	★★★★	★★★★★	★★★	B	55 TUB
BLAZING PADDLES	Sun Com	Commodore 64	Création graphique (CF design lab)	16	—	—	—	—	58B DOS
BLOCKBUSTERS	Domark	Spectrum	Réflexion : questions réponses	9	★★	—	★	B	53 CO
BLOOD BROTHERS (THE)	Gremlin	Amstrad CPC	Action	9	★★★	—	—	—	59 RS
BLOOD BROTHERS (THE)	Gremlin	Spectrum	Idem	12	★★★	★★★★	★	—	59 RS
BLOOD VALLEY	Gremlin	Amstrad CPC	Aventure/action vue latérale (A)	10	★★★★	★★★★	★★★★	A	54 TUB
BLOOD VALLEY	Gremlin	Commodore 64	Idem	10	★★★★	★★★★	★★★★	A	54 TUB
BLOOD VALLEY	Gremlin	Spectrum	Idem	12	★★★	★★★★	★★	A	54 TUB
BLUE STAR	Free Game Blot	Thomson MO et TO	Space invaders	6	★★	★	★	B	49 DOS
BLUE WAR	Free Game Blot	Amstrad CPC	Simulation	13	★★★★	★★	★★★	C	HS 7
BLUE WAR	Go	Atari ST	Combats maritimes	14	★★★★★	★★	★★★	C	51 TUB
BLUEBERRY ET LE SPECTRE	Coktel Vision	Amiga	Aventure/action style BD (F)	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	56 SOSC
BLUEBERRY ET LE SPECTRE	Coktel Vision	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★	C	51 SOSC
BLUEBERRY ET LE SPECTRE	Coktel Vision	PC 1512 EGA CGA	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★	C	51 CO
BMX SIMULATOR	Code Masters	Atari XL et XE	Vélocross action vue semi 3D	14	★★★★★★	★★★★★	★★★★	A	55 TUB
BMX SIMULATOR	Code Masters	Amiga	Course vélocross vue aérienne	13	★★★★★	★★★★	★★★	C	56 TUB
BMX SIMULATOR	Code Masters	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★	★★★	C	56 TUB
BOB MORANE CHEVALERIE	Infogrames	Amstrad CPC	Aventure/action médiévale	13	★★★	★★★	★★★	C	51 TP
BOB MORANE CHEVALERIE	Infogrames	Atari ST	Idem	13	★★★	★★★★	★★★★	C	51 TP

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
BOB MORANE CHEVALERIE	Infogrames	PC	Action/aventure	14	★★★★	★★★★	★★★	C	HS 9
BOB MORANE CHEVALERIE	Infogrames	Thomson MO6 et TO	Idem	13	★★★	★★★	★★★	C	51 TP
BOB MORANE JUNGLE	Infogrames	Atari ST	Aventure/action	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	52 TUB
BOB MORANE JUNGLE	Infogrames	PC CGA	Idem	6	★★	★★★★	★★	C	52 TUB
BOB MORANE JUNGLE	Infogrames	Thomson TO8 et 9+	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	51 TUB
BOB MORANE OCEAN	Infogrames	Amiga	Aventure/action style BD (F)	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59 RS
BOB MORANE OCEAN	Infogrames	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	56 TP
BOB MORANE OCEAN	Infogrames	PC	Idem	—	—	—	—	—	HS 9
BOB MORANE SCIENCE-FICTION	Infogrames	Amstrad CPC	Aventure spatiale	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	51 TUB
BOB MORANE SCIENCE-FICTION	Infogrames	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★★	C	51 TUB
BOB MORANE SCIENCE-FICTION	Infogrames	PC CGA	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★	C	52 TUB
BOB MORANE SCIENCE-FICTION	Infogrames	Thomson TO8 et 9+	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	51 TUB
BOB WINNER	Loriciels	Amstrad CPC	Action/combat vue latérale	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	HS 7
BOB WINNER	Loriciels	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★	C	49 CO
BOB WINNER	Loriciels	PC	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★	C	HS 9
BOBO	Infogrames	Amiga	Action multiépreuve	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57 HIT
BOBO	Infogrames	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★	B	59B RS
BOBO	Infogrames	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	53 TUB
BOBO	Infogrames	PC	Idem	—	—	—	—	—	HS 9
BOBO	Infogrames	Tomson TO8, 9 et 9+ MO6	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 TUB
BOBSLEIGH	Digital Integration	Commodore 64	Sport/Bobsleigh	10	★★★	★★★★★	★★★★	B	53 CO
BOBSLEIGH	Digital Integration	Spectrum	Idem	10	★★★★	★★★★	★★★	B	53 CO
BOLO	Application Systems	Atari ST	Action/ casse-briques	13	★★	★★★★★	★★★	C	58 RS
BOMB JACK	Elite	Amiga	Action/échelle	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	58B RS
BOMB JACK	Elite	Amstrad CPC	Idem	13	★★★	★★★	★★★	B	HS 7
BOMB JACK	Elite	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★	C	58 RS
BONE CRUNCHER	Superior Soft	Amiga	Action échelle/réflexion	12	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	56 TUB
BOOK OF THE DEAD	CRL	Amstrad CPC	Aventure graphique (A)	8	—	★★	—	B	50 CO
BOOK OF THE DEAD	CRL	Spectrum	Idem	11	★★★	—	—	B	49 SOSC
BOP'WRESTLE	Melbourne House	Commodore 64	Catch	14	★★★★	★★★	★★★	B	50 CHA
BOP'WRESTLE	Mindscape	PC	Idem	13	★★★	★★★	★★	C	50 CHA
BOSCONIAN	Mastertronic	Commodore 64	Action spatiale : scrolling vertical	10	★★★★	★★★★★	★★★★	A	53 CO
BOSSE DES MATHS	Coktel Vision	Atari ST	Mathématiques	16	★★★★	—	—	C	57 KID
BOULDER DASH	First Star	Amstrad CPC	Action type « Boulder Dash »	14	★★★★	★★★★★	★★★	B	HS 7
BOULDER DASH	Telegames USA	Console Coleco	Idem	9	★★★★★	★★★	★★★★	C	52 BAN
BOULDER DASH	First Star	PC	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★	B	HS 9
BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT	First Star	Atari ST	Idem	15	★★★	★★★★	★★★	B	47 CO
BRAIN POWER	Softbook	Thomson TO9	Action/stratégie vue aérienne	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	52 TUB
BRAIN STORM	Rotbek/ King Size	Amiga	Réflexion/jeu de cartes	12	★★★	—	★★★	B	53 CO
BRAVE STARR	Go	Amstrad CPC	Aventure/action vue latérale	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	53 CO
BRAVE STARR	Go	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★	★★★	B	53 CO
BRAVE STARR	Ablex	Spectrum	Idem	11	★★★	★★★	★★	B	53 CO
BREACH	Omnitrend	Atari ST	Wargame/jeu de rôle (A)	12	★★	—	★	D	49 TUB
BREAKER	Free Game Blot	Thomson TO8, 9, 9+	Casse-briques	11	★★★	★★★★	★★	B	51 CO
BRIDGE 4.0	Artworx	PC	Bridge	10	★	—	—	C	HS 9
BRIDGE 5.0	Artworx	PC	Idem	10	★	—	—	C	HS 9
BRIDGE PLAYER 2000	CP Software	PC	Idem	15	★★★	—	—	C	HS 9
BUBBLE BOBBLE	Firebird	Amiga	Action/stratégie plates-formes	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	55 TUB

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
BUBBLE BOBBLE	Firebird	Amstrad CPC	Action/stratégie style Pac Man	14	★★★★★	★★★★★	★★★	B	53 TUB
BUBBLE BOBBLE	Firebird	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	52 TUB
BUBBLE BOBBLE	Firebird	Commodore 64	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★★	B	50 TUB
BUBBLE GHOST	Ere Informatique	Amiga	Action/salle/inertie	15	★★★★	★★★★	★★★★	C	57 RS
BUBBLE GHOST	Ere Informatique	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	52 TUB
BUBBLE GHOST	Accolade	Apple II GS	Idem	17	★★★★	★★★★	★★★	C	57 RS
BUBBLE GHOST	Ere Informatique	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★	B	49 TUB
BUBBLER	Ultimate	Spectrum	Aventure/action inertie vue semi 3D	16	★★★★	★★★★★	★★★	B	49 TUB
BUGGY BOY	Elite	Amiga	Course de buggy vue frontale	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★	C	57 RS
BUGGY BOY	Elite	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★	C	55 TP
BUGGY BOY	Elite	Commodore 64	Idem	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★	B	51 DOS
BUGGY BOY	Elite	Spectrum	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★★	B	57 RS
CAD 3D 2.0	Antic	Atari ST	Dessin 3D	19	★★★★★★	★★★★★★	—	F	50 TP
CALIFORNIA GAMES	Epyx/US Gold	Amstrad CPC	Sports d'été multiépreuve	14	★★★★	★★★★	★★★	A	52 TUB
CALIFORNIA GAMES	Epyx	Apple II	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★	D	54 CO
CALIFORNIA GAMES	Epyx	Commodore 64	Idem	16	★★★★	★★★★★★	★★★	B	49 TP
CALIFORNIA GAMES	Epyx	PC	Idem	17	★★★★★	★★★★	★★★★	C	HS 9
CALIFORNIA GAMES	Epyx	Spectrum	Idem	13	★★★	★★★★★	★	B	53 CO
CAO	Loriciels	Amstrad CPC	Création graphique 3D	11	—	—	—	D	53 TUB
CAO 3D	Ere Informatique	Amiga	CAO en 3D (dédié architecture)	18	★★★★★	★★★★★★	—	D	51 TP
CAPONE	Actionware	Amiga	Action/tir sur cible	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	56 TP
CAPTAIN AMERICA	Go	Atari ST	Action/échelle	12	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	57B RS
CAPTAIN AMERICA	Go	Commodore 64	Idem	12	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	50 TUB
CAPTAIN AMERICA	Go	Spectrum	Idem	12	★★★★	★★★★	★★	A	53 CO
CARD SHARKS	Accolade	Commodore 64	Réflexion/jeux de cartes	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	54 TUB
CARRIER COMMAND	Rainbird	Amiga	Simulateur en 3D combat/stratégie	19	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	58 RS
CARRIER COMMAND	Rainbird	Atari ST	Idem	19	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	56 TP
CARRIERS AT WAR 1941-1945	Electronic Arts	Commodore 64	Wargame sur carte	14	★★	—	—	C	58 RS
CARTOON DESIGN DISK	Antic	Atari ST	Complément dessin A Cyber Studio	15	★★★★	★★★★★★	—	D	58B CREA
CASINO ROULETTE	CDS	Atari ST	Jeu de société	12	★★★★	★★★	★★★	C	56 CO
CASQUE DES FORGERONS (LE)	Coconuts	PC	Jeu de rôle	13	★★★	—	—	C	HS 9
CASQUE DES FORGERONS (LE)	Seci Coconuts	Atari ST	Idem	12	★★	—	★	C	51 SOS
CATCH 23	Martech	Amstrad CPC	Aventure	14	★★★★	★★★	★★★	B	HS 7
CATCH 23	Martech	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	52 SOSC
CHAIN REACTION	Durell	Amstrad CPC	Action salle/vue semi 3D	11	★★★★	★★★★	★★★	B	55 CO
CHAIN REACTION	Durell	Commodore 64	Idem	11	★★★	★★★★	★★★	B	55 CO
CHALLENGE OF THE GOBOTS	Raktor	Commodore 64	Action/vue latérale	15	★★★★	★★★★	★★★★	B	45 TUB
CHALLENGE OF THE GOBOTS	Raktor	Amstrad CPC	Idem	7	★★	★★★	★★★★	B	47 CO
CHALLENGER	Anco	Amiga	Shoot-them-up deux joueurs	12	★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 CO
CHAMPION SHIP SPRINT	Electric Dreams	Amstrad CPC	Course de voitures action « circuit 24 »	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	54 CO
CHAMPIONSHIP BACKGAMMON	Robtek	Amiga	Réflexion Backgammon	8	★★	—	★	B	53 CO
CHAMPIONSHIP BASE-BALL	Activision	PC	Base-Ball	14	★★★★	★★★★	★★★	B	HS 9
CHAMPIONSHIP BASKET-BALL	Activision	PC	Basket-ball	15	★★★★	★★★★	★★★	C	HS 9
CHAMPIONSHIP GOLF	Activision	PC	Golf	17	★★★★	★★★★★★	★★★★	D	HS 9
CHAMPIONSHIP SPRINT	Electric Dreams	Spectrum	Course auto/vue aérienne	13	★★★	★★★	★	B	55 CO
CHAMPIONSHIP WRESTLING	Epyx	Atari ST	Sport/combat	16	★★★★★	★★★★	★★	C	50 CHA
CHARLY DIAMS	Loriciels	Amstrad CPC	Aventure/action	12	★★★	★★★★	★★★★	B	50 CO
CHART BUSTERS	Beau Jolly	Commodore 64	Compilation sport/action	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	59 RS

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
CHART BUSTERS	Beau Jolly	Spectrum	Compilation vingt titres	13	★★★★	★★★	★★★	B	59 RS
CHATEAU OUBLIÉ (LE)	Vif	Apple II	Aventure graphique décor simple	10	★★★	—	—	B	55 SOSC
CHEAPSKATE	Silverbird	Commodore 64	Sport/skateboard	12	★★★	★★★★	★★★★	A	61 RS
CHERNOBYL SYNDROM (THE)	US Gold	Commodore 64	Simulation de centrale nucléaire	11	★★★	★	—	B	54 TUB
CHESS	Psion	Macintosh	Réflexion/échecs	14	★★★★★	★★★	★	C	A venir
CHESS	Psion	PC	Idem	16	★★★★	★★★	—	C	HS9
CHESS MASTER 2000	Electronic Arts	Amiga	Échecs 3D ou 2D multioption	18	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	53 TUB
CHESS MASTER 2000	Electronic Arts	Apple II	Idem	17	★★★★★	—	—	C	34 TUB
CHESS MASTER 2000	Electronic Arts	PC	Idem	16	★★★★★	—	—	D	HS 9
CHIFFRES ET DES LETTRES	Loriciels	PC	Réflexion	14	★★★	—	★★	C	HS9
CHIMERA	Firebird	Amstrad CPC	Action	13	★★★★	★★★★	★★★	B	HS7
CHIMERA	Pyramide	Atari ST	Aventure graphique/icônes (F)	14	★★★★★	—	—	C	52 SOS
CHOLO	Firebird	Amstrad CPC	Aventure/action	14	★★★★	★★★★★	★★★	B	50 CO
CHOPLIFTER	Broderbund/ Sega	Sega	Combat/guerre scrolling horizontal	18	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
CHOPPER X	Mastertronic	Atari ST	Combat/arcade hélicoptère vue	10	★★★★	★★★	★★★	B	53 CO
CHOSE DE GROTEMBOURG (LA)	Ubi Soft	Amstrad CPC	Aventure énigme policière (F)	14	★★★★	—	★★★	B	52 SOSC
CHRYSTAL HAMMER	Blizzard	Amiga	Action : casse-briques	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	54 TUB
CHUBBY CRISTLE	Grandslam	Amiga	Action plates-formes	1	★	★★★	★★★★	C	59 RS
CHUBBY CRISTLE	Grandslam	Atari ST	Idem	6	★★	★★★	★★★	B	59 RS
CHUCK YEAGER'S ADVANCED SIMULATION	Electronic Arts	Commodore 64	Vol : acrobatie entraînement	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	52 TUB
CHUCK YEAGER'S ADVANCED SIMULATION	Electronic Arts	PC	Idem	17	★★★★★	★★★★★★	★★★	C	57 DOS
CLASH	Ere informatique	Amstrad CPC	Aventure policière icônes (F)	15	★★★★	—	★★★	B	49 SOSC
CLASSIQUES (LES)	Titus	Amstrad CPC	Compilation : action	12	★★★★	★★★★	★★★	A	49 CO
CLASSIQUES (LES)	Titus	Atari ST	Compilation	13	★★★★★	★★★★	★★★	B	52 CHA
CLEVER & SMART	Magic Bytes	Amiga	Arcade/aventure vue aérienne	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	54 TUB
CLEVER & SMART	Magic Bytes	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★	B	52 TUB
CLEVER & SMART	Magic Bytes	Atari ST	Idem	11	★★★	★★★★	★★★	B	54 TUB
CLU CLU LAND	Nintendo	Nintendo	Action/Pac Man	10	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	49 BAN
COBRA	Loriciels	Amstrad CPC	Action	11	★★★★	★★★	★★★	B	50 TUB
COBRA	Loriciels	PC	Idem	—	—	—	—	C	HS9
COBRA	Loriciels	Thomson MO6 MO8 TO9+	Idem	11	★★★★	★★★	★★★	B	50 TUB
CODE FACILE	Coktel Vision	Atari ST	Éducatif/code de la route	17	—	—	—	—	59 KID
COGAN'S RUN	Softgang	Amiga	Action/stratégie échelle	13	★★★★	★★★	★★★★	B	58B RS
COLLECTED WORKS (THE)	Crash	Spectrum	Compilation Action	13	★★★	★★★	★★	B	58 RS
COLONIAL CONQUEST	SSI	Apple II	Simulation politique et guerrière	13	★★	—	—	C	58 RS
COLONIAL CONQUEST	SSI	Atari ST	Idem	18	★★★★	★★	★★	C	58B RS
COLONIAL CONQUEST	SSI	Atari XL	Idem	15	★★★★	—	—	B	56 TUB
COLONY (THE)	Mindscape	Macintosh	Aventure action 3D surfaces pleines (A)	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	—	A venir
COLOR PAINT	Fil	Commodore 64	Création graphique	13	—	—	—	C	58B DOS
COLOSSUS MAH JONG	CDS Software	Commodore 64	Réflexion/jeu de cartes et jetons	12	★★	—	—	B	53 TUB
COLOSSUS MAH JONG	CDS	PC	Idem	12	★★	—	—	B	56 CO
COL'MATH	See Math	CPC, PC et Thomson	Maths 6e	14	—	—	—	C	56 KID
COMBAT SCHOOL	Ocean	Amstrad CPC	Sport/combat entraînement	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	56 DOS
COMBAT SCHOOL	Ocean	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	51 TUB
COMBAT SCHOOL	Ocean	Spectrum	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★	A	59 RS
COMBO CARTRIDGE (THE)	Sega	Sega	Tir sur cible (pistolet)	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	E	49 BAN
COMMANDO	Elite	Amstrad CPC	Action/guerre	15	★★★★	★★★★	★★★	B	HS7
COMMANDO	Nintendo	Nintendo	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	49 BAN

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
COMMANDO	Data East	PC	Action/guerre	8	★	★★★	★★★	C	HS 9
COMPILATION	Fil	Amstrad CPC	Compilation/action	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	47 RAP
COMPUTER DIPLOMACY	Avalon Hill	PC	Wargame	15	★★★★	★★★★	—	E	HS 9
COMPUTER HITS	Beau Jolly	Amiga	Compilation action et aventure/action	13	★★★	★★★	★★★	B	59B RS
CONAN	Datasoft	Atari XL	Action/plates-formes	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	58 DOS
CONFLICT IN VIETNAM	Microprose	PC	Wargame sur carte	14	★★	—	★★★	D	HS 9
CONFLICT IN VIETNAM	Microprose	Commodore 64	Idem	15	★★★★	★★★★	—	C	55 TUB
CONFLITS	PSS	Commodore 64	Idem	11	★★★	★★	★	C	58B RS
CONJUGAISON	Edil Belin	PC	Educatif conjugaison	11	★★	—	—	D	52 KID
CONQUEROR	Superior Software	Archimedes	Action et stratégie : combat de char 3D	17	★★★★	★★★★★★	★★★★	C	56 TP
CONSPIRATION	Ubi Soft	PC	Aventure graphique (F)	15	★★★★★★	—	★★★★	B	56 SOS
CONTE 2	Fil	Thomson TO8, 9 et 9+	Français/création littéraire	17	—	—	—	B	53 KID
CONVOY RAIDER	Gremlin Graphics	Spectrum	Action/combat hélicoptère	12	★★★★	★★★	★	B	53 TUB
CORRUPTION	Rainbird	Amiga	Aventure graphique policière (A)	18	★★★★★★	—	★★★	C	57 SOS
CORRUPTION	Rainbird	Atari ST	Idem	18	★★★★★★	—	—	C	57 SOS
CORRUPTION	Rainbird	PC	Idem	18	★★★★★★	—	—	C	57 SOS
COSMIC CRUSEWAY	Chip	Commodore 64	Action/réflexe	17	★★★★	★★★★★	★★★★	B	51 TUB
CRACK	Linel	Amiga	Action/casse-briques	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	56 TP
CRACKDOWN	Epyx	Commodore 64	Aventure graphique policière (A)	14	★★★★	★★★	★★★★	B	58B RS
CRACKDOWN	Epyx	PC	Idem	14	★★★	★★★	★★★	C	58B RS
CRAPS ACADEMY	Microillusions	Amiga	Réflexion : jeu de casino	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59 RS
CRASH GARETT	Ere Informatique	PC	Aventure graphique	16	★★★★★	★★★	★★★	C	HS 9
CRASH GARETT	Ere Informatique	Amiga	Idem	16	★★★★★	—	★★★★	C	57 SOSC
CRASH GARETT	Ere Informatique	Amstrad CPC	Idem	15	★★★★	★★	★★★	C	54 CO
CRASH GARETT	Metal Hurlant	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★	★★	D	52 SOSC
CRASH GARETT	Ere Informatique	PC	Idem	16	★★★★★	★★	★★★	C	51 SOS
CRAZY CARS	Titus	Amiga	Course auto	15	★★★★	★★★★	★★★★	B	50 TUB
CRAZY CARS	Titus	Amstrad CPC	Idem	15	★★★	★★★★	★★★	B	50 TUB
CRAZY CARS	Titus	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	53 CO
CRAZY CARS	Titus	PC	Idem	16	★★★	★★★★★	★★★★	C	52 TUB
CRAZY CARS	Titus	Thomson MO et TO	Idem	12	★★★★	★★★	★★★	B	59 RS
CREPUSCULE DU NAJA (THE)	Chip	Amstrad CPC	Aventure/action/échelle	11	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	49 TUB
CREPUSCULE DU NAJA (THE)	Chip	Thomson TO et MO	Idem	11	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	49 TUB
CRUSADE IN EUROPE	Microprose	PC	Wargame	13	★★	—	★★★	D	HS 9
CRUSH, CRUMBLE AND CHOMP	Epyx	PC	Action	10	★★	★★	★	C	HS 9
CYBER STUDIO	Antic	Atari ST	Création graphique 3D	19	—	—	—	F	57B CREA
CYBERNOID	Hewson	Amiga	Shoot-them-up	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59 HIT
CYBERNOID	Hewson	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 TUB
CYBERNOID	Hewson	Commodore 64	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	55 TUB
CYBERNOID	Hewson	Spectrum	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 TUB
CYBERNOID II	Hewson	Commodore 64	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	61 RS
CYBOR	Softhawk	Amstrad CPC	Action/échelle	10	★★★	★★	★	B	50 TUB
DAKAR 4 x 4	Coktel Vision	Amstrad CPC	Rallye automobile	12	★★★★	★★	★★★	B	HS 7
DAKAR 4 x 4	Coktel Vision	PC	Idem	12	★★★	★★	★	B	HS 9
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE	Ocean	Amstrad CPC	Sport/decathlon	13	★★★★	★★★★	★★★★★	B	59B HIT
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE	Ocean	Commodore 64	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	59B HIT
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE	Ocean	Spectrum	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★	B	59B HIT
DAMBUSTERS (THE)	US Gold	PC	Simulateur de combat aérien	16	★★★★	★★★★	★★★	C	HS 9

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
DAME SCANNER	Chip	Atari ST	Réflexion : jeu de dames	15	★★★	—	—	B	49 TUB
DAN DARE II	Virgin	Commodore 64	Action labyrinthe vue semi-3D	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	54 TUB
DAN SILVER	MBC	Amstrad CPC	Aventure fiction	10	★★★★	—	—	B	59B SOSC
DANDY	Electric Dreams	Amstrad CPC	Action labyrinthe « Gauntlet »	14	★★★★	★★★	★★★	B	—
DANDY	Electric Dreams	Commodore 64	Idem	11	★★★★	★★★	★★★	B	51 CHA
DANDY	Electric Dreams	Spectrum	Idem	11	★★★★	★★★	★★	A	—
DANGER STREET	Chip	Amstrad CPC	Action vue latérale	10	★★★	★★★	★★★	B	49 CO
DARK CASTLE	Three Sixty	Amiga	Aventure/action/échelle	16	★★★★★	★★★★	★★★★	D	51 TUB
DARK CASTLE	Mirrorsoft	Atari ST	Idem	10	★★★	★★★	★★★★	C	55 DOS
DARK CASTLE	Mirrorsoft	Commodore 64	Idem	15	★★★★★	★★★	★★★★★	B	57 RS
DARK CASTLE	Three Sixty	Macintosh	Idem	15	★★★★	★★★	★★★★	F	41 TUB
DARK CASTLE	Mirrorsoft	PC	Idem	14	★★★★★	★★★	★★	C	57 RS
DARK LORD	Data Soft	Commodore 64	Aventure graphique (A)	13	★★	★	★	B	54 SOSC
DARK SIDE	Freescape	Amstrad CPC	Aventure/action décor 3D	16	★★★★★	★★★★★	★★	B	58B RS
DARK SPECTRE	Firebird	Amstrad CPC	Aventure animée vue latérale	10	★★★★★	★★	★★	B	55 CO
DEATH OR GLORY	CRL	Commodore 64	Space invaders	7	★★	★	★	B	49 DOS
DEATHLORD	Electronic Arts	Apple II	Jeu de rôle	13	★★	—	—	D	53 DOS
DEATHSCAPE	Starlight	Amstrad CPC	Action scrolling frontal	9	★★	★★★	★★★	A	49 CO
DEATHSTRIKE	Talent	Atari ST	Action	5	★★	★★★	★★★	B	54 CO
DECATHLON	Firebird	Commodore 64	Sport : multi-épreuve	11	★★★	★★★★★	★★	A	RS
DECISION IN THE DESERT	Microprose	PC	Wargame	14	★★	—	★★★	D	HS 9
DEEPER DUNGEONS	US Gold	Commodore 64	Arcade Gauntlet	11	★★★★	★★★★★	★★★★	B	54 CHA
DEFENDER OF THE CROWN	Mindscape	Apple II GS	Aventure/action stratégie	17	★★★★★★	★★★★	★★★★	D	57 RS
DEFENDER OF THE CROWN	Mindscape	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	51 TUB
DEFENDER OF THE CROWN	Cinemaware	Macintosh	Idem	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59B RS
DEFENDER OF THE CROWN	Mindscape	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★	C	54 CO
DEFENDER OF THE CROWN	Mindscape	Amiga 1000	Idem	19	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	40 TP
DEFENDER OF THE CROWN	Mindscape	Commodore 64	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	47 CO
DEFI AU TAROT	Coktel Vision	PC	Jeu de tarot	15	★★★★	—	—	B	HS 9
DEFI AU TAROT	Coktel Vision	Thomson TO8 et 9	Idem	15	★★★★	—	—	B	55 TUB
DEFLEKTOR	Gremlin Graphics	Amstrad CPC	Action/stratégie : labyrinthe	13	★★★	★★	★★	B	52 TUB
DEFLEKTOR	Gremlin Graphics	Atari ST	Idem	15	★★★★	★★★	★★★★	B	55 TUB
DEFLEKTOR	Gremlin Graphics	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★	★★★	B	52 TUB
DEFLEKTOR	Gremlin Graphics	Spectrum	Idem	15	★★★	★★★	★★★★	B	52 TUB
DEGAS ELITE	Batteries Inc (Dom Pub)	Atari ST	Création graphique	16	—	—	—	—	58B DOS
DEJA VU	Mindscape	Apple II GS	Aventure graphique (A)	17	★★★★★	—	★★★	D	57 SOSC
DELTA	Thalamus	Commodore 64	Action spatiale	11	★★★★	★★★★	★★★	B	49 DOS
DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	Amiga	Création musicale, composition	15	★★★★★	—	★★★★★★	F	53 TP
DELUXE PAINT II	Electronic Arts	Amiga	Création graphique	18	★★★★★★	★★★★	—	F	53 TP
DELUXE PAINT II	Electronic Arts	Apple II GS	Idem	17	—	—	—	F	58B DOS
DELUXE PAINT II	Electronic Arts	PC	Idem	18	—	—	—	F	58B DOS
DELUXE PRODUCTIONS	Electronic Arts	Amiga	Idem	13	—	—	—	D	58B CREA
DELUXE VIDEO	Electronic Arts	Amiga	Création graphique : animation	14	—	—	—	F	54 DOS
DEMONIAC	Softbook	Atari ST	Action stratégie : labyrinthe	14	★★★★	★★★	★★★★	C	52 TUB
DENARIUS	Firebird	Commodore 64	Action space invaders	10	★★★★	★★★★	★★★★★	A	49 DOS
DENIZEN	Players	Spectrum	Action/aventure	14	★★★★★	★★	★★★★	A	59B RS
DESOLATOR	US Gold	Amstrad CPC	Action salle vue semi 3D	8	★★★	★★★★	★★	B	57 RAP
DESOLATOR	US Gold	Commodore 64	Idem	7	★★★	★★★★	★★★	B	57

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
DESOLATOR	US Gold	Spectrum	Action salle vue semi 3D	7	★★★	★★★	★	B	57 RAP
DESTROYER	Epyx	Amiga	Simulation combat maritime	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	54 TP
DESTROYER	Epyx	Apple II	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★	D	54 TP
DESTROYER	Epyx	Apple II GS	Idem	17	★★★★	★★★★	★★★★	E	54 TP
DESTROYER	Epyx	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★	C	HS 9
DESTRUCTION PROGRAMMEE	Invent'ere	Amstrad CPC	Action plates-formes	12	★★★	★★★★	★★★	B	54 TUB
DESTRUCTO	Buildog	Amstrad CPC	Action vue latérale	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	A	RS
DIABLO	Robtek	Amiga	Réflexion labyrinthe	14	★★★	★★★	★★★★	B	59 RS
DIABLO	Robtek	Atari ST	Idem	15	★★★	★★★	★★★	B	50 TUB
DIDACT ENGLISH	Carraz Editions	PC, CPC, Thomson TO et MO	Educatif/anglais	14	—	—	—	D	55 KID
DIEUX DE LA MER (LES)	Infogrames	Amstrad CPC	Sports nautiques : multiépreuve	15	★★★★	★★★★	★★★★	B	HS 7
DIEUX DE LA MER (LES)	Infogrames	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★	C	52 TUB
DIGI PAINT	Select	Amiga	Création graphique	17	—	—	—	n.c.	58B DOS
DIMENSION 3	Ere Informatique	PC	CAO 3D	14	★★★★	★★★	★★★★	D	50 TUB
DISCOVERY	CRL	Commodore 64	Action multiépreuve	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	55 CO
DISCOVERY KIT	Micro Illusions	Amiga	Educatif/ anglais	17	★★★	★★★	★★★	C	55 KID
DIVE BOMBER	US Gold	Atari ST	Action/ combat aérien	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	57 RS
DIZZY WIZARD	Diamond	Atari ST	Action/inertie style Marble Madness	13	★★★★★	★★★★★	★★★	C	53 TUB
DOCTEUR FRUIT	Anco	Amiga	Action/Pac Man	13	★★★	★★★	★★★★★	B	51 TUB
DOGFIGHT 2187	Starlight Software	Amstrad CPC	Action combat spatial	14	★★★	★★★★★	★★★	A	RAP
DONDRA	Spectrum Holobyte	Apple II GS	Aventure/rôle (A)	15	★★★	★★★	★	D	53 SOS
DONKEY KONG	Nintendo	Nintendo	Action/échelle	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★	C	49 BAN
DONKEY KONG 3	Nintendo	Nintendo	Idem	15	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
DONKEY KONG JUNIOR MATH	Nintendo	Nintendo	Educatif et action/échelle	11	★★★★	★★★★★	—	C	52 BAN
DOWNHILL RACER	Miles Computing	Macintosh	Simulation de ski	8	★★★	★★	★★★★	F	59 BRS
DRACULA	CRL	Amstrad CPC	Aventure textuelle	6	—	—	—	B	55 DOS
DREAM WARRIOR	US Gold	Amstrad CPC	Action/échelle vue latérale	12	★★★★	★★★★★	★★★	B	57B RS
DREAM WARRIOR	US Gold	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	57B RS
DREAM WARRIOR	US Gold	PC	Idem	11	★★★	★★★	★★	B	57B RS
DREAM WARRIOR	US Gold	Spectrum	Idem	10	★★	★	★★★	A	59B RS
DREAM ZONE	Broderbund	Apple II GS	Aventure Icône (A)	16	★★★★	★★★★	★★★	C	53 SOS
DRILLER	Incentive	Amiga	Aventure/action	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59B HIT
DRILLER	Incentive	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★	C	51 TUB
DRILLER	Incentive	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59B HIT
DRILLER	Incentive	Commodore 64	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	53 TUB
DRILLER	Freescape	PC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★	B	57 RAP
DROIDS DREAMS	Bug Byte	Commodore 64	Action labyrinthe vue latérale	12	★★★	★★★★	★★★★	B	53 TUB
DR. SCRIME'S SPOOK SCHOLL	Mastertronic	Amstrad CPC	Action/stratégie	10	★★★	★★	★★	B	52 CO
DTP PAO	Database Software	Amstrad PCW	Micro-édition	15	★★★★★	—	—	F	TP
DUCK HUNT	Nintendo	Nintendo	Tir sur cible (pistolet)	15	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
DUET	Elite	Commodore 64	Action-Gauntlet	8	★★★	★★★★	★★★★	B	54 CHA
DUNGEON MASTER	Fil	Atari ST	Jeu de rôle, sonorisé et animé (A)	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	52 SOS
DUNGEON SYSTEM	Coconuts	PC	Idem	13	★★★	—	—	C	HS 9
DYNAMIC DRUMS	New Wave	Amiga	Création musicale : boîte à rythmes	15	★★★★★	—	★★★★★	D	58B CREA
EAGLE NEST	Pandora	Atari ST	Action	12	★★★★★	★★★	★★★★	C	54 DOS
EAGLES	Hewson Consultants	Commodore 64	Combat/aérien arcade vue horizontale	11	★★★★	★★★	★★	B	49 CO
EARL WEAVER BASEBALL	Electronic Arts	Amiga	Baseball	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	56 DOS
EARTHLIGHT	Firebird	Spectrum	Action 3D	15	★★★★★	★★★★★★	—	B	56 TUB

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
ECHEC 3D	Fil	PC	Echecs	13	★★★★	★★★	★★	C	HS 9
ECHELON	Access Software	Apple II	Simulation de vol combat 3D	17	★★★★	★★★	★★	D	56 TP
ECO	Ocean	Amiga	Simulation d'écosystème	18	★★★	★★★★	★★★★★	B	55 TUB
ECO	Ocean	Atari ST	Idem	18	★★★	★★★★	★★★★	B	53 TP
ECRIVAIN (L')	Hatier Act informatique	Nano Réseau	Educatif : traitement de texte	12	—	—	—	—	49 KID
ECRIVAIN (L')	Hatier Act informatique	Amstrad CPC	Idem	12	—	—	—	E	49 KID
ECRIVAIN (L')	Hatier Act informatique	PC	Idem	12	—	—	—	F	49 KID
EDEN BLUES	Ere informatique	Amstrad CPC	Aventure/action	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	HS 7
EDEN BLUES	Ere	PC	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★	C	HS 9
EGA PAINT	Médiateur	PC	Création graphique	13	—	—	—	F	58B DOS
ELEMENTAL	Lankhor	Atari ST	Arcade/action	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	59 RS
ELF	Microvalue	Amiga	Action	8	★★★	★★	★★★★	B	59B RSS
ELIMINATOR	Hewson	Atari ST	Shoot-them-up	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	59 RS
ELITE	Firebird	Amstrad CPC	Simulation stratégie spaciale	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	HS 7
ELITE	Firebird	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★	C	59B HIT
ELITE	Firebird/Fil	PC	Simulation	—	—	—	—	C	HS 9
EMERALD MINE	Kingsoft	Amiga	Action type Boulder Dash	17	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	545 TP
EMPIRE	Interstel	Amiga	Wargame	14	★★★★	—	—	—	59B RS
EMPIRE	Firebird	Amstrad CPC	Idem	13	★★★	★★★★	★	B	HS 7
EMPIRE CONTRE ATTAQUE (L')	Logotron	Amiga	Shoot-them-up	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	59B RS
EMPIRE CONTRE ATTAQUE (L')	Logotron	Atari ST	Idem	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	58 RS
EMPIRE CONTRE ATTAQUE (L')	Logotron	Commodore 64	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★★	B	58 RS
ENCHANTED SCEPTERS	Silicon Beach	Macintosh	Aventure graphique	10	★★	★	★★★★	E	59 SOSC
ENDURO RACER	Activision	Amstrad CPC	Course moto cross vue frontale	15	★★★	★★★★★	★★★	B	49 CO
ENDURO RACER	Activision	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★	★★★★	C	53 TUB
ENDURO RACER	Activision	Commodore 64	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	44 CO
ENDURO RACER	Sega	Sega	Idem	10	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
ENDURO RACER	Activision	Spectrum	Idem	15	★★★★	★★★★	★★	B	42 CHA
ENFORCER (THE)	Microvalue	Amiga	Action multi épreuve	14	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	56 TUB
ENFORCER (THE)	Microvalue	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★	★★★	C	56 TUB
ENLIGHTMENT : DRUID II	Firebird	Amiga	Arcade/aventure style Gauntlet	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57 HIT
ENLIGHTMENT : DRUID II	Firebird	Commodore 64	Idem	12	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	50
ENLIGHTMENT : DRUID II	Firebird	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 CO
ERE HITS VOL.2	Ere	Amstrad CPC	Compilation/action	15	★★★★	★★★★	★★★	B	50 CO
ETERNAL DAGGER (THE)	SSI	Apple II	Wargame/carte	15	★★★	—	—	D	49 SOS
EUROPE 1992	Fil	Thomson TO8, 9 et 9+	Educatif/géographie	14	★★★	—	—	B	55 KID
EUROPE ABLAZE	Electronic Arts	Commodore 64	Wargame	14	★★	—	—	C	59 RS
EUROPEAN SUPER SOCCER	Tynesoft	Atari XL	Sport/match de football	10	★★★★	★★★	★★★	B	61 RS
EVERY SECOND COUNTS	Domark	Amstrad CPC	Simulation économique télévision	9	★★	—	★★	B	57 RAP
EVERY SECOND COUNTS	Domark	Commodore 64	Idem	9	★★★	—	★★	B	57 RAP
EXIT	Ubi Soft	Amstrad CPC	Aventure/action tcônes	11	★★★	★★	★★	B	52 SOSC
EXITEBIKE	Nintendo	Nintendo	Moto cross	14	★★★★	★★★★★★	★★★★	C	51 DOS
EXOLON	Hewson	Amstrad CPC	Action/échelle	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	47 TUB
EXOLON	Hewson	Atari ST	Idem	11	★★★★★	★★★★	★★★	—	59B RS
EXPLORA	Infomedia	Amiga	Aventure graphique (F)	16	★★★★★	—	—	E	56 SOSC
EXPLORA	Infomedia	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★	★★★	E	55 SOS
EYE	Endurance Game	Atari ST	Réflexion	12	★★★	★★★★	★★	C	53 TUB
EYE	Endurance Game	Commodore 64	Idem	12	★★★	★★★★	★★★	B	53 TUB

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
EZTRACK	Hybrid Arts	Atari ST	Musique séquenceur	15	★★★★	—	—	H	52
F 15 STRIKE EAGLE	Microprose	Amstrad CPC	Simulateur combat aérien	14	★★★	★★★★	★	B	49 CO
F 15 STRIKE EAGLE	Microprose	Atari ST	Idem	15	★★★	★★★★★★	★★★	B	49 CO
F 15 STRIKE EAGLE	Microprose	PC	Idem	16	★★★★	★★★★★★	★★	B	49 CO
F 16 FIGHTER	Sega	Sega	Simulateur de vol et combat	12	★★★	★★★	★★★★	B	49 BAN
F 18 INTERCEPTOR	Electronic Arts	Amiga	Simulateur vol combat 3D	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	57 HIT
F1 SPIRIT	Konami	MSX	Conduite de voiture vue aérienne	10	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	53 CO
FAERY TALE ADVENTURE	Micro Illusions	Amiga	Jeu de rôle animé vue semi 3D	18	★★★★★★	★★★★	★★★★	D	53 DOS
FAIRLIGHT II	The Edge	Spectrum	Aventure/action	15	★★★★	★★★★	★★★★★	B	51 CO
FALCON	Spectrum Holobyte	Macintosh	Simulation combat aérien	16	★★★★	★★★★★	★★★★	D	56 TUB
FALCON	Spectrum Holobyte	PC	Idem	14	★★★★	★★★	★	D	56 TUB
FANTASY ZONE	Sega	Sega	Action vue latérale	14	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	49 BAN
FANTASY ZONE II	Sega	Sega	Shoot-them-up vue latérale	13	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	54 BAN
FANTAVISION	Broderbund	Amiga	Animation graphique	19	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	E	58B CREA
FANTAVISION	Broderbund	Apple	Idem	14	—	—	—	E	—
FANTAVISION	Broderbund	Apple II GS	Idem	16	—	—	—	E	54 DOS
FEDERATION	CRL	Spectrum	Aventure graphique (A)	14	★★★★	—	—	B	54 SOSC
FERRARI FORMULA ONE	Electronic Arts	Amiga	Simulateur de course	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	53 TUB
FEUD	Mastertronic	Amiga	Aventure/rôle/action	11	★★★★★	★★★★	★★★★	B	52 SOSC
FEUD	Mastertronic	Amstrad CPC	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	A	H57
FIGHTERPILOTE	Silverbird	Amstrac CPC	Simulateur de vol	12	★★★	★★★★	★★★★	A	61 RS
FIGHTERPILOTE	Silverbird	Commodore 64	Idem	12	★★★	★★★★	★★★★	A	61 RS
FILM DIRECTOR	Mirrorsoft	Atari ST	Création animation	14	—	—	—	F	54 DOS
FILM MAKER	LBA	Atari ST 1040 + DD	Création animation	17	—	—	—	F	54 DOS
FINAL MISSION	Infogrames	Amiga	Action plates-formes	7	★★★	★★★★	★★★★	B	58 RS
FINAL TRIP (THE)	Softgang Anco	Amiga	Shoot-them-up scrolling vertical	12	★★★	★★★★	★★★	C	52 TUB
FIRE AND FORGET	Titus	Amiga	Shoot-them-up sur piste vue frontale	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57 RS
FIRE AND FORGET	Titus	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★★★	★★★★★	★★★	B	61 RS
FIRE AND FORGET	Titus	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	57 RS
FIRE POWER	Micro Illusion	Amiga	Combat de char action vue aérienne	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	51 TP
FIRE TRACK	Electric Dreams	Commodore 64	Space invaders	10	★★★	★★★	★★★	B	49 DOS
FIREBLASTER	Prism Leisure	Amiga	Action space invaders	9	★★★★	★★★★	★★★★	B	57 RAP
FIREBLASTER	Prism Leisure	Atari ST	Idem	9	★★★★	★★★★	★★★	B	53 CO
FIREFLY	Ocean	Commodore 64	Shoot-them-up	12	★★★★	★★★★	★★★★★	B	55 CO
FIRESCAPE	FIL	Amstrad CPC	Aventure graphique décor 3D (F)	9	★★	★	★★★	B	54 SOSC
FIRETRAP	Data East	Spectrum	Action/échelle	13	★★★★	★★★★	★★★	B	54 CO
FISH	Magnetic	Atari ST	Aventure graphique (A)	17	★★★★★★	—	—	C	59B SOS
FIVE A SIDE SOCCER	Mastertronic	PC	Football	5	★	★	★	A	HS9
FLASHPOINT	FIL	Thomson MO et TO	Action/football	8	★★★★	★★★	★	B	57 RAP
FLIGHT SIMULATOR	Microsoft	Macintosh	Simulation de vol	17	★★★★★	★★★	★★★★	E	59 RS
FLIGHT SIMULATOR	Sublogic	PC	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	HS9
FLIGHT SIMULATOR II	Sublogic	Amiga	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57 DOS
FLIGHT SIMULATOR II	Sublogic	Atari ST	Idem	19	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	E	40 DOS
FLIGHT SIMULATOR II	Sublogic	PC	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	HS9
FLIGHT SIMULATOR III	Microsoft	PC (note : version AT)	Simulateur de vol professionnel	19	★★★★★★	★★★★★★	★	F	57B HIT
FLINTSTONES (THE)	Grandslam	Amiga	Action vue latérale	12	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	57 RS
FLINTSTONES (THE)	Grandslam	Amstrad CPC	Idem	11	★★★★★	★★★★	★★★★	B	57 RS
FLINTSTONES (THE)	Grandslam	Atari ST	Idem	12	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	56 TUB

