CONSOLES DE JEUX OU MICRO-ORDINATEURS? ACHETEZ SANS VOUS TROMPER!

TILT

MICROLOISIRS

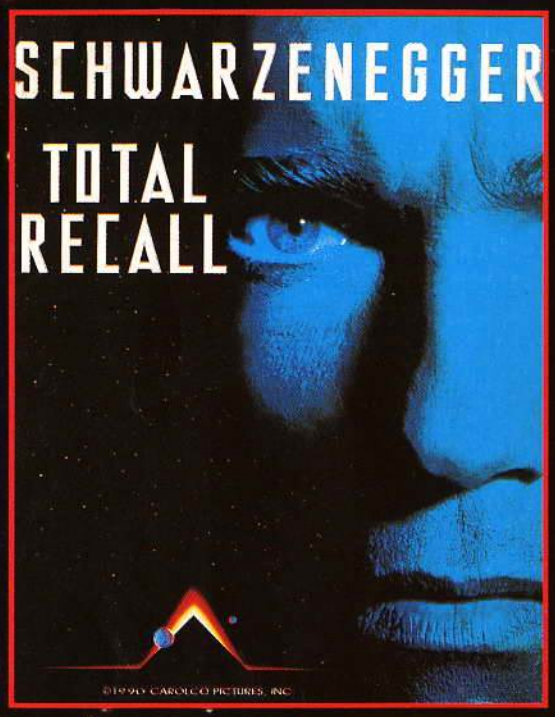


TILT D'OR 90 : Canal+ et Tilt vous présentent les 25 meilleurs jeux du monde ● Cadeaux de Noël : 1800 softs répertoriés, testés et notés ! ● Boutiques : 1000 adresses utiles ● Blitz : tous les jeux d'échecs à moins de 5000 francs ● 3615 TILT : 2 Neo-Geo à gagner !

L 2207 - 85 H - 39,00 F

N°85 H DECEMBRE 1990. 39F. BELGIQUE : 280 FB. LUXEMBOURG : 280 FLUX. SUISSE : 12,50 FS. PORTUGAL : 1310 ESC. ESPAGNE : 780 PTAS. ITALIE : 9500 L.

UNE EXPLOSIO







Doug
Quaid
est hanté
chaque nuit par
un rêve qui l'entraine sur Mars.
Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans
les implantations de fantasmes, Rekall, de réaliser
complètement ses rêves.

LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE

Vous
découvrirez
l'horreur lorsque
le rêve de Quaid deviendra un
véritable cauchemar....Chacun de ses gestes seront
manipulés par ses futurs assassins, la vérité est surréaliste

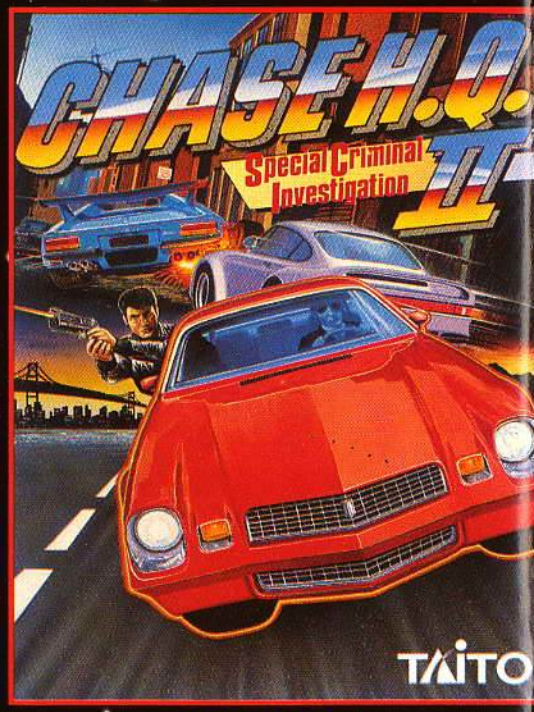
IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT

Vous êtes
Doug Quaid
et devez aller sur
Mars pour découvrir votre
vraie identité. Votre mission est un voyage
au coeur de l'action avec des mutants bizarres, des
véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition.
Des graphismes superbes et une jouabilité incroyable pour
le jeu basé sur...

LE FILM DE L'ANNEE

Un voyage cauchemardesque dans le 21ème siècle

CHASE HQ II - Special Criminal Investigation
continue là où CHASE HQ s'était arrêté. Ce jeu d'arcade
passionnant vous emmène des lumières de Paris aux
terrains arides du Sahara. Votre mission est de
trouver, de poursuivre et
d'appréhender de
dangereux
criminels.



PLUS RAPIDE
de la puissance explosive
vous projette sur divers terrains -
tenez bon ou atterrissez dans les champs!

PLUS DUR
les criminels manient
des armes puissantes - mais vous aussi!
Vous pouvez tirer mais vous devez aussi éviter leurs tirs.
Des échanges de coups de feu, des camions déchargeant
leurs cargaisons sur votre capot... c'est le plus difficile des
jeux de poursuite jamais réalisés sur micro!





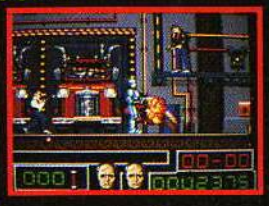
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

N DE FORCES!

Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de

ROBOCOP 2







ROBOCOP 2

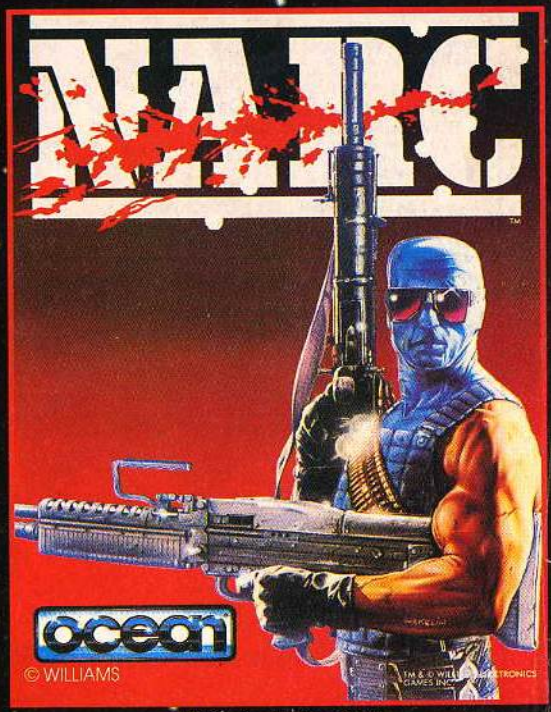
n'a que la Justice à l'esprit... une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre!
Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.



NARC - Un jeu passionnant d'arcade action avec une fin diaboliquement incroyable. Infiltrez les bas fonds du crime et recherchez le chef de l'organisation criminelle de Mr. Big ... enfin, si vous pouvez tenir jusque là.
Il faudra que vous triomphiez de son armée de gardes du corps... Des gangs de costauds en imper, tireur fou à la carrure d'un rhinocéros et l'haleine d'un bousier, des tonnes de chiens méchants, un clown psychotique ayant un sens de l'humour diabolique... Vous allez mourir mais pas de rire!







Puis viendra l'avaleur de gaz dans sa cadillac - un spécimen rare prêt à vous éliminer alors qu'il roule le long de la Grande Rue vous laissant là complètement essoufflé. Tout n'est pas si terrible!... Vous avez un hélico pour vous soutenir, une machine rutilante, un équipement solide et des bons mouvements. Et alors qui est vraiment le chef... Moi, j'ai dit que c'était Mr. Big?
Non, il est Mr. BIG!

ocean®

AMIGA · ATARI · AMSTRAD

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia,75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46.62.20.00. Télex : 631345. Fax : 46.62.25.31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel, Isabelle Moatti

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Maquette
Christine Gourdal, Marie-José Estevens

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46.62.20.00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
73/77, rue de Sèvres, 92100 Boulogne.
Tél. : (1) 46.04.88.10.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 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.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

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 : 9, 11, 13,rue du Colonel Avia, 75754 Paris Cedex 15
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 à Tilt/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 4e trimestre 1990
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 85H

10 **Tilt et Canal + décernent aux meilleurs logiciels de l'année les Tilt d'or 1990 !** Sélectionnés par un jury de spécialistes, les Tilt d'or sont le fruit de moult réunions, discussions passionnées pour ne pas dire empoignades féroces. Chacun a, en effet, ses machines fétiches, ses jeux favoris et n'hésite pas à recourir à la mauvaise foi la plus totale lorsqu'il s'agit de défendre un de ses enfants chéris. Heureusement, le rédac-chef veille ! Son immense culture ludique, sa profonde sagesse et sa grande expérience lui permettent de mettre tout le monde d'accord. Bref, voici les vingt-cinq meilleurs logiciels du monde, voire de la galaxie. Et comme vous avez toutes les veines, vous pourrez même les découvrir en action sur Canal +, du mercredi 5 au mercredi 12 décembre, présentés par l'immense Jérôme Bonaldi himself. C'est dans « Nulle Part Ailleurs », en clair et sur Canal +, à partir de 19 h 25. Yahaglou honga ! comme dirait Carali, qui va décidément finir par me coûter cher en bières et en droits d'auteur. Et, bien sûr, si vous n'êtes pas d'accord avec nos choix, vous pouvez toujours vous exprimer sur le 36.15 Tilt, rubrique Forum Tilt d'or, nous écrire ou nous téléphoner (1- 46.62.21.96).

32 **Vous ne savez pas quel cadeau offrir ou vous faire offrir à Noël ?** *Tilt*, lui, le sait. Nous vous présentons notre sélection des trois cents meilleurs jeux disponibles pour les fêtes. Nous les avons regroupés par thèmes précis : football, tennis, courses de voitures et de motos, création graphique, etc., et nous avons mis en compétition les programmes sur consoles et les logiciels sur micros. Notre but : répondre à la grande question : console ou micro ? Les amateurs de jeux d'aventure ou de simulateurs de vol choisiront les micros, les passionnés de shoot'em-up acquerront une console. En revanche, que choisiront les amateurs de simulations sportives ?

131 **1 500 logiciels testés, analysés, notés pour être sûrs de choisir sans vous tromper.** Toute l'année, les testeurs de *Tilt* jouent, notent, comparent. Notre grand récapitulatif est l'occasion de réactualiser les notes des logiciels les plus anciens et de présenter les dernières nouveautés. Classés par ordre alphabétique, les titres sont très facilement repérables. A vous de jouer !

163 **Toutes les machines d'échecs à moins de 5 000 francs** ont été testées par Jacques Harbonn. Quelle est la meilleure ? Réponse page 163.

167 **Quel ordinateur, quelle console de jeu-vidéo faut-il acheter ?** *Tilt* vous présente les bancs d'essai comparatifs les plus complets, les plus utiles pour choisir en toute connaissance de cause. Prix, fiches techniques, avis d'utilisateurs, toutes les informations essentielles...