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
FLINTSTONES (THE)	Grandslam	Commodore 64	Action vue latérale	11	★★★★★	★★★★	★★★★	B	57 RS
FLINTSTONES (THE)	Grandslam	Spectrum	Idem	11	★★★★★	★★★★	★★★	B	57 RS
FLUNKY	Pirhana	Commodore 64	Aventure	10	★★★★	★★★★	★★★★★	B	51 CO
FLYING SHARK	Firebird	Amstrad CPC	Shoot-them-up aérien vue dessus	10	★★	★★	★★	B	53 CO
FLYING SHARK	Firebird	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	52 TUB
FOKKER TRIPLANE SIMULATOR	Ace Associate	Macintosh	Simulateur de vol	8	★★	★★★	★	D	61 RS
FOOT MAN	Top Down	Amiga	Arcade/Pac Man	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	54 TUB
FOOTBALL MANAGER 2	Addictive	Amiga	Simulation économique football	9	★★★★	★★★	★★★★	C	57 RS
FOOTBALL MANAGER 2	Addictive	Amstrad CPC	Idem	9	★★★★	★★★	★★★	B	57 RS
FOOTBALL MANAGER 2	Addictive	Atari ST	Idem	9	★★★	★★★	★★★	C	57 RS
FORCE ONE	Firebird	Commodore 64	Space invaders	13	★★★★	★★★★	★★★★★	A	49 DOS
FORMULA 1	Microvalue	Atari ST	Course automobile vue arrière	10	★★★★	★★★	★★★★	B	53 CO
FORTERESSE	Loriciels	Amstrad CPC	Aventure graphique	13	★★★★★	—	★★★	F	50 SOSC
FORTERESSE	Loriciels	PC	Idem	11	★★★	—	★★★	B	54 CO
FORTUNES DU FOOTBALL (LES)	CDS Software LDT	Amstrad CPC	Jeu de société	16	—	—	★	B	50 TUB
FORTUNES DU FOOTBALL (LES)	CDS Software LDT	PC	Idem	12	—	—	★	C	50 TUB
FOUNDATIONS WASTE	Exocet	Amiga	Shoot-them-up scrolling vertical	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	58B RS
FOUNDATIONS WASTE	Exocet	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	56 TUB
FOUR SMASH	Hewson	Spectrum	Action vue latérale	14	★★★★	★★★★	★★★	B	56 CO
FOUR SMASH HITS	Hewson	Commodore 64	Compilation/action	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	52 CO
FOURTH PROTOCOL (THE)	Ariolasoft	PC	Aventure espionnage	15	★★★★	★★★	★★★	C	HS 9
FRANCAIS, LE VERBE	Langage et informatique	Thomson MO5 et TO7	Educatif : conjugaison français	15	★★★	—	—	F	51 KID
FRANK	Invent Ere	Amstrad CPC	Aventure/action vue latérale	10	★★★★	★★★	★★★	B	54 CO
FRANK	Invent Ere	Thomson 8, 9 et 9+	Idem	10	★★★★	★★★	★★	B	54 CO
FRANKENSTEIN	CRL	Amstrad CPC	Aventure textuelle	11	★★★	—	★	B	51 CO
FRANKENSTEIN	CRL	Commodore 64	Idem	6	—	—	—	B	55 DOS
FREDDY HARDEST	Ocean	Amstrad CPC	Action/combat	14	★★★★★	★★★★	★★★★	B	50 TUB
FREDDY HARDEST	Imagine	Commodore 64	Idem	10	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	52 CO
FREDDY HARDEST	Imagine	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	A	52 CO
FREDDY'S FOLLY	Minerve Software	Archimedes	Arcade/tir vue latérale	9	★★★★	★★★★	★★★★	—	59B RS
FRIGHTMARE	Cascade	Commodore 64	Action plates-formes	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	56 TUB
FRIGHTMARE	Cascade Games	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★	A	54 TUB
FROST BYTE	Microvalue	Amiga	Action plates-formes	11	★★★★	★★★★	★★★★★	B	56 CO
FROST BYTE	Microvalue	Atari ST	Idem	12	★★★★	★★★★★	★★★★	B	53 CO
FRUIT MACHINE	Codemaster	Commodore 64	Casino : jeu de hasard	7	★★★★	★★★★	★★★	B	56 CO
FURY	Martech	Commodore 64	Action/course auto 2D	6	★★	★★	★	A	58 RAP
FURY	Martech	Spectrum	Idem	6	★★★	★★	★★	B	57 RAP
FUTURE TANK	Time Warp	Amiga	Shoot-them-up	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	—	59B RS
GABRIELLE	Ubi Soft	Amstrad CPC	Shoot-them-up scrolling latéral	13	★★★	★★★	★★★	B	55 TUB
GALACTIC GAMES	Activision	Amstrad CPC	Arcade multiépreuve	10	★★	★★★	★★	B	53 CO
GALACTIC GAMES	Activision	Commodore 64	Idem	10	★★★★	★★★★	★★★	B	53 CO
GALACTIC GAMES	Activision	Spectrum	Idem	11	★★★	★★★★	★	B	54 CO
GALACTIC INVASION	Micro Illusion	Amiga	Action/stratégie	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	53 TUB
GALAX	Gremlin Graphics	Atari ST	Shoot-them-up vue frontale	13	★★★	★★★	★★★★	B	49 TUB
GALAXIAN	Bug-Byte	MSX	Arcade/space invaders vertical	5	★★	★★	★	A	53 CO
GALAXIAN	Atari Soft	PC	Idem	9	★★★	★★	★	B	HS 9
GATILEO	Inifinity	Amiga	Astronomie : carte du ciel	15	★★★★	—	—	F	49 TUB
GAME OVER	Ocean	Amstrad CPC	Action/échelle	13	★★★	★★★★	★★★	B	HS 7

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
GAME OVER	Ocean	PC	Action	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	A	HS 9
GAME OVER	Imagine	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	A	51 RS
GAME OVER	Fil	Thomson 8, 9 et 9+	Idem	11	★★★	★★★★	★★★	B	54 CO
GAME OVER II	Dynamic	Amstrad CPC	Shoot-them-up	10	★★★★	★★★★★	★★★	B	61 RS
GAME OVER II	Dynamic	PC	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★	C	61 RS
GAME SET AND MATCH	Ocean	Spectrum	Compilation/sports	14	★★★	★★★★	★★★	B	56 TUB
GAMES COMPENDIUM	Leisure	PC	Compilation action réflexion	3	★	★	★	A	53 CO
GAMES COMPENDIUM	Gremlin Graphics	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★★	B	52 TUB
GAMES (THE)	Epyx	Amstrad CPC	Sports d'hiver multi épreuve	12	★★★★★	★★★★	★★★	B	61 RS
GAMES (THE)	Epyx	Commodore 64	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★	B	55 TUB
GAMES (THE)	Epyx	Spectrum	Idem	15	★★★	★★★★★	★★★★	B	61 RS
GARFIELD	The Edge	Amstrad CPC	Aventure/action BD vue latérale	10	★★	★★	★★	B	57 RAP
GARFIELD	The Edge	Commodore 64	Idem	13	★★★	★★★	★★★	B	53 TUB
GARRISON	Rainbow Arts	Amiga	Arcade style Gauntlet (vue aérienne)	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	52 TUB
GARY LINEKER'S SUPERSKILLS	Gremlin Graphics	Spectrum	Sport : entraînement de football	15	★★★★	★★★★	★★★	B	61 RS
GAUNTLET	US Gold	Amstrad CPC	Action vue aérienne style « Gauntlet »	15	★★★★	★★★★★	★★★	B	39 TUB
GAUNTLET	Mindscape	Apple II GS	Idem	12	★★	★★	★	C	56 CO
GAUNTLET	Atari	Atari ST	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★	C	—
GAUNTLET	US Gold	PC	Idem	7	★★	★★★	★★	C	58 RAP
GAUNTLET II	US Gold	Amstrad CPC	Action/labyrinthe	14	★★★	★★★★★	★★★★	B	51 TUB
GAUNTLET II	US Gold	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	56 TP
GAUNTLET II	US Gold	Commodore 64	Idem	13	★★★	★★★★★	—	B	53 CO
GAUNTLET II	Atari	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	B	56 CO
GEANTS DE L'ARCADE (LES)	US Gold	Atari ST	Compilation arcade	14	★★★★	★★★★	★★★★	C	57B RS
GEANTS DE L'ARCADE (LES)	US Gold	Spectrum	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	57B RS
GEDEON LE CAMELEON	Fil	Atari ST	Educatif apprentissage de la lecture	17	—	—	—	—	59 KID
GEE BEE AIR RALLY	Activision	Amstrad CPC	Course avions arcade	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 TUB
GEE BEE AIR RALLY	Activision	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 TUB
GEE BEE AIR RALLY	Activision	Spectrum	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★	B	56 CO
GEE BEE AIR RALLYE	Activision	Amiga	Idem	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	52 TP
GETTYSBURG	SSI	Atari XL et XE	Wargame sur carte	11	★★★	—	★	C	57 RAP
GETTYSBURG	SSI	PC	Idem	13	★★★	—	★★	D	HS 9
GHOST HOUSE	Sega	Sega	Arcade/action	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	50 BAN
GIFT FROM THE GODS	Ocean	Spectrum	Aventure/action	13	★★★★	★★★★	★	A	58 DOS
GIGANOID	Swiss Computer Arts	Amiga	Arcade casse-briques	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	54 TP
GLOBAL DEFENSE	Sega	Console Sega	Shoot-them-up spatial	8	★★★	★★★★	★★★★	C	52 BAN
GNOME RANGER	Level 9	Amiga	Aventure graphique (A)	16	★★★★	—	—	C	51 SOSC
GNOME RANGER	Level 9	Atari ST	Idem	17	★★★★★	—	—	C	50 SOS
GOLDEN PATH	Firebird	Amiga	Aventure animée	15	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	53 TUB
GOLDEN PATH	Firebird	Atari ST	Idem	18	★★★★★★	★★★★	★★★★★	B	44 DOS
GOLDRUNNER	Microdeal	Amiga	Space Invaders	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 DOS
GOLDRUNNER	Microdeal	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 DOS
GOLDRUNNER II	Microdeal	Atari ST	Shoot-them-up scrolling vertical	13	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	56 TUB
GOLDRUNNER II, SCENARIO DISK 1	Microdeal	Atari ST	Shoot-them-up disque scénario	14	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	A	56 TUB
GOLDRUNNER II, SCENARIO DISK 2	Microdeal	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	A	56 TUB
GOLD, SILVER, BRONZE	Epyx	Amstrad CPC	Compilation : simulation sportive	11	★★★★★	★★★★	★★★	B	59B RS
GOLD, SILVER, BRONZE	Epyx	Commodore 64	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	59B RS
GOLD, SILVER, BRONZE	Epyx	Spectrum	Idem	16	★★★★	★★★★	—	B	59B RS

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
GOLF	Imagine/Komani	Amstrad CPC	Golf	13	★★★	★★★★	★★★	B	HS 7
GOLF	Nintendo	Nintendo	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	49 BAN
GOTHIK	Firebird	Amstrad CPC	Action/labyrinthe vue aérienne	12	★★★★	★★★★	★★★★★	B	56 TUB
GOTHIK	Firebird	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★★	B	56 TUB
GRAND PRIX	Martech	Amstrad CPC	Course automobile vue frontale	13	★★★★	★★★	★★★★	B	54 TUB
GRAND PRIX	Martech	Spectrum	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	54 TUB
GRAND PRIX SIMULATOR	Code Masters	Commodore 64	Course auto « circuit 24 »	5	★★★★	★★★★	★★★	A	52 CO
GRAND PRIX TENNIS	Mastertronic	Commodore 64	Simulation sportive : tennis	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	52 TUB
GRAND SLAM BASEBALL	Cosmi	Commodore 64	Sport : simulation de baseball	13	★★★	★★★★	★★★	B	58B RS
GRANDSLAM BRIDGE	Cybron	PC	Bridge	16	★★★★	★★★★	★★★★	D	HS 9
GRAPHIC EDITOR	Silverbird	Commodore 64	Création graphique programmation	14	—	—	—	D	58 CREA
GRAPHIC STUDIO	Cobra Soft	Amstrad CPC	Création	16	★★★★★	—	—	B	HS 7
GRAPHIC STUDIO (THE)	Accolade	Apple II GS	Création graphique	15	—	—	—	F	58B DOS
GRAPHICS STUDIO (THE)	Accolade	Amiga	Idem	18	★★★★★★	—	—	D	55 TP
GRAPHO	CTS	Amstrad CPC	Animation graphique	13	★★	★★★★	—	D	53 TUB
GREAT BASEBALL	Sega	Sega	Baseball	12	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	54 BAN
GREAT BASKETBALL	Sega	Sega	Basket	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	54 BAN
GREAT ESCAPE (THE)	US Gold	PC	Aventure/action	15	★★★	★★★★	★★★	C	HS 9
GREAT FOOTBALL	Sega	Sega	Foot américain vue aérienne semi 3D	11	★★★	★★★	★★★★★	C	54 BAN
GREAT GIANA SISTERS	Rainbow Arts	Amiga	Arcade plates-formes	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	55 TP
GREAT GIANA SISTERS	Rainbow Arts	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57B RS
GREAT GIANA SISTERS	Rainbow Arts	Commodore 64	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	55 TP
GREAT GOLF	Sega	Sega	Golf	15	★★★★★★	★★★★★	★★★★	C	54 BAN
GREAT VOLLEYBALL	Sega	Sega	Volley ball vue 3D	11	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	54 BAN
GREMLINS (LES)	Gremlin	Amstrad CPC	Compilation action/réflexion	13	★★★★	★★★★	★★★	B	58 RAP
GRID START	Anco	Amiga	Course auto rapide et réaliste	17	★★★	★★★★	★★★	C	51 DOS
GRID START 2	Anco	Amiga	Course automobile vue frontale	16	★★★★	★★★★★	★★★★	B	57 RS
GRYZOR	Ocean	Amstrad CPC	Action/combat : vue latérale	13	★★★★★	★★★★★	★★★	B	52 TUB
GRYZOR	Ocean	Commodore 64	Idem	12	★★★★	★★★★★	★★★★	B	54 CO
GRYZOR	Ocean	PC	Idem	12	★★★	★★★	★★	B	54 CO
GRYZOR	Ocean	Spectrum	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★	B	53 CO
GS PAINT	Version Soft	Apple II GS	Création graphique	13	—	—	—	—	58B DOS
GUADALCANAL	Activision	Amstrad CPC	Wargame maritime	15	★★★★★	★★	★★★	B	51 TUB
GUADALCANAL	Activision	Spectrum	Idem	14	★★★★	—	★	B	52 TUB
GUERRIERS (LES)	Infogrames	Atari ST	Action/wargame vue semi-3D	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	55 TUB
GUILD OF THIEVES	Rainbird	Atari ST	Aventure graphique (A)	17	★★★★★★	—	—	C	46 DOS
GUILD OF THIEVES	Rainbird	Atari XL et XE	Idem	18	★★★★★★	—	—	C	57 RAP
GUILD OF THIEVES	Rainbird	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	—	—	B	50 RAP
GUILD OF THIEVES	Rainbird	PC	Idem	15	★★★★	—	—	D	HS 9
GULF STRIKE	Avalon Hill	PC	Wargame	10	★★	★★	—	D	HS 9
GUMSHOE	Nintendo	Nintendo	Tir/plates-formes	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	52 BAN
GUNSHIP	Microprose	Amstrad CPC	Simulateur de vol, combat hélicoptère	15	★★★★	★★★★★	★★★	C	58 RS
GUNSHIP	Microprose	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	54 TP
GUNSHIP	Microprose	Commodore 64	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57 DOS
GUNSHIP	Microprose	PC	Idem	17	★★★★★	★★★★	★★★	C	50 CO
GUNSHIP	Microprose	Spectrum	Idem	18	★★★★	★★★	★★	B	51 TUB
GUNSMOKE	Capcom	Amstrad CPC	Action/tir style commando	6	★★★	★★★	★★★	B	56 CO
GUNSMOKE	Capcom	Spectrum	Idem	10	★★★	★★	★★	B	56 CO

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
GUTZ	Ocean	Commodore 64	Action/labyrinthe	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	55 TUB
GYROMITE	Nintendo	Nintendo	Action/échelle	12	★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	49 BAN
HACK	Station	Atari ST	Jeu de rôle pour débutants	11	—	—	—	A	58 SOSC
HADES NEBULA	Nexus	Atari ST	Action/space invaders	7	★★★★	★★★★	★★★★★	B	49 DOS
HADES NEBULA	Nexus	Commodore 64	Idem	7	★★★★	★★★★	★★★	B	49 DOS
HALLS OF MONTEZUMA	Electronic Arts	Commodore 64	Wargame sur carte	14	★★★★	—	—	C	57 RS
HAN D'ISLANDE	Loriciels	Amstrad CPC	Aventure historique (F)	15	★★★★	—	★★★	C	53 SOS
HANG ON	Sega	Sega	Course de moto vue frontale	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	A	49 BAN
HARDBALL	Accolade	Commodore 64	Sport/base-ball	14	★★★★	★★★★★	★★★	B	35 DOS
HARDBALL	Accolade	Macintosh	Idem	10	★★★★	★★★	★★★	D	à venir
HARDBALL	Accolade	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★★★	★★	D	56 DOS
HARDBALL	Accolade	Spectrum	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★	B	40 CO
HAWKEYE	Thalamus	Commodore 64	Action plates-formes	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59 HIT
HEAD OVER HEELS	Ocean	Amstrad CPC	Arcade	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	43 TUB
HEAD OVER HEELS	Ocean	Spectrum	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	47 CO
HEADSTART	Bug-Byte	Spectrum	Action/stratégie	11	★★★	★★★	★	B	50 TUB
HELLCAT ACE	Microprose	PC	Combat aérien	10	★★	★★★	★★	C	HS 9
HERCULES	Gremlin	Amstrad CPC	Action/combat vue latérale	10	★★★★★	★★★	★★★	B	61 RS
HERCULES	Gremlin	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	58 DOS
HERCULES	Gremlin	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	B	57 RS
HERCULES	Gremlin	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	57 RS
HEROES OF THE LANCE	SSI	Atari ST	Rôle/arcade	14	★★★	★★	★★★	C	59 SOS
HIGH EPIDEMY	Fil	Amstrad CPC	Action	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	59B RS
HIGH FRONTIER	Activision	Spectrum	Wargame carte et icônes	14	★★★	★★★	★	B	55 TUB
HIGHLANDER	Ocean	Commodore 64	Combat à l'épée	11	★★★★	★★★★★	★★★	B	52 DOS
HIGHLANDER	Ocean	Spectrum	Idem	14	★★★	★★★★★	★	B	38 TUB
HISTOIRE D'OR	Cobra Soft	PC	Aventure graphique	14	★★★★	—	★★	C	HS 9
HISTOIRE ET LES YEUX (L')	Free Game Blot	Thomson TO et MO (réseau)	Educatif/histoire	18	★★★★	★★	★★	C	54 KID
HITS 6	Loriciels	Amstrad CPC	Compilation/action	12	★★★★	★★★★	★★★★	B	55 TUB
HITS N x 5 (LES)	Loriciels	Amstrad CPC	Compilation simulations	15	★★★★	★★★★	★★★	C	51 TUB
HMS COBRA	Cobra Soft	PC	Simulation navale et combat	13	★★★	—	★★	C	56 TUB
HOBBIT (THE)	Melbourne House	Amstrad CPC	Aventure	15	★★★★	—	—	B	HS 7
HOBBIT (THE)	Melbourne House	PC	Idem	16	★★★★	—	—	D	HS 9
HOGAN'S ALLEY	Nintendo	Nintendo	Action-tir (pistolet)	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
HOPPINGMAD	Elite	Amstrad CPC	Action vue latérale	10	★★★	★★★★	★★★	A	58 RS
HOPPINGMAD	Elite	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★	A	58 RS
HOPPINGMAD	Elite	Spectrum	Idem	13	★★★	★★★★★	★★★	B	59B RS
HOT SHOT	Addictive	Atari ST	Action	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	59B RS
HUIT CONQUETES D'ARMORIK LE VIKING	Infogrames	PC	Action/échelle vue latérale	7	★★	★★	★	B	53 CO
HUNT FOR RED OCTOBER (THE)	Argus Press Soft	Amstrad CPC	Simulateur combat sous-marin	13	★★★	★★★	★★★	B	56 CO
HUNT FOR RED OCTOBER (THE)	Epyx	PC	Idem	13	★★★	★★	★★	C	—
HUNT FOR RED OCTOBER (THE)	Argus Press Soft	Amiga	Idem	14	★★★★	★★★	★★★	C	51 CO
HUNT FOR RED OCTOBER (THE)	Epyx	Atari ST	Idem	13	★★★	★★★	★★★	C	—
HUNT FOR RED OCTOBER (THE)	Argus Press Soft	Commodore 64	Idem	13	★★★	★★★	★★★★	B	52 TUB
HUNTER'S MOON	Thalamus	Commodore 64	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	54 TUB
HURLEMENTS	Ubi Soft	Amstrad CPC	Aventures icônes (F)	16	★★★★	★★★★	★★★★	B	53 SOSC
HYSTERIA	Software Projects	Commodore 64	Action	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	51 TUB
I ALIENS	CRL	Commodore 64	Action/stratégie/labyrinthe intérieur	13	★★★	★★★	★★	B	51 TUB

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
I BALL	Firebird	Atari ST	Action/échelle	13	★★★★	★★★★	★★★★★	B	54 TUB
I BALL	Firebird	Commodore 64	Action	13	★★★★	★★★★	★★★	—	47 CO
I BALL II	Firebird	Amstrad CPC	Action/inertie	9	★★★	★★★	★★	A	56 CO
I BALL II	Firebird	Commodore 64	Shoot-them-up plates-formes	13	★★★	★★★★★	★★★★★	A	54 TUB
ICE CLIMBER	Nintendo	Nintendo	Action/échelle	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
ICE HOCKEY	Mindscape	Commodore 64	Sport : hockey sur glace	15	★★★	★★★★★★	★★★	B	56 DOS
ICE HOCKEY	Mindscape	Nintendo	Idem	15	★★★★	★★★★★★	★★★★	C	49 BAN
ICE HOCKEY	Mindscape	PC	Idem	15	★★★	★★★★★★	★★★	C	56 DOS
IKARI WARRIORS	Elite	Amiga	Action/guerre style Commando	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57B RS
IKARI WARRIORS	Elite	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★★	★★★★	★★★★	B	55 TUB
IKARI WARRIORS	Elite	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★	★★★★	C	55 TUB
IKARI WARRIORS	Elite	Commodore 64	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	54 TUB
IMPACT	ASL	Atari ST	Action : casse-briques	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	B	49 TUB
IMPACT	ASL	Commodore 64	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	54 TUB
IMPACT	Audiogenic Software	PC	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	52 TUB
IMPACT	ASL	Spectrum	Idem	14	★★★★	★★★★	★★	B	54 TUB
IMPLOSION	Cascade	Commodore 64	Space invaders	12	★★★	★★★★	★★	B	49 DOS
IMPOSSIBLE MISSION II	Epyx	Amiga	Arcade/aventure	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59B RS
IMPOSSIBLE MISSION II	Epyx	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	56 TUB
IMPOSSIBLE MISSION II	Epyx	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	56 TUB
IMPOSSIBLE MISSION II	Firebird	Commodore 64	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	55 TUB
IMPOSSIBLE MISSION II	Epyx	PC	Idem	12	★★★★	★★★★★	★★	C	57B RS
IMPOSSIBLE MISSION II	Epyx	Spectrum	Idem	15	★★★	★★★★	★★	B	58B RS
INCANTATION	Softhawk	Amstrad CPC	Aventure graphique fantastique (F)	17	★★★★	—	—	B	47 SOS
INCANTATION	Softhawk	Atari ST	Idem	12	★★★★	★★	—	C	A venir
INDIAN MISSION	Coktel Vision	Atari ST	Aventure graphique animée	11	★★★★	★★★	★★	C	56 SOSC
INDIANA JONES	Atari	Amstrad CPC	Action/combat fausse 3D	11	★★★	★★★	★★	B	49 TUB
INDIANA JONES	Atari	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	49 TUB
INDIANA JONES	Atari	Spectrum	Idem	13	★★★	★★★	★	B	50 CO
INDOOR SPORT	Databyte	Amiga	Sports d'intérieur : multi épreuve	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	52 TUB
INDOOR SPORT	Databyte	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★	B	58B RS
INDOOR SPORT	Mindscape	Commodore 64	Idem	12	★★★★	★★★★	—	C	40 TUB
INDOOR SPORT	Mindscape	PC	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	56 DOS
INSANITY FIGHT	Microdeal	Amiga	Space invaders	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	51 TUB
INSIDE OUTING	The Edge	Commodore 64	Aventure/action vue, évolution 3D	15	★★★★	★★★★	★★★	B	51 SOSC
INSPECTOR GADGET	Erbe	Spectrum	Action plates-formes	13	★★★	★★★★	★	B	54 TUB
INSTANT MUSIC	Electronic Arts	Amiga	Création musicale ludique	15	★★★★★	★★★	★★★★★	C	—
INSTANT MUSIC	Electronic Arts	Apple II GS	Idem	14	★★★	★★	★★	F	54 TP
INSTANT MUSIC	Electronic Arts	Commodore 64	Idem	16	★★★	★★	★★★★★★	C	54 TP
INTENSITY	Firebird	Commodore 64	Action/plates-formes	10	★★★★	★★★★	★★★★	B	61 RS
INTERNATIONAL KARATE	Endurance Games	Amstrad CPC	Karaté	16	★★★★	★★★★	★★★★	A	HS 7
INTERNATIONAL KARATE +	Système 3	Commodore 64	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	52 DOS
INTERNATIONAL SOCCER	Microdeal	Atari ST	Football	12	★★★★	★★★★	★★★★★	C	55 TUB
INTERNATIONAL SOCCER	Electronic Arts	Commodore 64	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★★	B	56 TUB
INTRIGUE	Spectrum Holobyte	Apple II	Aventure policière multiépreuve	15	★	★	★★★	D	54 SOS
INTRIGUE	Spectrum Holobyte	Commodore 64	Idem	15	★	★	★★★	B	54 SOS
IO	Firebird	Commodore 64	Shoot-them-up scrolling horizontal	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	56 TP
IRON LORD	Ubi Soft	Atari ST	Aventure/action (F)	18	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	D	59B SOS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
IZNOGOUD	Infogrames	Amstrad CPC	Aventure graphique animée style BD	15	★★★★★	★★★★	★★★	C	51 TP
IZNOGOUD	Infogrames	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★	C	51 TP
IZNOGOUD	Infogrames	PC	Idem	12	★★★	★★★★	★	C	53 CO
IZNOGOUD	Infogrames	Thomson TO	Idem	13	★★★★★	★★	★	C	51 TP
JACK THE NIPPER	Gremlin Graphics	Amstrad CPC	Action/stratégie	13	★★★★	★★★	★★★	B	50 TUB
JACK THE NIPPER II	Gremlin Graphics	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★	★★★	B	50 CO
JACK THE NIPPER II	Gremlin Graphics	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★	★★★	B	50 TUB
JACKAL	Konami	Commodore 64	Arcade	10	★★★	★★★★	★★★★	B	53 CO
JACKAL	Konami	Spectrum	Idem	10	★★	★★	★	A	53 CO
JADE	M.B.C.	Amstrad CPC	Générateur de jeu d'aventure	15	—	—	—	C	58 CREA
JASON ET LA TOISON D'OR	Excalibur	Atari ST	Aventure graphique (F)	13	★★	—	—	C	53 SOSC
JE COLORIE	Carraz Editions	Atari ST	Education graphique	12	★★★★★	—	—	B	52 KID
JEANNE D'ARC	Chip	Amiga	Aventure/action médiévale	17	★★★★★	★★★★★	★★★	C	57B SOS
JEANNE D'ARC	Chip	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★	C	57B SOS
JEANNE D'ARC	Chip	PC	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★	C	57B SOS
JET	Sublogic	Amiga	Simulateur de vol et combat multivues	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	54 TP
JET	Sublogic	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★	★★★	C	58 RS
JET	Sublogic	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★	★★★	C	—
JET	Sublogic	PC	Idem	14	★★★	★★★★★	★★	C	57 DOS
JET BOYS	CRL	Commodore 64	Action	13	★★★★	★★★★	★★★	B	51 TUB
JETBIKE SIMULATOR	Code Masters	Amstrad CPC	Course scooter marin : vue aérienne	12	★★★★	★★★★	★★★	B	53 TUB
JETBIKE SIMULATOR	Code Masters	Spectrum	Idem	13	★★★	★★★	★★★★	A	53 TUB
JEU DU ROY (LE)	FIL	PC	Réflexion	15	★★★★	★	★	C	51 TUB
JEWELS OF DARKNESS	Rainbird	Atari XL et XE	Aventure graphique (A)	10	★★★	—	—	B	57 RAP
JIGSAY MANIA	Robtek King Size	Amiga	Puzzle classique	12	★★★	—	—	B	53 CO
JINKS	Rainbow Arts	Amiga	Action : casse-briques	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	54 TUB
JINKS	Go	Commodore 64	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	58 RS
JINXTER	Rainbird	Amstrad CPC	Aventure graphique (A)	14	★★★	—	—	B	57B SOSC
JINXTER	Rainbird	Atari ST	Idem	16	★★★★★★	—	—	D	52 SOS
JINXTER	Rainbird	Atari XL et XE	Idem	18	★★★★★★	—	—	C	58 RAP
JINXTER	Rainbird	Macintosh	Idem	16	★★	—	—	C	57 SOSC
JINXTER	Rainbird	PC	Idem	13	★★★★	—	—	C	HS9
JOE BLADE	Players	Amiga	Action combat vue latérale	13	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	55 TUB
JOE BLADE	Players	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★	★★★★	B	55 TUB
JOE BLADE	Players	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	A	55 TUB
JOE BLADE II	Players	Amstrad CPC	Action	10	★★★★	★★★★	★★★	A	59B RS
JOE BLADE II	Players	Spectrum	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	A	59B RS
JOUST	Atari	Atari ST	Action/échelle	15	★★★★★	★★★★	★★★	B	51 CHA
JUMP JET	Anco	Atari ST	Petit simulateur de combat aérien	4	★★★	—	★★	B	52 CO
JUPITER PROBE	Microdeal	Atari ST	Space Invaders	13	★★★★	★★★	★★★★★	C	49 DOS
JUSTICIER DU BAHUT (LE)	Froggy Software	Apple II	Aventure éducative	10	★★★	—	—	B	49 KID
J'ADDITIONNE ET JE MULTIPLIE	Carraz Editions	Atari ST	Educatif : éveil calcul	17	★★★	—	—	C	57 KID
J'APPRENDS L'HEURE	Carraz Editions	Atari ST	Educatif : éveil	14	★★★★	—	—	C	57 KID
KAMPFGRUPPE	SSI	PC	Wargame	13	★★★	—	★★	D	HS9
KARATE ACE	Star Games	Amstrad CPC	Compilation : sports de combat	15	★★★★★	★★★★	★★★	B	58B RS
KARATE ACE	Star Games	Spectrum	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★	B	58B RS
KARATE KID II	Microdeal	Amiga	Arts martiaux vue latérale	15	★★★★★	★★★	★★★★	C	46 CO
KARATE MASTER	Gremlin	Atari ST	Karaté	10	★★★★	★★★★	★★	C	52 DOS

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
KARATEKA	Broderbund	PC	Karaté et aventure	16	★★★★★	★★★★★	★★★	C	HS9
KARMA	Loriciels	PC	Jeu de rôle	16	★★★★	★★★	★★★	D	47 SOS
KARNOV	Electric Dreams	Amstrad CPC	Action/échelle	14	★★★★	★★★	★★★	B	57 RS
KARNOV	Electric Dreams	Commodore 64	Idem	14	★★★★	★★★	★★★★	B	57 RS
KARNOV	Data East	Spectrum	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★	B	56 TUB
KATAKIS	Rainbow Arts	Amiga	Shoot-them-up	17	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	59 HIT
KID ICARUS	Nintendo	Nintendo	Arcade/action	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	50 BAN
KIKSTART II	Mastertronic	Amiga	Motocross deux joueurs vue latérale	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	55 TUB
KIKSTART II	Mastertronic	Commodore 64	Idem	10	★★★	★★★★	★★★	A	51 DOS
KILLDOZERS	Lankhor	Atari ST	Action/stratégie vue aérienne	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	55 TUB
KILLER RING	Reaktor	Amstrad CPC	Shoot-them-up	9	★★★	★★★★★	★★★★	A	49 CO
KILLER RING	Ariolasoft	Commodore 64	Idem	11	★★★	★★★★	★★★	B	49 DOS
KING OF CHICAGO (THE)	Mindscape	Amiga	Aventure animée style BD (A)	17	★★★★★	★★★★	★★★★★	D	52 SOSC
KING OF CHICAGO (THE)	Mindscape	Macintosh	Idem	17	★★★★★★	—	★★★★★	C	40 SOS
KING OF CHICAGO (THE)	Mindscape	PC	Idem	15	★★★★★	★★★	★★★	C	58 SOSC
KING QUEST I	Sierra on Line	Apple II GS	Aventure animée	15	★★★	★★★★	★★★★★	C	59 SOSC
KING QUEST I	Sierra on Line	PC	Idem	15	★★★★	★★★★	★★★	C	HS9
KING QUEST III	Sierra on Line	PC	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★	D	HS9
KIT TROISIEME/SECONDE	Hatier	Amstrad CPC	Educatif : français maths	17	—	—	—	E	58 KID
KNIGHT GAMES II SPACE TRILOGY	English Software	Commodore 64	Compilation : action combats spatiaux	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	53 TUB
KNIGHT ORC	Rainbird	Amiga	Aventure graphique (A)	18	★★★★★	—	—	D	49 SOS
KNIGHT ORC	Rainbird	Atari ST	Idem	18	★★★★★	—	—	C	50 CO
KNIGHT ORC	Rainbird	Atari XL et XE	Idem	12	★★★★	—	—	B	58B SOSC
KNIGHT ORC	Rainbird	PC	Idem	14	★★★	—	—	D	54 CO
KNIGHTMARE	Activision	Amstrad CPC	Aventure/rôle/décor 3D (A)	13	★★★	★★★	★★	B	52 SOSC
KNIGHTMARE	Activision	Atari ST	Idem	12	★★★	★★★	★★	B	58 SOSC
KNUCKLE BUSTERS	Melbourne House	Spectrum	Action/échelle	11	★★★★	★★★	★★★★	B	47 CO
KOALA PAINTER	Koala	Commodore 64	Création graphique	14	—	—	—	—	58B DOS
KOBYASHI NARU	Mastertronic	PC	Aventure	14	★★★	—	—	A	50 SOSC
KONAMI ARCADE COLLECTION	Imagine	Spectrum	Compilation/action	13	★★★★	★★★★	★★★	B	56 TUB
KONAMI COIN OP HITS	Imagine	Spectrum	Compilation/action	12	★★★★	★★★	★★★	B	56 TUB
KRABAT	Station	Atari ST	Réflexion : échecs	12	★★★	—	—	A	58 RS
KRISTOR	Loriciels	PC	Stratégie/action spatiale	13	★★★★	★★★★	★★	C	56 TUB
KROMAZONE	Mastertronic	Commodore 64	Action mission spatiale	12	★★★	★★★★	★★★	B	52 TUB
KRYPTON FACTOR (THE)	Domark	Amstrad CPC	Réflexion/mémoire visuelle	13	★★★★	—	—	B	53 TUB
KUNG FU	Nintendo	Nintendo	Arts martiaux vue semi 3D	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	49 BAN
KUNG FU KID	Sega	Sega	Action vue latérale	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	54 BAN
KUNG FU MASTER	Mastertronic	Amstrad CPC	Karaté arcade vue latérale	13	★★★★	★★★	★★	B	53 TUB
KWASIMODO	Robtek/King Size	Amiga	Action/échelle très classique	4	★	★	★	B	52 CO
K.Y.A.	Loriciels	Thomson TO8, 9+ et MO6	Action style Gauntlet	13	★★★★	★★★★	★★	B	53 TUB
LA FRANCE, L'EUROPE, LE MONDE	Cedic/Nathan	Thomson	Educatif	15	★★★	—	—	C	50 KID
LARRIE AND THE ARDIES	Crysys	Amiga	Action plates-formes	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	56 TUB
LAS VEGAS	Anco	Amiga	Réflexion : jeux de hasard	10	★★★★	★★★★	★★★	B	55 CO
LAST MISSION (THE)	Loriciels	Amstrad CPC	Action/labyrinthe	12	★★★★	★★★★	★★	B	HS7
LAST MISSION (THE)	US Gold	Commodore 64	Idem	9	★★★	★★★★★	★★★★	B	51 CO
LAST MISSION (THE)	Infogrames	PC	Idem	13	★★★	★★★★	★★	C	HS9
LAST MISSION (THE)	Infogrames	PC	Idem	13	★★★	★★★★	★★	C	53 TUB
LAST NINJA (THE)	System 3	Commodore 64	Arcade/aventure décor 3D	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	56 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
LAYDOCK	T & ESOFT	MSX II	Spaces Invaders	17	★★★★★	★★★★★★	★★★	E	49 DOS
LAZER TAG	Go	Amstrad CPC	Action/tir à gogo	8	★★★★	★★★★	★★	B	57 RAP
LAZER TAG	Go	Commodore 64	Idem	8	★★★★	★★★★	★★★	B	58 RAP
LAZER TAG	Go	Spectrum	Idem	7	★★★	★★	★★	B	57 RAP
LEADER BOARD	US Gold	Amstrad CPC	Sport golf	14	★★★	★★★★	★★★	B	45 CO
LEADER BOARD	US Gold	Atari ST	Idem	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	37 CO
LEADER BOARD	US Gold	Commodore 64	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 TUB
LEADER BOARD	US Gold	Spectrum	Idem	13	★★★	★★★	★★	B	43 CO
LEADER BOARD BIRDIE	Access	Amiga	Compilation/golf	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59B RS
LEADER BOARD BIRDIE	Access	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59B RS
LEADER BOARD PAR 4	Access	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	61 RS
LEADER BOARD PAR 3	Access	Spectrum	Idem	16	★★★★	★★★★★	★	B	61 RS
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS	Infocom	Amiga	Aventure textuelle (A)	14	—	—	—	C	54 SOSC
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS	Infocom	PC	Idem	15	—	—	—	D	HS9
LEATHERNECK	Microdeal	Amiga	action/guerre style Commando	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57 RS
LEATHERNECK	Microdeal	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★★★	C	56 TP
LEGACY OF THE ANCIENTS	Electronic Arts	Commodore 64	Rôle et action	17	★★★★	—	—	D	53 DOS
LEGEND OF THE SWORD	Rainbird	Atari ST	Aventure graphique icônes (A)	16	★★★★	—	—	C	57 SOS
LEGEND OF THE SWORD	Rainbird/Fil	PC	Idem	—	★★★	—	—	C	HS9
LEGEND OF ZELDA (THE)	Nintendo	Nintendo	Aventure/action	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	50 BAN
LEISURE SUIT LARRY	Sierra on Line	Apple II GS	Aventure animée décor semi 3D (F)	15	★★★★	★★★★★	★★★★	F	55 SOSC
LET'S GO	Axial Go Concept	PC	Réflexion	14	★★★★	—	—	D	HS9
LEVIATHAN	English Software	Amiga	Combat spatial semi 3D type Zaxxion	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	52 TUB
LEVIATHAN	English Software	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★	A	HS7
LEVIATHAN	English Software	Atari ST	Idem	12	★★★★★	★★★★	★★★★	B	52 TUB
LEVIATHAN	English Software	Commodore 64	Idem	6	★★★	★★★	★★★	B	49 DOS
LEVIATHAN	English Software	Spectrum	Idem	12	★★★★★	★★★★	★★★	B	59 RAP
LIFE FORCE	CRL	Commodore 64	Action/stratégie labyrinthe...	13	★★★	★★★	★★★★	B	51 TUB
LIGHTFORCE	FTL	Amstrad CPC	Spaces Invaders	15	★★★★★	★★★★	★★★	B	49 DOS
LIGHTFORCE	FTL	Commodore 64	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★	B	49 DOS
LITTLE GREEN MAN	Bug-Byte	Commodore 64	Action/plates-formes vue latérale	7	★★	★★	★★★	B	53 CO
LIVINGSTONE	Infogrames	PC	Action/échelle	13	★★★	★★★	★★	B	HS9
LIVINGSTONE	Microid	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★	★★★	★★	B	52 TUB
LIVINGSTONE	Infogrames	PC	Idem	13	★★★	★★★	★★	B	53 TUB
LIVINGSTONE	Alligata	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★	★★	B	49 TUB
LOADS OF MIDNIGHT	CRL	Spectrum	Aventure graphique (A)	14	★★★	—	—	B	54 SOSC
LODE RUNNER	Broderbund	Macintosh	Action type « Runner »	13	★★	★★★★	★	D	61 RS
LODE RUNNER	Broderbund	PC	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★	C	HS9
LORDS OF CONQUEST	Electronic Arts	Atari ST	Stratégie politique et guerrière	13	★★★	—	★★	B	58B RS
LORDS OF CONQUEST	Electronic Arts	Commodore 64	Idem	12	★★★★	★★	★★	B	53 TUB
LORDS OF CONQUEST	Electronic Arts	PC	Idem	14	★★★	—	★★	C	HS9
LUNAR EXPLORER	Spectrum Holobyte	PC	Simulation spatiale	14	★★★★	★★★★	★★	D	HS9
LUXOR	Software Horizons LTD	Atari ST	Shoot-them-up	9	★★★★	★★★	★★★★	C	59 RS
MAC ATTACK	Miles Computing	Macintosh	Action/jeu de tir	5	★★★	★★	★	D	A venir
MAC GOLF	Pratical Computer	Macintosh	Sport golf	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★	F	A venir
MAC RIDER	Nintendo	Nintendo	Pilotage moto et action	—	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	—
MACADAM BUMPER	Ere	PC	Flipper redéfinissable	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	HS9
MACH	Starvision	Commodore 64	Action shoot-them-up vue aérienne	11	★★★	★★★★★	★★★★★	B	53 CO

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
MACH 3	Loriciels	Amiga	Action/combats spatiaux vue frontale 3D	14	★★★★★	★★★★	★★★★	C	55 TUB
MACH 3	Loriciels	Amstrad CPC	Idem	14	★★★	★★★★★	★★★	B	51 TUB
MACH 3	Loriciels	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	50 TP
MACH 3	Loriciels	PC	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	50 CO
MACH 3	Loriciels	Thomson TO8, 9+ et MO6	Idem	11	★★★★	★★★★★	★★	B	53 CO
MACH RIDER	Nintendo	Nintendo	Course moto vue frontale	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
MAD BALLS	Ocean	Commodore 64	Action/inertie	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	A	51 TUB
MAFDET AND THE BOOK OF THE DEAD	Software Horizons LTD	Atari ST	Aventure/action	12	★★★★★	★★★★	★	B	59B RS
MAG MAX	Imagine	Amstrad CPC	Action vue semi 3D	11	★★★	★★★	★★	A	47 CO
MAGIC SOUND	Henri Bittner	Amstrad CPC	Création musicale : rythme et mélodie	16	★★★	—	★★★★★	D	52 TP
MAGNETRON	Firebird	Commodore 64	Action/stratégie salle semi 3D	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	55 TUB
MAINFRAME	Microillusions	Commodore 64	Aventure/action échelle	12	★★★★	★★★★	★★★	C	58B RS
MAÎTRE DES ÂMES (LE)	Ubi Soft	Amstrad CPC	Jeu de rôle	15	★★★★	—	★★★	B	50 SOS
MAÎTRE DES ÂMES (LE)	Ubi Soft	PC	Idem	15	★★★★	—	★★	B	52 SOSC
MAÎTRE DES MOTS	Loriciels	PC	Jeu de lettres	14	★★	—	—	C	HS9
MAJOR MOTION	Microdeal	Amiga	Course auto/action	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59 RS
MANDROID	CRL	Commodore 64	Action/stratégie/ combat semi 3D	13	★★★	★★★★	★★★	B	53 TUB
MANGE CAILLOUX	Ubi Soft	Amstrad CPC	Action/Pacman/ Boulder Dash	13	★★★	★★★	★★	B	51 TUB
MANHATTAN DEALERS	Silmarils	Amiga	Action/combat de rue vue latérale	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57B RS
MANHATTAN DEALERS	Silmarils	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	51 TUB
MANHATTAN DEALERS	Silmarils	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★	C	55 CO
MANHUNTER	Sierra on Line	PC CGA, EGA	Aventure graphique animée	17	★★★★	★★	★★	C	59B SOS
MANIAC MANSION	Activision	Commodore 64	Arcade/aventure animée vue latérale	17	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	51 SOSC
MANIAX	Anco	Amiga	Action	12	★★★★	★★★★	★★★	B	59B RS
MANIAX	Anco	Amiga	Idem	13	★★★★★	★★★★	★★★	C	61 RS
MANOIR DE MORTEVIELLE	Lankhor	Atari ST	Aventure policière icônes (F)	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	—
MANOIR DE MORTEVIELLE (LE)	Lankhor	Amiga	Idem	16	★★★★★★	★★★★	★★★★★★	C	58 SOS
MANOIR DE MORTEVIELLE (LE)	Lankhor	PC	Idem	14	★★★★★	—	★★★★	C	HS9
MANOIR DU CONTE FROZARDA	MBC	Amstrad CPC	Aventure graphique (F)	13	★★	—	—	B	52 SOSC
MANOIR DU CONTE FROZARDA	MBC	Atari ST	Idem	13	★★★★★	—	★★	B	59B SOSC
MARAUDER	Hewson	Amstrad CPC	Shoot-them-up	9	★★★	★★★★	★★★★	B	59 RS
MARAUDER	Hewson	Commodore 64	Idem	10	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	59 RS
MARAUDER	Hewson	Spectrum	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★★★	B	59 RS
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	Amiga	Action/inertie terrain en relief	18	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	37 TUB
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★	B	HS7
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	Apple II GS	Idem	15	★★★★	★★★★	★★★	C	53 CO
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	Atari ST	Idem	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	51 TUB
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	Commodore 64	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★	B	39 CHA
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	PC carte CGA	Idem	15	★★★★★	★★★	★★	C	50 CO
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	Spectrum	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★	B	40 CO
MARCEL OLGOL CONTRE JACK L'EVENTREUR	Coconuts	PC	Aventure	12	★★★★	—	★★	C	HS9
MARCHE A L'OMBRE	Infogrames	Amstrad CPC	Aventure/action	11	★★★★	★★★	★★★	B	HS7
MARCHE A L'OMBRE	Infogrames	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★	★★★★	B	50 TUB
MARCHE A L'OMBRE	Infogrames	PC	Idem	10	★★★★	★★	★★★	B	HS9
MARMELADE	MBC	Amstrad CPC	Aventure graphique (F)	11	★★	—	—	B	52 SOSC
MARQUE JAUNE (LA)	Cobra Soft	Amstrad CPC	Aventure graphique/ action style BD (F)	14	★★★★★★	★★★★	★★★★★	C	54 SOSC
MARQUE JAUNE (LA)	Cobra Soft	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★	★★★★	C	55 SOS
MARQUE JAUNE (LA)	Cobra Soft	PC	Idem	13	★★★★	★★★	★★★	C	55 SOS

TILT
MICROLOISIRS

ECONOMISEZ 76 F

et recevez en cadeau une superbe pendulette TILT.



OUI, profitez vite de cette offre exceptionnelle. Vous recevrez votre magazine directement chez vous, vous réaliserez des économies et, EN PLUS, vous recevrez GRATUITEMENT cette pendulette TILT montée sur une véritable disquette.

Avec ce cadeau spécialement réalisé pour TILT, vous serez toujours à l'heure de la Micro.

Format de la pendulette TILT : 5" 1/4. Pile fournie

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT AU MAGAZINE TILT.

OUI, JE M'ABONNE

Je recevrai donc les 12 prochains numéros de TILT, dont le numéro spécial "Le Guide Jeux et Micro" pour 198 F* seulement, au lieu de 274 F (prix normal). Je réalise ainsi une économie de 76 F.

** Etranger = + 87 F. Avion : nous consulter.*

MON CADEAU

J'ai bien noté que je recevrai gratuitement, en cadeau, une pendulette TILT montée sur une véritable disquette.

☐ Je joins mon règlement, à l'ordre de TILT, par chèque bancaire ou postal.

☐ Je préfère régler par Carte Bleue CB dont voici le numéro.

Date d'échéance :

Date : Signature :

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal | | | | | | Ville .....

V 60 S

Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

A RENVOYER

OFFRE SPECIALE

Des économies + un cadeau

ABONNEZ-VOUS À TILT.

GRATUIT

VOUS RECEVREZ :

11 NUMEROS MENSUELS

+ 1 NUMERO SPECIAL

"Le Guide Jeux et Micro"

+ 1 SUPERBE CADEAU

une originale pendulette à quartz montée sur une véritable disquette.

Renvoyez, dès aujourd'hui, votre carte d'abonnement. (Il est inutile d'affranchir l'enveloppe).

TILT
MICROLOISIRS

Cette carte d'abonnement est à renvoyer, sous enveloppe non affranchie, à :

TILT MICROLOISIRS
LIBRE RÉPONSE N° 4375 75443 PARIS CEDEX 09

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
MARQUE JAUNE (LA)	Cobra Soft	Thomson TO8 et 9+, MO6	Idem	14	★★★★★	★★★	★★★★	B	56 SOSC
MASCOTTE (LA)	Coktel Vision	Atari ST	Aventure style BD icônes (F)	12	★★★★	—	★★★	C	52 SOSC
MASCOTTE (LA)	Coktel Vision	PC	Idem	—	—	—	—	C	HS9
MASK	Gremlin Graphics	Amstrad CPC	Action/guerre	11	★★★	★★★	★★	B	HS7
MASK	Gremlin Graphics	Commodore 64	Idem	13	★★★	★★★★★	★★★★	B	50 TUB
MASK	Gremlin Graphics	Spectrum	Idem	14	★★★★	★★★	★★★★	B	49 CO
MASK II	Gremlin Graphics	Amstrad CPC	Idem	8	★★★	★★	★★	B	52 CO
MASK II	Gremlin Graphics	Commodore 64	Idem	9	★★★★	★★★★	★★★★	B	54 CO
MASQUE +	Ubi Soft	Atari ST	Jeu de rôle icônes (F)	12	★★★★	★★	—	C	52 SOSC
MASQUE +	Ubi Soft	PC	Idem	15	★★★★★★	—	—	C	51 SOSC
MASSACRE	Loriciels	Atari ST	Aventure	7	★★	—	—	C	55 DOS
MASTER TRACK JUNIOR	Passport	Atari ST	Séquenceur Midi	18	★★★★	—	—	—	59B ACT
MASTERS OF THE UNIVERSE	Gremlin Graphics	Amstrad CPC	Action/paysage semi-3D	9	★★★	★★	★★	B	52 CO
MASTERS OF THE UNIVERSE	Gremlin Graphics	Commodore 64	Idem	9	★★	★★★	★★★	B	52 CO
MASTERS OF THE UNIVERSE	Gremlin Graphics	Atari ST	Idem	10	★★★	★★★★	★★★	C	58 DOS
MATA HARI	Loriciels	Amstrad CPC	Action/aventure	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	59B RS
MATCH DAY II	Ocean	Amstrad CPC	Match de football	12	★★★	★★★	★★★	B	52 TUB
MATCH DAY II	Ocean	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★	★★★★★	B	53 CO
MATHEMATIQUES 4e-3e	Hatier/Langage et Informatique	PC	Educatif/maths	10	—	—	—	F	49 KID
MATHEMATIQUES IV	Edil Belin	Thomson TO et MO	Educatif/mathém. 4e et 3e	15	★★★	—	—	D	53 KID
MAX TORQUE	Bubble Bus Software	Commodore 64	Course de moto vue frontale	15	★★★	★★★★★	★★★★	A	RS
MAZE HUNTER 3D	Sega	Sega	Action semi 3D (lunette 3D)	16	★★★★	★★★★★	★★★★	C	58B RS
MAZE OF GALIOUS (THE)	Konami	MSX	Action/échelle vue latérale	8	★★	★★★	★★★	C	53 CO
MEAN 18	Accolade	PC	Golf redéfinissable	16	★★★★	★★★★	—	D	HS9
MEAN CITY	Quicksilva	Commodore 64	Action/Le Mutant	10	★★	★★★	★★★★	B	50 TUB
MEAN STEAK	Mirrorsoft	Commodore 64	Action/combat de moto sur route	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	52 TUB
MECH BRIGADE	SSI	Atari XLet XE	Wargame sur carte	12	★★★	—	★	C	58B RS
MECH BRIGADE	SSI	PC	Idem	15	★★★	—	—	D	54 TUB
MEGA-APOCALYPSE	Martech	Commodore 64	Shoot-them-up scrolling vertical	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	B	49 TUB
MEGA-APOCALYPSE	Martech	Spectrum	Idem	7	★★	★★★	★★★★	B	55 CO
MENACE	Psygnosis	Amiga	Shoot-them-up	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	59 HIT
METAL GEAR	Konami	MSX 2	Action/wargame combat de char	13	★★★★	★★★★★★	★★★★	C	49 TUB
METAPLEX	Addictive Prism Leisure	Amstrad CPC	Action labyrinthe vue latérale	12	★★	★★★	★★	B	58B RS
METAPLEX	Addictive Prism Leisure	Spectrum	Idem	13	★★★	★★★	★★★	B	58B RS
METROCROSS	Namco	Atari ST	Action	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	56 DOS
METROID	Nintendo	Nintendo	Idem	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	50 BAN
METROPOLIS	Paradox	Atari ST	Action/tir spatial inertie	13	★★★	★★★★	★★★	B	57 RS
METROPOLIS	Melbourne House	PC	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	52 TUB
MEURTRES EN SERIE	Cobra Soft	Amstrad CPC	Aventure policière	14	★★★★★	★★	★★★	C	HS7
MEURTRES EN SERIE	Cobra Soft	PC	Idem	17	★★★★★	—	★★★	C	HS9
MEWILO	Coktel Vision	Amiga	Educatif/aventure	14	★★★★	★★	★★★★	C	58 RS
MEWILO	Coktel Vision	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★	★★★★	C	51 TUB
MEWILO	Coktel Vision	PC	Idem	12	★★★	—	—	C	HS9
MICKEY MOUSE	Gremlin Graphics	Amstrad CPC	Action/échelle/ labyrinthe	13	★★★★★	★★★★	★★★	B	57B HIT
MICKEY MOUSE	Gremlin Graphics	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	57B HIT
MICKEY MOUSE	Gremlin Graphics	Commodore 64	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★★★	B	57B HIT
MICKEY MOUSE	Gremlin Graphics	Spectrum	Action/échelle/ labyrinthe	14	★★★★★	★★★★★	★★★	B	à venir
MICRO BAC ANGLAIS	Coktel Vision	PC, CPC, ST, Thomson	Anglais	15	—	—	—	C	56 KID

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
MICRO SCRABBLE	Fil	PC	Scrabble	13	★★★★	★★★	—	C	HS9
MICROLEAGUE BASEBALL	Microleague	PC	Base-ball	12	★★★	★★	★★★	C	HS9
MICROLEAGUE WRESTLING	Micropose	Commodore 64	Action/stratégie/ catch vue digit.	12	★★★★	★★★	★★	B	55 CO
MIDI MAZE	Hibrid Arts	Atari ST	Pac Man 3D vue frontale	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★	D	51 TUB
MIGHT AND MAGIC	New World Computing	Apple II	Jeu de rôle	15	★★★★	—	★	D	50 SOS
MIKE AND MOKO	MBC	Amstrad CPC	Aventure graphique (F)	11	★★★★	—	★★	B	59 SOSC
MIKE THE MAGIC DRAGON	Kingsoft	Amiga	Action/échelle	9	★★★★	★★★★	★★★★	C	53 CHA
MIND DANCE II	Prism Leisure	PC	Réflexion questions/ réponses (anglais)	14	★★★	—	★	B	53 TUB
MINDSHADOW	Activision	PC	Aventure graphique	12	★★★★	—	—	D	HS9
MINI PUT	Accolade	Commodore 64	Simulation de golf miniature	14	★★★★	★★★	★★★	B	52 TUB
MIRAX FORCE	Tynesoft	Atari XL	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	61 RS
MIROIR ASTRAL	Uranie Software	PC	Astrologie	16	—	—	—	D	56 TUB
MISSILE DEFENSE 3D	Sega	Sega	Tir sur cible (pistolet et lunette)	14	★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	49 BAN
MISSING ONE DROID	Bug Byte	Atari ST	Action	9	★★★	★★★★	★★★	B	50 TUB
MISSION	Loriciels	Amstrad CPC	Action/aventure/ salle semi 3D	10	★★★	★★★★★	★★★	B	50 CO
MISSION	Loriciels	Atari ST	Idem	11	★★	★★★★	★★★★	B	49 TUB
MISSION	Loriciels	PC	Idem	13	★★★★	★★★	★★★★	C	HS9
MISSION ELEVATOR	Eurogold	Amstrad CPC	Action/échelle	16	★★★★	★★★★	★★	B	HS7
MISSION ELEVATOR	Eurogold Starline	Atari ST	Idem	10	★★★	★★★	★	C	47 TUB
MISSION GENOCIDE	Firebird	Amstrad CPC	Shoot-them-up	10	★★★★	★★★★★	★	A	47 TUB
MISSION GENOCIDE	Firebird	Atari ST	Idem	12	★★★	★★★★	★★	B	56 TUB
MISSIONS EN RAFALE	Fil	Atari ST	Simulation vol	10	★★★	★★★	★★	B	50 CO
MISSIONS EN RAFALE	Fil	PC	Idem	12	★★	★★★★★	—	C	54 CO
MISSIONS EN RAFALE	Fil	Thomson TO8 et 9	Idem	17	★★★★	★★★★★	—	B	40 DOS
MISTERS WEEMS AND THE VAMPIRES	Ram Jam Corporation	Amstrad CPC	Action/Pac Man	8	★★	★★	★★	—	RAP
MOEBIUS	Origin System	Atari ST	Jeu de rôle/ arts martiaux	15	★★★	★★★	★★	C	52 SOSC
MOEBIUS	Origin System	PC	Aventure graphique	13	★★★★	★★★★★	★★	C	HS9
MONTEZUMA'S REVENGE	Databyte	PC	Action/échelle	13	★★★★	★★★★★	★★★	B	HS9
MOON PATROL	Andromeda	Atari ST	Arcade vue latérale	8	★★	★★★★	★★★	B	56 CO
MORPHEUS	Hewson	Commodore 64	Action combat spatial	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	52 TUB
MOTS CROISES RESEAU	Cedic/Nathan	Nano Réseau	Educatif mots croisés	12	—	—	—	D	49 KID
MOTS EN FETE	Cedic/Nathan	PC	Educatif/jeux de mots	15	★★	—	—	D	51 KID
MOUSE STAMPEDE	Mark of Unicorn	Macintosh	Action type « Centipede »	2	★★	★	★	B	à venir
MOUSE TRAP	Micro Value	Atari ST	Action/ plates-formes	12	★★★★	★★★★★	★★★★	B	53 CHA
MOUSE TRAP	Micro Value	Commodore 64	Idem	10	★★★★	★★★★★	★★★	A	52 CO
MULTILANGUE	Cedic/Nathan	Nano Réseau	Educatif/langue sixième/terminale	12	—	—	—	D	49 KID
MUSIC 3 VOIX	Loriciels	Thomson TO et MO	Création musicale : séquenceur 3 voix	7	★★	★★	★★	C	49 CO
MUSIC CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	Atari ST	Création musicale : composition	13	★★	★★★★	★★★★	C	55 TUB
MUSIC STUDIO (THE)	Activision	Amiga	Ecriture musicale : synthèse sonore	15	★★★	—	★★★★	D	52 TUB
MUSIC PRO	Music Logiciel	Amstrad CPC	Création musicale : son et séquence	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	51 TP
MUTANTS	Ocean	Spectrum	Shoot-them-up	8	★★★	★★★	★★	A	49 CO
MUTANTS (LES)	Fil	Thomson TO8, 9 et 9+	Aventure graphique animée (F)	14	★★★★	★★	★	C	49 SOSC
MY HERO	Sega	Sega	Action/sport de combat vue latérale	12	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	B	49 BAN
MYSTERE DE PARIS (LE)	Coktel Vision	PC	Action/stratégie	15	★★★★★	★★★★	★★	C	HS9
MYSTIQUE	Excalibur	Amstrad CPC 664, 6128	Jeu de rôle (F)	16	★★★★	—	—	C	47 SOS
NATO COMMANDER	Microprose	Apple II	Wargame	14	★★★	—	★	E	59B RS
NEBULUS	Hewson	Amiga	Plates-formes	18	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	59B RS
NEBULUS	Hewson	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	56 CO

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
NEBULUS	Hewson	Atari ST	Action/ plates-formes	18	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	58B HIT
NEBULUS	Hewson	Commodore 64	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	51 TUB
NEBULUS	Hewson	Spectrum	Idem	13	★★★	★★★	★	B	51 TUB
NECROMANCIEN (LE)	Ubi Soft	PC	Aventure textuelle interactive	13	—	—	—	B	51 SOSC
NEMESIS	Konami	Amstrad CPC	Action/space invaders	14	★★★	★★★★	★★★	B	—
NEMESIS	Konami	Commodore 64	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★★★	B	49 DOS
NEMESIS	Konami	Spectrum	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★★★	B	49 DOS
NEMESIS II	Konami	MSX	Arcade/shoot-them-up latéral	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	53 TUB
NETHERWORLD	Hewson	Amiga	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	61 RS
NETHERWORLD	Hewson	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	61 RS
NETHERWORLD	Hewson	Commodore 64	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	58B RS
NIBBLY	Infomedia	Amiga	Action/réflexion	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	56 TUB
NIGHT MISSION PINBALL	Sub Logic	PC	Flipper	15	★★★★	★★★★	★★★★	C	HS 9
NIGHT RAIDER	Gremlin	PC	Simulateur de vol/action	11	★★★★	★★★★	★★	C	59 RS
NIGHT SHADE	Mastertronic	Amstrad CPC	Aventure/action/ labyrinthe fil de fer	9	★★	★★	★★	A	53 CO
NINJA	Mastertronic	PC	Combat et arts martiaux	10	★★★	★★★	★★	B	HS 9
NINJA HAMSTER	CRL	Amstrad CPC	Action/Karaté	9	★★★	★★★	★★	A	51 CO
NINJA HAMSTER	CRL	Commodore 64	Idem	9	★★★★	★★★★	★★★	A	52 DOS
NINJA HAMSTER	CRL	Spectrum	Idem	10	★★★	★★★★	★★	A	49 TUB
NINJA MISSION	Mastertronic	Amiga	Action/combat	12	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	52 DOS
NINJA MISSION	Mastertronic	Atari ST	Idem	10	★★★	★★★★	★★★★★	C	44 TUB
NINJA (THE)	Sega	Sega	Sport de combat vue semi 3D	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	49 BAN
NITROGLYCERINE	Coktel Vision	Amstrad CPC	Action	11	★★★	★★★	★★	B	HS 7
NITROGLYCERINE	Coktel Vision	PC	Idem	14	★★★	★★★	★★	B	54 CO
NORTHSTAR	Gremlin	Amstrad CPC	Action/plates-formes vue latérale	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	53 TUB
NORTHSTAR	Gremlin	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	56 TUB
NORTHSTAR	Gremlin	Spectrum	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★	B	55 CO
NUMERO 10	Fil	Atari ST	Sport/football	13	★★★★	★★★★	★★	C	59 RS
NUMERO 10	Fil	PC	Idem	13	★★★★	★★★	★	B	HS 9
OBJECTIF CALCUL	Hatier	Thomson	Educatif	17	★★★	—	—	B	50 KID
OBJECTIF CALCUL CP	Hatier	Amstrad CPC	Idem	17	★★★	—	—	B	50 KID
OBLITERATOR	Psygnosis	Amiga	Arcade/aventure/ combat : latéral	16	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	55 TP
OBLITERATOR	Psygnosis	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★	C	55 TP
OCEAN CONQUEROR	Hewson	Spectrum	Simulation de combats sous-marins	14	★★★★	★★★	★★	B	53 TUB
OCTAPOLIS	English Software	Commodore 64	Action/échelle	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	53 CHA
OEIL DE SET (L')	Ubi Soft	Amstrad CPC	Aventure graphique (F)	12	★★★	★	★	B	51 SOSC
OFF SHORE WARRIOR	Titus	Amiga	Course de bateaux à moteur	9	★★★★	★★★★	★★★★	C	61 RS
OFF SHORE WARRIOR	Titus	Amstrad CPC	Idem	10	★★★★★	★★★★	★★★	B	61 RS
OGRE	Origin Systems	Apple II	Wargame sur carte	14	★★	★	★	B	53 TUB
OGRE	Origins	PC	Idem	14	★★	★	★	B	53 TUB
OIDS	Fil	Atari ST	Action/combat de soucoupes	14	★★★	★★★★★	★★★★	D	54 TUB
ONE ON ONE	Electronic Arts	Amiga	Sport/basketball	13	★★★	★★★★	★★★★★	C	56 DOS
ONE ON ONE	Electronic Arts	Macintosh	Idem	8	★★★	★★★	★★★★	C	à venir
OOPS	The Big Apple	Commodore 64	Action/stratégie	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	A	61 RS
OPERATION JUPITER	Infogrames	Atari ST	Action/stratégie multifenêtre	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	57B HIT
OPERATION WOLF	Ocean	Atari ST	Aventure/action	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	58B
ORBITER	Spectrum Holobyte	PC	Simulateur navette spatiale	17	★★★★	★★★★	★★★★	F	HS 9
ORPHEE	Loriciels	PC	Aventure graphique	13	★★★★★	—	★★	C	HS 9

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
OTHELLO	Robtek	Amiga	Réflexion/Othello	10	★★★	–	–	B	53 CO
OUT RUN	US Gold	Atari ST	Course auto vue frontale	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	56 TP
OUT RUN	US Gold	Commodore 64	Idem	11	★★★	★★★★	★★★★★	B	51 DOS
OUT RUN	Sega	Sega	Idem	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
OUT RUN	Sega	Spectrum	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	53 TUB
OUTILS GRAPHIQUES	Yle	Atari ST	Création graphique	12	–	–	–	E	54 DOS
OVERLANDER	Elite	Amstrad CPC	Action/course auto vue frontale	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	58B RS
OVERLANDER	Elite	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	58B RS
OVERLANDER	Elite	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59B RS
OVERLANDER	Elite	Spectrum	Idem	15	★★★★	★★★★	★★★★★	B	58B RS
OXPHAR	Ere Informatique	Amstrad CPC	Aventure graphique	16	★★★★★	★★	★★★	C	50 SOS
PAC LAND	Quicksilva	Commodore 64	Arcade vue latérale	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 TUB
PAC MAN	Bug Byte	MSX	Arcade/Pac Man	14	★★★★	★★★	★★★	A	53 TUB
PACMAN	Atari Soft	PC	Idem	12	★★★	★★★	★★	B	HS 9
PAINT MAGIC	Datamost	Commodore 64	Création graphique	14	–	–	–	–	58B DOS
PAINTWORKS GOLD	Activision	Apple II GS	Idem	17	–	–	–	E	58B DOS
PALADIN	Omnitrend	Amiga	Jeu de rôle/war-game animé (A)	14	★★★	★★	★★	C	58B SOS
PALADIN	Omnitrend	Atari ST	Idem	14	★★★	★★	★★	C	à venir
PANDORA	Firebird	Amiga	Aventure/action salle vue aérienne	14	★★★★	★★★★★	★★★	B	57 HIT
PANDORA	Firebird	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★	B	57 HIT
PANDORA	Firebird	Commodore 64	Idem	13	★★★	★★★★	★★★★	B	57 HIT
PANTHERE ROSE (LA)	Infogrames	Amiga	Action/échelle plates-formes	12	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	56 TUB
PANTHERE ROSE (LA)	Infogrames	Amstrad CPC	Idem	12	★★★★★	★★★★	★★★★	C	56 TUB
PANTHERE ROSE (LA)	Infogrames	Atari ST	Idem	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	56 TUB
PAPERBOY	Elite	Amstrad CPC	Action/course à vélo	15	★★★★★	★★★★★	–	A	47 CO
PAPERBOY	Mindscape	Apple II GS	Idem	5	★★	★	★	C	à venir
PAPERBOY	Elite	Spectrum	Idem	12	★★★★	★★★	★★★	B	37 TUB
PARK PATROL	Firebird	Amstrad CPC	Action sur rivière	12	★★★	★★★★	★★★	A	49 CO
PASSAGERS DU VENT I ET II (LES)	Infogrames	Amiga	Aventure graphique BD (F)	18	★★★★★	★★	★★★★★★	C	55 SOS
PASSAGERS DU VENT II (LES)	Infogrames	Amstrad CPC	Idem	15	★★★★	★★★	★★★★	C	HS 7
PASSAGERS DU VENT II (LES)	Infogrames	Atari ST	Idem	17	★★★★★★	★★	★★★★	D	42 SOS
PASSAGERS DU VENT II (LES)	Infogrames	PC	Idem	15	★★★★	★★	★	C	HS 9
PASSAGERS DU VENT II (LES)	Infogrames	Thomson TO 8, 9 et 9+	Idem	18	★★★★★★	★★	★★★★★	C	43 CO
PASSAGERS DU VENT (LES)	Infogrames	Amstrad CPC 6128	Idem	13	★★★★	★★★	★★★★	C	HS 7
PASSAGERS DU VENT (LES)	Infogrames	PC	Idem	14	★★★★	★★★	★★★	C	HS 9
PASSAGERS DU VENT (LES)	Infogrames	Thomson TO et MO	Idem	18	★★★★★★	–	★★★★★	C	39 TP
PATTON VS ROMMEL	Electronic Arts	Commodore 64	Wargame sur carte	14	★★	★	★	B	57B RS
PAWN (THE)	Rainbird	Amstrad CPC	Aventure graphique (A)	14	★★★★★	–	–	C	HS 7
PAWN (THE)	Rainbird	Atari XE XL lecteur 1050	Idem	17	★★★★★★	–	–	B	57B SOS
PAWN (THE)	Rainbird	Commodore 64	Idem	17	★★★★★	–	★★★★★	B	38 SOS
PAWN (THE)	Rainbird	PC	Idem	15	★★★★	–	–	D	HS 9
PAYOFF (THE)	Bug Byte	Commodore 64	Aventure policière textuelle (A)	10	–	–	–	A	47 SOS
PC POOLS CHALLENGE	Hes Ware	PC	Billard	16	★★★★	★★★★	★★★	C	HS 9
PEGASUS	Electronic Arts	Commodore 64	Action/stratégie	14	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	B	51 TUB
PEGASUS	Electronic Arts	Spectrum	Action/stratégie/tir	13	★★★★	★★★	★	B	53 CO
PEGASUS BRIDGE	PSS	Amstrad CPC	Wargame/Seconde Guerre mondiale	12	★★★	–	★	D	56 TUB
PENGUIN LAND	Sega	Sega	Action/réflexion type Boulder Dash	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	57B RS
PENGY	Red Rat	Atari ST	Arcade/style Pac Man	9	★★★	★★★★	★★★★	B	54 CO

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
PERFECT MATCH	Microdeal	Atari ST	Questions/réponses	11	★★	—	★	B	50 TUB
PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOT	Grandslam	Spectrum	Sport/football	14	★★★★	★★★★	★★★	B	61 RS
PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOT	Grandslam	Amiga	Idem	11	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	57 RS
PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOT	Grandslam	Atari ST	Idem	10	★★★★★	★★★★	★★★★	C	57 RS
PETER SHILTON	Bug Byte	Amstrad CPC	Idem	11	★★	★★★★	★★★	A	51 CO
PETIT COLORIAGES MALINS (LES)	Carraz Editions	Amstrad CPC	Eveil 3-5 ans	14	—	—	—	—	59 KID
PEUR SUR AMITYVILLE	Ubi Soft	Amstrad CPC	Aventure/décors 3D (F)	11	★★★★	★★	★★★★	B	51 SOSC
PHALSBERG	Ere Informatique	PC	Aventure graphique	14	★★★★	—	★★	C	HS 9
PHANTAISIE	SSI	Atari ST	Idem	17	★★★★★★	★★★★	★★★★★	E	41 SOS
PHANTAISIE	SSI	PC	Idem	15	★★★★	★★★	★★	D	HS 9
PHANTAISIE II	SSI	Atari ST	Jeu de rôle	15	★★★★	—	—	D	53 DOS
PHANTAISIE II	SSI	Atari XL et XE	Aventure/rôle classique animé	16	★★★	★	★	C	57B SOSC
PHANTAISIE III	SSI	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★	★★★	C	50 CO
PHANTAISIE III	SSI	Commodore 64	Idem	16	★★★★	—	—	D	53 DOS
PHANTASM	Exocet	Amiga	Shoot-them-up/vue frontale	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	58 RS
PHANTASM	Exocet	Atari ST	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★★★	C	58 RS
PHANTOM CLUB	Ocean	Amstrad CPC	Action/labyrinthe 3D	11	★★★★	★★★★★	★★★★	A	53 CO
PHANTOM CLUB	Ocean	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	B	56 CO
PHARAON	Loriciels	Amstrad CPC	Aventure graphique icônes	13	★★★★	—	★★	B	51 SOSC
PHARAON	Loriciels	PC	Idem	13	★★★★	—	★★	C	52 SOSC
PHM PEGASUS	Electronic Arts	Amstrad CPC	Simulation navale	13	★★★	★★★★	★★★	B	59 RS
PHM PEGASUS	Electronic Arts	PC	Idem	13	★★★	★★★	★★	C	59 RS
PHOENIX	Ere Informatique	Atari ST	Action spatiale : vue face 3D	13	★★★	★★★★★	★★	B	52 TUB
PHOTON PAINT	Select	Amiga	Création graphique	18	—	—	—	F	58B DOS
PI R 2	Mind Games	Commodore 64	Action	14	★★★★	★★★★	★★★	A	49 TUB
PIGGY	Bug Byte	Spectrum	Action/labyrinthe semi-3D	12	★★★	★★★	★★	B	53 TUB
PINBALL	Nintendo	Nintendo	Arcade : flipper	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	49 BAN
PINBALL CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	Macintosh	Flipper redéfinissable	15	★★★★	★★★★	★★★★	D	61 RS
PINBALL CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	PC	Idem	13	★★★	★★★★	★★	B	55 CO
PINBALL WIZARD	King Soft	Amiga	Flipper	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	57 RS
PINBALL WIZARD	Accolade	PC	Flipper redéfinissable	16	★★★★	★★★★	★★★	C	54 TUB
PIPELINE 2	Mastertronic	Commodore 64	Action/échelle	14	★★★★	★★★★	★★★	B	53 CHA
PIRATES	Microprose	Amstrad CPC	Aventure/action et stratégie	16	★★★★★	★★★★	★★★★	B	55 CO
PIRATES	Microprose	Apple II GS	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★★	C	58B SOSC
PIRATES	Microprose	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	54 SOSC
PITSTOP II	Epyx	PC	Course auto	13	★★★	★★★	★★★	C	HS 9
PLASMATRON	CRL	Commodore 64	Shoot-them-up vue latérale	11	★★★	★★	★★	B	49 TUB
PLATOON	Ocean	Amiga	Arcade/aventure	9	★★★★	★★★★	★★★★★	C	59B RS
PLATOON	Ocean	Amstrad CPC	Idem	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★	B	54 TUB
PLATOON	Ocean	Atari ST	Idem	10	★★★	★★★	★★★★	C	57 RS
PLATOON	Ocean	Commodore 64	Idem	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	53 TP
PLATOON	Ocean	PC	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★★	C	57 RS
PLATOON	Ocean	Spectrum	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	55 CO
PLAY BAC	Microids	Thomson	Educatif complet	14	—	—	—	C	50 KID
PLAY BAC	Microids	Amstrad CPC	Idem	14	—	—	—	C	50 KID
PLURIEL DES NOMS (LE)	Carraz Editions	PC	Educatif français CE/CM	15	★★★★	—	—	C	54 KID
PLUTOS	Microvalue	Amiga	Space invaders	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	51 CHA
PLUTOS	Microvalue	Atari ST	Space invaders	14	★★★★★	★★★★★	★★★	B	51 CHA

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
POLICE QUEST	Sierra	Atari ST	Aventure policière animée (A)	15	★★★	★★★	★★	D	52 SOS
POLTERGEIST	Code Master	Commodore 64	Action spatiale	13	★★★★	★★★★★	★★★	—	59 RS
POOL	Mastertronic	Amiga	Billard	12	★★★★	★★★★	★★★★★	B	55 CO
POOL	Mastertronic	Atari ST	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★★★	B	55 CO
POOL OF RADIANCE	SSI	Commodore 64	Jeu de rôle animé (A)	17	★★★★★	★★★	★★★	C	58B SOS
POPEYE	Nintendo	Nintendo	Action/échelle	9	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	49 BAN
PORT OF CALL	Aegis	Amiga	Simulation pilotage sous-marin	15	★★★★★★	★★	★★★★	D	54 TP
PORTAL	Activision	Amstrad CPC	Roman interactif	16	★★	—	★★★	B	HS7
PORTAL	Activision	Apple II	Idem	15	★★★★	—	★	D	53 TUB
PORTAL	Activision	PC	Idem	15	★★★	—	—	D	HS9
POW	Actionware	Amiga	Action/tir sur cible	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	58 RS
POWER AT SEA	Accolade	Commodore 64	Action/combat maritime et aérien	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	55 TUB
POWER DOWN	Mastertronic	Atari XL et XE	Aventure/action	14	★★★★	★★★★★	★★★	A	51 TUB
POWER STRUGGLE	PSS	Atari ST	Wargame/stratégie politique	8	★★	—	—	B	56 TUB
POWERPLAY	Arcana	Amiga	Questions-réponses	17	★★★★★★	★★★★	★★★★	C	59B RS
POWERPLAY	Arcana	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★★	C	59B RS
POWERSTYX	Coktel Vision	Amiga	Arcade	14	★★★★★	★★★	★★★★	C	57 RS
PREDATOR	Activision	Atari ST	Action semi-3D vue latérale	14	★★★★★	★★★★★	★★★	B	54 TUB
PREDATOR	Activision	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	54 TUB
PREDATOR	Activision	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★	★★★	A	54 TUB
PRESIDENT ELECT	SSI	Atari ST	Simulation politique	15	★★★	—	—	C	54 TUB
PRESIDENT IS MISSING (THE)	Micropose	Commodore 64	Aventure policière étude de dossiers	15	★★	—	—	B	58 SOS
PRESIDENT IS MISSING (THE)	Micropose	PC	Idem	15	★★	—	—	C	58 SOS
PRESTIGE COLLECTION	Activision	Spectrum	Compilation/action	14	★★★★	★★★★	★★	A	58 RS
PREVISIONS ASTRALES	Uranie Software	PC	Astrologie	14	—	—	—	D	56 TUB
PRIME TIME	First Row	Atari ST	Simulation économique	15	★★★★	★	★★★★	C	56 TP
PRIVES (LES)	Infogrames	Amstrad CPC	Aventure policière (F)	14	★★★★	—	—	B	55 TUB
PRO GOLF	Mastertronic	PC	Golf	12	★★★	★★★	★★	C	HS9
PRO WRESTLING	Nintendo	Nintendo	Sport/catch	11	★★★★	★★★★★	★★★★	C	49 BAN
PRO WRESTLING	Sega	Sega	Idem	11	★★★	★★★★★	★★★★	C	49 BAN
PROFESSION DETECTIVE	Ubi Soft	Amstrad CPC	Aventure policière style BD (F)	14	★★★★	—	—	B	52 SOSC
PROFESSION DETECTIVE	Ubi Soft	PC	Aventure policière (F)	14	★★★★	—	—	C	58B SOSC
PROFESSIONAL BMX SIMULATOR	Code Masters	Amstrad CPC	Course vélocross vue aérienne	13	★★★★★	★★★★★	★★★	B	58 RAP
PROFESSIONAL BMX SIMULATOR	Code Masters	Commodore 64	Idem	14	★★★★★★	★★★★★	★★★★	B	54 TUB
PROFESSIONAL BMX SIMULATOR	Code Masters	Spectrum	Idem	13	★★★	★★	★★★	B	59 RS
PROFESSIONAL SNOOKER SIMULATOR	Code Masters	Commodore 64	Billard américain	13	★★★★	★★	★★	A	58 RS
PROHIBITION	Infogrames	Amstrad CPC	Action/tir sur cible	13	★★★★	★★★	★★★	B	HS7
PROHIBITION	Infogrames	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	45 CO
PROHIBITION	Infogrames	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	51 CO
PROHIBITION	Infogrames	PC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	45 CO
PROJECT STEALTH FIGHTER	Micropose	Commodore 64	Combat aérien et simulateur de vol	15	★★★★	★★★★	★★★	B	52 RS
PSI 5 TRADING COMPANY	US Gold	PC	Commerce interstellaire	15	★★★★	★★★★	★★★	D	HS9
PSYCHO SOLDIER	Imagine	Commodore 64	Action/échelle	12	★★★	★★★★	★★★	A	52 TUB
PT 109	Spectrum Holobyte	Macintosh	Simulation combat naval	8	★★★★★	★★	★★★★★	C	57 RS
PUB POOL	Mastertronic	PC	Simulation de billard hexagonal	11	★★★	★★★	★★	A	52 TUB
PUNCH OUT	Nintendo	Nintendo	Simulation de boxe	14	★★★★★	★★★★	★★★★★★	C	50 BAN
PYLON RACER	Mind System	PC	Simulateur de vol	12	★★★	★★★	★	C	HS9
PYRAMID OF PERIL	Aegis	Macintosh	Aventure animée (A)	5	★★	★	★★	D	59B SOSC

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
P.C. GOLDHITS	US Gold	PC	Compilation/action sport	9	★★★	★★★★	★★	C	59B RS
QBALL	English Software	Amiga	Billard 3D cubique	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	51 TUB
QIN	Ere Informatique	Amstrad CPC	Aventure graphique classique (français)	15	★★★★	—	★★★★	C	51 SOS
QIN	Ere Informatique	Atari ST	Idem	14	★★★★★	—	★★★★	C	56 SOS
QIN	Infogrames	PC	Idem	14	★★★★	—	—	F	53 SOS
QUAD	Microid	Amstrad CPC	Rallye tricycles dans le désert	11	★★★	★★	★★★	B	51 TUB
QUAD	Microids	Thomson TO8, 9 et 9+	Idem	12	★★★	★★★★	★	C	50 TUB
QUADRALIAN	Logotron	Amiga	Réflexion/action	14	★★★★	★★★★	★★★★★	C	59 RS
QUADRALIAN	Logotron	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	57 RS
QUANTUM PAINT	Eidersoft	Atari ST	Dessin, super chromatique	17	★★★★★★	★★★★★★	—	C	52 TP
QUARTET	Sega	Sega	Action/échelle	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
QUARTET	Activision	Spectrum	Idem	8	★★★	★★★	★	A	52 CO
QUEDEX	Thalamus	Commodore 64	Inertie, guide une balle en vue aérienne	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	51 TP
QUEST	Pyramide	Atari ST	Jeu de rôle icônes décors 3D (F)	13	★★★★	—	★★★	C	51 SOSC
QUESTRON II	SSI	Amiga	Jeu de rôle animé (A)	16	★★★★	★★★★	★★★	C	58 SOS
QUESTRON II	SSI	Apple II GS	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★★	D	58 SOS
QUESTRON II	SSI	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★	C	58 SOS
QUESTRON II	SSI	Commodore 64	Idem	16	★★★★	★	★★★	D	54 SOS
QUESTRON II	SSI	PC	Idem	16	★★★★	★★★	★	C	58 SOS
QUIN	Ere Informatique	Atari ST	Aventure graphique (F)	14	★★★★	—	★★★	C	56 SOS
RACTER	Mindscape	PC	Conversationnel	12	—	—	—	E	HS9
RAD RACER	Nintendo	Nintendo	Arcade/auto	8	★★★★	★★★★★	★★★★	C	51 DOS
RAD WARRIOR	Epyx	PC	Action/plates-formes vue latérale	14	★★★	★★★★★	★★	C	54 TUB
RALLYE MASTER	EAS	Amiga	Course auto	8	★★★★	★★★★★	★★★★	B	51 DOS
RALLYE-X	Bug-Byte	MSX	Arcade style Pac Man	2	★★★	★★★★★★	★★	A	53 CO
RAMBO	Mindscape	PC	Aventure textuelle	14	—	—	—	D	HS9
RAMPAGE	Activision	Amstrad CPC	Arcade vue latérale	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	53 TUB
RAMPAGE	Activision	Atari ST	Idem	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	52 TUB
RAMPAGE	Activision	Commodore 64	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	53 TUB
RAMPARTS	Futur Concepts	Amstrad CPC	Action	12	★★★	★★★	★★	B	51 TUB
RAMPARTS	Futur Concepts	Commodore 64	Idem	11	★★	★★★	★★★	B	51 TUB
RAMPARTS	Go	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	55 CO
RANARAMA	Hewson	Amstrad CPC	Action/labyrinthe	11	★★	★★★★	★★	B	HS7
RANARAMA	Hewson	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	51 TUB
RASPUTIN	Firebird	Amstrad CPC	Action/salles	10	★★★★	★★★	★★	A	56 CO
RASTAN	Imagine	Amstrad CPC	Arcade/combat à l'épée	13	★★★★	★★★★	★★★	B	55 TUB
RASTAN	Imagine	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★★	B	53 TUB
RASTAN	Imagine	Spectrum	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 CO
RAT CONNECTION	MBC	Amstrad CPC	Aventure graphique noir et blanc (F)	8	★★★	—	—	B	54 SOSC
RE BOUNDER	Gremlin Graphics	Commodore 64	Action/labyrinthe	15	★★★★★	★★★★★	★★★	B	50 TP
REACH FOR THE STARS	Electronic Arts	PC	Wargame spatial	14	★★★	★	—	C	58B RS
REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA	SSI	PC	Wargame	13	★★★	—	★★	D	HS9
RECONSTITUTION DE TEXTES	Carraz Editions	PC	Educatif/français	14	★★	—	—	C	53 KID
RED L.E.D.	Starlight	Commodore 64	Inertie : boule sur terrain relief	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	52 TUB
RED L.E.D.	Starlight	Spectrum	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★	B	50 TUB
RED MAX	Code Masters	Atari XL et XE	Action/shoot-them/up	11	★★★★	★★★★	★★★	A	55 TUB
RED SCORPION	Quicksilva	Amstrad CPC	Action/stratégie	7	★★★	★★	★★	B	HS7
RED SCORPION	Quicksilva	Spectrum	Idem	8	★★★	★★★	★★	B	47 CO