182 **L'index des 300 meilleurs jeux présentés dans ce guide.** Indispensable pour trouver rapidement un jeu !

183 **1 000 adresses indispensables** pour trouver la boutique la plus proche de chez vous, demander une information à un constructeur, un renseignement sur un jeu. Un travail de titan réalisé par Juliette Van Paaschen.

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 34 et 37.

Meilleure animation

PRINCE OF PERSIA *Broderbund*

4D BOXING *Mindscape* — THUNDERSTRIKE *Logotron*

Meilleur graphisme

BAT *Ubi Soft*

MAUPITI ISLAND *Lankhor* — UNREAL *Ubi Soft*

Meilleur simulateur de vol

LHX ATTACK CHOPPER *Electronic Arts*

F 29 RETALIATOR *Ocean*

SU 25 SOVIET ATTACK FIGHTER *Electronic Arts*

Meilleure simulation (hors simulateurs de vol)

WOLFPACK *Mirrorsoft*

SILENT SERVICE II *Microprose* — TANK *Electronic Arts*

Meilleur jeu d'aventure

MAUPITI ISLAND *Lankhor*

OPERATION STEALTH *Delphine* — COLONEL'S BEQUEST *Sierra*

Meilleur jeu de rôle

CAPTIVE *Mindscape*

THE IMMORTAL *Electronic Arts* — CHAOS STRIKES BACK *FTL*

Meilleur éducatif

ADI *Coktel Vision*

THE LIFT *Nathan* — ECRITURES AUTOMATIQUES *Jeriko*

Meilleur jeu de réflexion/stratégie

FULL METAL PLANET *Infogrames* ex-aequo POWERMONGER *EA*

TOWER OF BABEL *Microprose*

Meilleur jeu d'action/réflexion

PIPEMANIA *Empire/Titus*

WELLTRIS *Mirrorsoft* — KLAX *Tengen/Domark*

Meilleur langage

AMOS *Mandarin Software*

BASIC 1000D *Mori* — A-DEBOG *Aroback*

Meilleur outil de création graphique

ARABESQUE *Upgrade*

CREATOR *Applications Systems* — CANVAS *Microdeal*

Meilleur outil de création musicale

CUBASE *Steinberg/Sarro* ex-aequo SEQUENCE 1000 *Fretless*

BIG BOSS *RNS*

Meilleure simulation sportive

INDIANAPOLIS 500 *Electronic Arts*

KICK OFF II *Anco/Ubi* — PANZA KICK BOXING *Loriciel*

Meilleure course auto-moto

LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE *Gremlin*

SUPER MONACO GP *Sega* — ULTIMATE RIDE *Mindscape*

Meilleur logiciel d'aventure/action

ADVENTURE OF LINK *Nintendo*

GOLD OF THE AZTECS *US Gold* — PRINCE OF PERSIA *Broderbund*

Meilleur jeu d'action

REVENGE OF SHINOBI *Sega* ex-aequo TURRICAN *Rainbow*

FIRE AND BRIMSTONE *Firebird*

Meilleur beat'em all

PC KID *Hudson Soft*

LEGENDARY AXE *Victor* — NINJA WARRIORS *Virgin*

Meilleur shoot'em up

BATTLE SQUADRON *Innerprise/Ubi* ex-aequo THUNDER FORCE III *Sega*

SIMULCRA *Microstyle*

Meilleure conversion d'arcade

PANG *Ocean*

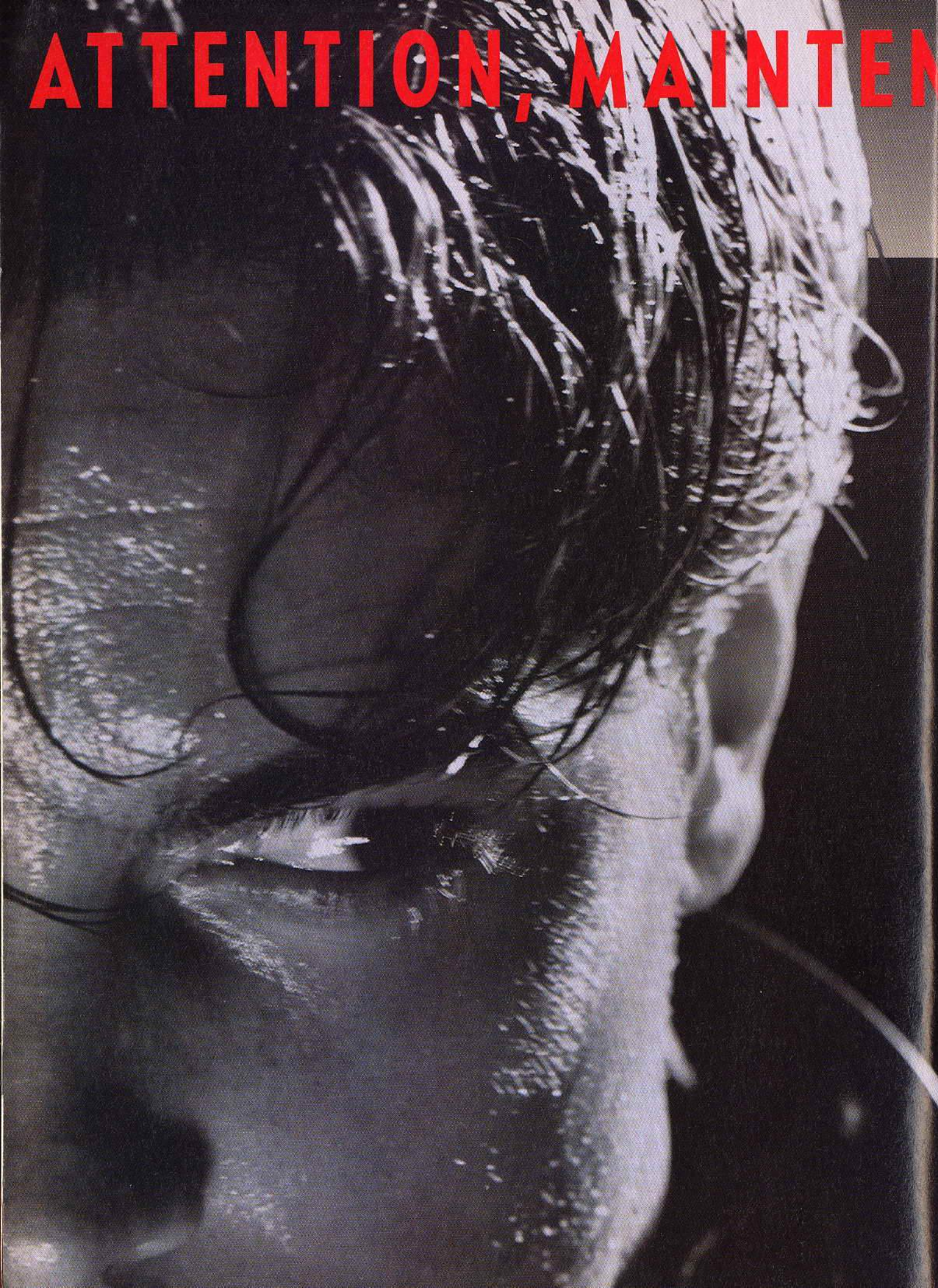
GHOULS'N GHOSTS *Sega* — GOLDEN AXE *Virgin*

Prix spécial du jury

RAILROAD TYCOON *Microprose*

Meilleur espoir

SW IV *Storm*


ATTENTION, MAINTEN

ANT FINI DE JOUER.



MEGA DRIVE®



Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA grâce au Master System Converter.

Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.

SEGA FROM Virgin

Liste des points de vente sur le 3615 code SEGA

BEVERLY PUBLICIS ETOILES

QUELQUES BONNES REP
A VOS BONNES QUEST





PC

BIEN DEBUTER SUR PC 149 F. 342 p.

LE GRAND LIVRE MS-DOS 4.0 199 F. 720 p.

LE GRAND LIVRE MS-DOS 3.3 199 F. 660 p.

LE GRAND LIVRE DE PC TOOLS Deluxe 6 195 F. 540 p.

BIEN DEBUTER dBASE III PLUS 99 F. 190 p.

BIEN DEBUTER GW/PC BASIC 99 F. 214 p.

BIEN DEBUTER MS-DOS 99 F. 272 p.

AUTOFORMATION MS-DOS 4.0 249 F avec les disquettes (5"1/4 et 3"1/2). 360 p.

SOS PC TOOLS Deluxe 6 79 F. 396 p.

LE GRAND LIVRE DE WORKS 2 195 F.

LE LIVRE DE DELUXE PAINT III 145 F. 450 p.

LE LIVRE DES MEILLEURS LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC 145 F. 352 p.

LE LIVRE DE FLIGHT SIMULATOR 3 145 F. 314 p.

LE LIVRE DU PC BASIC 299 F avec les disquettes (5"1/4 et 3"1/2). 756 p.

TRUCS ET ASTUCES IMPRIMANTES PC 195 F avec la disquette (5"1/4 ou 3"1/2) 392 p.

TRUCS ET ASTUCES MS-DOS 149 F. 244 p. 179 F avec la disquette.

TRUCS ET ASTUCES PC 195 F. 270 p.

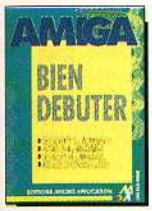
LA SAGA DES KING'S QUEST 78 F. 168 p.





ONSES
IONS.





AMIGA

BIEN DEBUTER
149 F. 336 p.

BIEN DEBUTER EN C 149 F. 272 p.

L'HISTOIRE DE LARRY 79 F. 192 p.

LA BIBLE
340 F. 390 F avec la disquette.

LA SAGA DES KING'S QUEST
78 F. 168 p.

LE GRAND LIVRE DE L'AMIGA BASIC 249 F. 710 p. 349 F avec la disquette.

LE LIVRE DE DELUXE PAINT III
145 F. 450 p.

LE LIVRE DU GFA BASIC 149 F. 392 p. 249 F avec la disquette.

LE LIVRE DES IMPRIMANTES
299 F. 264 p.

LE LIVRE DE LA MUSIQUE
199 F avec la disquette. 258 p.

LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE
199 F. 302 p.

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE
299 F avec la disquette. 347 p.

LE LIVRE DE SUPERBASE
169 F. 360 p.

LE LIVRE DES MEILLEURS LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
149 F. 320 p.

LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX
125 F. 216 p.

TRUCS ET ASTUCES 129 F. 248 p. 229 F avec la disquette.

TOOLBOX
199 F le livre et le logiciel.



ATARI

BIEN DEBUTER 129 F. 232 p.

BIEN DEBUTER EN GFA BASIC 2.0 ET 3.0 129 F. 262 p.

BIEN DEBUTER STOS 129 F. 288 p.

BOITE A OUTILS 299 F avec la disquette. 400 p.

DEVELOPPER SOUS SUPERBASE PROFESSIONAL 299 F avec la disquette. 280 p.