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
RENEGADE	Ocean	Amstrad CPC	Action/ combat de rue	13	★★★★	★★★★★	★★★	B	47 TUB
RENEGADE	Imagine	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★	B	52 DOS
RENEGADE	Imagine	Spectrum	Idem	13	★★★	★★★★	★★★★	A	51 TUB
RENEGADE	Fil	Thomson TO8, 9 et 9+	Idem	9	★★	★★★	—	B	57 RS
RETURN TO ATLANTIS	Electronic Arts	Amiga	Jeu de rôle animé décors 3D	16	★★★★★	★★★★	★★★★★★	D	54 SOS
RETURN TO GENESIS	Firebird	Amiga	Shoot-them-up scrolling horizontal	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	57 RS
RETURN TO GENESIS	Firebird	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	55 TP
REUSSIR EN ORTHOGRAPHE	Logiciel 44	CPC 6128 et PC	Educatif/français	11	—	—	—	B	57 KID
REUSSITE	Fil	Thomson TO8, 9 et 9+	Réflexion carte : réussite	12	★★★★	—	—	C	47 TUB
REVENGE II	Mastertronic	Atari ST	Shoot-them-up vue latérale	14	★★★★	★★★★	★★★	B	58 RS
REVS +	Firebird	Commodore 64	Course auto	16	★★★★	★★★★	★★★	B	51 DOS
RIMRUNNER	Palace Software	Commodore 64	Action/combat vue latérale	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	A	55 TUB
RINGS OF ZILFIN	SSI	Atari ST	Jeu de rôle animé (A)	11	★★★★	★★★	★★★	D	49 SOSC
RINGS OF ZILFIN	SSI	PC	Idem	12	★★★	★★	★	C	54 CO
RIPOUX (LES)	Cobra Soft	Amstrad CPC	Aventure policière animée	15	★★★★	★	★	C	49 SOS
RIPOUX (LES)	Cobra Soft	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★	★★	C	52 SOSC
RIPOUX (LES)	Cobra Soft	PC	Idem	14	★★★★	★	★★	C	52 TUB
RIPOUX (LES)	Cobra Soft	Thomson TO8 et 9+	Idem	15	★★★★	★★	★★	B	—
RISK	Edge	Commodore 64	Action/combat	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	A	51 TUB
RIVER RAID	Firebird	Spectrum	Action vue aérienne	7	★★★	★★	★	A	49 CO
ROAD BLASTERS	US Gold	Commodore 64	Action/course auto vue frontale	8	★★	★★★	★★★★	B	58 RS
ROAD WARRIOR	CRL	Commodore 64	Course auto/combat vue aérienne	11	★★★	★★★	★★★	B	55 CO
ROAD WARS	Melbourne House	Amiga	Shoot-them-up : scrolling frontal	17	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	53 TP
ROAD WARS	Melbourne House	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	56 TUB
ROAD WARS	Melbourne	Spectrum	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★	B	54 TUB
ROADWAR 2000	S.S.I.	Apple II GS	Wargame/gang motorisé (A)	15	★★★★	★★★	★★★	E	55 SOSC
ROADWAR 2000	S.S.I.	Atari ST	Idem	15	★★★★	—	★★★★	C	47 CO
ROADWAR 2000	S.S.I.	PC	Idem	13	★★★★	★★★	★	C	HS9
ROADWAR EUROPA	S.S.I.	Amiga	Wargame : survie d'un gang motorisé	14	★★★★	—	★★	C	52 TUB
ROADWAR EUROPA	S.S.I.	PC	Idem	14	★★★★	—	—	D	54 CO
ROBBEARY	Anco	Amiga	Action/ plates-formes	12	★★★	★★★★	★★★★	B	59B RS
ROBINSON CRUSOE	Coktel Vision	Amstrad CPC	Aventure graphique guidée (F)	13	★★★★	★★	★★★	C	51 SOS
ROBINSON CRUSOE	Coktel Vision	PC	Idem	13	★★★★	★★	★★★	C	51 SOS
ROCKET RANGER	Cinemaware	Amiga	Action/stratégie/ aventure	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	—	59 SOS
ROCKFORD	Melbourne House	Amiga	Action/type Boulder Dash	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57 RS
ROCKFORD	Melbourne House	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★	★★★★	C	54 TUB
ROCKFORD	Melbourne House	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★	D	HS9
ROCKY	Robtek	Amiga	Boulder Dash	7	★★★	★	★★★	A	52 CHA
ROCKY	Sega	Sega	Sport/boxe	13	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	49 BAN
ROCK'N BOLT	Telegrames USA	Console Coléco	Action/réflexion/ labyrinthe	13	★★★★★	★★★★	★★★★	C	52 BAN
RODY ET MASTICO	Lankhor	Atari ST	Educatif/éveil	18	—	—	—	B	56 KID
ROLLING THUNDER	US Gold	Amiga	Action/échelle	12	★★★★	★★★	★★★★	C	55 TUB
ROLLING THUNDER	Ablex	Amstrad CPC	Idem	12	★★★★	★★	★★★	B	53 CO
ROLLING THUNDER	US Gold	Atari ST	Idem	12	★★★★	★★★	★★★	C	55 TUB
ROLLING THUNDER	Namco	Spectrum	Idem	11	★★★	★★★★	★★★	B	54 CO
ROLLING THUNDER	Namco	Spectrum	Idem	12	★★★	★★★★	★★	B	53 CO
ROMAN	Cedic/Nathan	PC et réseau	Educatif/français	16	—	—	—	F	55 KID
ROMAN POLICIER	Carraz éditions	Atari ST	Idem	17	★★★★	—	—	C	58 KID

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
ROMMEL	Electronics Arts	Commodore 64	Wargame sur carte	13	★★	—	★	C	58B RS
RX 220	Microids	Amstrad CPC	Jeu d'échelles classique	12	★★★	★★★★	★★★	B	51 TUB
RYGAR	US Gold	Amstrad CPC	Action/Arcade/ Echelle	12	★★★	★★★★	★★★	B	58 DOS
RYGAR	US Gold	Commodore 64	Idem	12	★★★	★★★★	★★★★	B	52 CO
RYGAR	US Gold	Spectrum	Idem	12	★★★	★★★★	★★★★	B	52 CO
SABOTEUR II	Durell	Amstrad CPC	Action/Stratégie	13	★★★★	★★★★	★★★	B	HS 7
SABOTEUR II	Durell	Commodore 64	Idem	10	★★★★	★★★★	★	B	50 TUB
SABOTEUR II	Ubi Soft	PC	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★	C	HS 9
SABRE WULF	Mastertronic	Amstrad CPC	Action/Labyrinthe vue aérienne	10	★★★	★★	★★	A	53 CO
SAC A DOS	Carraz Editions	Amstrad CPC	Educatif/Eveil 3-6 ans	17	★★★	★★	★★	C	51 KID
SAI COMBAT	Silverbird	Amstrad CPC	Sports/Arts Martiaux	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	A	61 RS
SALAMANDER	Imagine	Commodore 64	Action/Space Invader	6	★★★	★★★	★★★	B	58 RAP
SALAMANDER	Imagine	Spectrum	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★	B	61 RS
SAMURAI TRILOGY	Gremlin Graphics	Amstrad CPC	Arts martiaux	10	★★★	★★★★	★★★	A	46 TUB
SAMURAI TRILOGY	Gremlin Graphics	Commodore 64	Idem	8	★★★★	★★★★	★★★	B	52 DOS
SAMURAI TRILOGY	Gremlin Graphics	Spectrum	Idem	10	★★★	★★★★	★★★	A	49 CO
SAMURAI WARRIOR	Firebird	Amstrad CPC	Aventure/Arcade	15	★★★★★	★★★★★	★★★	C	59 RS
SAMURAI WARRIOR	Firebird	Commodore 64	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	55 TUB
SAPIENS	Loriciels	Amstrad CPC	Aventure/Action Paysage 3D	13	★★★★	★★★	★★★	B	HS 7
SAPIENS	Loriciels	Atari ST	Idem	15	★★★★	★★★	★★	C	49 SOS
SAPIENS	Loriciels	PC	Idem	15	★★★	★★	★★	C	49 CO
SAPIENS	Loriciels	Thomson TO9	Idem	14	★★★★	★★★	★★	C	—
SARCOPHASER	Rainbow	Amiga	Shoot-them-up scrolling	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57 HIT
SCARY MONSTERS	Firebird	Commodore 64	Action	7	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	51 CO
SCENARY DISK 1 A 7	Sublogic	PC	Sept compléments à F.S.	17	★★★	—	—	B	HS 9
SCENERY DISK 7	Sublogic	Atari ST	Complément simulateur vol	13	—	—	—	C	58 RS
SCENERY DISK 7	Sublogic	PC	Complément décor Flight Sim. III	15	★★★★★	—	—	B	57B HIT
SCIENCES NATURELLES 1	Chip	Amstrad CPC	Educatif/Sciences naturelles	11	—	—	—	B	58 KID
SCORPION	Rack'Hit	Commodore 64	Action/Echelle	12	★★★★	★★★★	★★★★	A	61 RS
SCORPIUS	Silverbird	Commodore 64	Action	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	59B RS
SCRABBLE	Leisure Genius	Amiga	Réflexion/Scrabble (A)	14	★★★	—	—	C	58 HIT
SCRABBLE	Leisure Genius	Apple II	Idem	14	★★★	—	—	D	58 HIT
SCRABBLE	Leisure Genius	Atari ST	Idem	16	★★★	—	—	C	58 HIT
SCRABBLE	Psion	Spectrum	Idem	15	★★★	—	—	B	58 HIT
SCRAMBLE FORMATION	Taito	MSX 2	Shoot-them-up scrolling vertical	9	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	54 CO
SCREAMING WINGS	Red Rat	Atari ST	Shoot-them-up	6	★★★	★★★	★★	B	55 CO
SCULPT 3D	Byte by Byte	Amiga 2000	Création graphique 3D	15	★★★★★	—	—	F	54 TP
SECONDS OUT	Tynesoft	Amiga	Sport/Boxe	5	★★	★★	★★	B	55 CO
SECONDS OUT	Tynesoft	Atari ST	Idem	8	★★★	★★	★★	B	55 CO
SECRET COMMAND	Sega	Sega	Action/style Commando	12	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
SEDUCTION	Froggy Software	Apple IIe, c et GS	Jeu de rôle animé amoureux (F)	9	★★	★★	★	B	49 SOSC
SELECTION D'OR	Loriciels	Thomson MO et TO	Compilation Aventure/Action	16	★★★★	★★★★	★★★	B	51 TUB
SENTINEL (THE)	Firebird	Amiga	Réflexion/Action/ Stratégie	17	★★★★	★★★★	★★★★★	C	57B RS
SENTINEL (THE)	Firebird	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	47 TUB
SENTINEL (THE)	Firebird	Commodore 64	Idem	18	★★★★	—	★★	B	40 TUB

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
SHACKLED	US Gold	Commodore 64	Aventure/Action salle vue aérienne	7	★★	★★★	★★★★★	B	57 RS
SHACKLED	US Gold	Spectrum	Idem	12	★★★★	★★★	★★★	B	57 RS
SHADOWGATE	Mindscape	Amiga	Aventure graphique (A)	16	★★★★★	★	★★★★★	C	52 SOSC
SHADOWGATE	Mindscape	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★	★★★★	C	54 SOSC
SHADOWGATE	Infocom	Macintosh	Idem	16	★★★★★	★★★	★★★	D	—
SHANGHAI	Activision	PC	Jeu de réflexion	14	★★★★	—	—	C	HS 9
SHAO-LIN'S ROAD	The Edge	Commodore 64	Arcade	10	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	52 DOS
SHARD OF SPRING	SSI	Apple II	Aventure paramétrable	14	★★★	—	—	F	53 DOS
SHARD OF SPRING	SSI	PC	Idem	13	★★★★	—	—	C	54 CO
SHERLOCK, RIDDLE OF THE CROWN JEWEL	Infocom	PC	Aventure policière texte	14	—	—	—	D	56 SOS
SHILOH	SSI	PC	Wargame sur carte	15	★★★	—	★★	D	54 CO
SHINOBI	Sega	Sega	Arcade/Combat/ Echelle	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	57B HIT
SHOTTING GALLERY	Sega	Sega	Tir sur cible (pistolet)	14	★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	49 BAN
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	Outlaw	Commodore 64	Construction de shoot-them-up	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	51 TUB
SHUFFLEBOARD	Robtek	Atari ST	Sport	14	★★★★	★★★★	★★★	C	56 DOS
SIDE ARMS	Capcom 60	Amstrad CPC	Shoot-them-up scrolling latéral	7	★★	★★★	★★★	B	54 CO
SIDE ARMS	GO	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★	B	57 RS
SIDE ARMS	Capcom	Commodore 64	Idem	11	★★★	★★★	★★★	B	53 CO
SIDE ARMS	GO	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	B	54 CO
SIDEWINDER	Mastertronic	Amiga	Shoot-them-up multidirection	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	55 TUB
SIDEWINDER	Mastertronic	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	57B RS
SIDEWIZE	US Gold	Commodore 64	Shoot-them-up	8	★★★★	★★★★	★★★★	B	56 CO
SILENT SERVICE	Microprose	Amiga	Simulateur de combat	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	43 CO
SILENT SERVICE	Microprose	Amstrad CPC	Idem	17	★★★	—	★★★	B	45 CO
SILENT SERVICE	Microprose	Apple II	Idem	16	★★★★	★★★★	★	B	59 RS
SILENT SERVICE	Microprose	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	36
SILENT SERVICE	Microprose	PC	Idem	17	★★★★	★★★★	★★★	C	HS 9
SILENT SERVICE	Microprose	Spectrum	Idem	16	★★★★★	★★★	—	B	42 CO
SILENT SERVICE	Fil	Thomson TO8, 9 et 9+	Idem	13	★★★	★★	★★★	B	54 CO
SILICON DREAMS	Rainbird	Atari XL et XE	Aventure graphique (A)	11	★★	—	—	B	57 RAP
SILIPACK	Esat Software	Amstrad CPC 6128	Création musicale/ rythme et mélodie	15	★★★★	—	★★★★★	D	52 TP
SIMPLE	Degal	Amiga	Réflexion labyrinthe	13	★★★	★★★	★★★★★	B	58 RS
SINBAD	Cinemaware	Amiga	Aventure/Action	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	43 SOS
SINBAD	Cinemaware	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	58B SOS
SKAAL	Softhawk	Amstrad CPC	Aventure	10	★★★	★★	★	B	50 SOSC
SKATE OR DIE	Electronics Arts	Commodore 64	Sport multiépreuve	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	B	52 TP
SKATEBALL	Ubi Soft	Atari ST	Action/Sport	16	★★★★★	★★★★★	—	C	59B HIT
SKATECRAZY	Gremlin	Commodore 64	Sport/Action patins à roulettes	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	A	57 RS
SKATECRAZY	Gremlin	Spectrum	Idem	16	★★★★	★★★★★★	★★★	B	57 RS
SKRULL	16/32	Atari ST	Aventure/Action combat vue latérale	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	57B RS
SKULL DIGGERY	Nexus	Atari ST	Labyrinthe	10	★★	★★	★	B	50 TUB
SKY BLASTER	Reline Software	Amiga	Action/Combat 3D vol	12	★★★★	★★★	★★★	B	57 RS
SKY FIGHTER	Anco	Amiga	Action spatiale	14	★★★★	★★★	★★★	C	51 TUB
SKY FIGHTER	Anco	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★	★★★	C	53 CO
SKY RUNNER	Cascade Games	PC	Action	12	★★★	★★★★★	★★	C	50 TUB
SKYCHASE	Image Works	Amiga	Combat aérien deux joueurs	14	★★★	★★★★★	★★★	C	58B RS
SKYFOX II	Electronics Arts	Amiga	Shoot-them-up stratégie	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	59 HIT
SKYFOX II	Electronic Arts	Commodore 64	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	52 TUB

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
SKYFOX II	Electronic Arts	PC	Combat spatial vue frontale 3D	15	★★★★	★★★★	★★★	C	58B RS
SLAINE	Martech	Amstrad CPC	Aventure graphique classique (A)	13	★★★★★	★★★	★★	A	51 CO
SLAINE	Martech	Commodore 64	Idem	12	★★★★★	—	—	B	53 CO
SLAINE	Martech	Spectrum	Idem	12	★★★★	—	—	B	51 SOSC
SLALOM	Nintendo	Nintendo	Simulation de ski/ arcade	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	49 BAN
SLAPFIGHT	Imagine	Atari ST	Shoot-them-up	14	★★★★★	★★★★★	★★	B	55 TUB
SLAPFIGHT	Fil	Thomson TO8	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 TUB
SLAYER	Rack'It	Commodore 64	Action tir spatial	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	61 RS
SLAYGON	Microdeal	Amiga	Aventure graphique décor 3D icônes	11	★★★	★	★	C	54 CO
SLAYGON	Microdeal	Atari ST	Idem	12	★★★★	—	★★★	B	53 TUB
SMASH HIT RACQUETBALL	Primera Software	Macintosh	Sport/squash	5	★★★	★	★★★	C	A venir
SOCCER	Nintendo	Nintendo	Sport/football	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
SOCCER KING	Kingsoft	Atari ST	Idem	8	★★★	★★	★★	B	55 CO
SOKO BAN	Spectrum Holobyte	Commodore 64	Stratégie réflexion labyrinthe	14	★★★	★★★	★★	B	54 TUB
SOKO BAN	Spectrum Holobyte	PC	Idem	14	★★★	★★★	★★	C	54 TUB
SOLITAIRE ROYALE	Spectrum Holobyte	Amiga	Réflexion cartes : réussites	15	★★★★★	—	★★	C	59 RS
SOLITAIRE ROYALE	Spectrum Holobyte	Macintosh	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★	B	54 TUB
SOLITAIRE ROYALE	Spectrum Holobyte	PC	Idem	15	★★★★★	—	—	B	54 TUB
SOLO FLIGHT	Microprose	Apple II	Simulateur de vol vue 3D arrière	15	★★★★	★★★★	★	C	59 RS
SOLO FLIGHT I ET II	Microprose	PC	Simulateur de vol	17	★★★★	★★★★★	★★★★	C	HS9
SOLOMON'S KEY	US Gold	Amstrad CPC	Action/stratégie/ échelle	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	49 TUB
SOLOMON'S KEY	Mastertronic	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	51 TUB
SOLOMON'S KEY	US Gold	Commodore 64	Idem	13	★★★	★★★	★★★★★	B	49 TUB
SOLOMON'S KEY	US Gold	PC	Idem	14	★★★	★★★	★★	B	57 RS
SONS OF LIBERTY	SSI	Commodore 64	Wargame	13	★★★	★	★★	—	59B RS
SOPHISTRY	CRL	Spectrum	Action/stratégie/ inertie	15	★★★★	★★★★	★★	B	55 TUB
SORCERER LORD	PSS	Amstrad CPC	Wargame fantastique sur carte	12	★★	★	—	C	56 TUB
SORCERY PLUS	Virgin Games	Atari ST	Aventure/action	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	61 RS
SOUNDSYNTH	EMR	Archimedes	Crétion musicale : création sonore	16	★★★★	—	—	D	56 TP
SPACE BATTLE	Anco	Amiga 500	Action/space invaders	7	★★	★★★★	★★★★	B	49 CO
SPACE HARRIER	Elite	Amstrad CPC	Shoot-them-up vue frontale	14	★★	★★★	★★★	B	—
SPACE HARRIER	Elite	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	56 TP
SPACE HARRIER	Elite	Commodore 64	Idem	14	★★★	★★★★	★★★★	B	40 TUB
SPACE HARRIER	Sega	Sega	Idem	15	★★★★★★	★★★★	★★★★★★	C	49 BAN
SPACE HARRIER 3D	Sega	Sega	Arcade vue frontale	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	56 BAN
SPACE MAX	Final Frontier Software	PC	Simulation économique	15	★★★	—	★	E	HS9
SPACE QUEST	Sierra on Line	Apple II GS	Jeu d'aventure animée (A)	15	★★★★	★★★★★	★★★★	C	53 CO
SPACE QUEST	Sierra on Line	PC	Idem	17	★★★★	★★★★	★★★	C	HS9
SPACE QUEST II	Sierra on Line	Apple II GS	Idem	16	—	—	—	—	59B SOSC
SPACE QUEST II	Sierra on Line	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★	★★★	D	52 SOS
SPACE QUEST II	Sierra on Line	Macintosh	Idem	14	★★★	★★★★	★★★★	D	58 SOSC
SPACE QUEST II	Sierra on Line	PC	Idem	17	★★★★	★★★★	★★★	D	HS9
SPACE RACER	Loriciels	Amiga	Action course moto volante vue latérale	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	56 TP
SPACE RACER	Loriciels	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	56 TP
SPACE RACER	Loriciels	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	56 TP
SPACE RACER	Loriciels	PC	Idem	13	★★★★★	★★★	★★★	C	56 TP
SPACE RACER	Lorciels	Thomson TO	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	TP
SPACE RACER	Mastertronic	Amiga	Idem	12	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	B	52 CO

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
SPACE STATION	Paradox	Atari ST	Action/échelle	12	★★★★★	★★★★	★★★★	B	53 CHA
SPACE TUNNEL	Softbook	Thomson TO7, 8 et 9	Action/labyrinthe vue latérale	12	★★★★	★★★	★★★★	B	52 TUB
SPACEPORT	Reline	Amiga	Arcade/hélicoptère vue latérale	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	51 TUB
SPACEPORT	Reline	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★	C	51 TUB
SPECTRUM 512	Antic	Atari ST	Création graphique	18	—	—	—	E	58B DOS
SPHINX	Logisoft	Atari ST	Réflexion	12	★★	—	★★★	B	50 TUB
SPIDERTRONIC	Ere Informatique	Amiga	Action plates-formes	12	★★★	★★★★	★★★★	B	59B RS
SPIDERTRONIC	Ere Informatique	Atari ST	Idem	15	★★★	★★★★★	★★★★★	B	54 TUB
SPINWORLD	Coktel Vision	Amiga	Action : space invaders	12	★★★★	★★★★	★★★	B	57 RS
SPITFIRE 40	Mirrorsoft	Amstrad CPC	Simulation de combat aérien	15	★★★★	★★★★	★★	B	HS7
SPITFIRE 40	Mirrorsoft	Atari ST	Idem	13	★★★	★★★	★★★	B	55 TUB
SPITFIRE ACE	Microprose	PC	Combat aérien	10	★★	★★★	★★	C	HS9
SPOOK	Paradox	Atari ST	Action Pac Man traditionnel	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	52 CHA
SPORE	Gremlin Graphics	Commodore 64	Action/stratégie labyrinthe	12	★★★	★★★	★★★★	B	52 CO
SPORTIME SOCCER LEAGUE	Mindscape	Commodore 64	Football	14	★★★★	★★★★★	★★★★	B	56 DOS
SPORTS D'ETE	Fil	Thomson TO9	Sports multiépreuve	9	★★	★★★★	★★★	B	59B RS
SPY VS SPY	Databyte	Atari ST	Action/stratégie deux joueurs	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	52 CO
SPY VS SPY TRILOGY	Databyte	Amstrad CPC	Arcade/aventure deux joueurs	13	★★★★★	★★★★	★★★★	B	55 CO
ST DRUM STUDIO	Swiss Computer Arts	Atari ST	Création musicale	14	★★★	—	★★★★★	C	55 TUB
ST KARATE	Prism Leisure	Atari ST	Karaté 3D	11	★★★★	★★★	★★★	C	53 CO
STACK UP	Nintendo	Nintendo	Action/animation du robot Nintendo	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
STAFF	Ere Informatique	Atari ST	Action/combat de tank vue aérienne	11	★★★★	★★★	★★★	B	57 RS
STAR COMMAND	SSI	PC	Wargame spatial/ jeu de rôle (A)	14	★★★★	★★★	★★	D	56 TUB
STAR LORD	Softbook	PC	Aventure/action/ stratégie	13	★★★	★★★★★	★★	C	52 TUB
STAR RAIDERS II	Electric Dreams	Spectrum	Action/stratégie spatiale	10	★★★	★★★	★	A	52 CO
STAR RAY	Logotron	Amiga	Shoot-them-up scrolling horizontal	18	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	56 TP
STAR RAY	Logotron	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	59B RS
STAR SOLDIER	Bug Byte	Commodore 64	Action interstellaire	10	★★★★	★★★★	★★★★	A	53 CO
STAR TREK	Firebird	Atari ST	Aventure/action tirée du film	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	51 SOS
STAR TROPPER	Players	Amstrad CPC	Action	10	★★★	★★★★	★★★★	A	61 RS
STAR WARS	Domark	Amiga	Action spatiale 3D vectorielle	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	54 TUB
STAR WARS	Domark	Atari ST	Idem	10	★★	★★★	★★★★	B	53 CO
STAR WARS	Domark	Commodore 64	Idem	8	★★	★★	★★★	B	51 CO
STAR WARS	Domark	Spectrum	Idem	8	★★	★★	—	A	53 CO
STARFLIGHT	Electronic Arts	PC	Aventure intergalactique	16	★★★★	★★★★	★★	D	55 SOS
STARFOX	Reaktor	Amstrad CPC	Action planétaire 3D vectorielle	10	★★★★	★★★	★★★	B	49 TUB
STARGLIDER II	Rainbird	Amiga	Action/stratégie spatiale 3D	19	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	58 HIT
STARGLIDER II	Rainbird	Atari ST	Idem	19	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	59B RS
STARGOOSE	Logotron	Amiga	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59B RS
STARGOOSE	Logotron	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	58 HIT
STARLIFTER	Mastertronic	Commodore 64	Combats spatiaux 3D	9	★★	★★	★★★	A	52 CO
STARLORD	Softbook	PC	Action/Stratégie	17	★★★★★	★★★★★	★★★	D	HS9
STARQUAKE	Mandarin Software	Atari ST	Arcade/aventure vue latérale	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	57B RS
STARQUAKE	Mandarin Software	PC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★	C	57B RS
STARRING CHARLIE CHAPLIN	US Gold	Amstrad CPC	Simulation/ réalisation de film	8	★★★	★★	★★★	B	57 RAP
STARRING CHARLIE CHAPLIN	US Gold	PC	Idem	15	★★★★	★★★★	★★★★★	C	55 TP
STARRING CHARLIE CHAPLIN	US Gold	Spectrum	Idem	8	★★★	★★★	★★★	B	57 RAP
STARTING BLOCKS	Coktel Vision	PC	Sports multiples	11	★★	★★	★★	B	HS9

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
STATION 62	Station	Atari ST	Action/échelle stratégie	12	★★★	★★★	★★★	A	58 RS
STATION 81	Station	Atari ST	Rôle/stratégie (A)	11	★	—	★	A	58 RS
STI	Bug Byte	Spectrum	Aventure/textuelle (A)	14	—	—	—	B	53 SOSC
STIFFLIP	Palace Software	Amstrad CPC	Aventure graphique humoristique	14	★★★★	—	★★★	B	52 SOSC
STONE BREAKER	Eurogold	Atari ST	Action : casse-briques	12	★★★	★★★	★★★★	B	55 CO
STORM	Mastertronic	Amstrad CPC	Action/stratégie Gauntlet	12	★★★★	★★★★	★★★	B	54 CHA
STORM	Mastertronic	PC	Idem	10	★★★	★★★	★★	B	51 CO
STRANGE NEW WORLD	Softgang	Amiga	Action vue latérale	10	★★★	★★★★	★★★★	C	59B RS
STREET FIGHTER	Capcom	Amiga	Action/sport de combat vue latérale	12	★★★★★	★★	★★	B	58 RS
STREET FIGHTER	Capcom	Amstrad CPC	Sport de combat vue latérale	9	★★	★★★	★	B	57B RS
STREET FIGHTER	Capcom	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★	C	57 RS
STREET FIGHTER	Capcom	Commodore 64	Idem	12	★★★	★★★	★★	B	57B RS
STREET FIGHTER	Capcom	Spectrum	Idem	14	★★★★	★★★★★	★	B	58 RS
STREET GANG	Players	Atari ST	Action	4	★★★	★★	★★	C	59B RS
STREET SPORT BASE-BALL	Epyx	Commodore 64	Sport base-ball	13	★★★	★★★★	★★★	B	51 TUB
STREET SPORT BASKET-BALL	Epyx	Amstrad CPC	Basket-ball	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	56 TUB
STREET SPORT BASKET-BALL	Epyx	Apple II	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★	D	56 TUB
STREET SPORT BASKET-BALL	Epyx/US Gold	Commodore 64	Idem	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★	B	53 TUB
STREET SPORT BASKET-BALL	Epyx	PC	Idem	15	★★★★	★★★★	★★	C	HS9
STREET SPORT BASKET-BALL	Epyx	Amiga	Idem	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	61 RS
STREET SURFER	Entertainment USA	Commodore 64	Surf	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	A	56 DOS
STRIKE	Mastertronic	PC	Sport bowling vue 3D	12	★★★	★★★	★★	B	52 TUB
STRIKE FLEET	Electronic Arts	Commodore 64	Simulation combat maritime	16	★★★★★	★★★★★	★★★	B	55 TUB
STRIKE FORCE HARRIER	Mirrorsoft	Amiga	Simulateur de combat aérien	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	55 CO
STRIKE FORCE HARRIER	Mirrorsoft	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★	B	HS7
STRIP POKER	Anco	Amiga	Jeu de cartes : strip poker	9	★★★★	—	★★★	B	55 CO
STRIP POKER	Anco	Apple II GS	Idem	6	★★	—	—	D	58 RS
STRIP POKER	US Gold	PC	Idem	15	★★★★	—	★★	C	HS9
STRIP POKER II	Anco	Amiga	Idem	14	★★★★	—	★★★★	B	56 CHA
STRIP POKER II	Anco	Atari ST	Idem	14	★★★★★	—	—	B	58 RS
STRIP POKER II +	Anco	Spectrum	Idem	14	★★★★	—	★	B	61 RS
STRYFE	Ere Informatique	Amstrad CPC	Aventure/action Gauntlet	15	★★★★★	★★★★★	★★★	C	54 CHA
STUDIO	FIL	Thomson TO	Création animations	13	—	—	—	F	54 DOS
SUB BATTLE	Epyx	PC	Simulateur sous-marin	15	★★★★	★★★★	★★	C	HS9
SUB BATTLE SIMULATOR	Epyx	Amiga	Idem	15	★★★★	★★	★★★★	C	58B RS
SUB BATTLE SIMULATOR	Epyx	Apple II GS	Idem	15	★★★	★★★	★★★	C	58 RS
SUB BATTLE SIMULATOR	Epyx	Atari ST	Idem	14	★★	★	★	C	57 RS
SUB BATTLE SIMULATOR	Epyx	Commodore 64	Idem	15	★★★	★★	★★★	C	52 TUB
SUB MISSION	Mindscape	PC	Combat sous-marin	14	★★★	★★★	★★★★	D	HS9
SUMMER GAMES	Epyx	PC	Sports multiples	16	★★★★	★★★★★	★★★★	C	HS9
SUMMER GAMES II	Epyx	PC	Sports multiples	16	★★★★	★★★★★	★★★★	C	HS9
SUMMER OLYMPIAD	Tynesoft	Amiga	Sports d'été multi-épreuve	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	59B RS
SUMMER OLYMPIAD	Tynesoft	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★	C	58B RS
SUMMER TIME SPECIALS	US Gold	Amstrad CPC	Compilation : action	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	58B RS
SUMMER TIME SPECIALS	US Gold	Commodore 64	Idem	12	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	58B RS
SUMMER TIME SPECIALS	US Gold	Spectrum	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★	B	58B RS
SUNBURST	Rackt IT	Commodore 64	Shoot-them-up	11	★★★★	★★★★★	★★★★	A	54 CO
SUPER G. MAN	Codemaster	Commodore 64	Action plates-formes	12	★★	★★★	★★★	A	53 RAP

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
SUPER HANG ON	Electric Dreams	Amstrad CPC	Course moto vue frontale	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	53
SUPER HANG ON	Electric Dreams/ Sega	Atari ST	Idem	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★	C	58B HIT
SUPER HANG ON	Electric Dreams	Spectrum	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★	A	55 CO
SUPER HERO	Code Masters	Amstrad CPC	Action salle vue semi 3D	10	★★★★	★★★★	★★★	B	58 RAP
SUPER HUEY II	US Gold	Commodore 64	Simulation hélicoptère	14	★★★	★★★	★★★★	B	57 DOS
SUPER MARIO BROS	Nintendo	Nintendo	Action/échelle	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
SUPER PAINT	Micro Application	Amstrad CPC	Création graphique	15	—	—	—	D	58B DOS
SUPER QUEST	Excalibur	Atari ST	Aventure graphique (F)	12	★★★	—	★★★	C	53 SOSC
SUPER SKI	Microids	Amiga	Sport : ski multiépreuve	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	58B RS
SUPER SKI	Microids	Amstrad CPC	Idem	15	★★★	★★★★★★	★★★★	B	50 TUB
SUPER SKI	Microids	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	55 TP
SUPER SKI	Microids	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★	C	55 TP
SUPER SKI	Microids	Thomson TO9 +	Idem	15	★★★	★★★★★★	—	B	53 TUB
SUPER SPRINT	Schneider	Amstrad CPC	Course auto	8	★★★	★★	★★	B	51 TUB
SUPER SPRINT	Electric Dreams	Spectrum	Idem	13	★★★	★★★	★	B	50 TUB
SUPER STAR PING PONG	Mad	Commodore 64	Simulation sportive ping-pong	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	A	53 TUB
SUPER STAR SOCCER	Gremlin Graphics	Commodore 64	Sport football	13	★★★	★★★	★★	B	51 CO
SUPER STUNT MAN	Code Masters	Spectrum	Course auto vue aérienne	13	★★★★	★★★★	★★★	A	53 TUB
SUPER SUNDAY	Avalion Hill	PC	Football américain	13	★★★	★★★	★★	D	HS9
SUPER TENNIS	Fil	Atari ST	Tennis	11	★★★	★★★	★★	C	56 DOS
SUPER TENNIS	Fil	PC	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	HS9
SUPER TENNIS	Sega	Sega	Idem	5	★★★	★★★★	★★	C	49 BAN
SUPER WONDERBOY	Sega	Sega	Action/plate-forme vue latérale	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	56 BAN
SUPERMAA	Eutersoft	Amstrad CPC	Didacticiel	12	—	—	★★	B	50 TUB
SUPERSTAR ICE HOCKEY	Databyte	Amiga	Hockey sur glace vue semi 3D	7	★★★	★★	★	B	58 RAP
SUPERSTAR ICE HOCKEY	Databyte	Commodore 64	Idem	12	★★★★	★★★★★	★★★	B	53 CO
SUPERSTAR SOCCER	Gremlin Graphics	Spectrum	Simulation de football	14	★★★	★★★	★	B	52 TUB
SURVIVOR	US Gold	Amstrad CPC	Action combat vue latérale	11	★★★	★★★★	★★★	B	49 TUB
SURVIVOR	Topo	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	B	54 TUB
SURVIVORS	Atlantis	Commodore 64	Réflexion/labyrinthe	12	★★★	★★★★	★★	A	54 CO
SYNTHE	Invent'ere	Amstrad CPC	Création musicale : son et mélodie	13	★★★	—	★★★★★	B	54 TUB
SYNTHIA	The Other Guys Software	Amiga	Création sonore	17	★★★★	—	—	E	59B ACT
TAG TEAM WRESTLING	Data East	Commodore 64	Sport/combat	13	★★★★	★★★★	★★★	C	50 CHA
TAG TEAM WRESTLING	Data East	PC	Idem	12	★★★	★★★★	★★	C	50 CHA
TALISMAN D'OSIRIS (LE)	Chip	Amstrad CPC	Action/aventure	12	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	49 TUB
TALISMAN D'OSIRIS (LE)	Chip	Thomson TO et MO	Idem	11	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	49 TUB
TANGLEWOOD	Microdeal	Amiga	Aventure graphique (F)	16	★★★★	★★★★	★★★	C	59B SOSC
TANGLEWOOD	Microdeal	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★	★★	C	51 SOS
TARGET RENEGADE	Imagine	Amstrad CPC	Combat de rues vue latérale	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	58 RS
TARGET RENEGADE	Imagine	Commodore 64	Idem	15	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	57 RS
TARGET RENEGADE	Imagine	Spectrum	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★	B	56 TUB
TASSTIME IN TONE TOWN	Activision	PC	Aventure graphique	15	★★★★★	★★★	★★★	D	HS9
TAU CETI	CRL	Amstrad CPC	Action/stratégie	15	★★★	★★	★★★	A	HS7
TAU CETI	CRL	Atari ST	Idem	15	★★★★	★★★★	★★★	B	53 TUB
TAU CETI	CRL	PC	Idem	14	★★★★	★★★★	★★	C	54 CO
TEAM MANAGER	Mediaware	PC	Simulation/rôle gestion course auto	12	★	★	—	C	56 TUB
TEDDY BOY	Sega	Sega	Action : plates-formes	12	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57B RS
TEMPLE D'APSHAI	Epyx	PC	Jeu de rôle/action	13	★★★★	★★	★★	C	HS9

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
TEN GREAT GAMES II	Gremlin Graphics	Spectrum	Compilation action	14	★★★★	★★★★	★★★	B	55 TUB
TENNIS	Nintendo	Nintendo	Sport : tennis	9	★★★★	★★★★★	★★★	C	49 BAN
TERA	Loriciels	PC	Jeu de rôle	13	★★★	—	★★★	D	HS9
TERRA NOVA	Kingsoft	Atari ST	Shoot-them-up scrolling vertical	6	★★★	★★★★	★★★	B	55 CO
TERRAMEX	Grandslam	Amiga	Action plates-formes	11	★★★★	★★★	★★★	C	53 CO
TERRAMEX	Grandslam	Amstrad CPC	Idem	3	★	★★	★	A	53 CO
TERRAMEX	Grandslam	Atari ST	Idem	11	★★★★★	★★★★	★★★★	C	54 CO
TERRAMEX	Quicksilva	Commodore 64	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★★★	B	54 CO
TERRAMEX	Grand Slam	Spectrum	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★★	B	54 CO
TERRORPODS	Psygnosis	Atari ST	Action/stratégie/ commerce décor	18	★★★★★	★★★★★★	★★★	C	49 TP
TEST DRIVE	Accolade	Amiga	Course simulation auto	18	★★★	★★★★	★★★★	C	51 DOS
TEST DRIVE	Accolade	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★	C	51 DOS
TEST DRIVE	Accolade	Commodore 64	Idem	17	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	51 DOS
TEST DRIVE	Electronic Arts Accolade	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★	C	53 CO
TETRIS	Mirrorsoft	Amiga	Réflexion et réflexes	17	★★★★	★★★★	★★★★★	C	53 TUB
TETRIS	Mirrorsoft	Amstrad CPC	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	B	58B HIT
TETRIS	Mirrorsoft	Amstrad PCW	Idem	12	★	★★★★★	★	C	58B HIT
TETRIS	System 3	Apple II GS	Idem	17	★★★	★★★★	★★	C	57 RS
TETRIS	Sphère	Atari ST	Idem	17	★★★★	★★★★	★★★★	C	53 TUB
TETRIS	Mirrorsoft	Commodore 64	Idem	17	★★★★	★★★★	★★★★★	B	54 TUB
TETRIS	Mirrorsoft	Macintosh	Idem	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	58B HIT
TETRIS	Spectr. Holobyte Mirrorsoft	PC	Idem	17	★★★★★	★★★★★★	★★	C	54 TUB
THAI BOXING	Anco	Amiga	Thai Boxe	6	★★★	★★★★	★★★	B	52 DOS
THAI BOXING	Digital Integration	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★	★★★	★★★	B	HS7
THEXDER	Sierra on Line	Amiga	Action/échelle	15	★★★★★★	★★★	★★★	C	55 TP
THEXDER	Sierra on Line	Apple II GS	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	55 TP
THING BOUNCES BACK	Gremlin Graphics	Amstrad CPC	Idem	12	★★★★	★★★	★★★★	A	47 CO
THREE STOOGES (THE)	Cinemaware	Amiga	Aventure graphique animée (A)	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	53 SOSC
THREE STOOGES (THE)	Cinemaware	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	56 SOSC
THREE STOOGES (THE)	Cinemaware	PC	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	57B SOS
THROUGH THE TRAP DOOR	Piranha	Commodore 64	Action/stratégie	11	★★	★★★	★★	B	51 TUB
THRUST	Firebird	Atari ST	Combat hélicoptère arcade vue latérale	13	★★★	★★★★	★★★★	B	53 TUB
THUNDERBOY	Rainbow	Amiga	Action/arcade scrolling latéral	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	54 TUB
THUNDERCATS	Elite	Amiga	Action/combat scrolling latéral	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	57B RS
THUNDERCATS	Elite	Amstrad CPC	Idem	14	★★★	★★★★	★★★	B	51 TUB
THUNDERCATS	Elite	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★	B	56 TP
THUNDERCATS	Elite	Commodore 64	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★	B	51 TUB
THUNDERCROSS	CRL	Commodore 64	Shoot-them-up scrolling horizontal	10	★★★★	★★★	★★★★	B	53 CO
TICKET TO WASHINGTON DC	Blue Lion	PC	Réflexion aventure policière (A)	13	★★	★	★	—	59 SOSC
TIGER HELI	Aklaim	Nintendo	Action/combat hélicoptère	12	★★★★	★★★	★★★	C	56 BAN
TIME AND MAGIK	Level 9	Amiga	Aventure graphique (A)	14	★★★★★	—	—	C	56 SOSC
TIME AND MAGIK	Level 9	Atari ST	Idem	15	★★★★★	—	—	C	57 SOSC
TIME BANDIT	Microdeal	Amiga	Action/labyrinthe vue aérienne	15	★★★★★	★★★★	★★★	C	53 TUB
TIME BANDIT	Microdeal	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	54 CHA
TIME FIGHTER	CRL	Commdore 64	Action/combat : vue latérale	17	★★★	★★★★★	★★★	B	54 TUB
TIMETRAXX	Bug Byte	Commodore 64	Aventure/action	11	★★★★	★★★★	★★	A	51 CO
TOMAHAWK	Digital Integration	Amstrad CPC	Simulation hélicoptère	15	★★★★	★★★★	★★★	B	HS7
TOMAHAWK	Data East	Apple II GS	Idem	16	★★★	★★★★	★★★	D	57 DOS

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
TOMAHAWK	Digital Integration	PC	Simulateur hélicoptère	13	★★★	★★★★	★★★	C	HS9
TOP SECRET	Loriciels	PC	Aventure policière	14	★★★★★	—	—	C	HS9
TOP TEN COLLECTION	Ocean	Amstrad CPC	Compilation/action	13	★★★★	★★★★	★★★	C	55 TUB
TOP TEN COLLECTION	Ocean	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	55 TUB
TOUR DE FORCE	Gremlin Graphics	Amstrad CPC	Action/course cycliste	8	★★	★★★	★★★	A	54 CO
TOUR DE FORCE	Gremlin Graphics	Spectrum	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★	B	53 TUB
TOUR DU MONDE EN 80 JOURS (LE)	Fil	Commodore 64	Aventure (F)	10	★★	—	★	B	59 SOSC
TOUT SCHUSS	Fil	Thomson TO8, 9 et 9+	Ski multiépreuve	11	★★★★	★★★	★★★	B	54 CO
TOWER OF MYRAGLEN	PBI	Apple II GS	Action/aventure vue aérienne (A)	13	★★★	★★★	★★★★★	C	53 SOSC
TOY SHOP (THE)	Broderbund Software	Macintosh	Fabrication de maquettes	17	—	—	—	F	49 TP
TRACERS	Microillusions	Amiga	Action	8	—	—	—	—	59B RS
TRACKER	Rainbird	Atari ST	Combat 3D	17	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	50 CO
TRACKER	Rainbird	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★	D	54 CO
TRAIN ROBBERS	Firebird	Commodore 64	Action/western vue latérale	13	★★★★	★★★★★	★★★★	A	57B RS
TRAIN (THE)	Accolade	Commodore 64	Simulation ferrovière et combat	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	53 TP
TRANSBOT	Sega	Sega	Shoot-them-hup scrolling horizontal	11	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	49 BAN
TRANSMUTER	Code Masters	Atari XL et XE	Shoot-them-up scrolling latéral	13	★★★★	★★★★	★★★	A	55 TUB
TRANSYLVANIA	Polarware	PC	Aventure graphique	12	★★★	—	—	C	HS9
TRANTOR	Go	Amstrad CPC	Action/planète hostile	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	50 TUB
TRANTOR	Probe	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★	C	56 TUB
TRANTOR	Go	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	54 TUB
TRANTOR	Probe	Spectrum	Idem	11	★★★★★	★★★★★★	★★★★	B	50 TUB
TRAP	Aligata	Amstrad CPC	Space Invader	10	★★★	★★★	★★	B	49 DOS
TRAUMA	Ere Informatique	Atari ST	Shoot-them-up scrolling vertical	11	★★★★★	★★★	★	C	49 TUB
TRAXXION	CRL	Commodore 64	Action pilote de char	10	★★★★	★★★	★★★★	A	50 TUB
TRAZ	Cascade	Commodore 64	Casse-briques	13	★★★★★	★★★★★★	★★★★	B	53 TUB
TRI ACTION I	Activision	Atari ST	Compilation/action	12	★★★	★★★	★★★	B	56 TUB
TRIAXOS	Ariolasoft	Amstrad CPC	Action/salles vue semi 3D	12	★★★★	★★★	★★	B	49 CO
TRIPLE PACK	Access	Apple II	Compilation action/guerre	15	★★★★	★★★★	★★★	C	59 RS
TRIVIAL PURSUIT	Domark	Atari ST	Réflexion Question-réponse	14	★★★★	★★★	★★★	C	50 CO
TRIVIAL PURSUIT	Domark	PC	Idem	14	★★★	★	★★★	C	47 CO
TROLL	Outlaw	Commodore 64	Shoot-them-up	11	★★★★	★★★★	★★★★	B	55 CO
TROUBADOURS	Lankhor	Amstrad CPC	Educatif : français	18	—	—	—	B	56 KID
TRUCK	Fil	Atari ST	Action course de camion	15	★★★★★	★★★★★	★★★	C	59 HIT
TUER N'EST PAS JOUER	Ubi Soft	Amstrad CPC	Action/échelle	11	★★★	★★★	★★	B	HS7
TUER N'EST PAS JOUER	Domark	Amstrad PCW	Idem	14	★★★★★	★★★★★	—	C	47 TUB
TUER N'EST PAS JOUER	Domark	Atari XL et XE	Idem	13	★★★	★★★★★	★★★★	B	47 TUB
TUER N'EST PAS JOUER	Domark	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	47 TUB
TURBO CAD 3D	Handshake	PC EGA CGA Hercules	Création graphique 3D	17	★★★★★	—	—	F	47 TP
TURBO DRIVER	Fil	PC EGA CGA	Course auto moto redéfinissable	8	★★	★★★	★★★	C	54 CO
TURBO DRUMMER	Infomedia	Amiga	Création musicale : boîte à rythme	12	—	—	★★★★★	F	52 TUB
TURBO ST	Prism Leisure	Atari ST	Course automobile classique	7	★★★	★★★	★★	C	53 CO
TURLOGH LE RODEUR	Cobra Soft	Amstrad CPC	Aventure/rôle (français)	15	★★★★★	★★★	★★★	C	51 SOS
TURLOGH LE RODEUR	Cobra Soft	Atari ST	Aventure/rôle (F)	16	★★★★★	★★★	★★★★★	C	52 TUB
TWO ON TWO	Activision	Amiga	Basket	15	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	51 CHA
TWO ON TWO	Activision	Atari ST	Idem	15	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	56 DOS
TYPHOON	Imagine	Spectrum	Shoot-them-up	14	★★★★	★★★★★	★★★★	B	A venir
TYPHOON THOMPSON	Broderbund	Atari ST	Arcade/aventure	16	★★★★★	★★★★★★	★★★	C	58B HIT