DISQUETTE ET DISQUE DUR 179 F. 480 p. 279 F avec la disquette.

SOS GFA BASIC 2.0 ET 3.0
99 F. 270 p.

L'HISTOIRE DE LARRY 79 F. 192 p.

LA SAGA DES KING'S QUEST 78 F. 168 p.

LE GRAND LIVRE DE L'ATARI ST
199 F. 424 p.

LE LIVRE OMIKRON BASIC
165 F. 432 p.

LE LIVRE DE SUPERBASE
169 F. 360 p.

LE LIVRE DE 1ST WORD PLUS
165 F. 224 p.

LE GRAND LIVRE DE CALAMUS
199 F. 256 p.

LE LIVRE DU DEVELOPPEUR TOME 1 199 F. 544 p.

LE LIVRE DU DEVELOPPEUR TOME 2 199 F. 370 p. 299 F avec 2 disquettes.

LE LIVRE DU GFA BASIC 3.0 199 F. 928 p. 265 F avec la disquette.

LE LIVRE DU GRAPHISME 199 F. 882 p. 299 F avec 2 disquettes.

LE LIVRE DES IMPRIMANTES
249 F avec la disquette. 534 p.

LE LANGAGE MACHINE
149 F. 326 p.

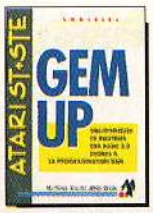
LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX
125 F. 166 p.

MIDI MUSIQUE ET SEQUENCEURS
99 F. 184 p.

TOS 1.4 ET TOS STE 99 F. 208 p.

TRUCS ET ASTUCES 299 F avec la disquette. 346 p.

LE PACK ANTIVIRUS 199 F livre et logiciel. 158 p.



COMPILATEUR GFA BASIC 3.0 350 F.

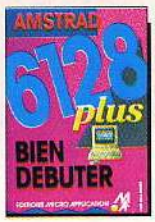
GFA ASSEMBLEUR 590 F.

GEM UP 299 F

GFA BASIC 3.0 750 F.

MISE A JOUR GFA BASIC 3.5 290 F.

ROUTINES GRAPHIQUES ET SONORES EN GFA 345 F.



BIEN DEBUTER 6128 PLUS
78 F. 192 p.

...ET BIEN PLUS ENCORE SUR 36-15 MICROAPP



WELLDONE

MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL (1) 47 70 32 44

DESIGNATION	PRIX
FRAIS D'ENVOI*	
	TOTAL TTC

*20 F si commande inférieure à 250 F / 40 F recommandé.

Nom _____

Adresse _____

Ville _____

Code postal |_|_|_|_|_|

☐ mandat ☐ chèque à l'ordre de MICRO APPLICATION

☐ carte bleue date d'expiration _____

☐ GRATUIT : je désire recevoir le catalogue MA 91

Date _____ Signature

Ti 855

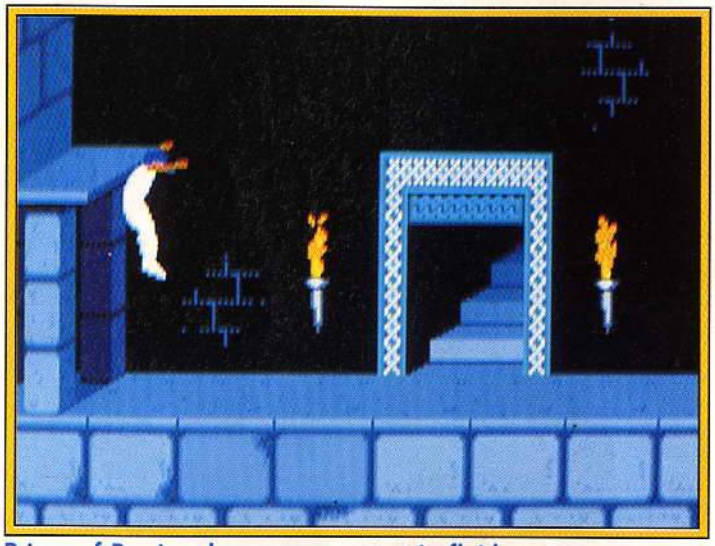
EDITIONS MICRO APPLICATION

COMME C'EST BON D'ETRE INTELLIGENT

Prince of Persia

BRODERBUND

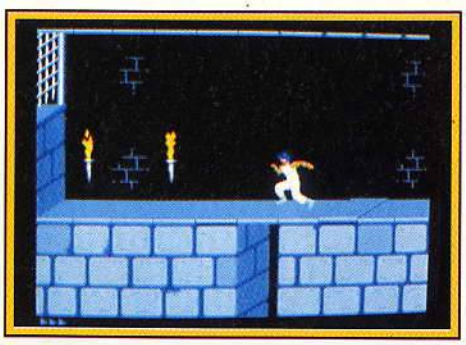
Prince of Persia, *sur* Apple II, *offrait déjà une animation à couper le souffle. Sur* Amiga, *le résultat risque d'entraîner une vague de dépression chez bien des programmeurs. Jamais nous n'avions pu admirer un travail d'une telle précision. Dany Boolauck, qui a rencontré Jordan Mechner, le créateur du jeu, à San Francisco, dévoile les raisons de notre choix...*



Prince of Persia : des mouvements très fluides.

• **Atari ST, Amiga, PC**

Une heure déjà que le jury de *Tilt* délibère sur le Tilt d'or du jeu ayant la meilleure animation. Les membres du jury rajustent leurs vêtements déchirés et massent avec douceur et attention leurs multiples ecchymoses. Oui, le débat fut animé (ça tombait bien) et chacun a pu donner son poing... de vue. « Voilà une bonne chose de faite », s'écrie notre rédac'chef en tentant de remettre un verre un peu fêlé dans la monture de ses lunettes. Il essuie la goutte de sang qui perle de sa narine gauche et ajoute d'un ton triomphant : « Nous avons nos nominés et notre Tilt d'or. »



Non seulement Prince of Persia possède une animation qui ridiculise ses concurrents, mais en plus, il profite d'une jouabilité exemplaire. En outre, l'immense plaisir de jeu qu'il procure fait de lui un beau Tilt d'or.

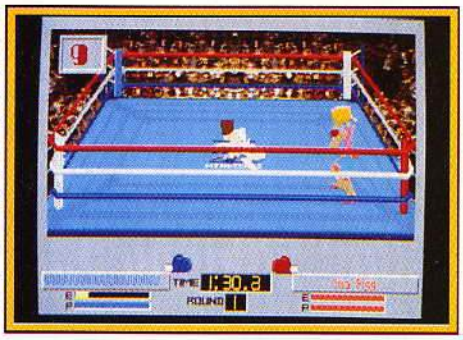


Un beau jeu d'action, surtout sur *PC*! La vitesse et la fluidité de l'animation y sont remarquables. Hélas, malgré sa bonne jouabilité et la qualité de ses graphismes, Thunderstrike ne surpasse pas Prince of Persia.

Prince of Persia, de Broderbund, vient de remporter une récompense dans la compétition la plus enviée de la micro-informatique de loisirs. Les nominés ne déméritent pas puisqu'il s'agit de *4D Boxing* de Mindscape et de *Thunderstrike* de Millenium. *4D Boxing* est une simulation sportive où les joueurs peuvent se prendre pour Mike Tyson. Dans ce combat de boxe, les programmeurs ont opté pour les graphismes vectoriels, surfaces pleines. Ce choix est inhabituel pour un tel jeu d'action mais non dénué d'intérêt. L'animation des personnages est on ne peut plus réaliste. C'est même surprenant de voir à quel point les mouvements sont coulés. Hélas, tout cela se fait au détriment de la qualité des graphismes. Les formes cubiques et triangulaires qui représentent les personnages ne sont pas très convaincantes. *Thunderstrike*, en revanche, ne surprend pas. Il s'agit d'un combat entre vaisseaux aériens dans un monde futuriste. Vous pilotez un vaisseau avec pour mission de protéger vos bases des attaques ennemies. Là encore, les graphismes vectoriels, surfaces pleines, sont à l'honneur. Les Britanniques maîtrisent bien les routines de ce mode graphique. Pas étonnant donc que l'animation de ce programme soit à la fois fluide et rapide.

Pour battre ces deux jeux dont les animations sont excellentes, il fallait que le gagnant soit largement au-dessus du lot. C'est le cas avec *Prince of Persia*. Dans cette arcade/aventure, il s'agit pour le joueur de s'échapper des donjons d'un méchant vizir et de sauver une belle princesse captive. Ici, les mouvements du héros sont criants de vérité ! Par exemple, la course du personnage, ses sauts, les combats à l'épée sont d'une fluidité démentielle ! En outre, le soin avec lequel le jeu a été conçu dépasse, et de loin, les meilleurs jeux d'arcade/action du moment ! *Prince of Persia* n'est primé que pour son animation, c'est un fait. Sachez, toutefois, que le jury de *Tilt* a pris le soin de ne primer que des jeux capables de vous procurer des heures de plaisir, y compris dans les catégories « techniques » comme celle de l'animation. *Prince of Persia* est un superbe Tilt d'or que mérite largement Jordan Mechner, son créateur.

Dany Boolauck

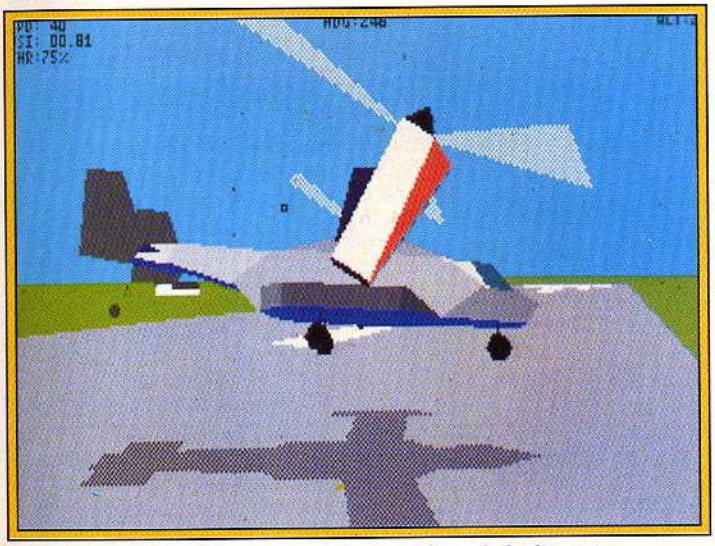


4D Boxing : un beau jeu de combat qui, par la qualité des mouvements des boxeurs, donne une autre dimension au jeu. La spectaculaire utilisation de graphismes 3D n'a pas suffi pour détrôner le vainqueur de cette catégorie.

LHX Attack Chopper

ELECTRONIC ARTS

Sacré meilleur simulateur de vol de l'année,* LHX Attack Chopper *mérite vraiment son titre. Ce simulateur d'hélicoptère est une petite merveille, d'une fidélité hors normes ! A découvrir d'urgence...