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
ULTIMA 1	Origin System	Apple IIe	Jeu de rôle classique (A)	14	★★★	★★	★★	C	58B SOS
ULTIMA 1	Origin System	PC	Idem	13	★★	★★	★★	C	58B SOS
ULTIMA III	Lord British	Amiga	Jeu de rôle	15	★★★★	—	—	F	53 DOS
ULTIMA III	Lord British	Atari ST	Idem	15	★★★★	—	—	F	53 DOS
ULTIMA III	Origin System	Macintosh	Idem	17	★★★	★★★	★★	E	58B SOSC
ULTIMA III	Origin System	PC	Idem	17	★★★★	★★★	★★★	D	HS9
ULTIMA IV	Origin System	Atari ST	Idem	16	★★★	★★	★★★★	C	54 SOS
ULTIMA RATIO	Firebird	Amstrad CPC	Shoot-them-up scrolling vertical	9	★★★★	★★★★	★★	A	49 CO
ULTIMA V	Origin System	Apple II	Jeu de rôle classique (A)	18	★★★★	★★★	★★★	C	55 SOS
ULTRASON	MBC	Amstrad CPC	Digitaliseur sonore	14	—	—	—	B	57B CREA
ULTRON 1	Chip	Amstrad CPC	Action/équilibre	12	★★★	★★★★	★★★	B	51 TUB
UMS	Rainbow	Atari ST	Wargame/carte 3D	17	★★★★★	—	—	C	53 TP
UMS	Rainbird	PC	Idem	17	★★★★★	—	—	C	56 TUB
UNINVITED	Mindscape	Amiga	Aventure	16	★★★★★	★★	★	B	55 DOS
UNITRAX	Streetwise	Spectrum	Shoot-them-up	7	★★★	★★	★★	B	55 CO
UNIVERSAL HERO	Mastertronic	Atari XE et XL	Aventure/Action	12	★★★★★★	★★★★	★★★	A	51 TUB
UNIVERSE II	Omnitrend	PC	Simulation spatiale	14	★★★	—	—	D	HS9
URBAN CHAMPION	Sega	Sega	Action/Sport de combat	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	49 BAN
URIDIUM	Hewson	Atari ST	Space Invaders	16	★★★★	★	★★★★	C	51 CO
USAS	Konami	MSX	Action/Echelle	14	★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	55 TUB
VADER	Anco	Amiga	Action Shoot-them-up	12	★★★	★★★★	★★★	B	53 CO
VAMPIRE EMPIRE	Infogrames	PC	Action	14	★★★	★★★	★★★	B	HS9
VAMPIRE'S EMPIRE	Magic Bytes	Amiga	Aventure/Action	14	★★★★★	★★★	★★★★	C	55 DOS
VECTOR BALL	Mastertronic	Amiga	Sport futuriste	10	★★★	★★★★	★★★	B	59 RS
VECTOR BALL	Mastertronic	Atari ST	Idem	11	★★★	★★★★	★★★	B	59 RS
VEGAS CASINO	Mastertronic	PC	Jeu de cartes	5	★★★★	★★	★	A	52 CO
VEGAS CRAPS	California Dreams	Atari ST	Réflexion/ jeu de craps	10	★★	★★	★★★	C	47 TUB
VENGEANCE	CRL	Commodore 64	Action/Stratégie	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	51 TUB
VENON	Mastertronic	Amstrad CPC	Aventure graphique (F)	12	★★	—	—	B	53 SOSC
VENON STRIKES BACK	Gremlin Graphics	Commodore 64	Action/Echelle	15	★★★★	★★★★	★★★★	B	55 TUB
VENON STRIKES BACK	Gremlin Graphics	Spectrum	Idem	15	★★★★	★★★★	★★★★	B	55 TUB
VENTURE'S BUSINESS SIMULATOR	Reality Software	Macintosh	Simulation économique	15	★★★	—	—	F	A venir
VENTURE'S BUSINESS SIMULATOR	Electronic Arts	PC	Idem	15	★★★★	—	—	E	HS9
VERSAILLES STORY	Fil	Atari ST	Aventure Rallye (F)	14	★★★★	—	—	C	56 SOSC
VERSAILLES STORY	Fil	PC	Idem	11	★★★	—	—	C	57 SOSC
VETERAN	Software Horizons Ltd	Atari ST	Action	9	★★★★★	★★★	★★★	C	59B RS
VIDEO TITLER	Aegis	Amiga	Création dessin : titrage	15	★★★★★	★★★★	—	E	58B CREA
VINDICATOR	Imagine	Amstrad CPC	Aventure/Action	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	59B RS
VINDICATOR	Imagine	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	59B RS
VINDICATOR	Imagine	Spectrum	Idem	14	★★★★	★★★★	★★	B	59B RS
VINGT MILLE LIEUES SOUS LES MERS	Coktel Vision	PC	Aventure/Action animée style BD	5	★★★★	★★★★	★★★★	C	HS9
VINGT MILLE LIEUES SOUS LES MERS	Coktel Vision	Amiga	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	58 SOSC
VINGT MILLE LIEUES SOUS LES MERS	Coktel Vision	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	56 SOS
VIRUS	Firebird	Amiga	Shoot-them-up	17	★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	59B RS
VIRUS	Firebird	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	57 RS
VIRUS	Firebird	Spectrum	Idem	12	★★★	★★★★★★	—	A	61 RS
VIXEN	Martech	Atari ST	Action/Echelle	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	56 TUB
VIXEN	Martech	Commodore 64	Idem	9	★★★	★★★★	★★★★	B	57B RS

2000 logiciels

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
VIXEN	Martech	PC	Action/combat/échelle	9	★★★★★	★★	★★	C	57B RS
VIXEN	Martech	Spectrum	Action/plates-formes	13	★★★★★	★★★★★	★★	B	56 RS
VOIDRUNNER	Mastertronic	Commodore 64	Space Invaders	8	★	★★★★	★★	A	49 DOS
VOLEURS DE TEMPS (LES)	Carraz Editions	Amstrad CPC	Educatif dessin, 3, 8 ans	17	★★★★★	—	—	C	52 KID
VOLLEYBALL	Nintendo	Nintendo	Sport : Volley-ball	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	49 BAN
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	Chip	Atari ST	Aventure graphique (F)	14	★★★★★	★★★★	★★★★	C	55 SOSC
VOYAGER	Ubi Soft	Commodore 64	Aventure graphique icônes	12	★★★	★	★★★	B	55 SOSC
VOYAGER 10	Free Game Blot	Commodore 64	Aventure intergalactique	13	★★★★★	★★★★	★★★★	C	55 SOS
VYPER	Top Down	Amiga	Shoot-them-up scrolling vertical	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	54 TUB
WALL (THE)	Rainbow Arts	Amiga	Action casse-briques	13	★★★	★★★★	★★★★	B	59 RS
WARGAME CONSTRUCTION SET	SSI	Atari ST	Wargame redéfinissable	15	★★★★	★	★★★	C	54 TP
WARGAME CONSTRUCTION SET	SSI	PC	Idem	14	★★	★★	★	C	59 RS
WARHAWK	Firebird	Amstrad CPC	Shoot-them-up scrolling frontal	10	★★★	★★★	★★★	A	56 CO
WARHAWK	Firebird	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	55 TUB
WARLOCK'S QUEST	Ere Informatique	Atari ST	Aventure/action combat épée	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	54 TP
WARP WARRP	Bug Byte	MSX	Arcade style Pac Man	3	★	★★★★★	★★★	A	53 CO
WARSHIP	SSI	Atari XL	Wargame naval	12	★★★	—	—	C	57 RAP
WARZONE	Prism Leisure	Amiga	Shoot-them-up	11	★★★★	★★★	★★★★	B	58 RAP
WARZONE	Prism Leisure	Atari ST	Shoot-them-up, blindés	12	★★★★	★★★	★★★★	B	53 TUB
WASTELAND	Electronic Arts	Apple II	Jeu de rôle classique (A)	15	★★★	★★	—	B	55 SOSC
WATER POLO	Gremlin Graphics	Commodore 64	Sport : water polo	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	54 TUB
WAY OF THE LITTLE DRAGON (THE)	Parsec Software	Amiga	Boxe thai	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★★	C	52 DOS
WE ARE THE CHAMPIONS	Ocean	Spectrum	Compilation/action et action/combat	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 TUB
WESTERN EUROPEAN TOUR	Sublogic	Atari ST	Complément sim. vol FS2 et Jet	15	—	—	—	C	58 RS
WESTERN EUROPEAN TOUR	Sublogic	PC	Idem	15	★★★★★	—	—	C	57B HIT
WESTERN GAMES	Magic Bytes	Amiga	Sports divers : multi épreuve	13	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	52 TUB
WESTERN GAMES	Magic Bytes	Atari ST	Idem	13	★★★★★★	★★★★★	★★★★	C	53 CO
WESTERN GAMES	Infogrames	Commodore 64	Idem	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	52 TUB
WHIRLIGIG	Firebird	Amiga	shoot-them-up	15	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	58 HIT
WHIRLIGIG	Rainbird	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★★	★★★	C	58 HIT
WILD GUNMAN	Nintendo	Nintendo	Tir sur cible (pistolet)	11	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
WILDERNESS	Spectrum Holobyte	PC	Aventure graphique	12	★★★	★★★	★★★★	C	47 SOS
WILLOW	Mindscape Inc	PC	Aventure/action (A)	12	★★★	★★★	★	C	57 B SOS
WINGS OF FURY	Borderbund	Apple II et II GS	Action/combat aérien vue latérale	17	★★★★★	★★★★★★	★	D	57 HIT
WINTER GAMES	Epyx	Amstrad CPC	Jeux Olympiques	19	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	B	HS 7
WINTER GAMES	Epyx	Apple II GS	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	53 CO
WINTER GAMES	Epyx	Commodore 64	Idem	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	B	27 DOS
WINTER GAMES	Epyx	Macintosh	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★★	F	A venir
WINTER GAMES	Epyx	Nintendo	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	56 BAN
WINTER GAMES	Epyx	PC	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★★	C	HS 9
WINTER GAMES II	Epyx	PC	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★★	C	HS 9
WINTER OLYMPIAD 88	Tynesoft	Amiga	Sports d'hiver multi épreuve	12	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	54 CO
WINTER OLYMPIAD 88	Tynesoft	Atari ST	Idem	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	52 TUB
WINTER OLYMPIAD 88	Tynesoft	Commodore 64	Idem	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	52 TUB
WIZARD WARZ	Go	Atari ST	Aventure/rôle /action	12	★★★	★★★	★★★	C	A venir
WIZARD WARZ	Go	Spectrum	Idem	16	★★★★	★★★★★★	★★★	B	57 SOS
WIZARDRY III	Sir Tech	Apple II	Jeu de rôle	15	★★★	—	—	F	53 DOS
WIZARDRY IV	Sir Tech	Apple II	Idem	16	★★	—	—	F	53 DOS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
WIZARDS AND WARRIORS	Nintendo	Nintendo	Aventure/arcade fausse 3D	14	★★★	★★	★★★★	C	56 SOSC
WIZARD'S CROWN	SSI	Atari ST	Jeu de rôle traditionnel	10	★	★	—	C	52 SOSC
WIZARD'S CROWN	SSI	PC	Idem	15	★★★★★	★★★	★★★	D	HS 9
WIZARD'S LAIR	Blue Ribbon	Amstrad CPC	Arcade/aventure	11	★★★★	★★★★	★★★	B	61 RS
WIZBALL	Ocean	Amiga	Action/échelle/ inertie	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	57B RS
WIZBALL	Ocean	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★	★★★★	C	52 TUB
WIZBALL	Ocean	Commodore 64	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	51 CHA
WIZBALL	Ocean	PC	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★	B	54 CO
WOLFMAN	CRL	Commodore 64	Aventure textuelle	12	—	—	—	B	55 DOS
WONDER BOY	Sega	Sega	Aventure/action	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	50 BAN
WONDER BOY	Activision	Spectrum	Idem	10	★★★	★★★	—	A	49 TUB
WORLD CLASS LEADER BOARD	US Gold	PC	Golf	16	★★★★	★★★★★	—	D	HS 9
WORLD DARTS	Melbourne House	Amiga	Sport : jeu de flechettes	13	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	58 RS
WORLD GAMES	US Gold	Amstrad CPC	Sport multi-épreuve	15	★★★★	★★★★	★★★	B	HS 7
WORLD GAMES	Epyx	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	B	37 TUB
WORLD GAMES	Epyx	PC	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★★	C	HS 9
WORLD GRAND PRIX	Sega	Sega	Course auto vue frontale	12	★★★★★	★★★★★	★★★	C	49 BAN
WORLD KARATE CHAMPIONSHIP	Epyx	PC	Karaté	14	★★★★	★★★	★★★	C	HS 9
WORLD RUNNER 3D	Acclaim	Nintendo	Action vue frontale	9	★★★★	★★★★★	★★★★	C	56 BAN
WORLD SERIES BASE BALL	Imagine	PC	Base-ball semi 3D	12	★★★	★★★	★	B	54 TUB
WORLD SOCCER	Sega	Sega	Foot simulation	12	★★★★	★★★★	★★★★★	B	50 BAN
WORLD TOUR GOLF	Electronic Arts	Amiga	Sports : golf	15	★★★★★	★★★	★★★★	C	58 RS
WORLD TOUR GOLF	Electronic Arts	Commodore 64	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★	B	52 TUB
WORLD TOUR GOLF	Electronic Arts	PC	Idem	16	★★★★	★★★★★	★	B	50 TUB
WORLD WAR 1	Argus Press	Spectrum	Wargame sur carte	11	★★	—	★	A	53 CO
WORLD'S GREATEST (THE)	Epyx	Atari ST	Compilation sport	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	58 RS
WRATH OF DETHENOR	Sierra on Line	Apple II	Jeu de rôle	11	★★★	★★★	—	D	50 SOSC
WRECKING CREW	Nintendo	Nintendo	Action/échelle	10	★★★★	★★★★★	★★★★	C	49 BAN
WRESTLING MICRO LEAGUE	Microprose	Atari ST	Catch images digitalisées/stratégie	14	★★★★★	★★★★	★★★	C	51 TP
XENON	Melbourne House	Amiga	Shoot-them-up vue aérienne	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	53 TUB
XENON	Melbourne House	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	B	52 TP
XOR	Logotron	Amstrad CPC	Labyrinthe et réflexion	13	★★★★	★	★	B	51 TUB
XOR	Logotron	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	55 CO
XR-35	Anco	Amiga	Shoot-them-up plates-formes	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	54 TUB
YOGI BEAR	Piranha	Commodore 64	Aventure/arcade/ paysage latéral	11	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	52 CO
ZARCH	Superior Software	Archimedes	Combat spatial 3D/stratégie	16	★★★★★	★★★★★★	★	C	56 TP
ZAXXON	Sega	PC	Combat spatial	12	★★★	★★★	★★★	C	HS 9
ZAXXON 3D	Sega	Sega	Shoot-them-up 3D vue frontale	12	★★★★★	★★★★	★★★★	C	52 BAN
ZENJI	Firebird	Commodore 64	Action/stratégie	12	★★★	★★★★	★★★★	A	47 TUB
ZIG ZAG	Mirrorsoft	Commodore 64	Action/stratégie : labyrinthe	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	52 TUB
ZILLION	Sega	Sega	Action/échelle	18	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	49 BAN
ZILLION II	Sega	Sega	Idem	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	56 BAN
ZOMBI	Ubi Soft	Amstrad CPC	Aventure	15	★★★★★	★★	★★★	B	HS 7
ZOMBI	Ubi Soft	PC	Aventure icônes décor 3D (F)	14	★★★★★	—	★	C	54 CO
ZOOM	Discovery Software	Amiga	Action/ plates-formes	14	★★★★	★★★★	★★★★★	C	57 RS
ZYBEX	Zeppelin Games	Commodore 64	Shoot-them-up	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	54 TUB
ZYNAPS	Hewson	Amstrad CPC	Shoot-them-up scrolling horizontal	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	49 CO
ZYNAPS	Hewson	Commodore 64	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	49 CO

MICRO 89

Vous venez d'acheter un micro. Bravo ! Mais êtes-vous sûr d'avoir bien choisi ? Vous voulez acheter un micro ? Super ! Mais vous hésitez : vous allez garder longtemps votre machine chèrement acquise. L'erreur n'est pas permise. Pour vous aider, des utilisateurs, des spécialistes vous présentent sans concessions les micros actuels, leurs qualités et leurs défauts.

La puissance ou le prix ?

Pour acheter votre micro-ordinateur, vous cassez d'abord votre tirelire et vous comptez vos sous. La somme dont vous disposez vous contraint à une évidente première sélection. A partir de là, vous faites un second tri en fonction de ce que vous voulez en faire : jouer, programmer, dessiner, écrire ou trier des fiches. N'oubliez surtout pas, en dernier lieu, que la durée de vie prévisible de votre machine conditionne un bon approvisionnement en logiciels.

Les consoles

Les consoles ont ceci de bien qu'il n'est pas nécessaire de se poser la question de leur utilisation : il est impossible de s'en servir pour autre chose que le jeu. Pas de programmation, pas de dessin ou de musique, pas de bureautique personnelle. Il est tout aussi vain de s'interroger sur leur durée de vie : la mise financière, autour de 1 000 F, n'est pas telle qu'il faille en attendre une vie trop longue. Les consoles sont en fait de beaux jouets et doivent être appréhendées comme telles. Combien de jouets, de même valeur qu'une console, sont abandonnés après quelques semaines seulement d'utilisation ?

Les deux principales consoles actuellement disponibles en France sont Sega et Nintendo. La seconde, largement en tête au niveau mondial, est supplantée en France par la console Sega. Non sans raison : son image est meilleure. Atari, encore bien présent avec ses anciennes consoles, vient d'introduire la toute nouvelle *XE*. Ce n'est déjà presque plus une console puisqu'elle peut, au prix d'une mise supplémentaire minime (1 500 F avec un lecteur de cassettes et un jeu), être transformée en véritable micro-ordinateur. Compatible avec tous les anciens logiciels des *800 XL* et *130 XE*, elle vient se ranger dans la deuxième catégories, celle des huit bits.

Deux nouvelles consoles, fabriquées par NEC et Sega vont bientôt arriver en France. Plus rapides et avec des graphismes plus élaborés, elles coûteront aussi probablement plus cher.

Les huit bits

Quoique leur technologie soit dépassée, les huits bits dominent encore largement le marché en nombre de machines installées. Malgré un bon paquet de logiciels « utilitaires » ou « bureautiques », les micro-ordinateurs huit bits sont surtout utilisés pour le jeu et la programmation, accessoirement pour l'éducation. Si l'on excepte les fins de séries qui encombrent certaines arrière-boutiques, il ne reste plus en France que trois marques : Amstrad, Commodore et Thomson. Amstrad, en tête de très loin, propose deux machines, le *CPC 464* et le *CPC 6128*. Le *464*, avec son lecteur de cassettes intégré, est en perte de vitesse. Le *6128*, muni d'un lecteur de disquettes, reste compétitif dans la mesure où le grand nombre de machines installées assure pour un certain temps encore un flux de logiciels nouveaux. Pour le reste, Amstrad n'est pas ce qu'il y a de mieux en ce qui concerne la programmation.

Le *C 64* est un cas curieux. Difficile à programmer, lent, pas très beau, il provoque pourtant les passions. C'est la plus ancienne des machines encore existantes. Son atout principal est le nombre de logiciels (des milliers). Malgré le nouveau look que lui a donné Commodore, on peut prévoir sa fin prochaine.

Thomson, le seul français de la bande, est lui aussi probablement proche de sa fin. Handicapé par son implantation restreinte à la France, il est — comparé à ses concurrents — assez pauvre en logiciels. Les seules raisons qui pourraient encore pousser à acquérir un *Thomson* sont ses nombreux logiciels éducatifs et son Basic intégré, parfait pour s'initier à la programmation.

Si l'on tient absolument à acquérir un huit bits, le meilleur choix, actuellement, est sûrement un *Amstrad CPC 6128*. Il risque de survivre encore pas mal de temps. Son prix (3 000 F en monochrome et 4 000 F en couleur) comprend le moniteur. Mais l'avenir réside dans les 16/32 bits.

Les 16/32 bits

Si l'on ne tient pas compte de quelques outsiders, le monde des 16/32 est dominé par une double opposition : *Atari ST* contre *Amiga* et compatibles *PC* contre *Macintosh*.

Quoi qu'on en dise et malgré un tas de différences, *Atari ST* et *Amiga* sont assez comparables. La preuve : c'est entre ces deux machines que de nombreux hobbyistes hésitent. Après avoir pris un départ en flèche grâce à un prix moins élevé, *Atari* se fait insensiblement grignoter par *Amiga*. Atari propose trois machines : le *520 ST*, plutôt destiné au jeu, le *1040 ST*, axé sur la bureautique et la programmation, le *Mega ST* pour les profession-

nels. *Amiga* est divisé en deux catégories : l'*Amiga 500* pour le jeu, l'*Amiga 2000* pour le reste (et les riches). Il est assez difficile de donner des conseils, chacun ayant des besoins particuliers.

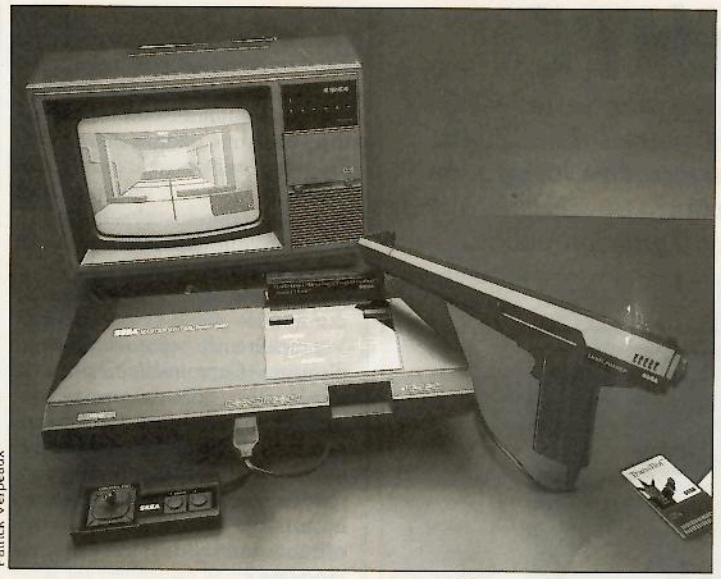
Avant d'acquérir l'une ou l'autre, posez-vous la question de ce que vous voulez faire, étudiez les machines et, seulement alors, faites votre choix. Pour le jeu, les deux sont équivalentes, *Atari* ayant l'avantage du prix et du nombre de logiciels, *Amiga* se distinguant en principe par une meilleure qualité. Pour le graphisme, *Amiga* va de soi. Pour la bureautique, la programmation, *Atari* est mieux loti.

L'*Apple II GS*, lancé par Apple pour concurrencer les deux précédents n'a jamais réussi à percer en France, malgré ses qualités et — sûrement — à cause de son prix. Pointant depuis peu le bout de son nez, l'*Archimedes*, un vrai 32 bits à la technologie pointue, pourrait bien un de ces jours bousculer une donne où les cartes sont sans cesse remises en jeu et prendre la place de l'*Amiga* et même du *Macintosh* comme machine de prestige. Mais ceci n'est que conjecture.

Le combat *Mac/PC* a pour principal champ de bataille les bureaux et les entreprises. Dans une moindre mesure, les particuliers sont eux aussi pris dans la bagarre. Soyons clair dès le début : le *Macintosh* est incomparablement plus pratique que les *PC*. Le hic, c'est son prix. Trop cher pour la plupart d'entre nous. Les logiciels dont tous deux sont dotés sont généralement très performants pour le travail. Traitements de texte, tableurs, gestions de fichiers sont parfaits.

Pour le jeu, si telle est votre activité principale, il vaut mieux abandonner l'idée. Sur *Mac*, en noir et blanc, peu de jeux — et chers. Sur *PC*, il y en a de plus en plus, mais, à moins d'avoir une carte et un moniteur EGA, ils ne sont même pas comparables aux plus moches des plus anciens huit bits. Et un *PC* en EGA n'est pas donné ! Mais un compatible *PC* bas de gamme coûte autour de 5 000 F, parfois moins. Il devient compétitif. Il a surtout la supériorité sur ses concurrents d'être ouvert, comme l'était l'*Apple IIe*. Cela permet par la suite de faire évoluer sa machine en y ajoutant à foison cartes et périphériques, au fur et à mesure de ses besoins et de ses moyens.

Jean-Loup Renault



Patrick Verpeaux

Les consoles

Minoritaire en France, le marché des consoles de jeux est actuellement dominé par les Japonais : Nintendo et surtout Sega. Après une période de semi-éclipse, Atari tente de reconquérir une place avec une console transformable en micro-ordinateur. Mais les super consoles, NEC et une nouvelle Sega, montrent le bout du nez.

Fin 1987, les consoles sont arrivées en force sur le marché français. Nintendo et Sega, forts de leurs triomphes au Japon et aux U.S.A. comptaient bien ne faire qu'une bouchée de l'Europe. Un an plus tard, ils déchantent. Le bilan n'est pas totalement négatif, mais on est très loin du succès escompté et ce phénomène n'est pas propre à la France. En Europe, le plus important n'est pas la concurrence entre Sega et Nintendo, mais plutôt le combat entre consoles et micros. Aux Etats-Unis, les joueurs qui aiment l'arcade n'ont pas le choix : ils doivent acheter une console. En effet les programmes européens sont rarement distribués là-bas et les éditeurs américains produisent surtout des programmes plus sophistiqués : simulations, jeux de rôles, etc. Cela explique sans doute que plus de dix millions de consoles ont été vendues aux Etats-Unis. En Europe, la situation est radicalement différente car de très nombreux jeux d'action de qualité arrivent chaque mois sur nos micros.

Aux Etats-Unis, Nintendo dépasse très largement Sega, mais en Europe ce dernier a pris une légère avance. La raison en est, sans doute, la qualité des titres proposés. Le point fort de Sega en ce domaine est de bénéficier d'une position de leader sur le marché des jeux d'arcade. Tous les grands succès ont fait l'objet de conversions de qualité sur cette console : *Outrun*, *Wonder Boy*, *Space Harrier*, *Shinobi* et bientôt *Thunderblade* et *R-Type*. Il est incontestable que la présence de hits d'un tel niveau sur console Sega lui a permis de prendre l'avantage sur Nintendo, qui pendant ce temps n'a pas sorti de grands programmes. A l'exception du génial *Super Mario Bros*, nous n'avons vu en France que de très vieux titres comme *Donkey Kong*. Il est d'autant plus difficile de comprendre les raisons de cette politique, que de nombreux hits récents sont sortis aux Etats-Unis et qu'on ne les voit pas arriver en France. De plus, les possesseurs d'une Nintendo ne peuvent même pas contourner le problème en se procurant des imports car le distributeur français a modifié la console pour qu'elle n'accepte que les jeux fabriqués en France. Dur, dur !

Si vous possédez une de ces deux consoles, ou si vous envisagez d'en acheter une, ne vous découragez pas car rien n'est encore joué. En tous cas, c'est ce que pensent ces firmes qui se sont fixées d'importants objectifs pour cette année. Sega et Nintendo ont changé de distributeurs en France et ils sont prêts à redoubler d'efforts pour faire triompher les consoles. Et puis, Nintendo semble avoir compris la leçon et des programmes plus récents devraient être distribués prochainement, en commençant par quatre bons titres de Konami.

Les géants japonais ne sont pas tout à fait seuls sur le marché des consoles. Bien que plus discret, Atari est toujours présent. L'ancêtre des jeux vidéo, le *VCS*, se vend encore à travers le monde et la console *XE* ne s'en sort pas trop mal. Cette dernière bénéficie en effet de l'importante ludothèque de l'*Atari XL*. Il y a aussi la console *7800* qui obtient d'honnêtes résultats outre-Atlantique, mais elle ne devrait pas être commercialisée en France.

L'avenir appartient aux consoles seize bits et la console *NEC* devrait bientôt arriver dans notre pays. Nous n'avons pas encore pu la voir, mais les photos d'écran qui ont été publiées sont particulièrement alléchantes. Bien sûr il faudrait savoir combien de titres sortiront en même temps que la console. Mais s'ils sont nombreux et aussi connus que *R-Type*, la *NEC* pourrait bien faire un malheur. Nintendo et Sega sont très discrets à ce sujet, mais il semblerait qu'ils aient tous deux terminé la mise au point d'une console seize bits. On a l'impression d'assister au départ d'une course cycliste sur piste : les concurrents font du sur place et quand l'un d'eux démarre, les autres se lancent à sa poursuite. A quand le départ ?

Alors, faut-il acheter une console ? Si vous êtes fous des jeux d'action, la console n'est pas un mauvais choix. Et puis, de nombreux périphériques sont disponibles : pistolet, lunettes 3D, robots, etc. Sur le plan du graphisme, les jeux sur console sont généralement meilleurs que ceux des micros huit bits... mais moins beaux que sur *ST* et *Amiga*. Cela va changer avec l'arrivée de la *NEC*. Les consoles n'ont pas dit leur dernier mot.

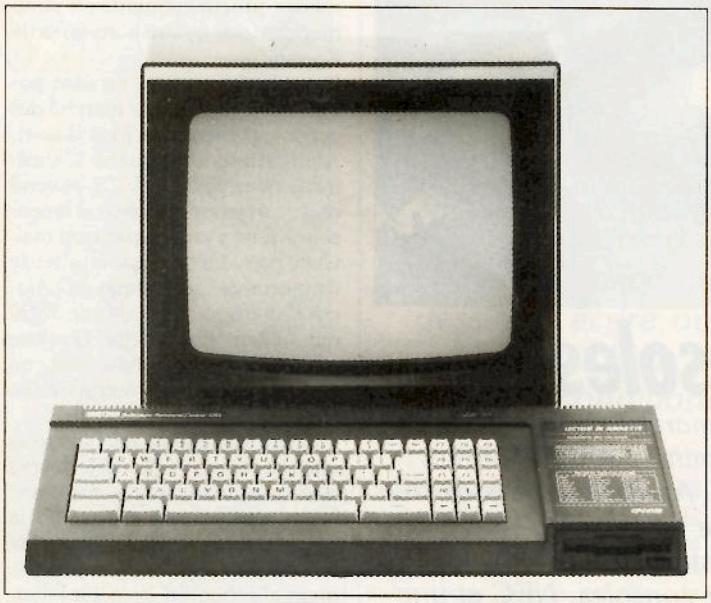
Alain Huyghues-Lacour

Dernière minute

Alors que nous mettons sous presse, Sega annonce l'arrivée de la console 16 bits pour janvier. Celle-ci sera compatible avec les programmes déjà sortis sur la console précédente. Son prix ne nous a pas encore été communiqué.

Amstrad CPC

Premiers au hit-parade des ventes les CPC, techniquement dépassés par les 16/32 bits, conservent quelques atouts : une intégration ordinateur/moniteur/lecteur, une logithèque impressionnante et un prix attractif.



Les performances, le prix, autant que l'esthétique novatrice du *CPC 464* en ont fait un des ordinateurs incontournables du marché. Comment ne pas regarder avec les yeux de Chimène cet ordinateur aux allures d'Arlequin qui fut le premier à pousser aussi loin le concept d'intégration. Les inévitables migraines qu'entraînent lors de leurs branchements les autres ordinateurs n'ont pas lieu d'être avec le *CPC 464*. Vendu avec son moniteur (monochrome ou couleur), il suffit de relier le clavier à son écran grâce à une fiche prévue à cet effet, puis de brancher le moniteur sur la prise électrique et vous voilà prêt à pénétrer dans l'une des plus immenses logithèques du moment. A noter que vous n'avez pas besoin de « squatter » le téléviseur familial, car vous pouvez adjoindre un tuner TV (moyennant 1 200 F) à votre moniteur Amstrad. Ce qui vous permet de suivre le plus simplement du monde les programmes télé. L'*Amstrad CPC 464*, le plus fidèle allié de votre portefeuille poursuit sa démonstration en disposant d'un magnétocassette et d'une sortie Centronics intégrés, qui ne font que confirmer la compacité de la machine. Cet encombrement réduit ne se fait heureusement pas au détriment des performances. Notre chère machine est pourvue d'un Basic aussi rapide que facile à programmer (ce qui rejette au loin les mesquines critiques des possesseurs de consoles qui ne peuvent en faire autant).

En ce qui concerne les jeux, il n'y a pas beaucoup de concurrents qui peuvent contester la richesse du *CPC 464*, puisqu'il n'est pas un jeu qui ne fasse l'objet d'une adaptation sur cette machine. Même les utilitaires trouvent en cet ordinateur un support de choix pour des applications telles que le dessin, le traitement de texte, ou la petite comptabilité. Au niveau graphique, le petit *464* fait aussi des étincelles. Avec une palette de vingt-sept couleurs, il peut en afficher seize simultanément en basse résolution. Sans rentrer dans des considérations trop techniques, il faut savoir qu'avec son petit microprocesseur, (le Z80 qui a largement fait ses preuves) et ses 64 Ko (dont 42 Ko utilisateurs), le *CPC* parvient à afficher jusqu'à 640 x 200 points en deux couleurs, ce qui n'est vraiment pas mal par rapport aux gros seize bits, du genre Ataga et compagnie. Certains reprocheront au *CPC*, la lenteur de son magnétocassette ou la qualité relative de ses nombreux jeux. Ces Cassandre doivent savoir qu'outre son faible coût, le magnétocassette demeure l'un des périphériques les plus fiables. Il est à noter cependant que l'on peut adjoindre un lecteur de disquettes en périphérique.

En ce qui concerne la qualité des logiciels de jeux, il faut constater que de nombreuses brebis galeuses sont venues baisser le niveau général de la ludothèque du *CPC*. Mais quand les concepteurs s'en donnent la peine ils parviennent à produire de véritables chefs-d'œuvre (*Captain Blood* pour ne pas le citer). Afin de ne pas passer pour trop partisan, il faut cependant concéder que les circuits audio de cette machine sont médiocres. Mais connaissez-vous beaucoup d'ordinateurs qui offrent tant pour un prix si modeste ?

Le *CPC 6128*, comme son petit frère, est d'un rapport qualité/prix plus que satisfaisant. Sa robe a été redessinée, ce qui lui donne une esthétique plus sobre, mais tout aussi appréciable que son cadet. Gardant à son profit l'essentiel des qualités du *464*, le *6128* adjoint de nombreuses améliorations. Pourvu d'un lecteur de disquettes intégré disposant de 170 Ko par face, le *CPC 6128* efface les critiques qui touchaient au stockage de données sur le *CPC 464*. Disposant d'une mémoire de 128 Ko (dont 64 Ko utilisables en mémoire virtuelle), le *CPC 6128* vous fait pénétrer dans le monde ésotérique de la micro professionnelle par l'intermédiaire du système d'exploitation CP/M + qui permet l'accès à un grand nombre de logiciels. Grâce à la compatibilité ascendante, tous les logiciels tournant sur le *CPC 464* peuvent aussi fonctionner sur le *6128*. Il est vrai que l'essentiel des logiciels CP/M + tournent sur des disquettes au format 5 pouces 1/4 et qu'en plus ce système d'exploitation est dépassé. Il est possible de brancher un lecteur au format 5 pouces 1/4 sur les *CPC*. D'autres part, bien que ne brillant plus des feux de la modernité, le CP/M + réserve d'agréable surprises par la qualité de ses applications pour qui prend la peine de l'exploiter.

Comme le *464*, le *CPC 6128* n'est effectivement plus un ordinateur tout récent, mais il constitue par sa polyvalence l'un des meilleurs ordinateurs d'initiation actuellement sur le marché.

En effet, les récents seize bits qui envahissent le marché souffrent souvent d'un manque de transparence dû à leur beaucoup plus grande complexité. Leur prise en main en terme de programmation s'avère donc aussi plus ardue que sur les *CPC*.

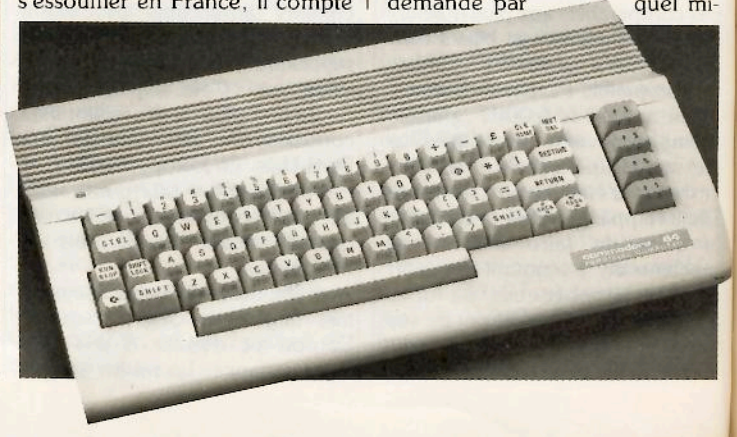
L'autonomie, la rusticité, la polyvalence, l'immense logithèque et surtout la modicité de prix des différentes configurations font des *CPC 464* et *6128* une offre encore valable. On les dit en fin de carrière, mais gageons qu'avec tous ces atouts, l'agonie sera encore longue.

Eric Caberia

Commodore 64

Le C 64 est une institution. Son ancienneté en fait la machine la plus riche en logiciels. Elle convient aux programmeurs vicieux qui prennent plaisir à surmonter les difficultés.

Le *Commodore 64* n'en finit pas de survivre. S'il commence à s'essouffler en France, il compte encore des fervents adeptes en R.F.A. où il reste leader. On se demande par quel mi-



racle cette vieille machine suscite encore un quelconque enthousiasme. Certes, ceux qui possèdent un *C 64* depuis longtemps et qui ont accumulé deux mètres de softs n'ont aucune espèce de raison de jeter leur bécane. Cet article s'adresse aux hésitants qui ne soupçonnent pas le danger qu'ils encourent en lorgnant sur ce micro. Ce n'est pas parce qu'il a été recarossé pour faire plus moderne — il est moins mastoque, plus effilé — que l'intérieur est différent. Le *C 64* est un mélange de sophistications (le chip sonore), et de ratages, notamment l'unité de disquettes qui est d'une lenteur rarement égalée. C'est à peine si la vitesse de transfert est supérieure à celle d'un magnéto. Pour rester dans le domaine des périphériques, citez-moi une machine plus difficile à raccorder à une imprimante. Un enfer ! Elle est incompatible avec tout le monde, et compatible avec deux, voire trois matériels. Vous êtes joueur ? Vous n'avez que faire d'éditer des listings ? Dans ce cas, le *C 64* tient la route : sa ludothèque est colossale et compte des milliers de titres.

Mais si l'envie vous prend de programmer, je vous aurai prévenu : le Basic résident est d'une indigence, d'une pauvreté et d'une lenteur qui dépassent les limites du supportable. Les autres langages sont à peine mieux lotis : des mini Pascal, des cartouches Forth mal conçues, un Logo dérisoire. L'arnaque la plus monstrueuse est incontestablement l'existence de softs destinés à combler les lacunes du Basic résident. Car j'y reviens — c'est une obsession — il n'existe pas d'instructions graphiques élémentaires permettant de tracer au moins des lignes droites ou des cercles. Vous devez programmer vos propres routines, de préférence en Assembleur pour voir apparaître le moindre point. D'où la floraison de cartouches Super Basic, Simon's Basic et autres qui pallient ce manque. Or, le problème est qu'en cas de perte ou de détérioration de la cartouche, il est impossible de faire fonctionner les programmes que vous aurez programmés avec.

Autre recrue : le musicien. Là, le *C 64* affiche une certaine supériorité sur ses concurrents. Chip sonore de trois voies, cinq octaves. On peut créer tous les sons comme sur un synthé. Mais là encore, vous devez utilisez le bon logiciel car le Basic ne dispose d'aucune (zéro) instruction pour générer des sons. Ne désespérez pas. Il existe une littérature technique extrêmement abondante sur la façon d'adresser le circuit sonore. Vous passerez des heures, que dis-je, des semaines pour essayer de comprendre pourquoi on poke cette valeur à tel endroit plutôt qu'à tel autre.

Les ordres du système d'exploitation sont de vrais gags ! Même si vous ne faites que jouer, il arrive bien un moment où vous devez formater ou copier une disquette. Ainsi, le formatage nécessite de taper un minimum de trente caractères. Je vous en fais grâce. Pour afficher le directory, c'est-à-dire le catalogue des fichiers de la disquette, c'est un calvaire. A propos des lecteurs de disquettes, le *C 64* peut en gérer plusieurs. Mais pour les utiliser en même temps, vous devez ouvrir l'appareil et trifouiller une soudure pour que le système reconnaisse le second lecteur. Du moins, c'est vrai sur les anciens modèles, je le précise si vous êtes tenté par des machines d'occasion.

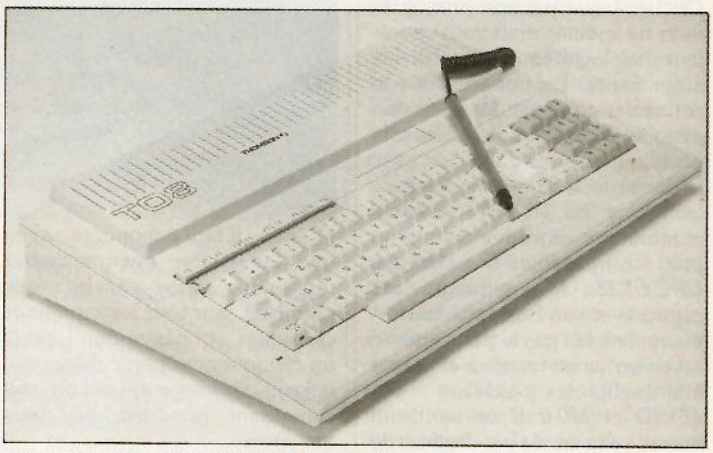
Que dire d'autre ? Le *C 64* chauffe au bout de quelques heures d'allumage, le « quelques » étant inférieur à trois. Et quand il atteint la température de fusion de l'uranium, il plante tout seul. Sans prévenir. Vous cherchez le bouton de Reset ? Hélas, ça coûte trop cher, il n'y en a point. Une seule solution : éteindre, couper le courant et rallumer. Oui, mais ce n'est pas très bon pour les circuits. Il ne faut pas les agresser sauvagement. Durée de vie de la machine : en rapport avec le nombre d'extinctions brutales. En l'espace de quatre ans, j'ai consommé trois *C 64* et suis rompu aux aléas du service après-vente, merci.

Le *C 64* a un petit frère : le *Vic 20*, machine anémique en mémoire dont la disparition n'est pas une perte. Il a aussi un grand frère : le *C 128* dont le nom (ou la nomenclature) indique qu'il dispose de 128 Kilo-octets. Machine hybride par excellence, elle regroupe tous les défauts du *C 64* puisqu'elle est entièrement compatible avec celui-ci et s'offre un mode 128 spécifique dont je n'ai pas saisi l'intérêt. Le Basic du *128* corrige en partie les omissions du *C 64* à tel point que bon nombre d'instructions revêtissent trois ou quatre mots-clés différents. Donc le *C 128* vaut ce qu'il vaut... Quant au *C 64*, il mérite la palme de la machine la plus ce que vous voudrez de toute l'histoire de la micro.

Paul Piot

Thomson

Les Thomson sont de bonnes machines, nul ne le conteste. Mais leur avenir semble bien compromis. Déjà sous-exploitées au niveau de la qualité des logiciels, elles risquent d'en être privées complètement de par la raréfaction des développeurs.



Les *Thomson* ont joui pendant longtemps de l'aura pédagogique acquise lord de l'achat par l'Education nationale d'un grand nombre d'entre eux. Ils en ont aussi pâti. Si les machines plaisaient aux parents, elles rebutaient les rejetons, qui auraient souvent préféré un *Amstrad*. Les logiciels éducatifs des *Thomson* donnaient bonne conscience aux acheteurs. Ils n'en étaient pas moins d'une tristesse affligeante. La situation n'a pas beaucoup évolué.

Les jeux sont encore trop rares. Enfin, rares comparativement aux *Amstrad* et aux *C 64*. La raison en est simple. *Thomson*, c'est français. Les divers *MO* et *TO* de la marque ne sont vendus qu'en France. Même s'il s'en est vendu beaucoup, le marché était protégé. Seuls les éditeurs français se sont efforcés de produire des logiciels pour *Thomson*. Sûrs de les vendre, parce que sans concurrence, ils n'ont pas toujours employé les moyens qu'il fallait pour « sortir » des jeux de qualité. Ce n'est pas que la machine ne le permette pas. Les qualités d'un *TO 8* sont même supérieures à celles d'un *Amstrad CPC*, pour les couleurs comme pour le son et même la taille mémoire. Mais fabriquer un jeu qui utilise toutes les capacités de la machine implique du travail, du temps et donc de l'argent. Pourquoi dépenser plus alors que les ventes sont assurées ? Les mêmes causes produisant les mêmes effets, on voit rarement des adaptations de jeux étrangers. Même *Tetris* n'a pas eu cet honneur. Cependant quelques jeux sont bien réalisés. Et, chaque année, plusieurs dizaines de nouveautés continuent de paraître.

Pour les logiciels utilitaires (dessins, animation, musique, traitement de texte, etc.), la situation est bien plus critique. Les exemplaires de chaque type n'ont pas besoin de tous les doigts d'une main pour être comptés. Ils sont en outre aussi anciens que les machines. Pour ne citer qu'un échantillon, le logiciel de graphisme *Colorpaint*, vieux de plus de trois ans, est encore à l'heure actuelle le seul utilitaire de dessin appliqué au *Thomson*. Et l'on sait les progrès accomplis en ce domaine sur d'autres machines, des 16/32 bits, il est vrai... Il faut bien reconnaître pourtant que ces logiciels sont en général plus aisés à manier que sur les autres huit bits grâce à un système d'exploitation « convivial », à la présence de la souris et — dans une moindre mesure — du stylo optique. Les périphériques, qui n'ont jamais été nombreux, sont de plus en plus rares. Les machines *Thomson* n'acceptent par exemple que deux imprimantes — de marque *Thomson* elles aussi.

Tout cela est bien déprimant. Heureusement, comparés à leurs concurrents, les *Thomson* ont un avantage : la programmation. C'est là que s'éclatent les petits génies. Le Basic résident est actuellement le plus facile et le plus pratique pour s'initier à cette ▸

activité. Est-ce suffisant pour justifier l'achat d'une machine qui, dans le cas du *TO 8D*, coûte presque aussi cher qu'un *Atari 520 ST* ?

Il ne reste plus actuellement que deux survivants de la longue lignée *Thomson*. Le *MO 6 R*, avec son lecteur de cassettes intégré, ne peut se comparer au *CPC 464* que par son prix, inférieur de moitié, mais sans moniteur : sa logithèque de loisir est insignifiante. La possibilité de le connecter en réseau et le crayon optique — commode pour les tout petits qui ont des difficultés avec le clavier — le sauve encore dans les écoles. Le *TO 8D*, avec drive et moniteur, se trouve enfin à un prix comparable à celui du *CPC 6128*. Mais, malgré ses capacités et son Basic plus performant, il ne fait pas le poids quand on en arrive au nombre et même à la qualité des logiciels.

TO 8D et *MO 6 R* se vendront encore cette année par dizaines de milliers. Qu'en sera-t-il l'an prochain ? Que se passera-t-il le jour où *Thomson* décidera d'arrêter la commercialisation de ses machines ? Comment réagiront les éditeurs ? Verra-t-on des milliers de Thomsonistes contraints de rejouer sans cesse au même jeu sur leurs machines neuves ? Les réponses semblent évidentes. Mais n'anticipons pas...

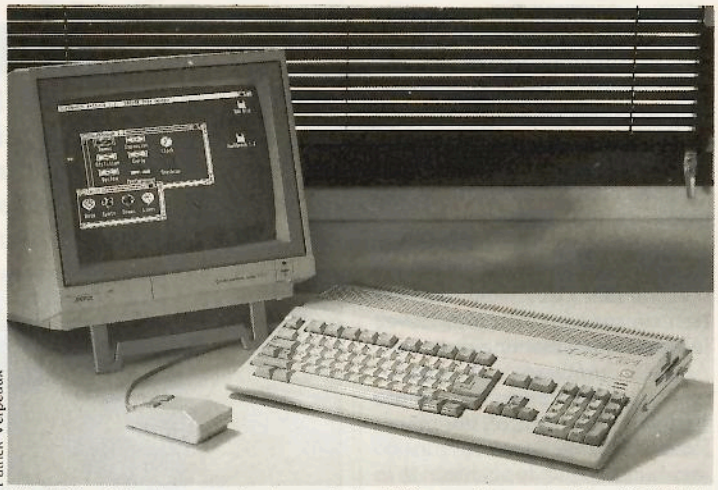
Jean-Loup Renault

Amiga

Tant de lauriers couvrent l'Amiga qu'on en viendrait à oublier qu'il n'est pas parfait. Ses imperfections ne l'empêchent pas pourtant d'être l'un des meilleurs choix actuels.

L'*Amiga* mérite autant de compliments que de reproches. Parlons déjà des points forts de la machine. Elle est équipée d'un 68 000 (donc un 16-32 bits) et de coprocesseurs de qualité qui soulagent bien le travail du processeur principal.

Les modes graphiques sont très variés et performants, alliant à la fois très haute résolution (640 × 512 points) et grand nombre de couleurs (32 couleurs dans le mode normal et même 4 096 dans le mode spécial Hold and Modify). Il faut cependant savoir que l'utilisation des meilleures résolutions passe par le mode entrelacé. Sur tous les moniteurs classiques et téléviseurs, il induit un clignotement particulièrement fatigant de l'image auquel on peut cependant remédier de deux manières.



Patrick Verpeaux

La première consiste tout simplement à changer les couleurs concernées, certaines étant plus sensibles que d'autres. La seconde passe par l'achat d'un moniteur à haute rémanence, assez cher. Mais alors, tous les jeux d'action se verront entachés de traînées lumineuses bien peu agréables.

Le son est l'autre point fort de l'*Amiga*, dont le seul rival dans ce domaine est l'*Apple II GS*. Le processeur sonore gère quatre voies monophoniques ou deux voies en stéréo. Le son est particulièrement pur et l'on peut contrôler tous les paramètres. Le système multitâche est lui aussi agréable, bien qu'il relève du gadget dans la pratique courante.

Actuellement la logithèque de l'*Amiga* s'est bien développée et l'on peut y trouver des logiciels très performants, tant dans le domaine du jeu (*Rocket Ranger, Star Ray, F 18 Interceptor*), que dans celui de la création (*Fantavision, Deluxe Paint II*).

Passons maintenant aux défauts de cette machine. Tout d'abord le lecteur de disquettes. Certes, c'est un double face et il offre une capacité de stockage très appréciable (855 Ko). Oui, mais pour atteindre cette capacité, Commodore a dû sacrifier le catalogue principal. Cela oblige la machine à créer son catalogue en mémoire vive et ralentit d'autant toutes les opérations disquette. Commodore réussit ainsi à détenir la palme des lecteurs les plus lents, tant dans le domaine des huit bits (*C 64* et *128*) que dans celui des 16-32 bits qui nous intéressent ici. Autre point noir, l'absence de bureau en ROM. N'importe quelle opération concernant le disque (formatage, copie de fichiers ou de disquette, impression de fichiers ou d'écran) nécessite le chargement préalable du Workbench et de multiples permutations de disquettes dans les systèmes à un seul lecteur. Autre anomalie : on ne peut accéder au catalogue complet d'une disquette à partir du bureau classique. Il faut pour cela passer sous CLI et l'on perd du même coup les avantages des fenêtres, menus déroulants et souris. Enfin, et là c'est plus grave, la protection physique d'écriture peut être outrepassée en modifiant un seul octet et les plus récents virus utilisent cette possibilité.

Passons maintenant aux extensions. L'achat d'un second lecteur de disquettes risque de vous confronter à un problème assez particulier. Comme ce second lecteur va prendre environ 40 % de RAM pour son catalogue, les programmes occupant toute la RAM ne pourront plus tourner.

Enfin l'extension mémoire n'est pas transparente : l'écran doit être adressé dans les 512 premiers Ko et si les programmeurs n'ont pas prévu la présence d'une extension mémoire, le programme se plante ou affiche n'importe quoi (essayez donc *Ultima IV* pour voir !). Le remède existe mais n'est pas des plus simples. Pour chaque disquette concernée, il faut tranférer à partir de la disquette Workbench les fichiers « Run » et « No Fast Mem », éditer le Startup-Séquence et y rajouter une première ligne : « Run NoFastMem. » Il existe un programme du domaine public qui s'inscrit dans le boot-secteur et déconnecte l'extension mémoire sans toutes ces manipulations. Encore faut-il le posséder.

Que penser de l'*Amiga 500* ? Eh bien, pour tous ceux qui veulent seulement jouer (en particulier à des jeux d'action), c'est une excellente machine. Elle offre actuellement un vaste choix de très bons jeux. Ceux qui souhaitent s'initier à la programmation peuvent désormais le faire grâce au récent GFA Basic 3.0. Les Basic disponibles auparavant ne permettaient pas de gérer pleinement et facilement toutes les capacités de l'*Amiga*. Pour la création graphique et l'animation, on trouve d'excellents logiciels mais il faudra presque obligatoirement passer par l'achat d'une carte d'extension mémoire (avec ses inconvénients) et éventuellement d'un moniteur complémentaire à haute rémanence, ce qui grève lourdement le budget. Il existe aussi de bons logiciels pour piloter un synthétiseur et les extensions MIDI fonctionnent bien, mais le *ST* a pris une confortable avance. Les applications de bureau et d'édition électronique sont couvertes, mais le choix est restreint.

En conclusion l'*Amiga 500* aurait pu être une machine quasi parfaite s'il n'y avait les agaçants problèmes de la gestion disquette et de la non transparence de l'extension mémoire. Elle demeure cependant un très bon choix aujourd'hui.

Jacques Harbonn

Atari ST

Le succès de l'Atari est dû pour une bonne part à un excellent rapport qualité/prix. Il y a peu de machines qui soient capables d'en faire autant. Surtout à ce prix.

Trois ans déjà depuis la sortie du premier *ST* : le *520*. Trois années qui ont vu l'apparition de six nouvelles machines : les *260*, *520 +*, *520 STF*, *1040 STF*, *Mega 2* et *Mega 4*. De toutes ces machines, seules les quatre dernières existent encore aujourd'hui, avec un changement de taille : le *520 STF* n'est plus vendu avec un lecteur de disque de 360 Ko. Fin 88, tous les *ST* ont le même lecteur 720 Ko (800 Ko diront ceux qui possèdent le programme de formatage

adéquat), et ceci paradoxalement constitue la plus grande promesse d'avenir de cette machine. Jusqu'au début de cette année, les développeurs avaient la mémoire nécessaire pour concevoir les jeux de demain... mais manquaient de place sur le disque !!! Alors souvent quelques sons digitalisés ou quelques animations disparaissaient. Dans un an, il y a fort à parier que de nombreux jeux sortiront sur 800 Ko, forçant les malheureux possesseurs des premiers *520 ST* à changer leur lecteur interne ou à s'acheter un lecteur externe.

Mais, à part cela, qu'est-ce qui différencie les *ST* ? La quantité de mémoire vive et c'est tout (avec également un aspect plus « pro » pour les Mega : une horloge interne et un blitter fantôme). Mêmes ROMs, mêmes composants, l'*Atari ST* n'a pas évolué durant ces trois ans. Ceci en fait-il une machine obsolète ?

Oui, si vous considérez que l'*Apple II* l'était en 1980 ! Car, bizarrement, personne ne semble s'être rendu compte des similitudes entre ces deux machines. Une conception saine dans les deux cas, beaucoup d'entrées/sorties sur les deux mais peu de processeurs spécialisés (l'*Apple II* allant jusqu'à gérer le disque à l'aide de son microprocesseur !) Pourtant, des merveilles ont été réalisées sur ces machines, et d'autres apparaîtront certainement encore sur les *ST*. Le gros point commun entre ces deux micros, c'est bien le côté défi lancé par le programmeur à chaque fois qu'il veut réaliser quelque chose.

Les *Atari ST* de base ont seize couleurs en 320 x 200 points, un processeur sonore indigent, pas de processeur graphique pour effectuer des scrollings en douceur. Pourtant un grand nombre de jeux ont su oublier ces limites : une quantité impressionnante de couleurs à l'écran, des sons digitalisés de qualité en même temps que des scrollings dans les huit directions (*Gauntlet II*). Ce n'est qu'un début d'après moi, bientôt des jeux en 512 couleurs, des tableaux de jeux qui débordent de l'écran, et toujours de meilleures digitalisations apparaîtront.

La grande richesse des *ST* ne vient pas d'*Atari* mais de ses programmeurs. Très tôt, de nombreux environnements de programmation sont apparus, des documentations exhaustives sont en vente depuis plus de deux ans. Et cet écran monochrome si



agréable pour programmer ! Tout était là pour attirer les bidouilleurs/programmeurs de génie de demain prêts à tout pour arracher les tripes à cette machine.

Alors faut-il acheter un *Atari ST* ? Oui, je le pense parce que la machine est bonne, qu'elle offre aujourd'hui la plus grande collection de jeux de qualité disponibles sur machine 16 bits, à des prix qui ne cessent de baisser (la barre des 100 F devrait être atteinte en 89), qu'elle reste très évolutive, même si *Atari* ne sort pas de nouvelles extensions, et, enfin et surtout, parce que ce n'est pas qu'une machine de jeu.

Tout est possible sur cette machine, de bons programmes tels que *Spectrum 512* ou *Cyber Paint* permettent aujourd'hui de concevoir des images et animations utilisables professionnellement. L'écran monochrome d'excellente qualité permet de travailler avec plaisir sur traitement de texte, PAO, programme de CAO, de musique (le *ST* grâce à son interface MIDI incoporée semble être devenue la machine des musiciens), gestion de bases de données, tableur et surtout l'extraordinaire *Aladin*, l'émulateur *Macintosh* qui marche (!), et qui permet même aujourd'hui d'utiliser le disque dur du *ST*.

Alors pourquoi se priver d'une machine de jeu pleine d'avenir capable de se métamorphoser en ordinateur professionnel souvent beaucoup plus agréable à utiliser qu'un compatible *PC ?* Pour moi, le *ST* est bien parti pour durer... Combien de temps ? Je ne suis pas devin ! Disons, dans son état actuel, au moins deux ou trois ans. Mais *Atari* serait fou de ne pas proposer d'extensions à une machine si prometteuse. L'année 89 sera peut-être celle des réponses. Pampuk !

Apple II GS

*Pour un beau micro, c'est un beau micro ! Couleur, son, rapidité, l'*Apple II GS *est vraiment très bien. Ah, si seulement son prix était moins élevé ! Ah, si ses logiciels étaient plus nombreux !*

Le dernier né de la gamme Apple est sorti maintenant depuis un peu plus d'un an et demi. Il est temps d'établir un bilan, même s'il est difficile de juger un ordinateur sur une période aussi courte (quand on pense au temps qu'a mis l'*Amiga* pour percer...)

La principale particularité du *GS* est d'être compatible avec les programmes huit bits de la gamme *IIe/c* tout en pouvant faire tourner des programmes en mode seize bits. Cette fonction ne présente en fait qu'un intérêt limité (sauf pour les écoles américaines qui ont acquis beaucoup de *GS* et qui possédaient une collection très importante de logiciels d'éducation spécifiques). En effet, une fois qu'on a goûté aux capacités du *GS*, il est difficile de revenir à celles, beaucoup plus restreintes, des *IIe/IIc*.

Le *GS* est bâti autour d'un processeur seize bits. (65C816). Il est assisté par quatre processeurs spécialisés : le MEGA II pour l'émulation *Aplle II*, le VGC pour le graphisme, l'IWM pour les entrées-sorties et enfin l'ENSONIQ pour le son. La configuration de base est vendue avec un Méga de mémoire. Ses capacités s'expriment principalement par ses fonctions graphiques et sonores. Le *GS* propose deux résolutions : en 320 par 200, il utilise une palette de seize couleurs. Mais ce qui est un peu moins classique, il est possible d'obtenir seize palettes à l'écran, c'est-à-dire en fait 256 couleurs et cela sans aucune « bidouille » ni cyclage de palettes comme le font des logiciels comme *Spectrum 512* ou le mode HOM de l'*Amiga*. Les couleurs, comme sur l'*Amiga*, sont à choisir parmi 4 096 possibles. La plus haute résolution, 640 par 200, est disponible en quatre couleurs ou en seize. Pour en finir avec le domaine du graphisme, cet ordinateur possède encore trois fonctions intéressantes. Tout d'abord, il est possible de mixer des zones utilisant des résolutions différentes (320 ou 640) au sein d'une même image. D'autre part, le processeur graphique (VGC) permet par une simple instruction (Fill) de remplir une zone avec une vitesse comparable à celle atteinte par l'utilisation d'un blitter. Enfin le *GS* est un des rares ordinateurs à être en vrai bit-map, ce qui lui évite les problèmes du *ST*, par exemple lors de scrollings multidirectionnels. L'ENSONIQ est un coprocesseur qui a trente-deux oscillateurs, c'est-à-dire qu'il permet de restituer seize voies ce qui en fait le micro disposant des meilleures capacités du marché. Quant on sait qu'il faut quatre voies pour synthétiser parfaitement la voix humaine, le *GS* peut donc faire parler trois personnes et demie simultanément. Malgré ces possibilités intéressantes, on est obligé de constater que les ventes du *GS* en France n'ont pas connu le succès qu'elles ont obtenu aux U.S.A. (le parc en France est estimé à 12 000 machines à peu près contre plus de 250 000 vendues outre-Atlantique début 1988). La politique d'Apple France n'est certainement pas étrangère à cela. Cette société, après avoir raté le lancement du *GS* en le positionnant beaucoup trop haut, — trop cher — sur le marché, s'en est un peu désintéressée, se contentant de fournir ses clients mais abandonnant ses efforts de promotion. Il semble que depuis quelque temps, les choses changent et que l'on assiste ▸



à un regain d'intérêt d'Apple pour cette machine.
Qu'est-ce qui peut motiver l'achat d'un *GS* ? Certainement le fait que l'on recherche un ordinateur et pas une console de jeu dotée d'un clavier. Si on désire uniquement jouer, autant acheter un *Amiga* (bien que la plupart des jeux sortis sur ces deux machines laissent un léger avantage au *GS*). L'intérêt de cet ordinateur vient de ses potentialités, tant par la qualité de ses langages de programmation que par des utilisations professionnelles (recours à l'interface-utilisateur telle qu'elle est contenue dans les ROMs du *Mac* ou du *GS*, facilité pour transférer un programme *Mac* sur *GS*, possibilité de le connecter au réseau Apple Talk, à une Laser Writer...). Un autre avantage vient de son constructeur même : Apple. La construction du *GS* est particulièrement bien soignée : le clavier est détachable, la souris peut se connecter indifféremment à droite ou à gauche du clavier suivant qu'on est gaucher ou droitier, les connexions sont standardisées avec la gamme *Mac* et on peut ainsi connecter des accessoires pour *Mac* (interface MIDI, track-ball...). Le *GS* contient des slots qui permettent de rajouter des cartes digitaliseurs, CPM, accélératrices, émulation MS/Dos... Et Apple, c'est aussi un service après-vente rapide et efficace, des changements de ROM gratuits, la possibilité d'acquérir les machines suivantes de la gamme à des prix préférentiels (comme l'opération reprise d'un *IIe* pour l'achat d'un *GS* lors de la sortie de ce dernier).
Le *GS* est un bon ordinateur qui ne souffre que de trois défauts : son prix élevé par rapport à ses concurrents, la vitesse du 65C816 et enfin une vitesse d'affichage qui aurait pu être améliorée. Tout cela devrait être corrigé avec sa prochaine version que l'on attend pour l'année prochaine. Le *GS* peut être un bon investissement, suivant la nature de vos besoins.

François Hermellin

Archimedes

*Connaissant un incontestable succès de l'autre côté de la Manche, l'*Archimedes *va-t-il réussir sa percée en France ? Sa présence discrète sur notre marché ne plaide pas forcément en sa faveur. Pourtant le cercle des amateurs s'élargit...*

Archimedes, no future ? A entendre nombre d'éditeurs français, on pourrait le croire et pourtant... Présenté il y a moins d'un an, le nouvel Acorn s'est déjà vendu à plus de 10 000 unités dans le monde. Certes, la grande majorité se trouve en Grande-Bretagne mais la base installée devient suffisante pour convaincre des acheteurs situés dans d'autres pays car son taux de diffusion constitue une assurance quant aux développements sur cette machine.
En France, la distribution de l'*Archimedes* n'est en rien similaire à celle des *ST*, *Amiga* ou même *Mac*. Il en est de même concernant les programmes et extensions matérielles disponibles en Angleterre qui ne sont importés qu'au compte-gouttes.
Le possesseur d'un *Archimedes* ne se laisse pas pour autant décourager. Cela s'explique par le fait que seuls des passionnés, des convaincus de la première heure (et j'en suis !) possèdent actuellement cet ordinateur. Conscients de leur choix, ils se trouvent dans la même situation que les premiers possesseurs d'*Amiga 1000* : ils sont souvent considérés, par les possesseurs de machines classiques, comme étant des originaux fortunés dont l'investissement est à l'évidence beaucoup trop élevé compte tenu des services rendus pour le moment...
Malgré cela, leur ordinateur fait sacrément envie ! Il est vrai qu'avoir un 32 bits chez soi n'est pas courant et que les évolutions de la machine sont des plus prometteuses. Nouveau système d'exploitation multitâche, compilateur Basic, P.A.O., Desktop Vidéo, logiciels de musique sont autant de produits déjà sortis ou à venir, qui plaident en faveur de la machine.
Il en est d'ailleurs de même pour sa structure interne : ses concepteurs ont tenté de simplifier son architecture pour simplifier le travail du programmeur professionnel ou amateur. Le résultat est plus que convaincant ! Evidemment, ces arguments ne feront pas vibrer les amateurs de jeux sur micro mais cette machine tente-t-elle réellement d'effectuer une percée en ce domaine ? Ce n'est pas l'objectif premier de son constructeur qui oriente plutôt l'*Archimedes* vers les applications personnelles, l'éducation, etc. Face à Apple et à son *Macintosh* de plus en plus tourné vers le monde de l'entreprise et de moins en moins vers l'utilisateur strictement privé qui paye son ordinateur de ses propres deniers, une telle stratégie peut se comprendre surtout lorsque l'on compare un *Archimedes* à un *Mac SE* ! Reste à savoir si Acorn se donnera les moyens de détrôner le roi *Macintosh* en ce domaine.
Va-t-il créer une dynamique dépassant les partenaires qui œuvrent dans le monde du BBC et autres machines proposées par le numéro un anglais du marché des ordinateurs éducatifs ? On peut penser qu'un premier pas en ce sens a été réalisé avec la traduction en français des manuels de la machine.
Gageons qu'il en sera de même avec les programmes à vocation plus ou moins sérieuse. En toute logique, le second devrait être l'extension du réseau de distribution suivi de l'importation de produits pour le moment proposés en Grande-Bretagne mais qui n'ont pas encore traversé la Manche. A ce moment seulement, l'*Archimedes* pourra prétendre toucher un public plus large.

Mathieu Brisou





Macintosh

Posséder un Mac, c'est la classe, le fin du fin ! Vu les qualités de la machine, ce n'est que justice. Le Mac n'est pourtant pas l'idéal pour le jeu. Son prix élevé le rend inaccessible à beaucoup.

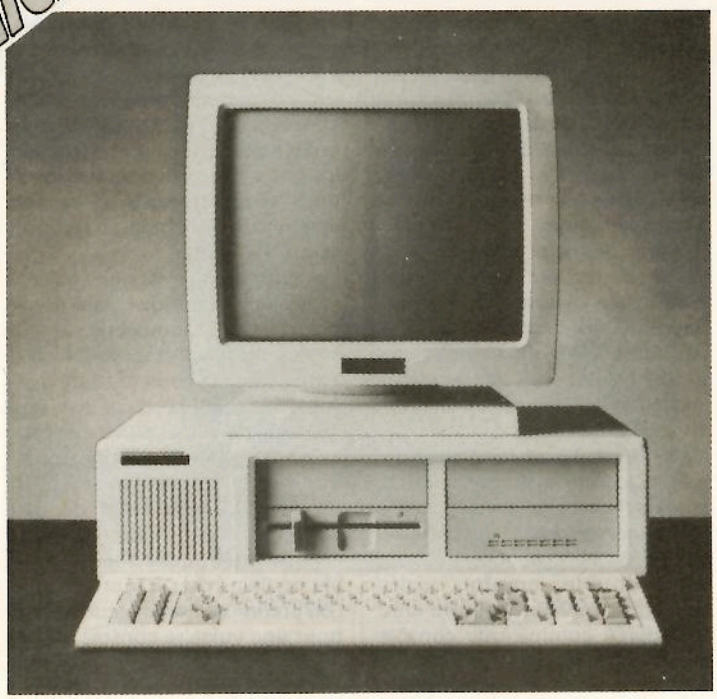
Question : quels sont les trois meilleurs jeux sur *Mac* ?
Réponse : euh... *Multifinder*, *Hypercard* et *Pagemaker 3* !
Eh oui, voilà le paradoxe. Le *Macintosh*, est un jeu, et chaque nouveau produit, s'il a véritablement été pensé dans le modèle Macintosh, procure un véritable plaisir de découvrir, apprendre et utiliser. Tout usager de traitement de texte qui a touché à *Macwrite* aura toutes les peines du monde à revenir sur un traitement de texte sur compatible *PC*, serait-ce le plus perfectionné. Le *Mac* est le virus informatique des années 80. Il suffit dans une entreprise qu'une seule de ces machines apparaisse pour qu'aussitôt les autres soient délaissées, pour qu'Untel veuille la même sur son bureau, pour que le chef de service, voyant cela, réclame lui aussi son *Macintosh* et un *II* s'il vous plaît, avec grand écran, c'est tellement plus agréable.
Il faut le reconnaître, aujourd'hui, les meilleurs logiciels, les plus agréables à utiliser et souvent les plus puissants sont sur *Macintosh*. Et ceci grâce en grande partie au contenu de ces ROMs que *Apple* défend comme son bien le plus sacré. Il va même jusqu'à intenter des procès à Hewlett Packard et à Microsoft, société à qui il doit sans doute une partie de son succès en bureautique avec *Excel* et *Word*. Mais faut-il pour autant posséder un *Mac* chez soi ? Si ce n'est pour répondre à des besoins professionnels, le prix fait réfléchir : la configuration minimale pour travailler sérieusement sur *Macintosh* ne cesse d'augmenter avec l'arrivée de logiciels plus gourmands en mémoire, en espace disque et en vitesse de calcul. Aujourd'hui, un *Mac SE* avec son 68000, son Méga-octet de mémoire vive et son disque dur 20 Mo devient nettement insuffisant pour utiliser des logiciels comme *Hypercard* ou *Full Write* sous *Multifinder* (et pourtant cette configuration vaut déjà près de 30 000 F avec une imprimante matricielle). Apple l'a bien compris, qui appelle les développeurs à concevoir des programmes uniquement pour *Macintosh II* : la fin du 68000 est sans doute proche et dans un ou deux ans le bas de gamme sera sans doute à base de 68020. Gare au prix des mises à niveau !
Pour ceux qui n'ont qu'une utilisation sporadique du *Mac* et qui désirent s'en servir comme d'une machine de jeux, la réponse est moins franche. L'interface *Macintosh* est un avantage autant qu'un inconvénient. Pour les wargames, simulations et autres jeux d'aventure, elle fait merveille, permettant d'oublier les mécanismes du jeu pour se plonger immédiatement dans le vif du sujet. Mais devoir s'en tenir à l'interface *Mac* et aux routines de sa ROM pour un jeu d'arcade ce n'est pas vraiment l'idéal, sans parler de la souris comme manche à balai (!) et du noir et blanc, très élégant. Mais, qu'on le veuille ou non, un *Pac Man* c'est jaune !
L'avenir des jeux d'arcade n'est pas si sombre sur les *Macintosh*. Il en existe d'excellents, comme *Beyond Dark Castle*. Le volume des ventes ne peut qu'inciter les sociétés d'édition à adapter leurs meilleurs titres sur cette machine, du moins aux Etats-Unis.
Mais pour l'instant, moi qui aime le Mac, je donnerais un conseil au possesseur ou futur possesseur de *Macintosh* : achetez-vous un *Atari ST* ou un *Amiga 500*. Loin de faire double emploi, cette deuxième machine pourra être considérée comme une console de jeu. Et son prix, à peu près le dixième de celui du *Macintosh*, sera rapidement rentabilisé étant donné les prix des jeux pratiqués sur ce dernier (comptez 400 F minimum). Et c'est si agréable de quitter pendant cinq minutes son traitement de texte pour tuer quelques extra-terrestres et revenir devant son document, à l'endroit où on l'a quitté.
Le *Macintosh* est un micro-ordinateur fantastique, sans doute le meilleur du moment (je conseillerais pour ma part le *Macintosh II* avec écran A3 couleur, si on a les sous...), mais ce n'est pas une machine de jeu, et au vu de l'évolution que veut lui donner Apple, il aurait plutôt tendance à s'en écarter. La machine de jeu d'Apple étant définitivement l'*Apple II GS*, cette société semble vouloir éviter à tout prix que l'on prenne son ordinateur vedette pour une vulgaire console vidéo.

Pampuk

Compatibles PC

Les compatibles PC sont sortis des entreprises pour pénétrer peu à peu dans les foyers. La baisse de leurs prix n'y est pas étrangère. Un PC de base n'inspire pas l'enthousiasme mais l'acquisition d'extensions permet d'en faire un outil incomparable, même pour le jeu.

Comment décrire un *PC* ? C'est une grosse boîte (mais non, et les portables !), avec un clavier détachable (mais non, et l'Olivetti PC1 ?), un microprocesseur 8086 (et le bon vieux 8088 alors ?), une résolution graphique, euh... fluctuante (je comprends pas, sur le mien je peux avoir 256 couleurs à la fois mais aucun programme ne s'en sert !) et enfin une tripotée de programmes professionnels (oui, mais ils coûtent plus cher que mon compatible !) qui tournent sous MS/DOS (au boulot ils tournent sous OS/2).
Pas facile à décrire les compatibles *IBM PC*, sachez toutefois que IBM n'en fabrique plus ! (quoique finalement, il va peut-être s'y remettre). C'est LE STANDARD ! Celui sur lequel tant de gens se battent actuellement pour sa transformation. A l'origine c'était une machine de bureau à 30 000 F. Aujourd'hui on en trouve de très bons à moins de 10 000 F et d'acceptables à 5 000 F.
Le bas de gamme est devenu une machine domestique, mais pour qui et pour faire quoi ?
Pour ceux qui n'en ont jamais assez de travailler et qui désirent emporter du travail à la maison, pour ceux qui désirent avoir le même micro que celui utilisé au lycée ou à l'université, pour ceux qui, à la recherche d'un emploi, pensent mettre toutes les chances de leur côté en connaissant à l'avance les logiciels utilisés dans les entreprises. Tous ceux-là ont sans doute fait le bon choix, mais tous les autres, ceux qui recherchaient une machine de jeu ou de création ?
Pour eux, cela dépend sans doute de leurs goûts et ressources. Si vous adorez simulateurs divers, wargames, jeux de rôle ou d'aventure, alors vous avez sans doute fait un choix raisonnable. Les plus grands jeux de ces catégories sortent aujourd'hui sur PC, et si vous avez un écran EGA ou VGA (la haute résolution), vous allez pouvoir prendre beaucoup de plaisir avec votre compatible.
De même si vous avez pu vous acheter un écran VGA, et vous payer les logiciels graphiques (souvent très chers) qui utilisent cette résolution, vous allez pouvoir faire rougir d'envie les *Amiga*... ▸



mais cela vous aura coûté cher ! Si vous avez un petit budget ou aimez les jeux d'arcade, passez votre chemin... Vraiment, un jeu de tir en CGA (la résolution habituellement trouvée sur les *PC* bas de gamme) ce n'est pas beau, et surtout, ne cherchez pas à voir le même jeu sur *ST* ou *Amiga*, vous allez vous faire mal. Un jeu en EGA, certes, c'est nettement plus présentable, mais à moins d'avoir une machine très rapide, on s'ennuie. Et je ne parle pas du son, digne d'un TRS-80 (machine ayant existé vers la fin des années soixante-dix). De nouvelles cartes sonores vont sans doute faire leur apparition, mais avant qu'un standard ne se crée et que les jeux les utilisent, comptez bien un ou deux ans.

Trois autres problèmes sur ces compatibles :

— Rares sont ceux qui possèdent un port joystick (deux, n'en parlons pas !) et souvent les jeux ne s'en servent même pas.

— La rapidité. Les nouveaux *PC* vont trop vite ! Les jeux prévus pour tourner sur un *PC/XT* (d'une vitesse comparable à celle d'un *Amstrad CPC*) tournent parfois à une vitesse folle sur ces machines : essayez de jouer à *The Ancient Art of War* sur une machine qui tourne à plus de 12 MHz : les combats durent moins de trois secondes !

— Enfin, la disponibilité des jeux : certes on trouve en France aujourd'hui un nombre de jeux plus que raisonnable, mais souvent les grands jeux américains, ceux qui n'existent que sur compatibles, ne sont pas distribués en France, et seuls les heureux Parisiens pourront les trouver dans de rares boutiques spécialisées.

Pour la création, les *PC* peuvent être une bonne affaire. On ne compte plus les périphériques spécialisés qui leur sont destinés : tablettes graphiques, scanners, digitaliseurs sont à la baisse et deviennent accessibles.

Alors quelle conclusion tirer ? L'achat d'un compatible doit être un acte mûrement réfléchi. S'il vous est nécessaire pour votre vie professionnelle ou votre formation, allez-y, vous n'avez pas le choix. Mais si jamais vous aimez les jeux d'action, mettez de l'argent de côté pour vous payer un *ST* ou *Amiga*. Vous lui trouverez bien une petite place à côté de votre compatible ou sous la télé.

Et enfin, une dernière bonne raison pour acheter un compatible : vouloir jouer à un jeu qui n'existe pour l'instant que sur ces machines. Moi-même, je ne possède un *PC* que pour *Ultima V* et *Ancient Art of War at Sea*, et à part le bruit du ventilateur, j'en suis satisfait.

Voilà, vous l'avez compris, les compatibles *PC* ne sont pas des machines de jeu. Mais les choses changent vite : une baisse des compatibles VGA rapides, un nouveau standard sonore et des interfaces joystick, voici peut-être la machine de jeu des prochaines années... Peut-être. Pampuk

MACHINES	PRIX EN FF
CONSOLES	
SEGA (avec 2 joypads et un jeu)	990
NINTENDO (avec 2 joypads et un jeu)	990
ATARI XE (avec joystick, pistolet et 2 jeux)	990
Clavier, lecteur de cassettes et 1 jeu	490
Les consoles Sega et Nintendo proposent d'autres extensions : pistolets, lunettes, joysticks supplémentaires...	
HUIT BITS	
AMSTRAD	
CPC 464 monochrome	2 000
CPC 484 couleur	3 000
CPC 6128 monochrome	3 000
CPC 6128 couleur	4 000
C 64	
avec lecteur de cassettes et manettes de jeux	1 450
Moniteur monochrome	500
Moniteur couleur	2 000
Lecteur de disquettes 5" 1/4	1 650
THOMSON	
TO 8 D avec drive et moniteur couleur	4 000
MO 6 R lecteur de cassettes sans moniteur	1 500
SEIZE/TRENTE-DEUX BITS	
AMIGA	
Amiga 500 sans moniteur	4 500
Amiga 500 avec moniteur couleur	7 500
Amiga 2000 de base sans moniteur	11 800
ATARI ST	
ATARI 520 ST sans moniteur	3 500
Atari 520 ST avec moniteur couleur	5 500
Atari 1040 ST avec moniteur monochrome	6 000
Atari Mega ST 2 monochrome	11 800
Atari Mega ST 4 monochrome	15 400
APPLE II GS	
Seul avec souris et clavier	7 000
Avec, en plus, drive et moniteur	15 300
ARCHIMEDES	
Archimedes 310 (1 Mo de RAM, 2 slots)	12 600
Archimedes 440 (4 Mo de RAM. 4 slots, disque dur)	36 800
MACINTOSH	
Mac Plus	17 700
Mac SE (avec deux lecteurs de disquettes)	24 800
Mac SE (avec disque dur 20 Mo)	30 700
Mac SE (avec disque dur 40 Mo)	42 600
Mac II (microprocesseur 68020)	34 300
Mac II X (microprocesseur 68030)	78 200

LES COMPATIBLES PC

Il est impossible de donner des prix pour cette catégorie. Rien qu'en France, il existe une bonne centaine de marques différentes, chacune pratiquant ses prix. Un comparatif est difficile à faire dans la mesure où les machines varient par beaucoup de points : microprocesseur, mémoire vive, carte graphique, moniteur, bus d'extensions, nombre de slots et un tas d'autres trucs. Sans compter les logiciels souvent offerts en prime. Pour plus de détails, nous ne pouvons que vous conseiller d'acheter le numéro de *Tilt* Hors Série intitulé « PC Facile », où vous trouverez les conseils de base indispensables. A titre indicatif, on trouve des PC/XT à partir de 5 000 F et des PC/AT à partir de 10 000 F.



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

N'ATTENDEZ PAS LE DERNIER MOMENT POUR VOUS DECIDER.
SI VOUS RESERVEZ VOTRE ORDINATEUR EN NOVEMBRE, VOUS BENEFICIEZ D'UNE REMISE SUPPLEMENTAIRE DE 5% SUR VOTRE ACHAT DE NOEL.

AMIGA 500 + MONITEUR PHILIPS
8 LOGICIELS DE JEUX
6990 Frs

AMIGA 500
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
4690 Frs

520 STF + MONITEUR SC 1425
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
5490 Frs

520 STF
+ 5 LOGICIELS DE JEUX
3490 Frs

1040 STF + SM 124
TABLEUR + T. DE TEXTE + GEST FICHIERS
5990 Frs

1040 STF + MONITEUR SC 1224
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
7490 Frs

PC COMMODORE PC1
+ MONITEUR MONOCHROME
3990 Frs

PC,COMMODORE PC1
+ MONITEUR COULEUR + 5 JEUX
5490 Frs

POUR TOUT ACHAT D'AMIGA 2000 OU DE MEGA ST ELECTRON VOUS OFFRE UNE IMPRIMANTE MATRICIELLE OU UN MONITEUR COULEUR

NOUVEAU
TAPEZ
36 15
ELECTRON

POUR TOUT ACHAT D'ATARI ST ELECTRON VOUS OFFRE LE CABLE MINITEL ET LE LOGICIEL DE TELECHARGEMENT

POUR TOUTE COMMANDE OU DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS TELEPHONEZ AU : 16 (1) 42 27 16 00
- VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS -

500 ADRESSES

Vous convoitez ardemment un jeu et l'éditeur vous est inconnu. Vous avez de bonnes chances de trouver son adresse dans l'annuaire qui suit. Si elle n'y figure pas, rien n'est perdu, il vous reste la ressource de questionner un importateur ou un distributeur. Si vous faites encore chou blanc, vous avez les adresses de bon nombre de boutiques spécialisées à Paris et en province. Vous disposez aussi des coordonnées des constructeurs, de certains services de vente par correspondance et d'après-vente.

B : Boutiques
BP : Boutiques province
C : Constructeurs
D : Distributeurs
E : Editeurs
I : Importateurs
P : Presse
SAV : Service après-vente
VPC : Vente par correspondance

03 INFORMATIQUE : 6, rue Galliéni, 03200 Vichy. Tél. : 70.97.53.54. (BP). **16/32 DIFFUSION :** 3-5, rue de Solférino, 92100 Boulogne. Tél. : (1) 46.21.38.13. (D). **2010 ELECTRONICS :** 71, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : (1) 45.49.14.50. (B). **AB SOFT :** 27, rue Montevideo, 75016 Paris. Tél. : (1) 45.04.42.03. (E). **ABLEX :** voir US Gold (E). **ACCESS SOFTWARE :** voir US Gold (E). **ACCLAIM :** voir Boutiques (E). **ACCOLADE :** 550 S. Winchester Bvld, Suite 200, CA 95128 San José. Tél. : (408) 985.1700. (USA) (E). **ACCOLADE :** voir Ubi Soft (E). **ACE ASSOCIATE :** voir Boutiques (E). **ACT INFORMATIQUE :** 7, bd Clemenceau, 21000 Dijon. Tél. : 80.73.52.40. (BP). **ACTIONWARE :** voir CIEP (E). **ACTIVISION :** voir FIL (E). **ADALOG :** 115, av. du Maine, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.22.44.50. (E). **AEGIS DEVELOPMENT :** voir Computer Concept (E). **AGORA :** 4, rue Nouvelle, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (1) 34.69.56.60. (VPC). **ALBIN MICHEL :** 22, rue Huygans, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.20.12.20. (D). **ALDUS CORPORATION :** voir ISE Cegos (E). **ALLIGATA :** voir Boutiques (E). **ALMATEC :** 19, rue des Parisiens, 92600 Asnières. Tél. : (1) 47.90.21.11. (E). **AMERICAN ACTION :** Box 10090, 20043 Malmö Suède (E). **AMIE :** 18, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.57.48.20. (B). **AMIE :** 69, cours Lieuteaud, 13006 Marseille. Tél. : 91.42.50.42. (BP). **AMIE :** 2, rue Rampon, 75011 Paris. Tél. : 43.57.82.05. (BP). **AMSTRAD FRANCE :** 72-78, Grande-Rue, BP 12, 92312 Sèvres Cedex. Tél. : (1) 46.26.34.50. (C). **AMX :** voir Wings (E). **ANCO :** voir Boutiques (E). **ANDROMEDA :** voir Boutiques (E). **ANTIC :** voir 16/32 Diffusion (E). **APPLE FRANCE :** ZA Courtabœuf, 12, av. de l'Océanie, 91958 Les Ulis Cedex. Tél. : (1) 69.28.01.39. (C). **APPLICATION SYSTEME :** 12, rue Edouard-Jacques, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.35.59.98. (E). **APPLIED VISIONS :** voir Computer Concept (E). **ARAMIS :** 63, rue Guy-Moquet, 75017 Paris. Tél. : (1) 42.28.78.94. (E). **ARCANA :** voir Boutiques (E). **ARFAN INTERNATIONAL :** 35, bd des Capucines, 75002 Paris. Tél. : (1) 42.61.66.74. (I). **ARGUS PRESS SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **ARIOLASOFT :** voir Ubi Soft (E). **ARISERV :** 22, av. de Foix, 09100 Pamiers. Tél. : 61.67.25.98. (BP). **ARTWORX :** voir Guillemot (E). **ASAP :** 2, av. des Chaumes, 78180 Montigny-Le- Bretonneux. Tél. : (1) 30.43.82.33. (D). **ASELEC :** avenue de Paris, 78820 Juziers. Tél. : (1) 34.75.21.02. (B). **ASHTON TATE :** voir La Commande Electronique (E). **ASL :** voir Boutiques (E). **ASSIMIL :** 11, rue des Pyramides, 75001 Paris. Tél. : (1) 42.60.40.66. (E). **ATARI FRANCE :** 9, rue Sentou, 92150 Suresnes. Tél. : (1) 45.06.60.60. (C). **ATLANTIS :** voir Boutiques (E). **AUDIOGENIC SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **AVALON HILL :** voir Boutiques (E). **AVANT-GARDE SYSTEME :** voir Boutiques (E). **AXIAL GO CONCEPT :** voir Boutiques (E).