LHX Attack Chopper : LE simulateur de vol de l'année.

• **PC**

Dans les ciels de vos *PC*, *Atari ST* et *Amiga*, les simulateurs de vol étaient nombreux à concourir pour la palme 90. Nos pilotes ont mené des centaines d'assauts, ont tracé sur toutes les cartes d'état major des trajectoires savantes, visant tout aussi bien à ressentir le frisson de l'arcade que le plaisir d'une stratégie haut de gamme.

L'escadrille de tête vient de prendre son vol vers le podium de *Tilt* : en tête de la formation, l'incroyable hélicoptère de *LHX Attack Chopper* ravit sans problème le Tilt d'or 90 du meilleur simulateur de vol et de combat aérien. Dans son sillage, ailes contre ailes, le plus récent *SU-25 Soviet Attack Fighter* côtoie sur *PC* l'excellent *F 29 Retaliator* sur *Atari ST* et *Amiga*.

LHX Attack Chopper nous a surtout séduits pour l'originalité de son vol et la beauté de sa mise en place graphique. Quel plaisir en effet de retrouver toute la richesse du pilotage hélicoptère, alors que l'on connaît déjà par cœur les réactions des jets de la micro ludique. En arrêt au-dessus de l'objectif, l'appareil pivote sur lui-même, vise de son nez meurtrier la cible qu'il va bientôt abattre. Un plongeon, une rotation qui fait valser le décor sans le moindre à-coup, voilà ce que j'appelle du vrai combat aérien !

LHX développe des vues extérieures 3D à vous couper le souffle, des animations géniales pour peu que l'on possède un *PC* puissant. Et si le pilotage plus complexe d'un hélico ouvre bien sûr des stratégies nouvelles (comment, aux commandes d'un avion, se cacher, à l'arrêt, derrière une montagne ?), on retrouve ici toute la richesse stratégique des grands simulateurs actuels. Rien à dire, c'est un Tilt d'or garanti 100 % arcade et simulation !

Entre *SU-25 Soviet Attack Fighter* et *F 29 Retaliator*, le combat est plus subtil. *F 29* offre bien sûr des écrans plus beaux que son confrère de vol. Ses animations sont coulées, ses paysages d'un réalisme idéal pour l'ambiance d'une mission, de quoi lui concéder la palme de l'aspect « arcade » de la simulation. En revanche, si l'on parle stratégie et suivi des missions, vive la complexité de *SU-25*, qui détrône même *Flight of the Intruder* et son vol en formation, comme l'explique plus loin notre challenge.

F 29 manque de répondant dans ce domaine, ses missions sont trop brèves et prennent en compte un terrain de manœuvre trop restreint pour espérer rivaliser avec celles de ses concurrents.

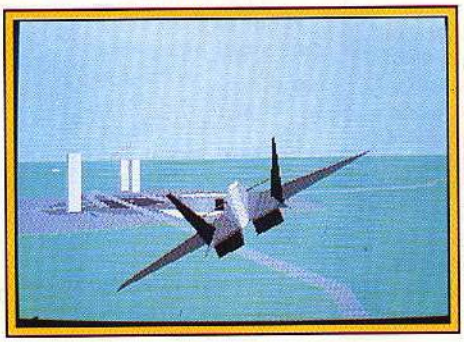
Il faut en ce sens rappeler que *SU-25* n'est pas encore disponible sur *ST* ou *Amiga*. Comme souvent dans la simulation aérienne, les logiciels sont développés sur *PC*, avant d'être adaptés sur d'autres machines.

Il en va de même pour *LHX Attack Chopper*, un Tilt d'or 90 qui ne comblera malheureusement que les possesseurs de *PC*. Mais c'est ainsi, les pilotes de l'année doivent admettre que seul le *PC* peut actuellement offrir une ludothèque simulation vraiment performante.

Olivier Hautefeuille



S'il profite de la même stratégie que tous ses confrères, LHX développe en plus un pilotage hélico passionnant et difficile, ainsi qu'une gestion 3D surfaces pleines géniale sur un PC puissant.



Il est beau, il est souple, il est avant tout « arcade » ! F 29 Retaliator prend la succession de Falcon, mais d'un handicap certain : ses missions sont trop brèves et ses terrains de jeu trop restreints.



Même si ses menus stratégiques n'offrent pas le célèbre vol en formation de Flight of the Intruder, SU-25 propose des missions passionnantes et graphiquement très bien développées sur PC.

Wolfpack

MIRRORSOFT

Trois très grands jeux étaient en compétition pour le Tilt d'or de la meilleure simulation, hors simulateurs de vol.* Wolfpack *l'emporte sans contestation possible. Mise en scène splendide et stratégie passionnante le placent en haut du podium.



Détrôner Silent Service, le pari réussi de Wolfpack !

• PC

Aux côtés des softs de vol et de combat aérien, si nombreux sur le marché qu'ils constituent à eux seuls un genre à part entière, les simulations micro progressent chaque année vers plus de réalisme.

En 1990, les programmeurs se sont plus que jamais acharnés sur la beauté visuelle et sonore des jeux, mais aussi et surtout sur la complexité et la souplesse de leurs stratégies.

De même qu'*Indianapolis 500* a décroché un Tilt d'or grâce à sa dualité arcade/simulation, *Wolfpack* se hisse au sommet du podium pour les mêmes atouts : la mise en scène de ses combats est splendide et sa stratégie aussi puissante que modulable. C'est LE simulateur de l'année.

Quant aux nominés 90, il s'agit de l'excellent *Silent Service II* et du superbe *Tank*, anciennement nommé *Abrams Battle Tank Simulation*.

Ces trois logiciels laissent derrière eux des titres fameux mais de moindre intérêt comme le montre le challenge simulation, tels *Das Boot*, un soft joli et très « arcade », mais faible en stratégie, ou *Sherman M4* dans le domaine blindé.

Wolfpack est un grand simulateur qui allie action et stratégie sur les *PC* haut de gamme !

Jouer à *Wolfpack*, c'est enfin retrouver, et en mieux, les frissons jamais égalés jusque-là de l'ancien *Silent Service*. C'est le premier atout de ce Tilt d'or 90. L'approche d'un navire ennemi, le doux ronron des moteurs et les explosions de feu et de fer qui éclairent l'océan d'un éclat meurtrier créent une ambiance tellement prenante qu'elle surpasse à mon sens tout ce que l'on connaissait jusque-là, et ce même dans le domaine aérien. La gestion de la carte-son sur *PC* est en plus l'une des mieux conçues que je connaisse. Musique et bruitages s'y complètent parfaitement.

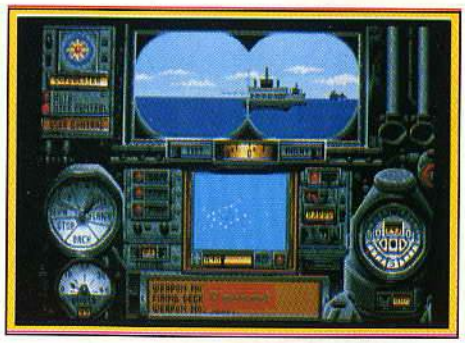
Ces qualités de mise en scène, *Wolfpack* les partage avec *Silent Service II*. En revanche, là où il fait encore plus fort que son confrère, c'est dans la richesse de sa stratégie. Non seulement vous pourrez ici contrôler au choix la flotte sous-marine ou la flotte marine, mais il vous sera également possible de mettre en place vos propres missions, c'est-à-dire de placer sur la carte du combat un certain nombre de navires alliés et ennemis.

Dans *Wolfpack*, on peut de ce fait contrôler simultanément plusieurs vaisseaux, ce qui constitue un « plus » des années 90, et que l'on retrouve également dans *Tank*.

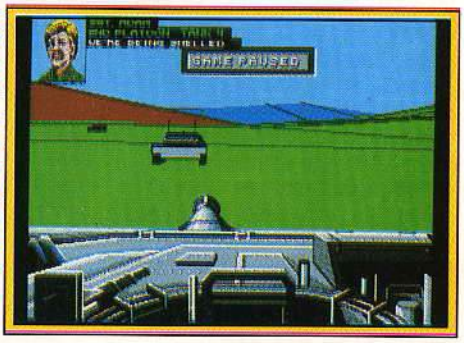
Ce dernier titre est quant à lui excellent, mais développe une stratégie et des qualités graphiques inférieures à celle de *Wolfpack*. Nominé seulement, il surpasse tous les autres simulateurs de combat blindé.

Voici donc le top niveau de la simulation de l'année 90. *Wolfpack* est vraiment un logiciel à connaître, même si le combat naval n'est pas votre domaine de prédilection. Plus faibles que le Tilt d'or – côté stratégie pour *Silent Service II* et côté graphisme pour *Tank* –, les deux nominés restent d'excellents programmes.

Olivier Hautefeuille



Que l'on contrôle les sous-marins ou les destroyers, le mode « construction » de Wolfpack ouvre des stratégies variées. A vous de choisir un jeu essentiellement arcade, ou plutôt une partie « de fond ».



C'est le contrôle simultané de vingt tanks qui ouvre une stratégie passionnante. Toutefois, le contexte graphique et sonore de Tank n'égale en rien celui de Tilt d'or 90. Un excellent programme, attendu sur 16 bits.

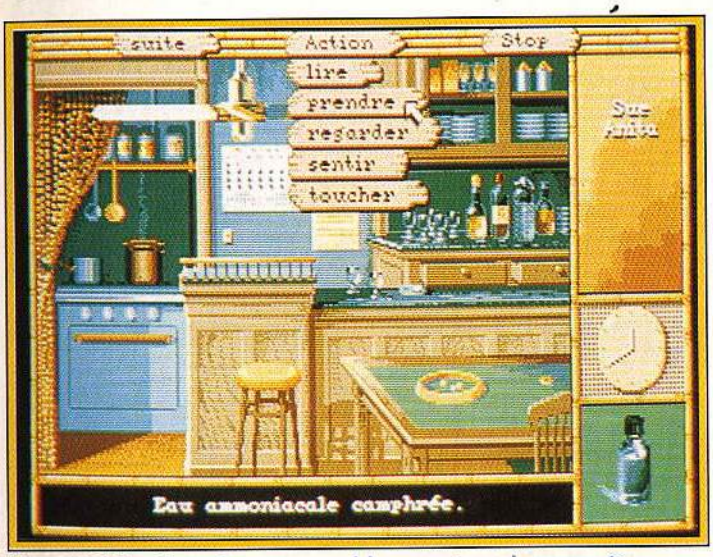


A la hauteur de son grand frère, sans aucun doute, Silent Service II est aussi beau que Wolfpack. Mais, même si l'option « guerre suivie » est intéressante, sa stratégie est moins complète.