BANDAI : 119, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : (1) 42.29.11.17. (D). **BANDVILLE :** voir Boutiques (E). **BATTERIES INCLUDED :** voir Boutiques (E). **BEAU JOLLY :** voir Boutiques (E). **BG DIFFUSION :** 16-18, rue de la Mouche, 69540 Irigny. Tél. : 78.50.58.52. (D). **BIG APPLE :** voir Boutiques (E). **BIJLANGLOIS :** 2, rue de la Gare, 78940 La Queue des Yvelines. Tél. : (1) 45.07. 15.11. (B). **BITTNER :** voir Boutiques (E). **BLIZZARD :** voir Boutiques (E). **BLUE LION :** voir Boutiques (E). **BLUE RIBBON :** voir Boutiques (E). **BOLOT GEOFFRIN :** 53, rue Aristide-Briand, 52100 Joinville. Tél. : 25.94.14.99. (BP). **BOOMERANG :** 81, chemin du Périmètre, BP 585, 74054 Annecy Cedex. Tél. : 50.27.63.12. (BP). **BORLAND INTERNATIONAL :** 43, av. de l'Europe, BP 6, 78141 Vélizy Cedex. Tél. : (1) 39.46. 96.69. (E). **BRODERBUND SOFTWARE :** 17, Paul-Drive, CA 94903 San Rafaël. Tél. : (415) 492.3200. (USA) (E). **BROWNS :** 182, bd St-Germain, 75006 Paris. Tél. : (1) 45.44.49.76. **BUBBLE BUS SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **BUG BYTE :** voir Boutiques (E). **BULL :** 121, av. de Malakoff, BP 193, 75764 Paris Cedex 16. Tél. : (1) 45.02.90.90. (C). **BULLDOG :** voir Boutiques (E). **BUREAU SYSTEME 46 :** 49, bd Gambetta, 46000 Cahors. Tél. : 65.35.34.14. (BP). **BY INFORMATIC :** 28, rue Denfert-Rochereau, 38000 Grenoble. Tél. : 76.43.40.49. (BP). **BYTE BY BYTE :** voir Computer Concept (E).

C LAB : voir Guillemot (E). **CALCULS ACTUELS :** 49, rue Paradis, 13006 Marseille. Tél. : 91.33.33.44. (BP). **CALIFORNIA DREAMS :** Boutiques (E). **CALVACOM :** 87, bd de Grenelle, 75015 Paris. Tél. : (1) 47.83.20.30. (S). **CAMERON :** 55, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (1) 42.40.58.48. (E). **CAPCOM :** voir US Gold (E). **CARRAZ EDITIONS :** 5, rue des Colonnes, 75012 Paris. Tél. : (1) 43.40.21.32. (E). **CASCADES GAMES :** voir Guillemot (E). **CBA :** voir Boutiques (E). **CDS SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **CEDIC NATHAN :** voir Vifi International (E). **CENTAURI INFORMATIQUE :** 2, rue Diane-de-Poitiers, 26205 Montélimar. Tél. : 75.51.20.16. (BP). **CERO :** 12, rue de Gouvieux, 60500 Chantilly. Tél. : 44.58.18.09. (BP). **CHIP :** 58, rue Louis-Vannini, ZI de Chanoux, 93330 Neuilly Sur Marne. Tél. : (1) 43.00.65.64. (E). **CHIPOKAZ :** 107, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.21.51.00. (B). **CIBL :** 2, rue Racine, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41. 01.54. (BP). **CICI :** 95, rue de La Boétie, 75008 Paris. Tél. : (1) 45.81.46.29. (I). **CIEP :** 102, rue Henri-Barbusse, 95100 Argenteuil. Tél. : (1) 39.47.29.29. (D). **CIL :** voir Boutiques (E). **CIM :** 9, Cl.-Collona-d'Ornano, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.20.41.81. (BP). **CINEMAWARE :** voir Ubi Soft (E). **CLE DE SOL :** 2, rue de l'Etape, 51100 Reims. Tél. : 26.88.42.90. (B). **COBRA SOFT :** voir Infogrames (E). **COCONUT :** 13, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00. (B). **COCONUT :** Centre Commercial Le Triangle, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.58.88. (BP). **COCONUTS SECI :** 14, rue A.-Legros, 21000 Dijon. Tél. : 80.55.25.55. (E). **CODE MASTER :** voir Boutiques (E). **COKTEL VISION :** 25, rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : (1) 46.04.70.85. (E). **COMDIS :** av. de l'Océanie, BP 90, 91943 Les Ulis Cedex. Tél. : (1) 69.28.01.31. (C). **COMMODORE FRANCE :** 150-152, av. de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (1) 46.44.59.30. (C). **COMPAQ :** 5, av. de Norvège, 91953 Les Ulis. Tél. : (1) 69.86.71.71. (C). **COMPUTER 3 :** 3, rue Papillon, 75009 Paris. Tél. : (1) 45.23.51.15. (B). **COMPUTER ASSOCIATES :** 11, av. F.-Arago, 92003 Nanterre. Tél. : (1) 47.29.88.99. (E). **COMPUTER CONCEPT :** 21,rue Tournefort, 75005 Paris. Tél. : (1) 47.07.57.15. (B). **CONFORAMA :** 2, rue du Pont-Neuf, 75001 Paris. Tél. : (1) 42.33.78.58. (B). **CONSEIL COMPUTER :** 20-21, quai Cavelier-de-la-Salle, 76100 Rouen. Tél. : 35.63.36.06. (I). **CONTROL RESET :** 34-38, rue de Turin, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.93.47.32. (E). **CORDATA :** 22, av. des Nations, 95972 Roissy Charles-De-Gaulle. Tél. : (1) 48.63.23.21. (C). **COSMI :** voir Microscope (E). **COTE OUEST SOFT EDITION :** 13, allée Maison-Rouge, BP 291, 44010 Nantes. Tél. : 40.35.55.00. (E). **CP SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **CRASH :** voir Boutiques (E). **CRAZY EDDIE :** 24, rue St-Rémi, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44. 40.12. (BP). **CRL :** voir Boutiques (E). **CRYSYS :** voir Boutiques (E). **CTS FRANCE :** 6, av. Philippe-de-Girard, 93420 Villepinte. Tél. : (1) 43.85.59.28. (I). **CUPERTINO :** BP 17, Monte-Carlo, 98001 Monaco Cedex. Tél. : 93.50.02.84. (MONACO) + (P).**CYBRON :** voir Boutiques (E).

D3M : 3-5, rue de Solférino, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (1) 46.09. 03.11. (B). **DATA BASE SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **DATA EAST :** voir Boutiques (E). **DATA SOFT :** voir Mc 2 (E). **DATABASE PUBLICATION :** voir Power Products (E). **DATAMOST :** voir Boutiques (E). **DELPHIN SOFTWARE :** 150, bd Hausmann, 75008 Paris. Tél. : (1) 49.53.00.03. (E). **DESIGN SA :** 226, bd St-Germain, 75007 Paris. Tél. : (1) 42.22.40.89. (B). **DETROIT FOURNEL INFORMATIQUE :** 14, av. Foch, 43000 Le Puy. Tél. : 71.09.49.07. (BP). **DIA :** 4, rue Joubert, 26000 Valence. Tél. : 75.44. 21.27. (BP). **DIAMOND :** voir Boutiques (E). **DICTIONNAIRE LE ROBERT :** 107, av. Parmentier, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.57.73.13. (E). **DIGIT CENTER :** Centre Commercial V2, 59650 Villeneuve d'Ascq. (D). **DIGITAL INTEGRATION :** voir Boutiques (E). **DIGITAL RESEARCH :** 41 *bis*, rue de l'Europe, 78140 Vélizy. Tél. : (1) 39.46.33.66. (E). **DIGITEX :** voir Boutiques (E). **DINAMIC :** voir Ubi Soft (E). **DISCOVERY SOFTWARE :** voir US Gold (E). **DISK COMPANY :** 1, rue du Dôme, 75116 Paris. Tél. : (1)45.53.10.53. (B). **DOMARK :** voir Ubi Soft (E). **DOMINICA :** 60, rue Charles-Robin, 01000 Bourg en Bresse. Tél. : 74.22.42.77. (BP). **DONATEC :** 118, rue Marcel-Hartman, 94851 Ivry-sur-Seine Cedex. Tél. : (1) 45.21.44.77. (C). **DOUBLE A DISTRIBUTION :** 80, av. Laon, 51100 Reims. Tél. : 26.40.03.04. (BP). **DROUHET :** 34, rue du Docteur-Oursel, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.15.88. (BP). **DUCHET COMPUTERS :** 51, Saint-Georges Road, NP6 5LA Chepstow. Tél. : (291) 257.80. (GB) (VPC). **DUREL :** voir Ubi Soft (E). **DYNAMIT COMPUTER :** 54, rue de Dunkerque, 75009 Paris. Tél. : (1) 42.82. 17.09. (C).

EAS : voir Boutiques (E). **ECA :** voir Boutiques (E). **EDEN COMPUTER :** 102, av. du Général-Bizot, 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.22.50. (B). **EDGE (THE) :** 36-38 Southampton Street, WC2E 7HE London. Tél. : (01) 831.1801. (GB) (E).**EDILBELIN :** 8, rue Ferou, 75278 Paris Cedex 6. Tél. : (1) 46.34.21.42. (E). **EIDERSOFT :** voir Boutiques (E). **ELECTRA :** voir Boutiques (E). **ELECTRIC DREAMS :** voir Fil (E). **ELECTRON :** 12, place de la Porte-de-Champeret, 75017 Paris. Tél. : (1) 42.27.16.00. (B). **ELECTRONIC ARTS :** voir Ubi Soft (E). **ELECTRONIC LOISIRS :** 66, rue du Mont-Désert, 54000 Nancy. Tél. : 83.41.08.84. (BP). **ELECTRONIC SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **ELITE SYSTEMS :** voir Ubi Soft (E). **EMR :** voir Boutiques (E). **ENDURANCES GAMES :** voir Boutiques (E). **ENGLISH SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **ENTERTAINMENT USA :** voir Boutiques (E). **EPSON :** 68 *bis*, rue Marjolin, 92305 Levallois-Perret Cedex. Tél. : (1) 47.37.33.33. (C). **EPYX :** voir US Gold (E). **ERBE :** voir Boutiques (E). **ERE INFORMATIQUE :** 1, bd Hippolyte Marques, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (1) 45.21.01.49. (E). **ESAT SOFTWARE :** 57, rue du Tondu, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.96.35.23. (E). **ESPACE MICRO :** 32, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (1) 42.85.25.20. (B). **ETS PHILIPPE DENIS :** 20-56, av. Gérard-Yvan, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.02.87. (BP). **ETS RUFFIN :** 165, rue Sadi-Carnot, 62400 Béthune. Tél. : 21.68.29.39. (BP). **EUROGOLD STARLINE :** voir Boutiques (E).

ADRESSES

ques (E). **EUROTECHNIQUE :** rue Fernand-Holweck, 21100 Dijon (VPC). **EXCALIBUR :** 19, rue de la Trémoille, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.04.57.30. (E). **EXOCET :** voir Boutiques (E).

FERNAND NATHAN : 9, rue Méchain, 75676 Paris Cedex 14. Tél. : (1) 45.87.50.00. (E). **FINAL CONCEPT SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **FIREBIRD :** voir FIL (E). **FIRST BYTE :** voir Guillemot (E). **FIRST ELECTRONIQUE :** 124, bd de Verdun, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 47.89.15.11. (B). **FIRST ROW :** voir Boutiques (E). **FLOOPY :** voir Infomédia (E). **FNAC :** 136, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (1) 45.44.39.12. (B). **FNAC :** 1 *bis*, promenade des Capitouls, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.11.08. (BP). **FNAC ETOILE :** 26, avenue de Wagram, 75008 Paris. Tél. : (1)47.66.52.50. (B). **FNAC FORUM :** 1, rue Pierre-Lescot, 75001 Parix. Tél. : (1) 40.26.81.18. (B). **FORUM DISTRIBUTION :** 22, rue du Pont-Neuf, 75001 Paris. Tél. : 42.33.35.16. (D). **FRAME :** 32 *bis*, rue Victor-Hugo, 92800 Puteaux. Tél. : (1) 47.72.77.77. (I). **FRANCE DISQUETTE :** 24, rue de la République, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.21.26.28. (BP). **FRANCE IMAGE LOGICIEL :** Tour Galliéni, 36, av. de Galliéni, 93175 Bagnolet Cedex. Tél. : (1) 48.97.44.44. (D). **FREE GAME BLOT :** ZA de Lumbin, 38660 Le Touvet. Tél. : 76.08.29.29. (E). **FREESCAPE :** voir Boutiques (E). **FROGGY SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **FTL :** voir Ubi Soft (E). **FUTUR CONCEPT :** voir Boutiques (E).

GAMESTAR : voir Activision (E). **GAMMA ELECTRONIQUE :** 6, rue St-Benoît, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.33.00.85. (BP). **GAZOLINE SOFTWARE :** voir Innelec (E). **GENERAL VIDEO :** 10, bd de Strasbourg, 75010 Paris. Tél. : (1) 42.06.50.50. (B). **GENIE S.A. :** 8, rue Proudhon, 93210 La Plaine St-Denis. Tél. : (1) 48.20.23.06. **GERMOND SA :** 12, av. de Eisenhower, 39100 Dôle. Tél. : 84.82.47.77. (BP). **GLAAD :** 25, rue du Landy, 93210 La Plaine St-Denis. Tél. : (1) 48.09.29.33. (C). **GO :** voir US Gold (E). **GRAFOX :** voir Boutiques (E). **GRANDSLAM :** 10-18, Paul Street, EC2A 4JS London. (E). **GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE :** Alpha House, 10, Carver Street, S1 4FS Sheffield. Tél. : (0742) 753. 423. (GB) (E). **GRYCHTA FRERES :** 1-5, rue de La Fontaine, 57000 Metz. Tél. : 87.36. 09.18. (BP). **GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE :** BP 2, 56200 La Gacilly. Tél. : 99.08.90.88. (E).

HANDSHAKE : 2, rue de l'Epine Prolongée, 93541 Bagnolet Cedex. Tél. : (1) 48.58.47.41. (E). **HATIER :** 7, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. : (1) 45.44. 38.38. (E). **HBN ELECTRONIC :** 1, av. Jean-Jaurès, 08000 Charleville. Tél. : 24.33.00.84. (BP). **HBN ELECTRONIC :** 6, rue de Preize, 10000 Troyes. Tél. : 25.81.49.29. (BP). **HDM (HD MICROSYSTEMES) :** 67, rue Sartoris, 92250 La-Garenne-Colombes. Tél. : (1) 42.42.55.09. (C). **HENGSTLER :** ZI des Mardelles, 94-106, rue Blaise-Pascal, 93602 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (1) 48.66.22.90. (C). **HENRI BITTNER :** voir Boutiques (E). **HESWARE :** voir Boutiques (E). **HEWLETT PACKARD :** PA du Bois Briard, av. du Lac, 91040 Evry Cedex. Tél. : (1) 60.77.83.83. (C). **HEWSON CONSULTANTS :** voir US Gold (E). **HIT PAK :** voir Boutiques (E). **HITECH PRODUCTIONS :** voir Cobra Soft (E). **HUMAN TECHNOLOGIES :** 54, rue Poussin, 75016 Paris. Tél. : (1) 47.43.01.01. (E). **HYBRID ARTS :** voir Boutiques (E). **HYPER CB :** 183, rue St-Charles, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.54. 39.76. (B).

IBM : Tour Franklin, 101, quartier Boieldieu, 92800, Puteaux. Tél. : (1) 49.05.50.00. (C). **IDEM INFORMATIQUE :** 1, rue du Plat, 59800 Lille. Tél. : 20.26.63.39. (BP). **ILLEL ESPACE MICRO :** 86, bd Magenta, 75010 Paris. Tél. : (1) 42.01.94.68. (D). **IMACO :** 3, rue Perrault, 75001 Paris. Tél. : (1) 40.20. 95.19. (I). **IMAGINE :** voir US Gold (E). **INCENTIVE :** voir US Gold (E). **INCENTIVE :** Zephyr 1, Calleva Park, RG7 4QW Aldermaston, Bershire. Tél. : (07) 356.77288. (GB) (E). **INDIGO SOFTWARE :** voir D3M (E). **INFINITY :** voir Boutiques (E). **INFOCOM :** voir Boutiques (E). **INFOGRAMES :** 84, rue du 1er-Mars-1943, 69628 Villeurbanne. Tél. : 78.03.18.46. (E). **INFOMANIE :** 3, rue Perrault, 75001 Paris. Tél. : (1) 40.20. 01.20. (B). **INFOMEDIA :** 8, av. de Bretagne, 66000 Perpignan. Tél. : 68.34.23.03. (E). **INFORMATIQUE BASCO LANDAISE :** 71, bd d'Haussez, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.06. 03.48. (BP). **INNELEC :** 110 *bis*, av. du Général-Leclerc, 93506 Pantin Cedex. Tél. : (1) 48.91.00.44. (I). **INTERSTEL :** voir Electronic Arts (E). **INVENT ERE :** voir Boutiques (E). **ISE CEGOS :** Tour Amboise, 204, Rond Point du Pont-de-Sèvres, 92100 Boulogne. Tél. : (1) 46.09.28.28. (D).

JAWX : 1, cité de Paradis, 75010 Paris. Tél. : (1) 47.70.35.64. (E). **JBG ELECTRONIQUE :** 163, av. du Maine, 75014 Paris. Tél. : (1) 45.41.41.63. (B). **JEAN LEGUE :** 10, rue Noël-Ballay, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.17.17. (BP). **JEAN LOUIS DAVAGNIER :** 3, place Jean-Marcellin, 05000 Cap. Tél. : 92.51.01.17. (BP). **JESSICO :** BP 693, 06012 Nice Cedex. Tél. : 93.51.61.30. (VPC). **JSI :** 89 *bis*, rue de Charenton, 75012 Paris. (D). **JT DIFFUSION :** 145, av. Malakoff, 75116 Paris. Tél. : (1) 45.01.74.50. (D). **JUNUS :** 53, bd des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : (1) 43.87.73.42. (B).

KA L'INFORMATIQUE DOUCE : 14, rue Magellan, 75008 Paris. Tél. : (1) 47.23. 72.00. (D). **KAMPER INFORMATIQUE :** 5, rue George-Sand, 29200 Brest. Tél. : 98.46.43.73. (BP). **KANAL COMPUTER :** 158, av. d'Italie, 75013 Paris. Tél. : (1) 45. 65.04.40 (B). **KI DIFFUSION :** Chemin de la Vierge, 43260 Saint-Pierre-Eynac. Tél. : 71.57.67.22. (BP). **KING SOFT :** voir Boutiques (E). **KONAMI :** voir US Gold (E). **KORTEX :** 71, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.05.04.64. (C).

L'ONDE MARITIME INFORMATIQUE : 257, rue Jadaïque, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.05.34. (BP). **L'ORDINATEUR 56 :** 38, bd de la Paix, 56000 Vannes. Tél. : 97.42.52.20. (BP). **LA COMMANDE ÉLECTRONIQUE :** 7, rue des Prias, 27920 St-Pierre-de-Bailleul. Tél. : 32.52.54.02. (BP). **LA COMMANDE ÉLECTRONIQUE :** La Marre à Jouy, Douain, 27120 Pacy-sur-Eure. Tél. : 32.64.63.62. (BP). **LANGAGE ET INFORMATIQUE :** Place Mendès-France, Imm. Le Dorval, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.37.24. (E). **LANKHOR :** 2, rue de la Gare-Millemont, 78940 La Queue-les-Yvelines. Tél. : (1) 34.86.45.91. (E). **LAURENT HERAIL CREATION :** 47, rue de Laborde, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.93. 19.40. **LEANORD :** 78-80, av. Galliéni, Tour Galliéni 1, 93174 Bagnolet Cedex. Tél. : (1) 43.60.10.10. (C). **LEGEND SOFTWARE :** 80, av. des Buttes-de-Coësmes, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.56.55. (E). **LEISURE GENIUS :** voir Ubi Soft, (E). **LENS MICRO-INFORMATIQUE :** 92, av. Alfred-Maesq, 62300 Lens. Tél. : 21.28.72.44. (BP). **LEVEL 9 :** voir Mandarin Software (E). **LIBRAIRIE SALIBA :** 28-30, av. Gambetta, 16000 Saintes. Tél. : 46.93.45.88. (BP). **LIM :** Centre Commercial Cats, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.27. 29.00. (BP). **LINEL :** Guetlistrasse 9050, Appenzell (Suisse) (E). **LOGICIEL 44 :** 72 *bis*, rue de Nantes, 44120 Vertou. Tél. : 40.34.32.67. (E). **LOGIMICRO :** 6, rue des Prés-Franklin-Roosevelt, 51100 Reims. Tél. : 26.47.44.14 (BP) **LOGISOFT :** 10, place Occitane, 31000 Toulouse. Tél. : 61.22.61.41. (E). **LOGOTRON :** Greyhound House, 16 Greyhound Road, Hammersmith London. Tél. : (01) 381.8745. (GB). (E). **LOGYS :** 36, rue Nollet, 75017 Clichy. Tél. : (1) 42.93.29.00. (E). **LORD BRITISH :** voir Boutiques (E). **LORICIELS :** 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (1) 47.52.11.33. (E). **LOTUS :** 6, rue Jean-Pierre-Timbaud, BP 219, 78051 St-Quentin-en-Yvelines. Tél. : (1) 30.58.91.19. (E). **LTI :** 14, rue Cavé, 92300 Levallois. Tél. : (1) 47.31.49.38. (D).

MAD : 42, rue Lamartine, 75009 Paris. Tél. : (1) 48.78.11.65. (B). **MAD GAMES :** voir Master Games (E). **MADISON INFORMATIQUE :** 127, rue Saint-Charles, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.78. 81.16. (B). **MAGASIN TANDY :** 2, rue de la Pépinière, 12100 Millau. Tél. : 65.61.03.90. (BP). **MAGIC BYTES :** voir US Gold (E). **MAGNETIC SCROLL :** voir FIL (E). **MAJUSCULE INFORMATIQUE :** 129, rue Jean-Jaurès, 29200 Brest. Tél. : 98.80.39.23. (BP). **MALROUX MAZEL :** 4, place du Palais-de-Justice, 15000 Aurillac. Tél. : 71.48.17.77. (BP). **MANDARIN SOFTWARE :** voir Ubi Soft (E). **MANDARIN SOFTWARE :** Europa House, Adlington Park, Adlington, SK 10 4NP Macclesfield (GB) (E). **MARK OF UNICORN :** voir Boutiques (E). **MARL WILLIAMS :** voir 16/32 Diffusion (E). **MARTECH :** voir Ubi Soft (E). **MASTER GAMES SYSTÈME FRANCE :** 55, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (1) 42.03.37.37. (D). **MASTERTRONIC :** voir Master Games (E). **MAUBERT ÉLECTRONIQUE :** 49, bd St-Germain, 75005 Paris. Tél. : (1) 43.25.88.80. (B). **MBC**

AMSTRAD

1512 SD mono	4953
1512 SD couleur	6938
1512 DD mono	6607
1512 DD couleur	8593
1640 SD mono	6387
1640 SD couleur	9695
1640 DD mono	8041
1640 DD couleur	11350
1640 HD 20 mono	11020
1640 HD 20 couleur	14328

SUPER

1512 SD mono
+ carte 20 Mo
+ 3 logiciels pro.
+ imprimante 80 col.

9800

IMPRIMANTES

Star LC 10	2600
Star LC 24-10	3900
Epson LX 800	2600
DMP 4000	3150

PHASE

93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
Mº Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi

DISQUETTES

10 DF/DD	10 DF/DD
5" 1/4	3" 1/2
30 F	90 F

AMIGA

Amiga 500	4290
Amiga 500 couleur	6790
Amiga 2000	10700
Amiga 2000 couleur	13350
extension A 501	1340
lecteur interne A 2010	1490
lecteur externe A 1010	1320
moniteur A 2080	4490

SURPRISE

Amiga 2000 + carte XT

conditions spéciales
éducation nationale

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO - CRÉDIT - DÉTAXE - VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.

ADRESSES

INSTITUT DE DÉVELOPPEMENT : rue de Louvreuil, BP 43, 59330 Hautmont. Tél. : 27.68.00.00. (E). **MC2 :** 111, rue de Bugellerie, 86000 Poitiers. Tél. : 49.58.66.67. (E). **MEDIAWARE :** voir Boutiques (E). **MEGAMAX :** voir 16/32 Diffusion. **MELBOURNE HOUSE :** voir US Gold (E). **MEMFOST :** 62, bd Davout, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.56.31.50. (E). **MERCI :** 23, rue de la Mouchetière, ZI Ingres, 45140 St-Jean-de-la-Ruelle. Tél. : 38.43.11.83. (BP). **MÉTAL HURLANT :** voir Boutiques (E). **METHODIC SOLUTION :** voir Boutiques (E). **MÉTROLOGIE :** 4, av. Laurent-Cely, Tour d'Asnières, 92600 Asnières. Tél. : (1) 40.86.81.69. (D). **MICRO ALPHA SOFT :** 31, av. des Alliés, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.95.19.20. (BP). **MICRO APPLICATION :** 58, rue du Fg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : (1) 47.70.32.44. (E). **MICRO AVENIR :** 2, av. Georges-Frier, 38500 Voiron. Tél. : 76.65.72.55. (BP). **MICRO C :** 16, rue Fossés, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.71.11. (BP). **MICRO COMPUTER SERVICE :** 24, rue du Dr-Louis-Lemaire, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.63.00.10. (BP). **MICRO ILLUSIONS :** voir 16/32 Diffusion (E). **MICRO VALUE :** voir Boutiques (E). **MICRO MICHTRON UK :** voir 16/32 Diffusion (E). **MICRODIS SARL :** 2, rue Degers, 32000 Auch. Tél. : 62.63.45.55. (BP). **MICROFOLIE'S :** 4, rue André-Chénier, 78000 Versailles. Tél. : (1) 30.21.75.01. (B). **MICROIDS :** 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (1) 47.52.00.18. (E). **MICROMANIA :** BP 3, 06740 Châteauneuf. Tél. : 93.42.57.12. (D). **MICRONAUTE :** 9, rue Urvoy-de-Saint-Bedan, 44000 Nantes. Tél. : 40.69.03.58.(BP). **MICROFORD :** 10, rue Navarin, 75009 Paris. Tél. : (1) 42.80.58.84. (E). **MICROPROSE FRANCE :** 6-8 rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (1) 45.26.44.14. (D). **MICROPUCE :** 1, rue du Plat, 59800 Lille. Tél. : 20.30.63.39. (BP). **MICROPUS :** 15, cours Gambetta, 34000 Montpellier. Tél. : 67.92.58.83. (BP). **MICROSCOPE :** 73, rue Orfila, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.66.67.87. (E). **MICROSOFT :** ZI de Courtabœuf, Local Quebec 519, 91946 Les Ulis Cedex. Tél. : (1) 69.86.46.46. (D). **MICROSTORY :** 14, rue de Poissy, 75005 Paris. Tél. : (1) 43.26.26.89. (B). **MICROTONIC :** Angle rues Lisbonne et Corvetto, 75009 Paris. Tél. : (1) 45.22.57.20. (B). **MICROVIDEO :** 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris. Tél. : (1) 42.01.24.30. (D). **MID :** 18, place Pey-Berland, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.64.88. (BP). **MIDI SHOP :** BP 242, 75524 Paris. Tél. : (1) 43.58.15.75. (B). **MIL :** 24, rue du Pont-de-Mayenne, 53000 Laval. Tél. : 43.49.08.25. (BP). **MILES COMPUTING :** voir Guillemot International (E). **MIND GAMES :** voir Boutiques (E). **MINDSACPE :** voir Ubi Soft (E). **MINIPUCE :** 321, av. du Gal-de-Gaulle, 92140 Clamart. Tél. : (1) 46.32.20.21. (E). **MIRRORSOFT :** voir Ubi Soft (E). **MIS :** 17, bd Ney, 75018 Paris. Tél. : (1) 40.38.36.34. (SAV). **MMC :** 6, av. de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.38.63.64. (E). **MSX VIDEO CENTER :** 89 *bis*, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54. (B). **MUSIC LOGICIEL :** voir Boutiques (E). **MYRIAD :** 4, rue de Bordeaux, 31200 Toulouse. Tél. : 61.47.23.40. (E).

NAMCO : voir Grandslam (E). **NASA ÉLECTRONIQUE :** 31, bd de Sébastopol, 75001 Paris. Tél. : (1) 42.33.74.45. (B). **NASA ÉLECTRONIQUE :** 88, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.21.94.30. (B). **NASA ÉLECTRONIQUE :** 1, av. de Bourgogne, 21800 Quetigny-Dijon. Tél. : 80.46.58.88. (BP). **NASA ÉLECTRONIQUE :** 45, av. du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.27.79.11. (B). **NAVARONE :** voir Saro Informatique (E). **NEC :** 182, av. Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (1) 47.47.51.09. (C). **NEW WAVE :** voir Boutiques. (E). **NEW WORLD COMPUTING :** voir Boutiques (E). **NEXUS :** voir Boutiques (E). **NICOMACHUS :** 241, av. d'Argenteuil, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (1) 47.60.08.96 (C). **NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM :** voir Bandai (C). **NOVAGEN :** 142, Alcester Road, B13 8HS Burmingham. Tél. : (021) 449.9516. (GB). (E).

OCEAN : voir US Gold (E). **OCEAN FRANCE :** 12, av. du 8-Mai-1945, 95200 Sarcelles. Tél. : (1) 39.92.00.38. (E). **OLIVETTI :** 91, rue du Fg-Saint-Honoré, 75383 Paris Cedex 08. Tél. : (1) 42.66.91.44. (C). **OLMITEC :** 20, rue Remenauville, 54000 Nancy. Tél. : 83.35.00.65. (C). **OMEGA ÉLECTRONIQUE :** 20, rue Matabiau. 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.99.02. (BP). **OMIKRON FRANCE :** 11, rue Dérodé, 51100 Reims. Tél. : 26.02.60.44 (E). **OMNILOGIC :** 26, bd Paul-Vaillant-Couturier, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (1) 45.21.15.50. (D). **OMITREND :** voir Guillemot International. (E). **OPIUM :** 61, rue de l'Arcade, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.94.01.61. (E). **ORD'ASSIST :** 56, rue de Londres, 75008 Paris. Tél. : (1) 42 93.54.11. (E). **ORDINATEUR EXPRESS,** 3, rue Pelouze, 75008 Paris. Tél. : (1) 45.22.15.15. **ORDIVIDUEL :** 22, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : (1) 43.28.22.06. (B). **ORIGIN SYSTEMS :** voir US Gold (E). **OSS :** voir 16/32 Diffusion. **OTHER GUY SOFT :** voir Computer Concept (E). **OUTLAW :** voir Boutiques (E).

PALACE SOFTWARE : voir US Gold (E). **PANDORA :** voir Boutiques (E). **PAPERBACK SOFTWARE :** voir Softissimo (E). **PARADOX :** voir Boutiques (E). **PARAGON :** voir Boutiques (E). **PARIS SUD ÉLECTRONIQUE COMPOSANTS :** ZI de la Bonde, 12, rue R.-Cassin, 91300 Massy. Tél. : (1) 69.20.66.99. (C). **PARSEC SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **PASSPORT :** voir Boutiques SOFT (E). **PBI SOFTWARE :** voir Boutiques. **PC LEISURE :** voir Boutiques (E). **PC/SOFT :** 12, rue Castilhon, BP 1026, 34006 Montpellier Cedex 1. Tél. : 67.92.90.90. **PEEK & POKE :** 10, place de la République, 49100 Angers. Tél. : 41.86.15.89. (BP). **PENTASONIC :** 36, rue de Turin, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.93.41.33. (C). **PENTASONIC :** 10, bd Arago, 75013 Paris. Tél. : (1) 43.36.26.05. (C). **PGM :** 34 *bis*, rue Sorbier, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.49.48.48. (C). **PHILIPPE ÉLECTRONIQUE :** 15, cours de l'Argonne, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.91.04.64. (BP). **PHILIPS :** 50, av. Montaigne, 75380 Paris Cedex 08. Tél. : (1) 40.74.33.00. (C). **PHILIPS APPAREILS VIDÉO :** 51, rue de Carnot, 92156 Suresnes Cedex. Tél. : (1) 47.28.51.00. (C). **PILAT INFORMATIQUE ÉDUCATIVE :** Saint-Appolinard, 42410 Pelussin. Tél. : 74.87.33.47. (D). **PIRHANA :** voir Boutiques (E). **PIXISOFT :** 1, rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.48.02. (BP). **PLAYERS :** voir Boutiques (E). **PLC :** voir Boutiques (E). **POLAR WARE :** voir Boutiques (E). **POLAROID FRANCE :** 4, rue Jean-Pierre-Timbaud, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : (1) 34.60.61.66. **POWER PRODUCTS FRANCE :** Cour de la Gare, 60200 Compiègne. Tél. : 43.83.48.48. (E). **PRESTASOFT :** 321-323, av. Charles-de-Gaulle, 92160 Clamart. Tél. : (1) 46.31.97.30. (D). **PRIMAVERA SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **PRISM LEISURE :** voir Ubi Soft (E). **PROBE :** voir Boutiques (E). **PROFORMA PSI :** 3, rue de Lorraine, 25000 Besançon. Tél. : 81.82.24.51. (BP). **PSI :** BP 86, 77402 Lagny Cedex. Tél. : (1) 60.06.44.35. (P). **PSION :** voir Boutiques (E). **PSS :** Ste Agathe St-Crepin-du-Bois, 60170 Ribecourt (E). **PSYGNOSIS :** voir 16/32 Diffusion (E). **PYRAMIDE :** voir Boutiques (E).

QUIKSILVA : voir Boutiques (E).

RACK IT : voir Boutiques (E). **RAINBIRD :** voir FIL (E). **RAINBOW ARTS :** voir US Gold (E). **RAKTOR :** voir Boutiques (E). **RAMJAM CORPORATION :** voir Boutiques (E). **RANX XEROX :** 12, place de l'Iris, 92071 Paris La Défense Cedex 38. Tél. : (1) 47.62.10.00. **REALITY SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **RED CAT :** voir Boutiques (E). **RÈGLE À CALCUL (LA) :** 67, bd St-Germain, 75005 Paris. Tél. : (1) 43.25.68.88. (E). **RELINE SOFTWARE :** voir Boutiques (E). **ROBTEK KINGSIZE :** voir Boutiques (E). **RS INFORMATIQUE :** 37 *bis*, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.49.20.40. (D). **RTIC :** 51, rue de Carnot, BP 301, 92156 Suresnes Cedex. **RUN INFORMATIQUE :** 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : (1) 45.81.51.44. (D).

SAARI : 37 *bis*, rue de Villiers, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (1) 47.58.12.42. (E). **SAMSUNG :** 33, av. du Maine, Tour Montparnasse, BP 146, 75755 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 45.38.68.36. (C). **SANYO :** 8, av. Léon-Harmel, 92160 Antony. Tél. : (1) 40.96.63.63. (C). **SARO INFORMATIQUE :** 5, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.38.96.31. (E). **SATORY :** voir Prestasoft (E). **SCANNER'S :** BP 126, 13351 Marseille Cedex 5. Tél. : 91.92.39.39. (VPC). **SCAP INFORMATIQUE :** 62, rue Gabriel-Péri, 93200 Saint-Denis. Tél. : (1) 42.43.22.78. (B). **SCHNEIDER :** voir Boutiques (E). **SECI :** voir Coconuts (E). **SEE MATH :** voir Boutiques (E). **SEGA :** voir Virgin France (E). **SELECT :** voir Boutiques (E). **SEMAPHORE LOGICIELS :** La plaine, 1283 Genève (Suisse). Tél. : (022) 54.11.95. (E). **SIERRA ON LINE :** PO BOX 485 CA 93614 Coarsegold (USA). Tél. : (609) 683.4468 (E). **SILICON BEACH :** voir Boutiques (E). **SILMARILS :** 1, rue Albert-Einstein, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (1) 64.68.00.08. (E). **SILVERBIRD :** voir Boutiques (E). **SIR TECHNIC :** voir Boutiques (E). **SOFRIG :** 17, rue du Chemin-de-Fer, 93500 Pantin. Tél. : (1) 48.91.00.99. **SOFTAGE :** BP 35, 62101 Calais Cedex. Tél. : 21.36.37.71.(VPC). **SOFTBOOK :** voir Boutiques (E). **SOFTGANG :** voir Boutiques (E). **SOFTHAWK :** 19, rue des Bergers, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.59.10. (E). **SOFTISSIMO :** 129, bd de Sébaspotol, 75002 Paris. Tél. : (1) 42.33.77.10. (E). **SOFTTECHNIC :** voir Boutiques (E). **SOFTWARE HORIZONS LTD :** voir Boutiques (E). **SOFTWARE PROJECTS :** voir Boutiques (E). **SOFTWARE TECHNOLOGIES :** 12, av. des Andes, ZA de Courtabœuf, 91952 Les Ulis Cedex. Tél. : (1) 64.46.48.49. (E). **SONY :** 19, rue Mme-de-Sanzillon, 92110 Clichy. Tél. : (1) 47.39.32.06. (C). **SPECTRUM HOLOBYTE :** voir Ubi Soft (E). **SSI :** voir Ubi Soft (E). **STARLIGHT :** voir Boutiques (E). **STARSOFT :** 58, rue des Camélias, 94140 Alfortville. Tél. : (1) 43.96.57.84. (B). **STARSOFT :** BP 20, 94141 Alfortville Cedex. Tél. : (1) 43.96.57.83. (VPC). **STARVISIONS :** voir Boutiques (E). **STATION :** 2, rue Piedmontesy, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.55.14.26. **STREETWISE :** voir Boutiques (E). **SUBLOGIC :** 713, Edgebrook Dr Il, 61820 Champaign (USA). Tél. : (217).359.84.82. (E). **SUN COM :** voir Boutiques (E). **SUNRIZE INDUSTRIES :** voir Computer Concept (E). **SURPIN :** 140, av. Galliéni, 93140 Bondy. Tél. : (1) 48.02.90.86. (B). **SWISS COMPUTER ARTS :** voir Boutiques (E). **SYSTEM 3 :** David House 29, EC1N 8DA, Hatton Garden (GB). Tél. : (01) 831.7403. (E).

T & ESOFT : voir Boutiques (E). **TAIB :** voir Boutiques (E). **TALENT :** voir Boutiques (E). **TAM SCALL :** 105, rue Léon-Gambetta, 59000 Lille. Tél. : 20.57.18.81. (BP). **TANDON :** 165, bd de Valmy, 92706 Colombes. Tél. : (1) 47.60.19.00. (C). **TANDY :** BP 147 — CC Les Trois Fontaines, 95022 Cergy-Pontoise. Tél. : (1) 30.73.10.15. (C). **TEKELEC AIRTRONIC :** rue Carle-Vernet, BP 2, 92315 Sèvres Cedex. Tél. : (1) 45.34.75.35. (D). **TELCI :** Chemin de Crèvecœur — BP 157, 93204 St-Denis Cedex 1. Tél. : (1) 48.29.63.35. (SAV). **TELEGRAMES USA :** voir Boutiques (E). **TEMPS X :** 17 *bis*, place Molière, 49000 Angers. Tél. : 47.87.88.72. (BP). **TEXAS INSTRUMENTS :** 8-10, av. Morane-Saulnier, 78141 Vélizy Cedex. Tél. : (1) 30.70.10.01. (C). **THALAMUS :** voir Boutiques (E). **THOMSON COFADEL :** 19, av. Dubonnet, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 47.88.51.45. (C). **THOR :** voir Vidéo France (E). **THREE SIXTY :** voir Boutiques (E). **TIME WARP :** voir Boutiques (E). **TITUS :** 163, av. des Arts, 93370 Montfermeil. Tél. : (1) 45.09.21.40. (E). **TOP DAWN :** voir Boutiques (E). **TOP GAMES ATLANTIC :** BP 94, 44380 Pornichet (VPC). **TOPO :** voir Boutiques (E). **TOSHIBA :** 7, rue Ampère, BP 131, 92804 Puteaux Cedex. Tél. : (1) 47.28.28.28. (C). **TRAN :** av. Lavoisier, ZI Les Fourches, 83160 La Valette. Tél. : 94.21.19.68. (C). **TRANSOFT :** 38, rue Servan, 75011 Paris (E). **TYNESOFT :** voir Boutiques (E).

UBI SOFT : 1, voie Félix-Eboué, 94021 Créteil Cedex. Tél. : (1) 48.98.99.00. (E). **ULTIMATE :** 5, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.38.96.31. (B). **UPGRADE :** 309, rue Coriolis, 75012 Paris. Tél. : (1) 43.44.78.88. (E). **URANIE SOFTWARE :** BP 84, 83110 Sanary. Tél. : 94.74.32.00. (E). **US GOLD :** Tour Montparnasse, 33, av. du Maine, BP 135, 75755 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 43.35.06.75. (E).

VALERMIKE : 206, rue Lafayette, 75010 Paris. Tél. : (1) 48.03.33.11. (VPC). **VAUGEOIS ELECTRONIQUE :** 35, rue Giraudeau, 37000 Tours. Tél. : 47.37.53.61. (BP). **VENTURA CORP :** voir Rank Xérox (E). **VERSION SOFT :** 44, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.21.38.21. (E). **VICTOR :** 296, av. Bonaparte, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (1) 47.52.22.22. (C). **VIDEO SHOP :** 251, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.21.54.45. (B). **VIDEO SHOP :** 47, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél. : (1) 42.96.93.95. (B). **VIDEO TECHNOLOGIE :** 19, rue Luisant, 91310 Montlhéry. Tél. : (1) 69.01.19.70. (D). **VIF :** 50, rue Benoît-Malon, 94527 Gentilly. Tél. : (1) 47.40.09.11. (E). **VIFI INTERNATIONAL :** 6-10, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : (1) 45.65.06.06. (E). **VIP TECHNOLOGIE :** voir Guillemot International (E). **VIRGIN FRANCE :** 13, place des Vosges, 75003 Paris. Tél. : (1) 40.29.00.00. (E). **VISMO :** 84, bd Beaumarchais, 75003 Paris. Tél. : (1) 43.38.60.00. (B).

WINGS MICROELECTRONICS DISTRIBUTION : 57, rue de Charonne. 75011 Paris. Tél. : (1) 42.89.37.26. (D). **WORDPERFECT FRANCE :** ZA des Godets, 6, rue des Gardes, 91371 Verrières-Le-Buisson Cedex. Tél. : (1) 69.20.68.00. (E).

YAMAHA : 1, av. Fief, 95310 St-Ouen-L'Aumône. Tél. : (1) 30.36.91.23. (E). **YLE :** voir Boutiques (E).

ZENITH DATA SYSTEMS : 167, av. P.-Picasso, 92000 Nanterre. Tél. : (1) 47.78.16.03. (C). **ZEPPELIN GAMES :** voir Boutiques (E).