Maupiti Island

LANKHOR

Tous les spécialistes de l'aventure de* Tilt *ont été d'accord.* Colonel's Bequest *et* Opération Stealth *sont de superbes logiciels mais* Maupiti Island *les dépasse. Du graphisme au scénario, de la synthèse vocale à l'interactivité, tous les éléments du jeu ont été peaufinés avec passion. Un immense bravo à toute l'équipe de Lankhor !



Maupiti Island, un incontournable pour tous les enquêteurs.



Actionné par la souris, le ventilateur coupe tranche à tranche l'air épais comme du manioc... Graphismes haut de gamme, animation et bruitages savants, Maupiti est l'aventure la plus achevée de l'année.

● **Atari ST, Amiga**

Si l'on ne tient pas compte des jeux de rôle qui constituent comme chaque année leur propre rubrique, l'aventure micro 90 offre bien moins de bons titres que l'année passée.

Mêlant de ce fait aventures de langues française et anglaise pour un même challenge, les enquêteurs de *Tilt* n'ont eu aucun mal à couronner les trois plus belles quêtes de ces douze derniers mois.

Nominés pour l'année 1990, *Opération Stealth* et *Colonel's Bequest* font tous deux partie de la catégorie la plus représentée du moment, celle de l'aventure animée.

Mais en tête de liste, au sommet des sommets, seul l'extraordinaire *Maupiti Island* pouvait assumer un Tilt d'or.

Comme le *Manoir de Morteville* il y a deux ans, cette enquête est à l'aventure ce que *Flight Simulator* est aux simulateurs de vol : le top niveau du réalisme, du « sérieux » !

Maupiti Island, c'est deux ans de travail pour une équipe de programmeurs haut de gamme. Et cela se sent ! Les graphismes de cette aventure sont superbes, soignés à l'extrême, comme digitalisés... mais il s'agit de dessin ! En plus, sur chaque tableau fixe, quelques éléments viennent sans cesse contrôler l'ambiance et le réalisme de la mission.

Une mouche qui passe, les visages qui s'animent lorsque la synthèse vocale entre en action, une fontaine qui roucoule...

C'est beau !

L'interactivité joueur/micro est le deuxième atout de ce programme. Le maniement souris de *Maupiti Island* est à ce point complet qu'il est possible de mener à bout les manœuvres les plus délicates sans jamais toucher au clavier de son ordinateur. Enfin, c'est la construction de l'énigme qui nous a le plus séduits. Pas question ici de se laisser mener par une trame figée par les concepteurs du programme. Le joueur agit comme il l'entend, récolte peu à peu des informations qu'il devra interpréter, des indices ou des déclarations qu'il lui faudra classer, analyser, confronter.

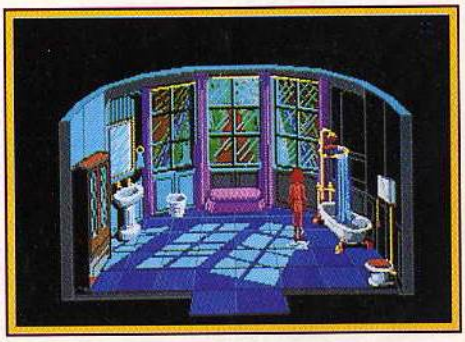
A long terme, aucune autre aventure ne peut faire bouillir vos petites cellules grises aussi bien que ce titre !

Aux tableaux fixes de *Maupiti Island*, *Colonel's Bequest* et *Opération Stealth* opposent l'aspect plus ludique de leurs animations. Manier son personnage en 3D à l'écran, voici sans doute l'une des mises en place graphiques les plus appréciées actuellement.

Chacun de ces deux softs possède des atouts remarquables. Pour *Colonel's Bequest*, c'est la non-linéarité de la mission qui comblera les amateurs de Sierra.

Opération Stealth profite quant à lui d'une maniabilité souris exemplaire et d'un contexte graphique et souris très travaillés. Toutefois, votre progression est ici rigide, sous le contrôle total d'un scénario convaincant mais statique. A quand le cumul de toutes ces qualités ? Imaginez des graphismes et un scénario à la *Maupiti*, une animation du joueur à la *Colonel's Bequest* ou *Opération Stealth*...

Olivier Hautefeuille



Un premier meurtre, une odeur de cigare et des suspects à la pelle, Colonel's Bequest est la seule production Sierra originale de cette année. Animation 3D et scénario interactif, un grand titre.

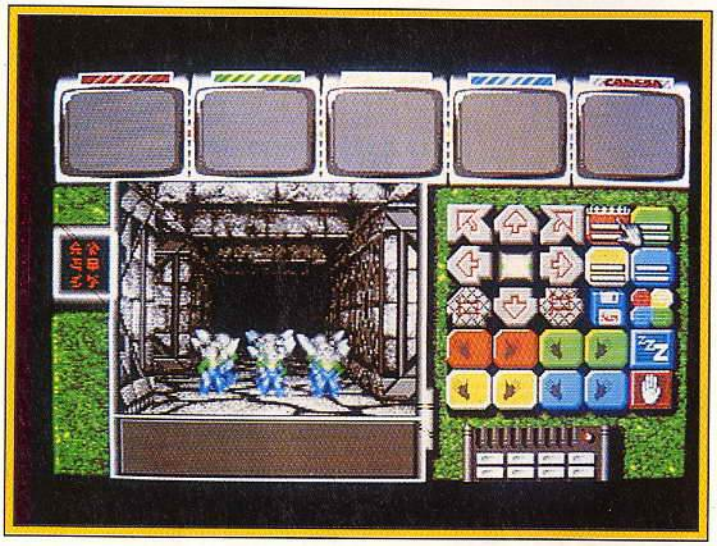


Opération Stealth, bâti sur le moule des Voyageurs du Temps, un Tilt d'or 89, a séduit toute la rédaction de Tilt pour la vitalité et la logique de son jeu. Une aventure très linéaire mais vraiment bien conçue.

Captive

MINDSCAPE

Les passionnés de jeux de rôle n'ont pas de soucis à se faire : chaque année voit fleurir de nouveaux softs toujours plus beaux, toujours plus riches.* Ultima VI, Chaos Strikes Back, Champions of Krynn, The Immortal, Captive *sont autant de logiciels indispensables aux passionnés. L'un d'entre eux domine pourtant cette sélection :* Captive. *Jacques Harbonn explique pourquoi...



Captive : des décors différents d'une planète à l'autre.

• Atari ST, Amiga

L'attribution du Tilt d'or 90 des jeux de rôle a été particulièrement difficile. Ainsi d'excellents logiciels comme *Ultima VI* et *Champions of Krynn* ont finalement été écartés de la liste des nominés. Ils n'ont pas démérité mais n'apportent pas suffisamment de nouveauté. Trois logiciels sont restés en lice : *Chaos Strikes Back*, de FTL, *The Immortal*, d'Electronic Arts, et *Captive*, de Mindscape.

C'est ce dernier qui remporte le Tilt d'or 90.

Chaos Strikes Back est la suite du célèbre *Dungeon Master*. La barre de difficulté est haut placée et l'on se retrouve dès le début dans les mêmes transes que dans les moments les plus difficiles du premier épisode. S'il n'y a que peu de nouveaux monstres et pas de sorts particuliers à cette suite, en revanche, les pièges sont encore plus vicieux. Les graphismes des donjons sont excellents, ceux des monstres très bien finis et l'ergonomie est véritablement sans reproche. Toutefois, le manque de réelles nouveautés nous a incités à offrir la palme à un autre programme.

The Immortal inaugure pour sa part un genre nouveau. Il mêle avec bonheur action, aventure et jeu de rôle et, surtout, le scénario réserve sans cesse de nouvelles surprises. Les nombreux objets que l'on trouve dans le donjon doivent être utilisés avec précaution, une grande partie d'entre eux révélant des pièges surprenants. Le but même de votre quête va évoluer au cours de l'aventure et vous serez amené à faire alliance avec ceux que vous combattiez naguère ou même à vous opposer à celui que vous étiez censé sauver. La réalisation est superbe avec une perspective isométrique finement travaillée et une animation remarquable, seuls les bruitages laissant à désirer. En fait, le seul point qui a empêché *The Immortal* d'accéder au Tilt d'or ex-aequo avec *Captive* est qu'il ne respecte pas la règle d'or des jeux de rôle, à savoir la montée en puissance par amélioration des caractéristiques de base. *Captive*, dernier venu de ces programmes, s'apparente à plus d'un titre à *Dungeon Master*, mais de nombreux points ont été améliorés. Tout d'abord, l'aventure se déroule principalement en intérieur, les extérieurs n'étant toutefois pas exclus. Les quatre robots que vous contrôlez sont formés d'une série de pièces maîtresses dont l'état conditionne le fonctionnement général. Autre nouveauté : les points d'expérience accumulés peuvent être utilisés pour améliorer les qualités de votre choix. Les donjons de *Captive* recèlent aussi bien des créatures du domaine de l'héroïc fantasy que de la science-fiction. L'aspect des souterrains varie d'une planète à l'autre et ils sont encore plus beaux que ceux de *Dungeon Master*. Une ergonomie parfaite, des difficultés plus fines encore que son « modèle » et une ambiance sonore tout aussi riche, *Captive* mérite amplement son Tilt d'or.

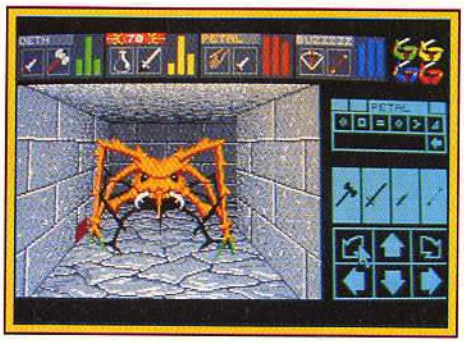
Jacques Harbonn



Dans Captive, les monstres sont redoutables et les difficultés diverses et subtiles. La gestion des différents éléments constitutifs des robots apporte une nouvelle dimension, ainsi que le choix de passage de niveaux.



La quête de The Immortal vous mène de surprise en surprise. L'habile mélange d'action, d'aventure et de rôle enrichit l'entreprise. L'animation est un modèle du genre et le relief excellent. Un jeu prenant et difficile.

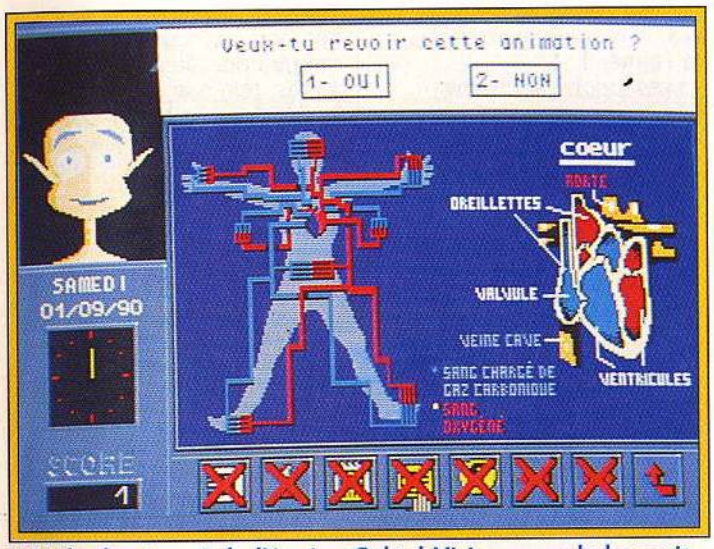


Chaos Strikes Back passionnera tous ceux qui ont déjà tremblé dans Dungeon Master. La difficulté est bien plus grande, les pièges vraiment retors et les quelques nouveaux monstres redoutables.