TILT

Infogrames

MICROSPECTACLE



LES 20 ATOUTS DU TATOU

INFOGRAMES



SOMMAIRE

EDITO ____ P 4

SUCCESS STORY ____ P 5

STUNTMAN
SPIDERTRONIC
BUBBLE GHOST ____ P 6

BOBO
WANTED
ACTION SERVICE ____ P 7

BOB MORANE
WARLOCK'S QUEST ____ P 8

THE TEMPLE OF FLYING SAUCERS
NORTH & SOUTH ____ P 9

BILLIARD SIMULATOR
MAXI BOURSE
MACADAM BUMPER ____ P 10

CAPTAIN BLOOD ____ P 11

TINTIN SUR LA LUNE ____ P 12

OPERATION JUPITER ____ P 13

PURPLE SATURN DAY ____ P 14

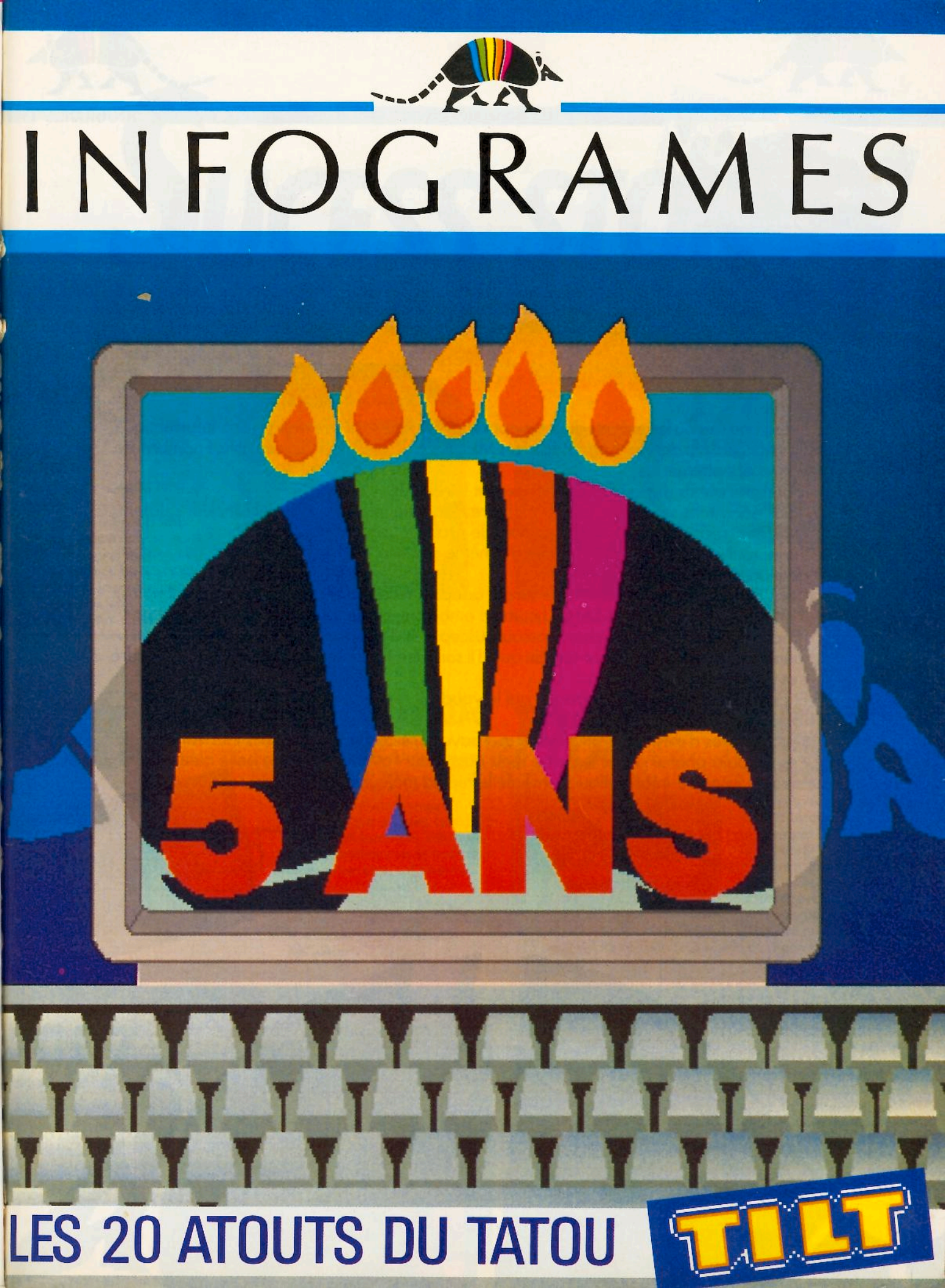
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS ____ P 15

LES ATOUTS DU TATOU ____ P 16

GRAND SAFARI TATOU
AZIMUTS ____ P 17

VIDEOJEUX ____ P 18

INFOGRAMES



LES 20 ATOUTS DU TATOU

TILT



EDITO

Il sera une fois où les enfants du futur apprendront la préhistoire de la micro-informatique.
On leur parlera des dinosaures appelés Micral, ZX 80 et de leur descendance nombreuse, variée et éphémère.
"Pourquoi ont-ils disparu ?" questionneront les élèves.
"Leur nourriture se fit rare, plus la moindre disquette, plus le moindre soft qu'ils puissent exploiter" répondra consciencieusement le professeur, peut être électronique.
Parmi tout cela, certains auront tout de même survécu, transformés bien sûr mais riches de leur expérience.
Dans ce monde de la micro, ils se seront adaptés en force. Pour que ce futur soit nôtre, INFOGRAMES adopte le TATOU comme emblème, ce sympathique animal décrit par l'Encyclopédie comme un char d'assaut susceptible d'être transformé en destroyer ou même en sous-marin, un tout-terrain quoi ! Il sait faire face aux cataclysmes et se défendre des prédateurs.
Et contrairement à cette carapace qui le voudrait replié sur lui-même, le tatou innove toujours et encore.
Ses 5 années d'existence ont prouvé qu'il savait concevoir des produits innovants, des produits phares ; dans le passé mais aussi pour l'avenir avec une belle idée en tête : faire de la micro-informatique familiale le média majeur du XXI^{e} siècle.



SUCESS STORY

Depuis 1983, date de sa création, INFOGRAMES a marqué l'actualité des jeux. 5 ans de Sucess Story, 5 ans d'innovations informatiques qui ont permis de créer des produits forts parce que nouveaux, des produits dont la séduction égale la haute technicité, des produits dont le succès est dû à leur identité forte. Une grande leçon de marketing ! Avec INFOGRAMES, l'informatique devient le 10ème art.

1983

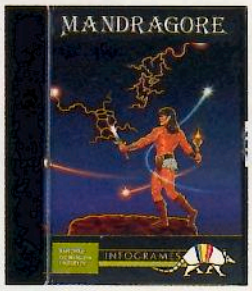
LE CUBE



Avec LE CUBE, sorti en 1983 et distribué à l'étranger, INFOGRAMES est le premier éditeur à initier le grand public à l'informatique. Outil pédagogique par excellence, LE CUBE initie au basic et permet la conception et la programmation de ses propres jeux.
C'est l'informatique familiale facile ; c'est l'informatique plaisir ! Celle qui, grâce à son interactivité, est déjà promise à être le média du XXIème siècle !

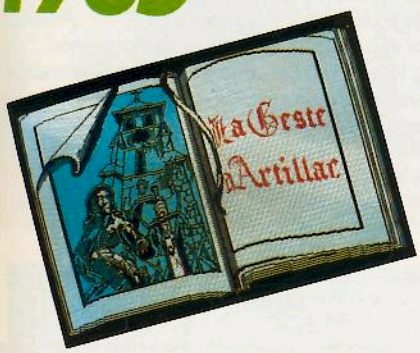
1984

MANDRAGORE



Le 1er jeu de rôle 100 % français, sorti en 1984, 1er prix arcade décerné par le Ministère de la Culture.
La démonstration est ainsi faite que l'informatique est une fenêtre sur l'imaginaire : se projeter dans des personnes fictives, les faire voyager, maîtriser leur destin, vivre des légendes et, tel un Démiurge des temps modernes, façonner un monde nouveau ...

1985



LA GESTE D'ARTILLAC

Le 1er logiciel qui introduit un peu de poésie dans l'univers mathématique des micro-processeurs. LA GESTE D'ARTILLAC. Une aventure extraordinaire articulée autour d'un travail important, d'écriture inspiré des chansons de geste du moyen-âge et un scénario très onirique contribuent à faire de LA GESTE D'ARTILLAC un véritable conte de fée semblable aux contes pour enfants du XIXe siècle.

1986



LES PASSAGERS DU VENT

Le 1er logiciel associant BD et informatique ! Un mariage réussi, rendu possible grâce aux nouveaux standards graphiques et sonores : graphismes exceptionnels reprenant trait pour trait celui de François Bourgeon et scénario parfait, 2 ingrédients permettant de respecter scrupuleusement l'esprit et la lettre de l'histoire originale.
LES PASSAGERS DU VENT. Le souffle du grand large sur l'univers du logiciel.

1987

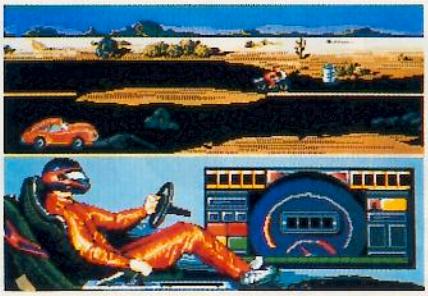


CAPTAIN BLOOD

Le 1er logiciel qui communique avec les extra-terrestres !
Un logiciel mêlant action, stratégie, aventure grâce à l'utilisation spécifique de l'informatique. Univers de fractales et de calculs mathématiques complexes, permettant de mettre en scène des mondes qui n'existent pas, de donner vie à des êtres doués de raison. Avec CAPTAIN BLOOD, INFOGRAMES démontre que les "puces" ont une âme !

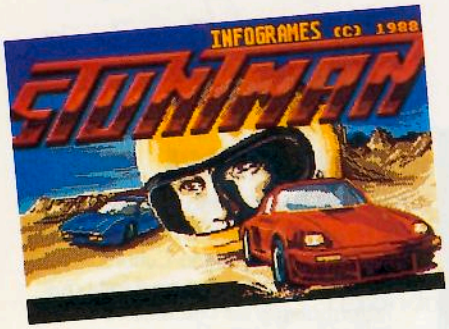
5 années de Sucess Story qui augurent pour INFOGRAMES, de nouvelles conquêtes, de nouveaux univers avec notamment, les 1er jeux olympiques sidéraux (Purple Saturn day).
Et à l'évidence de nouveaux succès.

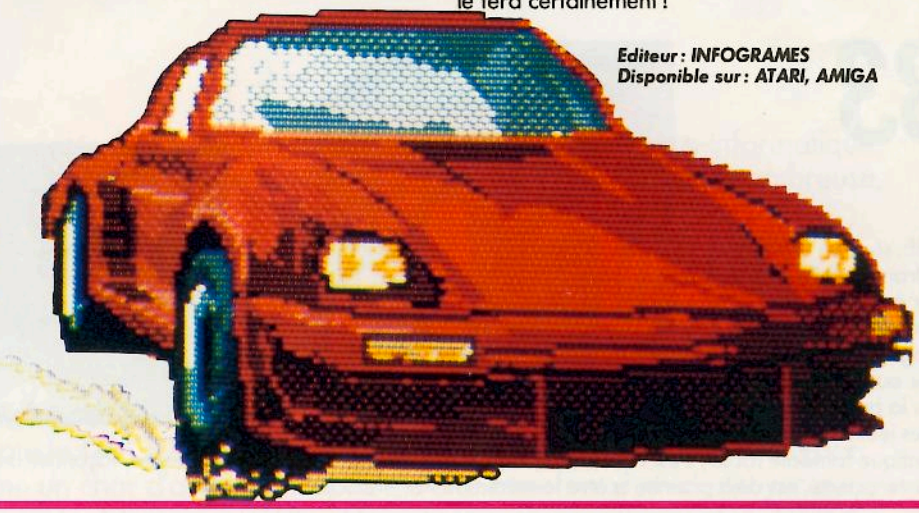




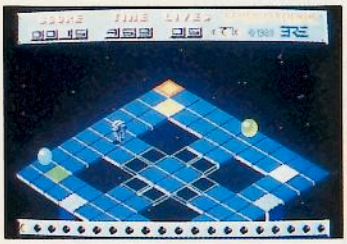
STUNTMAN

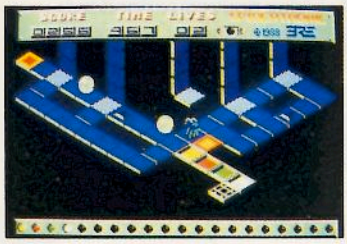
Cascadeur professionnel vous devrez non seulement réaliser des figures à la limite de l'impossible mais aussi combattre de nombreux ennemis qui veulent votre mort. Heureusement vous avez votre voiture et quelle voiture ? Il n'y a pas beaucoup de porsches équipées d'un canon laser, d'ailes rétractables et de moteurs sous-marins... STUNTMAN... si vos ennemis ne vous tuent pas, la voiture le fera certainement !





Editeur : INFOGRAMES
Disponible sur : ATARI, AMIGA



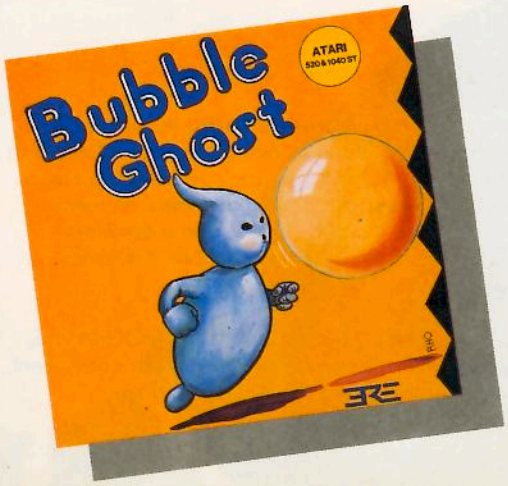


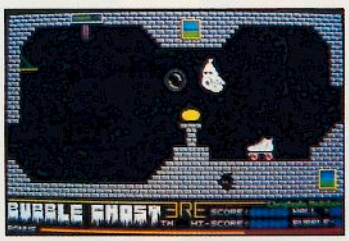


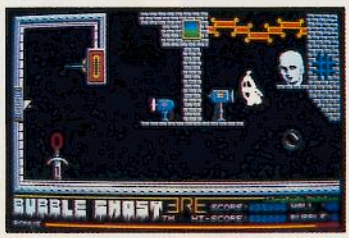
SPIDERTRONIC

SPIDERTRONIC l'araignée de l'espace ne contrôle plus sa toile mécanique. De toutes parts apparaissent des balles tueuses qui essaient de détruire son œuvre.
Juste un faux pas et c'est la mort qui guette l'araignée. De toiles en toiles, la poursuite va être de plus en plus ardue. SPIDERTRONIC va-t-elle réussir à reconstituer sa toile et poursuivre sa route ? Attention de nombreuses toiles vous attendent encore avec le construction-set inclus dans le logiciel !!! Vous n'êtes pas au bout de vos... fils... !

Editeur : ERE INFORMATIQUE
Auteurs : François GAROFALO et Fabrice DECROIX
Disponible sur : ATARI, AMIGA







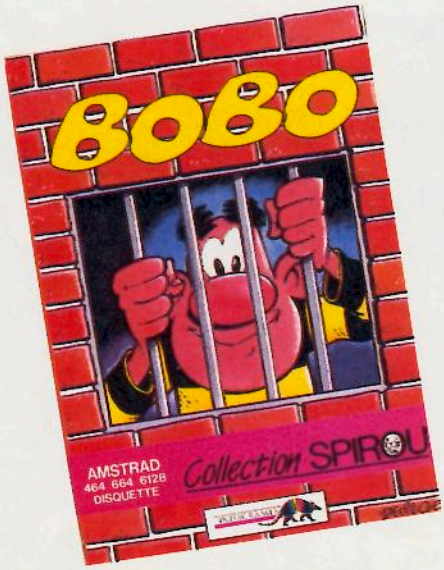
BUBBLE GHOST

Dans un labyrinthe jalonné de clins d'œil aux autres jeux d'arcade, un joyeux fantôme s'amuse à pousser de pièce en pièce (il y en a 50) une énorme bulle de savon, rien qu'en soufflant. Evidemment le sort s'acharne sur le malheureux fantôme sous la forme d'un pieu, d'une bougie, d'un ventilateur... qui tentent de crever la bulle ou de la dévier de son trajet initial. La destruction des obstacles dépend entièrement de vos poumons ! Un logiciel d'arcade plein de suspense et d'humour.

Editeur : ERE INFORMATIQUE
Auteur : Christophe ANDREANI
Disponible sur : ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC, CBM 64



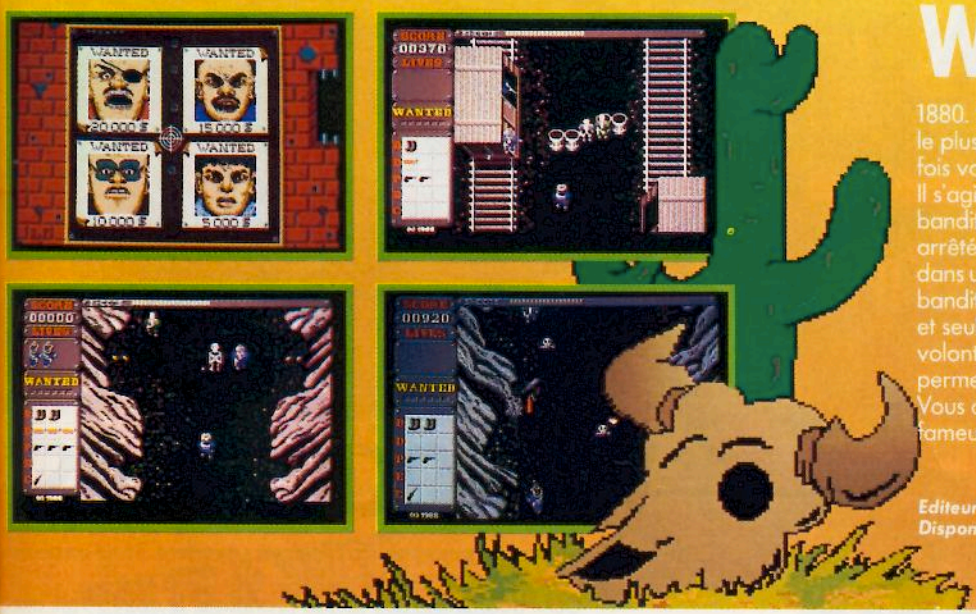




BOBO

Il était une fois dans la prison Inzepocket, un forçat nommé BOBO. Son plus grand plaisir est de creuser des trous pour s'évader et cela fait 17 ans que cela dure. Six jeux retracent la vie de BOBO dans sa prison : la cantine, la corvée de pommes de terre, la corvée de lavage, le trampoline, le dortoir, les fils électriques.
BOBO est un logiciel hilarant, aux graphismes superbes, reprenant fidèlement les dessins de la bande dessinée de Deliège, des musiques drôlissimes accompagnant le scénario gag. Bref de quoi satisfaire les plus difficiles !

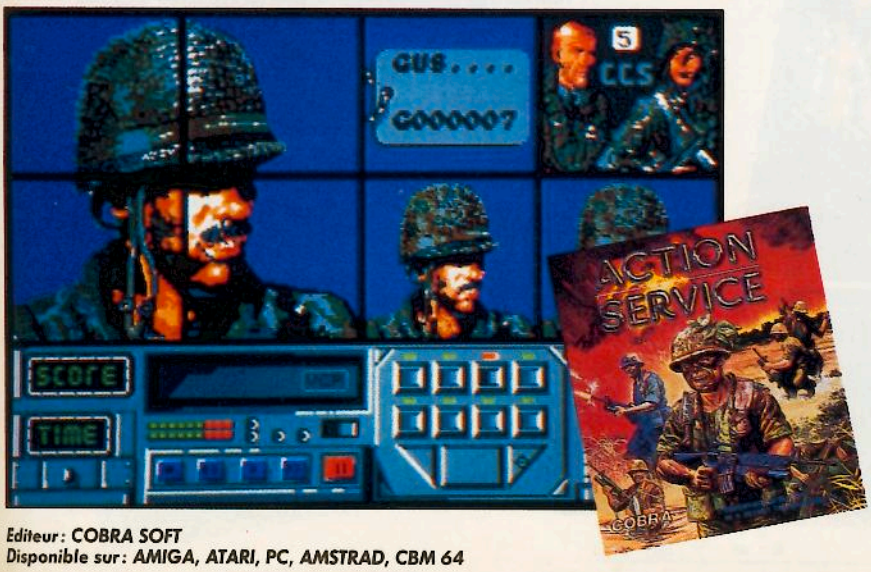
Editeur : INFOGRAMES
Disponible sur : AMSTRAD, THOMSON, ATARI, AMIGA, PC



WANTED

1880. Etat de l'Arkansas. Vous êtes le plus renommé et le plus rapide de tous les chasseurs de prime. Mais cette fois votre mission sera plus difficile.
Il s'agira d'arrêter, non pas un bandit mais les quatre bandits les plus dangereux de l'Ouest. Lorsque vous aurez arrêté et capturé ces quatre bandits, vous découvrirez alors, dans un duel éblouissant et un final explosif, le 5ème et dernier bandit, le plus dangereux de tous. Maintenant, il est à vous et seuls votre entraînement acharné et journalier, votre volonté d'acier et votre précision de tir impitoyable vous permettront de vaincre cet ultime obstacle.
Vous aurez alors atteint votre but, devenir : l'homme le plus fameux et le plus rapide de tout l'Ouest des Etats-Unis !

Editeur : INFOGRAMES
Disponible sur : AMIGA, ATARI



Editeur : COBRA SOFT
Disponible sur : AMIGA, ATARI, PC, AMSTRAD, CBM 64

ACTION SERVICE

Quelque part en Europe, un Centre d'entraînement ultra-secret...
Des barbelés, des gardes armés jusqu'aux dents postés sur des miradors protègent un vaste espace sur lequel on distingue plus loin plusieurs baraques en bois et tôles. Des hommes courent le long d'une vaste piste. Piste du risque, escalade, saut, maniement d'explosifs, close combat... sont au programme de ces hommes qui ont choisi la guerre pour métier. A eux les missions dangereuses, voire impossibles... Pour vivre ou plutôt survivre dans ces conditions il faut un entraînement rigoureux, sans faille. Endurance, agilité, réflexes, courage et sang-froid sont de mise pour faire partie des combattants d'élite : "les Commandos Cobra".

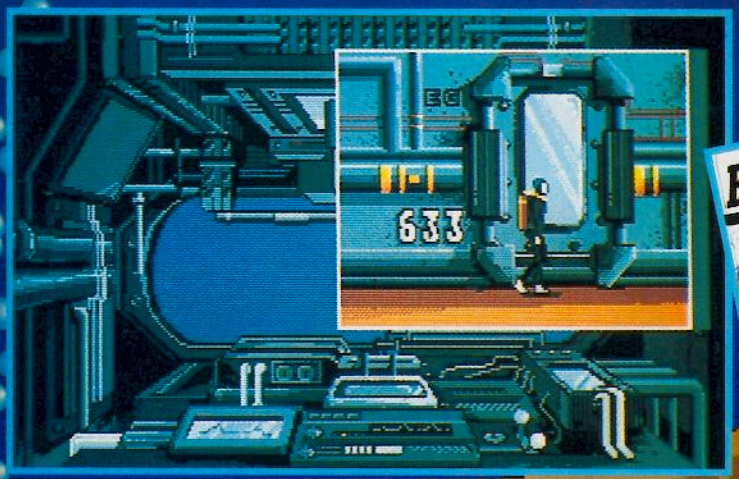
Une animation extraordinaire entièrement sonorisée avec effets vidéo. Une simulation d'école de combat comme vous n'en avez jamais vu !



BOB MORANE
OCEANS

Après un farouche combat sur son scooter marin contre un Dacoit de l'Ombre Jaune, son ennemi mortel, BOB MORANE, à bord de son batyscaphe devra traverser divers canyons sous-marins, déminer les passages, saboter les bases ennemies, combattre contre des ennemis divers (pieuvres, requins, hommes grenouilles ...), déminer les bases amies et repérer ses ennemis sur la carte ...
Un logiciel 100 % action de la nouvelle génération des logiciels informatiques avec des systèmes de combat entièrement nouveaux. Un superbe BOB MORANE.

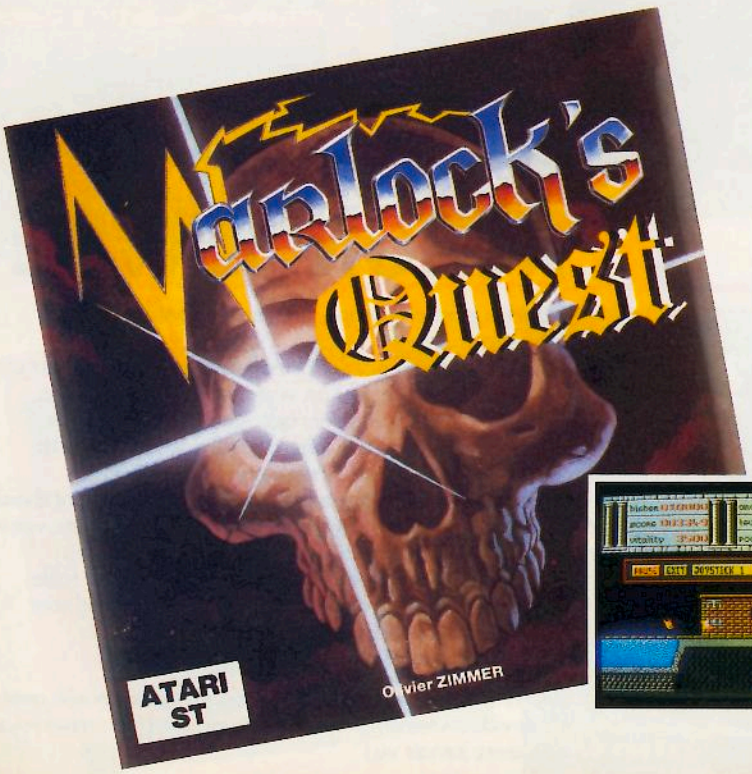
Editeur : INFOGRAMES
Disponible sur : ATARI, AMIGA, PC, AMSTRAD





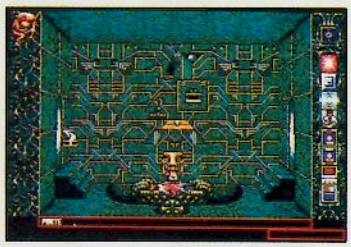
WARLOCK'S QUEST

Quand les pouvoirs des Ténèbres s'éveillent, il faut un héros pour les conjurer ...
Celui dont on ne doit jamais prononcer le nom a volé aux humains le fameux Karna, pierre symbole de tous les pouvoirs de la Terre sur le Mal. Une seule solution : appeler Axle à la rescousse.
Fantôme, chauves souris, monstres de toutes sortes, anges de la mort, le harcèlent sans répit. Guetté, poursuivi, Axle arrivera-t-il à reconquérir le Karna ?





Editeur : ERE INFORMATIQUE
Auteur : Olivier ZIMMER
Disponible sur : AMIGA, ATARI, CBM 64



THE TEMPLE OF FLYING SAUCERS

Vers le fin du 3ème millénaire terrestre, longtemps après l'apocalypse, plusieurs races vivent sur la terre : des humains dégénérés, des mutants physiques, les Protorq, et des mutants psychiques, les Turners, surdoués et téléphathes. Des enfants mutants naissent parmi les humains. Dès qu'on soupçonne leur état, ils sont pourchassés et mis à mort, surtout si ce sont des Turners. Pour protéger ces enfants, les Turners les kidnappent, les élèvent et les intègrent dans une gigantesque société secrète : le Network. Deux jeunes Turners, Raven et Sifai ont achevé leur formation et sont envoyés vers un centre du Network. En chemin, les Protozorq enlèvent Sifai. Raven décide alors de partir à la recherche de sa compagne. Un parcours trépidant, semé d'embuches, qui doit permettre à Raven de démasquer et de détruire les géoliers de Sifai et leur maître Zork.





Editeur : EXXOS
Auteurs : Y. ROBSON, Michel RHO, Patrick DUBLANCHET
Disponible sur : ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC



NORTH AND SOUTH

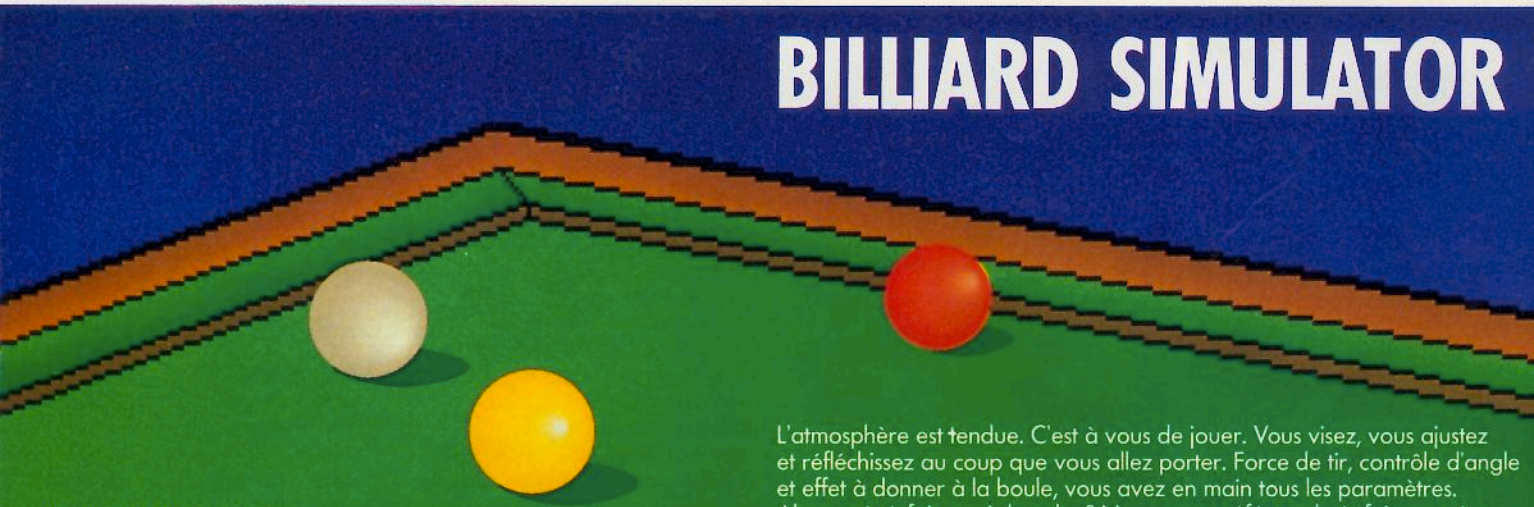
Imaginez-vous, Général Nordiste, penché sur une maquette, entouré de vos officiers, planifiant l'attaque qui aura lieu le lendemain contre les Sudistes ... Les décisions que vous prendrez seront lourdes de conséquences dans les heures à venir, selon que vous ferez appel à la cavalerie, à l'infanterie ou à l'artillerie ... Un scénario impeccable et original mêlant la stratégie et l'arcade pour le plus grand plaisir des joueurs.

Editeur : INFOGRAMES
Disponible sur : AMIGA, ATARI.





BILLIARD SIMULATOR



Editeur : ERE INFORMATIQUE
Auteurs : Frédéric AUTECHAUD, Laurent P. GILLIARD, Philippe RAULLEAU, Olivier VAYSSETES
Disponible sur : AMIGA, ATARI, PC

L'atmosphère est tendue. C'est à vous de jouer. Vous visez, vous ajustez et réfléchissez au coup que vous allez porter. Force de tir, contrôle d'angle et effet à donner à la boule, vous avez en main tous les paramètres. Alors, prêt à faire trois bandes ? Non, vous préférez plutôt faire un rétro, un effet réservé au maître que vous êtes. Et pour encore plus de doigté, le jeu est accompagné d'une démonstration composée de coups d'anthologies. Avec BILLIARD SIMULATOR, donnez la réplique à Tom Cruise dans "la couleur de l'argent" !



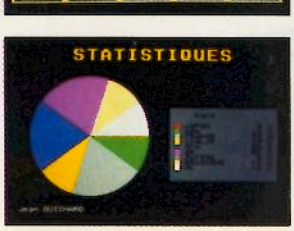


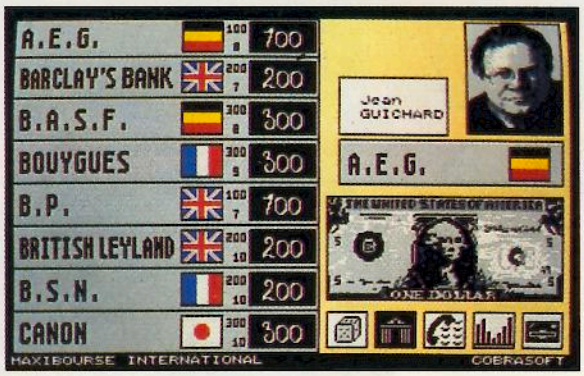




MAXI BOURSE







Editeur : COBRA SOFT
Disponible sur : AMSTRAD, PC, THOMSON, ATARI

Soutenez votre cours, soutenez... trop tard ! Vous venez de perdre 775 000 dollars. On vous fait immédiatement l'addition. Instantanément. Sans effort. Non, ne remerciez pas, c'est normal. Vous affrontez naturellement les adversaires que vous avez choisis. Si jamais, vous êtes seul, vous luttez contre des joueurs simulés dont vous avez sélectionné les profils. Méfiez-vous quand même de la superbe blonde. Elle ne rêve que de vous ruiner. MAXI BOURSE, une superbe simulation qui vous demandera ruse, stratégie, une formidable énergie et beaucoup d'émotion pour vaincre vos adversaires.

MACADAM BUMPER







MACADAM BUMPER transforme votre ordinateur en un superbe flipper. Il a le look et la réalité de jeu d'un véritable flipper.
A vous les bonus et super bonus, les scores, les tilts, les "bourrages de babasse" et la loterie pour une partie gratuite. Vous ne choisissez pas seulement la valeur des bonus, vous pouvez aussi intervenir sur les obstacles, construire votre propre table de flipper et créer vos combinaisons et attributions spéciales. Une fois que vous aurez joué à MACADAM BUMPER, vous ne pourrez plus jamais vous en passer.

Editeur : ERE INFORMATIQUE
Auteurs : Rémi HERBULOT, Didier BOUCHON
Disponible sur : AMIGA, ATARI, AMSTRAD, PC

CAPTAIN BLOOD







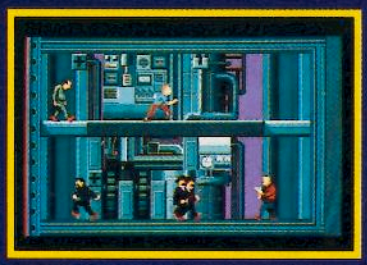




Allez à la rencontre du dernier homme de l'univers avec l'ARCHE DU CAPITAIN BLOOD, le logiciel qui fait parler de lui dans le monde entier.
Retrouvez le CAPTAIN BLOOD tandis qu'il voyage dans l'espace sidéral à travers plus de 36 000 planètes à la recherche des 5 clones qui peuvent lui sauver la vie. Des énigmes, plus de 36 000 galaxies différentes, d'innombrables personnages, CAPTAIN BLOOD c'est l'Aventure à travers l'espace, des animations superbes, des effets spéciaux extraordinaires...
Attention : n'oubliez pas que CAPTAIN BLOOD est seulement un jeu et que son monde est totalement imaginaire... même si nous sommes, nous, convaincus du contraire.

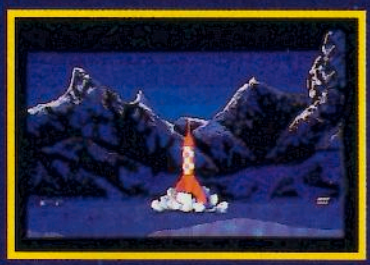
Editeur : EXXOS
Auteurs : Didier BOUCHON, Philippe ULRICH
Disponible sur : ATARI, AMIGA, AMSTRAD, THOMSON, PC, CBM 64

TINTIN SUR LA LUNE



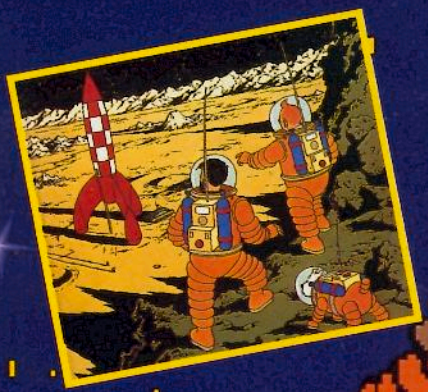






Qui ne connaît pas Tintin, le Capitaine Haddock, le Professeur Tournesol ou Milou ? Rejoignez les à bord de la première fusée destinée à aller sur la Lune et vivez avec eux les angoisses de ce premier voyage interplanétaire. Quelles seront les péripéties du fabuleux voyage de la fusée ? Quels dangers attendent Tintin et ses compagnons sur la Lune ? Vous le saurez en vivant leurs aventures avec le superbe logiciel TINTIN SUR LA LUNE.

Editeur : INFOGRAMES
Disponible sur : AMSTRAD, AMIGA, ATARI, THOMSON, CBM 64



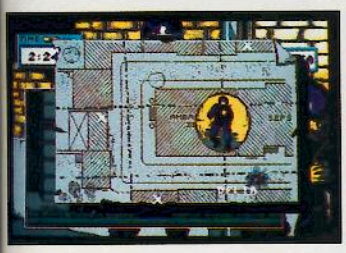
OPERATION JUPITER









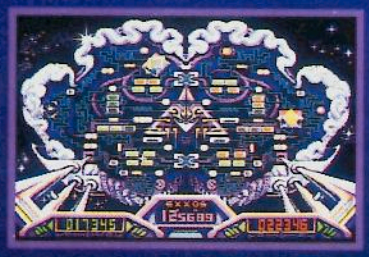




Une Ambassade a été investie par un groupe de terroristes. Une seule solution : envoyer le Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale prendre d'assaut l'Ambassade. Vos hommes sont efficaces, bien entraînés pour réussir ce genre d'opération. Mais vont-ils réussir ? Attention chaque porte, chaque recoin peut cacher un traquenard mortel ! Un logiciel de simulation/action comme on en rencontre peu. Le concept est révolutionnaire, pour la première fois vous pouvez diriger 6 hommes sur l'écran. Un logiciel fantastique qu'il ne faut manquer à aucun prix !

Editeur : INFOGRAMES
Disponible sur : ATARI, AMIGA, PC, CBM 64

PURPLE SATURN DAY









Quelque part dans un futur lointain...
Comme chaque année se déroule la Grande Manifestatio au cours de laquelle s'affrontent les champions des huit civilisations connues de l'univers. 4 épreuves : maîtrise de l'énergie, maîtrise des ondes mentales, maîtrise de l'espac maîtrise du temps. Toutes ces confrontations s'effectuent sous forme de duel depuis les quarts de finale jusqu'à la finale. Afin d'être bien préparé, un robot entraîneur est à la disposition des candidats et leur offre la possibilité de s'exercer avant chaque épreuve.
Serez-vous le nouveau champion intergalactique ?
Arriverez-vous à vaincre les champions des 7 autres civilisations ?

Editeur : EXXOS
Auteurs : Rémi HERBULOT, Didier BOUCHON
Disponible sur : AMIGA, ATARI, PC, AMSTRAD



LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS

A QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS est un jeu de rôle comme on en voit peu.
out comme l'œuvre originale de Loisel et Letendre ce logiciel est une saga
antastique.
ntrez dans l'univers d'Akbar et découvrez à travers des dizaines de lieux,
e multiples aventures, de terribles dangers, LA QUETE, en vous
ettant à tout moment dans la peau de Pelisse, Bragon, l'Inconnu ou Mara.
ous y rencontrerez des mondes inconnus, des terres lointaines,
es personnages étranges...
ous aurez à vous battre contre des objets démoniaques, des pièges
nprévisibles.
ous aurez des heures et des heures de jeu... Mais attention
uand le fantastique rejoint le merveilleux tout est possible...

diteur : INFOGRAMES
isponible sur : ATARI, PC, AMIGA









INFOGRAMES

LES ATOUTS DU TATOU



LE TATOU A REPONSE A TOUT !



Que ceux qui n'ont jamais eu de problèmes avec un logiciel lèvent le doigt... Oui, tous ces petits malheurs désagréables qui vous bloquent à un moment du jeu, on ne sait trop pourquoi !
Que ce soit une énigme introuvable, un passage trop difficile ou un monstre invisible, c'est rageant.
Conséquence inacceptable : interrompre le jeu et du même coup, se laisser inexorablement gagner par la rage. Inutile de poursuivre avec ces symptômes, n'est-ce pas ! Heureusement... un remède existe. Ouf ! SOS Françoise au 78 03 18 46. Et puis, si vous n'avez pas le téléphone, vous pouvez toujours lui écrire à : INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69100 Villeurbanne.

CLUB TATOU : LES AMOUREUX DU TATOU ONT LA TACTIQUE

1984 : année phare entre toutes, le premier club de logiciels français est né.
Juin 85 : le club a grossi et affiche une belle santé avec près de 1000 adhérents.
Les avantages du club ? Primo, un bulletin mensuel permettant d'échanger des idées, des trucs, des astuces. Secondo, des réunions régionales sont organisées entre adhérents et l'équipe d'INFOGRAMES ; tertio, un jury est composé parmi les adhérents pour juger des produits et ce n'est pas tout !!!
Un service minitel annonce les dernières parutions ; de plus, un concours est organisé tous les trimestres pour gagner des logiciels et même un micro !
Et tout cela pour 150 F, seulement ! prix annuel.

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB

Nom_____ Prénom_____

Adresse_____

_____ Ville_____ Code postal_____

J'adhère au CLUB INFOGRAMES et veuillez trouver ci-joint un chèque de 150 F à l'ordre du CLUB INFOGRAMES en règlement de la cotisation annuelle.

Date : Signature :

(à renvoyer à CLUB INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 Villeurbanne Cedex)

36-15 BANZAI !



Tous les jeux INFOGRAMES sur Minitel. Génial ! Une mine de renseignements pour tout connaître sur les jeux et la possibilité de les commander s'ils sont désespéremment introuvables !

GRAND SAFARI TATOU-AZIMUTS



(sans obligation d'achat)

INFOGRAMES vous invite du 16 novembre au 31 décembre, à chasser le tatou tous azimuts. Tatou en photo, tatou-objet, tatou-sculpture, cartes postales... etc, tous les tatous seront les bienvenus. Lors de la clôture de ce grand concours, un jury d'éminents "Tatoulogues" éliront, sur des critères d'originalité et d'esthétique, l'heureux gagnant du premier prix et savez-vous quel prix ? : Un caméscope SONY pour aller à la chasse au tatou en vidéo ! Alors mettez tous les atouts de votre côté et sachez que tous les envois* seront récompensés.
A vous de jouer !

BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

_____ Ville _____ Code postal _____

ATTENTION : n'oubliez pas d'identifier clairement votre tatou à votre nom.

*Tous les tatous "de valeur" pourront être retournés sur simple demande à la fin du concours. Le règlement du GRAND SAFARI TATOU-AZIMUTS est déposé chez Maître Molbo et peut être obtenu sur simple demande écrite. Le gagnant sera prévenu personnellement.

NEW !

INFOGRAMES

VIDEOJEUX : HALLUCINANT !

Les jeux de demain sont déjà nés. Restez bien assis et pincez vous si vous avez peur de rêver. Les vidéojeux que nous vous proposons en avant-première, vous donnent la possibilité de jouer avec les plus grandes stars du golf ou de vous transporter sur les rivages californiens, à la vitesse de la lumière - 2 jeux de société pour se garantir des sensations interactives.

VIDEO CALIFORNIA GAMES

Attention au départ ! Vous êtes engagé sur la course la plus folle entre San Francisco et San Diego. Il vous faut absolument remporter la course et gagner des dollars. C'est parti... jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'essence ou que l'un de vos pneus éclate. Comme tout Californien qui se respecte, pour oublier votre échec vous allez surfer, faire du roller, du skate, de la BMX ou de la planche à voile - il y a plus de 200 événements à découvrir sur la cassette vidéo.





VIDEO GOLF

Vous êtes sur le 18e trou du très célèbre terrain de golf de Pinehurst aux Etats-Unis. Votre situation est critique car votre adversaire vous mène d'un point. C'est à votre tour. Choisirez-vous une carte à ce point du jeu ? Non trop risqué. Utiliser les dés ? Pas avant d'avoir atteint le green. La cassette vidéo semble le meilleur choix : les plus célèbres joueurs professionnels du monde en action réelle vous sortiront de cette situation délicate.
A vous de faire vos preuves sur les 18 trous les plus fameux.
Vous pouvez jouer seul ou contre 1, 2 ou 3 adversaires. Vous pouvez même créer vos propres tournois et opens.
Et grâce à l'habile tournage des séquences, vous trouverez toujours la situation qui correspond à votre coup. A chaque fois que vous jouez à VIDEO GOLF c'est un nouveau parcours qui commence.