A.D.I.

COKTEL VISION

Brigitte Soudakoff, notre spécialiste des logiciels éducatifs, a tranché : c'est Coktel Vision qui, cette année, a créé le meilleur soft dans ce domaine.* A.D.I. *remporte donc le Tilt d'or. Encore bravo !



ADI, le dernier-né de l'équipe Coktel Vision, a un bel avenir.

• Amiga, Atari ST, Compatible PC

Dur dilemne, chaque année renouvelé, choisir le meilleur logiciel éducatif représente parfois un casse-tête sans fin, car la concurrence est rude. Mais, il y a des années où un logiciel sort très nettement du rang et se fait particulièrement remarquer. Alors, évidemment, le choix n'en est que plus facile. Parmi les trois nominés, *The Lift* de Retz, *Ecritures automatiques* de Jériko et *A.D.I.* de Coktel Vision, le dernier remporta tous les suffrages.

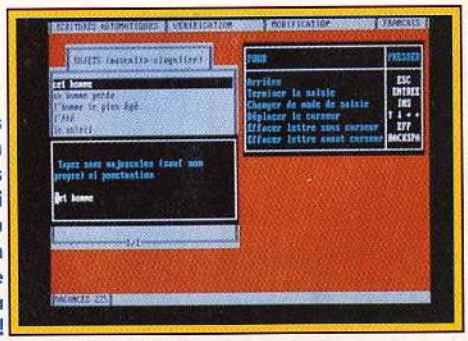
Ces programmes possèdent tous les trois d'incontestables qualités pédagogiques et graphiques. La conception est originale, le contenu élaboré avec soin et la présentation très soignée. *The Lift*, distribué par Nathan, réunit tous ces avantages et permet d'aborder l'anglais de façon très vivante et colorée grâce à un scénario bien ficelé qui met l'accent sur la compréhension de la langue écrite. Le lexique qui représente un outil important, en l'occurrence, manque cependant de vocabulaire, c'est pourquoi ce programme n'obtient pas la première place.

Ecritures automatiques, tout à fait original, a pour objectif de produire des textes en s'amusant. Le contenu est dense, les possibilités proposées sont très importantes ; voilà un logiciel qui permet de dédramatiser l'approche tant grammaticale que sémantique de la langue. Bien que primé au concours national de scénarios, il lui manque une dimension graphique importante quand l'on s'adresse à de jeunes utilisateurs, ce qui n'est certes pas le cas d'*A.D.I.*

Plus qu'un programme, *A.D.I.* est un concept tout à fait original, d'une facture complètement révolutionnaire, bref, une innovation en matière de logiciels éducatifs.



The Lift : l'apprentissage de l'anglais à travers une aventure haute en couleurs. L'ascenseur est l'élément principal car on y trouve toutes les commandes. Il vous reste à frapper à la bonne porte.



Ecritures automatiques : un logiciel aux multiples possibilités qui permet de créer du texte tout en s'amusant. Une bonne invitation à la création !

Il a été conçu avec le concours de psychologues, d'enseignants et d'ergonomes. Toute l'originalité de cet *Accompagnement Didactitiel Intelligent* réside dans la présence d'un drôle de petit personnage, ADI, présent tout le temps pour stimuler, motiver et guider l'enfant au cours de son apprentissage. Réalisé en 3D, ADI peut prendre toutes les mimiques humaines et intervenir en temps réel en fonction du comportement de l'enfant face à son travail ; celui-ci n'est donc jamais seul, ADI lui apportant une aide personnalisée en toute circonstance. Les applications ou matières sont traitées de façon classique mais néanmoins ludique et graphique.

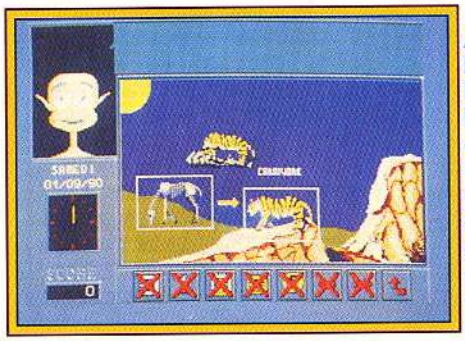
Ce programme couvre plusieurs domaines dont les maths, le français, l'anglais et bien d'autres à venir, et s'adresse aux élèves du CE1 et à la 3e. Chaque matière comporte différents chapitres présentés de façon très colorée avec rappels de cours, aidés de la résolution et outils nombreux disponibles à tout moment.

Une alternance exercices et jeux permet une récréation bien méritée et, une fois le travail terminé,

A.D.I. garde tout en mémoire ce qui permet d'avoir une idée très précise de l'évolution du travail effectué. Son prix est tout à fait abordable et de plus il est multicompatible *Amiga* et *Atari*.

Autant d'éléments qui nous ont donc fait craquer pour ce programme et c'est pourquoi, d'un commun accord, nous lui décernons le Tilt d'or 90 !

Brigitte Soudakoff



ADI : un petit bonhomme qui suit l'enfant tout au long de son apprentissage. L'environnement est convivial et le graphisme très attrayant. Une conception toute nouvelle du logiciel éducatif.

TILT D'OR

ex-aequo

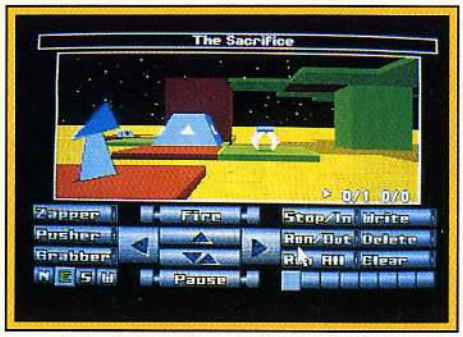
Full Metal Planet

INFOGRAMES

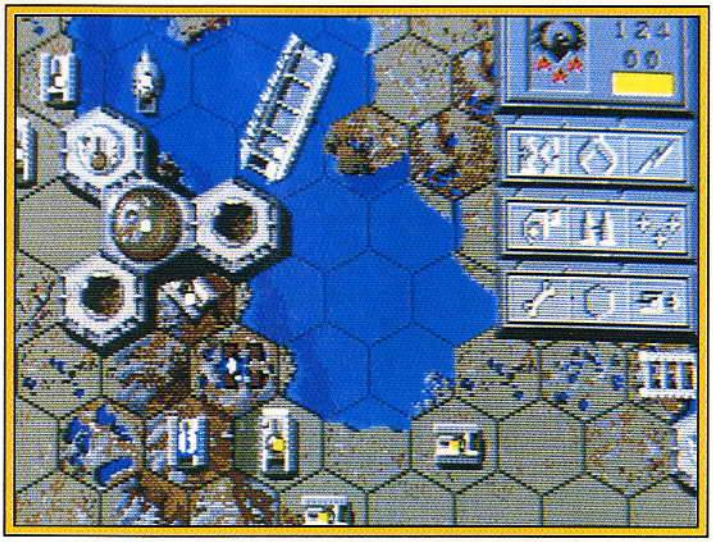
Powermonger

EA

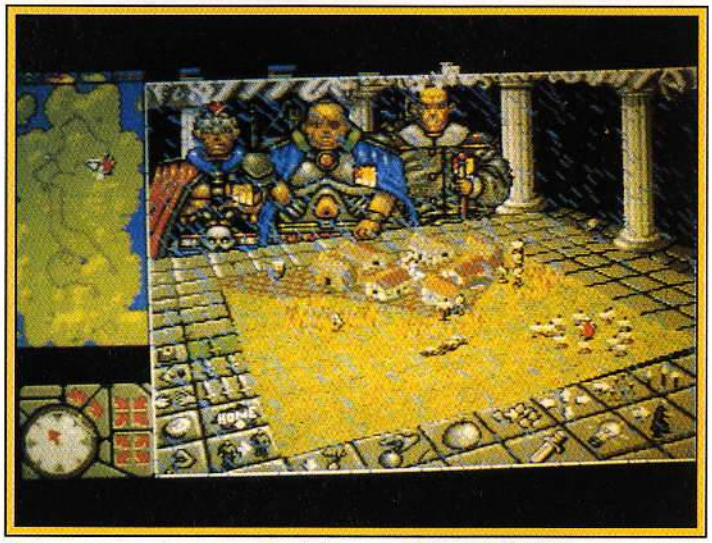
A ma droite, Jean-Loup Jovanovic et Jacques Harbonn. A ma gauche, Dany Boolauck. Les deux factions sont sur le point d'en venir aux mains. Ils ne céderont jamais : si leur jeu favori n'est pas Tilt d'or, ils sont prêts à en venir aux plus terribles extrémités. Les autres journalistes sont partagés. Entre les deux leurs cœurs balancent. Jean-Michel Blottière tranche :* Full Metal *et* Powermonger *seront ex-aequo...



Tower of Babel propose des graphismes 3D surfaces pleines superbes, et des animations d'une grande fluidité. Le jeu est très prenant, bien qu'à mon goût un peu facile. L'éditeur de niveaux est vraiment génial !



Full Metal Planete : la base ennemie est en mauvaise posture !



Powermonger : un monde très complexe et réaliste.

• Atari ST, Amiga

Ce Tilt d'or a sans doute été le plus discuté de l'année : d'un côté, les fervents partisans de *Full Metal Planete*, de l'autre, ceux de *Powermonger*. Il nous a été impossible de trancher tant les deux jeux sont bons ; ils sont donc ex-aequo et remportent tous deux la palme.

Full Metal est un wargame tiré d'un jeu de plateau, où l'on retrouve les classiques cases hexagonales et les tours de jeux. Débarqué sur une planète instable, vous devez ramasser en vingt-cinq tours le maximum de métal et – si possible – capturer ou détruire les bases ennemies. Vous disposez pour cela d'un certain nombre de véhicules (crabes ramasseurs, tanks, sous-marins...) dont les capacités sont influencées par le terrain. Ce soft permet de mixer librement joueurs humains et contrôlés par l'ordinateur (jusqu'à quatre) ; la rapidité de jeu est son point fort : moins d'une heure par partie. Les retournements de situation sont fréquents, la difficulté bien dosée et l'ergonomie très soignée. Les graphismes sont bons (moins que ceux de *Powermonger*), des sons digitalisés agrémentent le jeu et les petites notes d'humour ne gâchent rien. C'est, à mon avis, le meilleur jeu français de l'année !

Powermonger, au premier abord, ressemble à *Populous* (il est d'ailleurs réalisé par les mêmes programmeurs). Très rapidement, ce jeu révèle ses vraies possibilités. La simulation est ici poussée au maximum : les saisons passent, les oiseaux migrent au printemps et en automne, les hommes construisent, pêchent ou inventent de nouvelles armes..., le tout en temps réel. Vous dirigez une armée (au début petite), et vous devez conquérir l'île où vous êtes pour pouvoir passer à la suivante. Chaque partie peut prendre des heures, et vous devez faire attention à tout : votre nourriture, vos relations avec les autres groupes (paysans et armées adverses), le moral de vos troupes... J'ai eu autant de plaisir à jouer qu'à regarder simplement le monde évoluer sous mes yeux : cet univers est d'une richesse exceptionnelle.

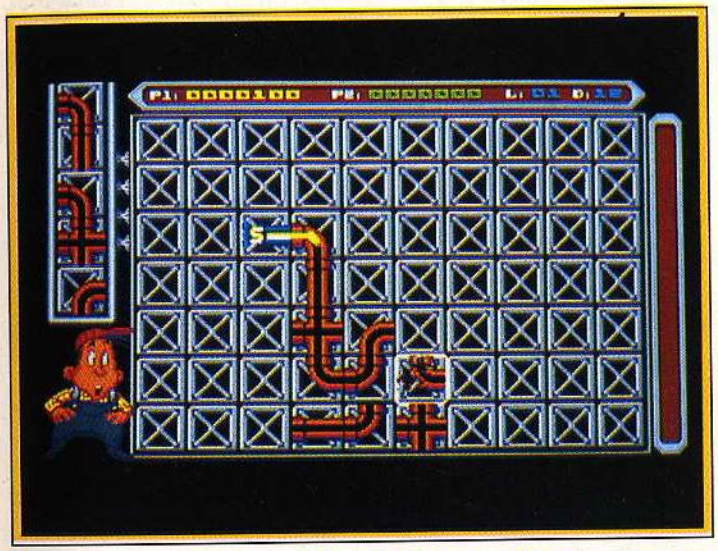
Tower of Babel, également très bon, est néanmoins un rang en dessous des deux autres, non pas au niveau de la réalisation – qui est superbe – mais de l'intérêt et du plaisir qu'il procure. Il s'agit d'un casse-tête, représenté en 3D surfaces pleines. Onze groupes, chacun constitué de neuf tours (sur quatre étages) forment les 99 niveaux du jeu. Vous dirigez, selon la tour, de un à trois robots arachnoïdes programmables, chacun ayant sa fonction (pousseur, tireur ou ramasseur), pour résoudre le problème posé : ramasser un certain nombre de Klondikes et/ou détruire un certain nombre d'objets, parfois en temps limité. Les options sont nombreuses, et les graphismes superbes. Le jeu possède des niveaux « apprentissage » et un éditeur de tours particulièrement bien réalisé, qui permet, au besoin, d'en renouveler l'intérêt.

Jean-Loup Jovanovic

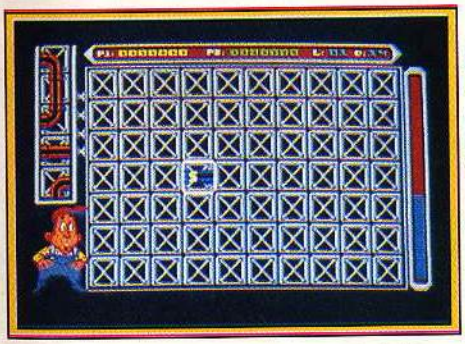
Pipemania

EMPIRE

Klax et Welltris sont de très grands jeux. Nous aurions pu sans déchoir leur donner un Tilt d'or. Pourquoi alors donner notre prix à Pipemania ? Tout simplement parce que ce jeu, s'il est aussi stressant et passionnant que ses adversaires, offre une dimension supplémentaire : l'originalité...



Pipemania : un cauchemar de plombier cette histoire d'eau !



Pipemania : après les problèmes de robinet, voici les problèmes de tuyauterie. L'eau coule déjà dans votre canalisation, alors tâchez de ne pas vous emmêler les tuyaux. Un casse-tête infernal.

• **Amiga, Atari ST et PC**

Nous avons eu l'embarras du choix dans cette catégorie. Toutefois, *Pipemania*, *Welltris* et *Klax* se sont rapidement imposés comme les meilleurs jeux d'action/réflexion et *Pipemania* a remporté le Tilt d'or de haute lutte, grâce à son originalité.

Ce programme est un véritable cauchemar de plombier. Il n'est vraiment pas évidement de construire de longues canalisations alors que l'eau commence déjà à circuler dans les tuyaux. Vous utilisez les pièces qui se présentent dans un ordre aléatoire et il est indispensable d'anticiper si vous ne voulez pas vous retrouver bloqué très rapidement. Tâchez d'utiliser le maximum de croisements, d'une part en raison des bonus qu'ils peuvent vous rapporter, mais aussi parce que cela vous permet d'utiliser au mieux l'espace disponible. On se plante lamentablement lors des premières parties, mais on se régale une fois que l'on maîtrise ce principe. Les choses se compliquent nettement dans les niveaux supérieurs, avec l'apparition d'obstacles, puis de pièces à sens unique qui vous poseront bien des problèmes. Heureusement, un système de codes vous permet de reprendre une partie à partir du dernier niveau atteint. On appréciera également le changement apporté par les tableaux de bonus, ainsi que la présence d'une option deux joueurs. *Pipemania* figure parmi les programmes les plus stressants de l'année mais, à l'instar de *Tetris*, on y revient sans cesse dans l'espoir d'améliorer son score.

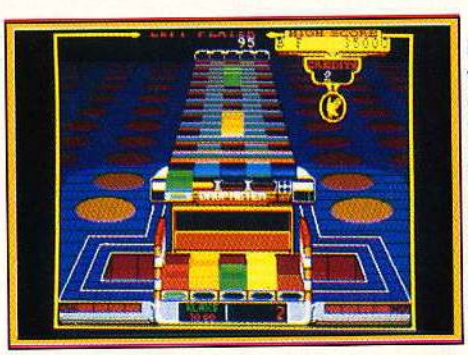


Le créateur de Tetris nous propose Welltris, un nouveau programme infernal, qui est aussi envoûtant que le précédent. Les pièces se suivent et ne se ressemblent pas, mais l'essentiel est de garder la tête froide.

Welltris était un concurrent sérieux dans la course au Tilt d'or d'action/réflexion et il faut bien reconnaître que ce programme n'est pas moins passionnant que le précédent. Si, finalement, le Tilt d'or lui échappe, c'est pour la simple raison qu'il s'agit d'un remake de *Tetris*. Toutefois, il ne peut être assimilé à un simple clone de son illustre prédécesseur. Cette fois, le récipient est vu de dessus et vous faites glisser les pièces le long des parois. Il faut bien calculer son coup car, si une pièce déborde sur un côté, cette paroi vous est interdite durant un certain temps, ce qui complique sérieusement la vie. Le concept de ce programme n'est pas aussi novateur que celui de *Tetris*, mais il présente suffisamment d'intérêt pour que l'on ait toutes les peines du monde à s'en détacher.

Klax, enfin, pouvait également prétendre au titre de meilleur programme d'action/réflexion de l'année, dans la mesure où ce jeu d'arcade d'Atari Games est si prenant qu'il a été adapté sur presque tous les formats. Le Tilt d'or lui échappe surtout parce qu'il n'est pas aussi original que le vainqueur, mais également parce que la difficulté augmente trop rapidement pour que l'on puisse vraiment améliorer son score. Vous devez former des figures en utilisant les pièces de couleur qui arrivent sur un tapis roulant et plus elles sont compliquées, plus vous marquez de points. Dans les premiers niveaux, on tente de former des diagonales ou des rangées de quatre ou cinq pièces, mais lorsque le rythme s'accélère, il ne faut plus chercher à finasser.

Alain Huyghues-Lacour

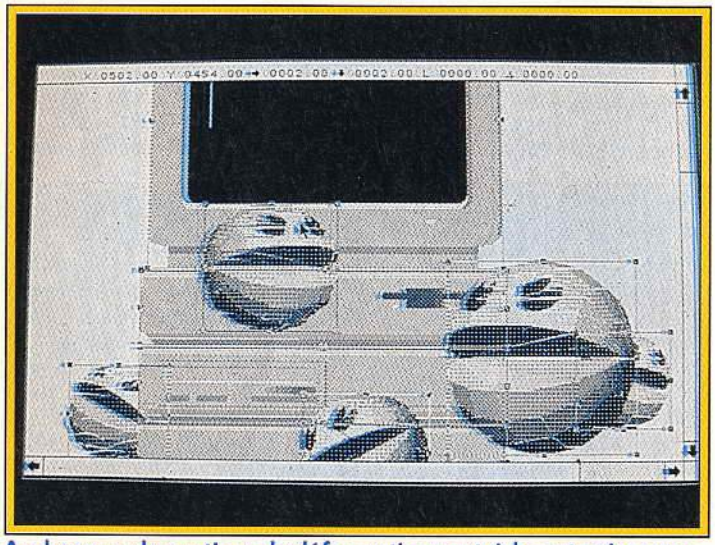


Klax : après Tetris, voici un nouveau jeu d'arcade qui rend fous les joueurs les plus endurcis. Formez des figures avec des pièces de la même couleur, mais ne craquez pas quand la vitesse de défilement s'accélère.

Arabesque

UPGRADE

1990 aura vu fleurir un nombre impressionnant de logiciels de création graphique. Eliminer* Dali 3 *ou les versions* ST *et* PC *de* Deluxe Paint *nous a posé de réels problèmes de conscience. Finalement seuls* Canvas, *de Microdeal,* Créator, *d'Applications Systems, et* Arabesque, *d'Upgrade, sont restés en lice. J.H. justifie notre choix.



Arabesque : les options de déformation sont riches et puissantes.

• Atari ST

La lutte a été rude cette année au sein des logiciels de création graphique.
D'excellents programmes comme les remarquables adaptations sur *PC* et surtout sur *Atari ST* du grand *Deluxe Paint* ont finalement été écartés, tout comme l'étonnant *Dali 3*. Le choix des nominations s'est finalement porté sur *Arabesque* d'Upgrade, le Tilt d'or 90, *Canvas* de Microdeal et *Creator* d'Applications Systems.
Arabesque et *Creator* sont tous deux dédiés au monochrome tandis que *Canvas*, au contraire, fait un large usage de la couleur. Il est à noter que ces trois programmes tournent sur *ST*, ce qui n'a rien d'étonnant vu la richesse de l'offre cette année sur cette machine.

Ces trois programmes dépassent tous le simple cadre du dessin artistique, mais *Arabesque* s'est détaché du lot en proposant pour la première fois la double possibilité de dessin bitmap et vectoriel accompagné de l'indispensable conversion automatique d'un mode à l'autre.
Les trois programmes disposent d'outils de dessin performants (dessin à main levée, vaste éventail de figures prédéfinies, brosses redéfinissables) et d'un grand nombre d'outils complémentaires. Ainsi *Arabesque* offre un spray paramétrable, des trames de remplissage éditables, ce remplissage pouvant s'effectuer dans un sens quelconque, y compris en radial. Les fonctions de blocs



Doué tout à la fois pour le graphisme bitmap et vectoriel, Arabesque vous permettra de créer de superbes dessins qui ne perdront pas leur finesse lors de l'impression ultérieure.

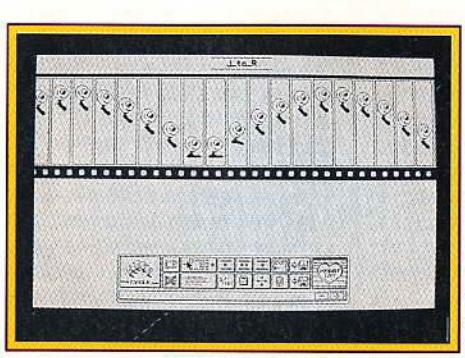
ouvrent la porte à toutes sortes de manipulations, en particulier grâce à l'option de remplissage avec ou sans conservation des proportions. Un mode 3D est proposé en sus. En mode vectoriel, le travail est plus long, mais les possibilités de retouche sont beaucoup plus importantes et l'adaptation à la résolution de l'imprimante ne pose plus aucun problème.
Creator, pour sa part, adapte aussi la résolution du dessin à celle de l'imprimante et offre des outils puissants comme les courbes de Béziers et le fusain. Ombrages et dégradés sont automatiques et les déformations de blocs se révèlent très riches aussi. Les fonctions texte sont particulièrement performantes. Il offre en outre un excellent module d'animation qui détecte même la « nature du sol » pour agir en conséquence.



Dessin 3D (avec un superbe module de visualisation à la manière des logiciels spécifiques 3D), animation de sprites et image en couleurs étendues élargissent encore le champ d'action de Canvas. Un must pour la couleur.

Quant à *Canvas*, il réunit de nombreuses fonctions complémentaires. Si les fonctions de dessin classiques sont un peu moins riches que chez ses deux concurrents, il offre en sus un module d'animation de sprites, un module 3D très complet, et un système qui permet de porter à 800 le nombre de couleurs simultanées à l'image. En ce qui concerne l'impression, *Arabesque* et *Creator* s'en tirent au mieux du fait de leur possibilité d'adaptation à la résolution imprimante, *Canvas* restant très classique dans ce domaine.
En conclusion, les capacités d'*Arabesque* dans de nombreux domaines lui valent un Tilt d'or bien mérité.
Un programme complémentaire, *Convector*, permet même d'affiner le transfert bitmap-vectoriel.

Jacques Harbonn

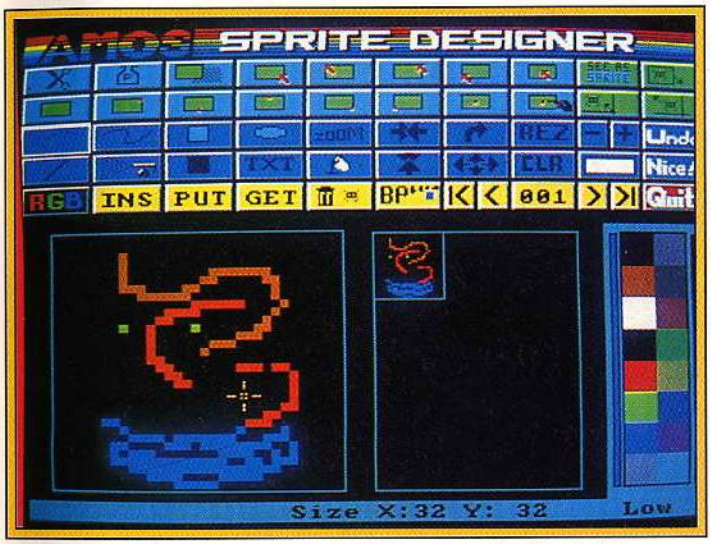


Adaptation à la résolution de l'imprimante, richesse des déformations, ombrages et dégradés automatiques, Undo à 4 niveaux et module d'animation très performant sont les points forts de Creator.

Amos

MANDARIN SOFTWARE

Les passionnés de programmation ne seront pas surpris : Amos remporte haut la main notre Tilt d'or du meilleur outil de programmation. Largement supérieur au Stos, qui a largement défrayé la chronique en son temps, ce superbe logiciel comblera tous les possesseurs d'Amiga. Alors, si vous rêviez d'un basic parfait, foncez sans hésitation : Amos est fait pour vous.



Amos : graphismes, animations, bruitages faciles à faire.



Amos est doué pour le jeu tout autant que pour la programmation sérieuse. Ses remarquables instructions graphiques rendent faciles la gestion de sprites ou de bobs et les scrollings différentiels.

• **Amiga**

Pas de grande discussion cette année pour l'attribution du Tilt d'or à *Amos*, de Mandarin Software, qui est l'adaptation très améliorée sur *Amiga* du *Stos* de l'*Atari ST*. Les deux autres nominés sont *Basic 1000D* de Mori et *A-Debog* d'Aroback qui, s'ils ne déméritent pas, ont un domaine d'action plus réduit.

Amos offre vraiment « tout ce qu'on a toujours rêvé pour un Basic sans jamais oser le demander ». L'éditeur est rapide et dispose de toutes les facilités pour se déplacer rapidement au sein du listing. Il se passe allégrement des numéros de ligne et offre l'indentation automatique et le repliage des procédures. Les instructions dédiées au jeu sont d'une étonnante richesse et travaillent sous interruptions pour faciliter la tâche du programmeur.

Tout est prévu pour gérer facilement sprites et bobs (les blitter objets) : banque fournie diversifiée, animation fluide, détection des collisions de tout type, contrôle au clavier, à la souris ou au joystick. La gestion d'écran n'est pas en reste avec le scrolling différentiel sur deux plans, le scrolling partiel, les multiples effets d'apparition ou de disparition d'image, le zoom, la rotation des couleurs ou l'effet arc-en-ciel, etc.

Les problèmes de clignotement sont élégamment réglés par le recours à deux écrans (gérés de manière transparente pour l'utilisateur) et l'attente de fin de balayage écran. Le son est tout aussi riche avec divers bruitages, synthèse vocale (en anglais), programmation complète du processeur sonore ou restitution d'un échantillon.

Côté programmation classique, *Amos* se situe désormais au niveau du *GFA* dont on connaît la qualité : procédures récursives avec variables locales, gestion très complète des chaînes de caractères, appel de routines à intervalles réguliers, gestion complète de l'interface intuition (fenêtres, menus déroulants et en cascade)...

Basic 1000D offre aussi un excellent éditeur, avec en particulier un débogueur génial. Ses instructions classiques sont aussi d'un bon niveau. Mais c'est surtout dans le domaine des fonctions mathématiques qu'il se distingue : précision de 1 230 chiffres significatifs, calcul formel, résolution de systèmes d'équation de degré variable, nombres complexes, factorisation d'un nombre ou d'un polynôme, sans compter des fonctions plus évoluées encore.

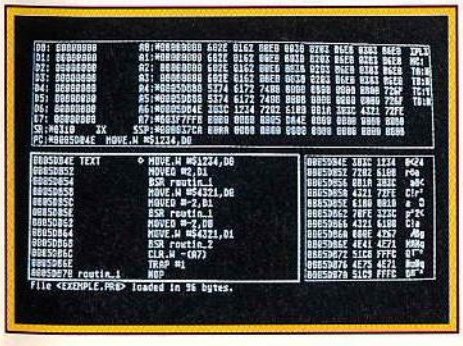


Doté d'un éditeur performant, d'un débogueur intégré et d'instructions classiques d'excellent niveau, Basic 1000D se distingue encore par la puissance et la diversité de ses fonctions mathématiques de haut niveau.

A-Debog est quant à lui un superbe débogueur symbolique capable de tracer toutes les routines, y compris celles sous interruptions. Les multiples fenêtres affichent tous les renseignements utiles et il est possible d'étendre encore le champ des informations en ayant recours simultanément à l'écran du Minitel.

Quelles que soient les qualités respectives de ces deux derniers programmes, *Amos* l'emporte cependant largement par la diversité de ses fonctions. Un grand bravo donc à son auteur, François Lionet.

Jacques Harbonn



A-Debog vous permettra de tracer en un tournemain les routines les plus complexes de vos programmes en assembleur, même si elles tournent sous interruptions. Il peut aussi se révéler utile pour d'autres langages structurés.

ex-aequo

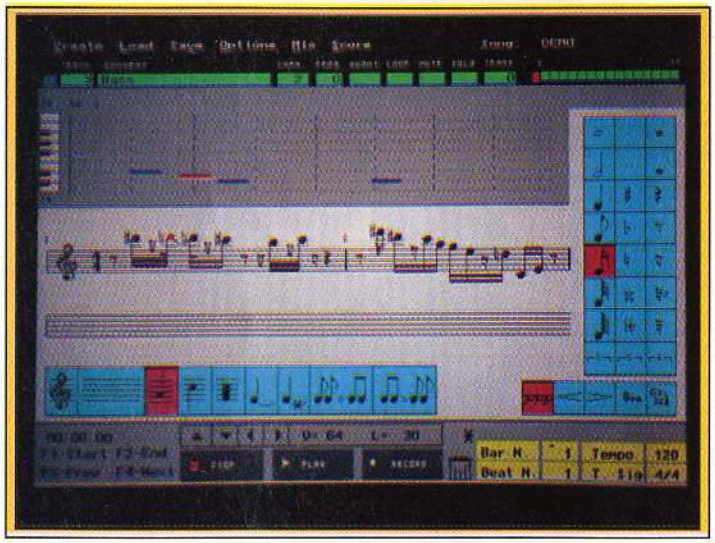
Séquence 1000

FRETLESS

Cubase

STEINBERG /SARRO

Deux Tilt d'or ex-aequo pour deux logiciels de création musicale hors du commun ! Leurs noms : Séquence 1000 sur PC et Cubase sur ST. Olivier Hautefeuille vous les présente...



Séquence 1000, ou l'arme idéale de la MAO sur PC.

- **PC (Séquence 1000)**
- **Atari ST (Cubase)**

Alors qu'il est encore impossible de tenir compte aujourd'hui des cartes sonores pour tester les bruitages de nos jeux micro, la MAO ou musique assistée par ordinateur ne se suffit plus, à l'inverse, des possibilités sonores des ordinateurs. Si quelques intégrés musicaux voient encore le jour de-ci, de-là, seule l'utilisation de la fameuse norme MIDI, et donc des synthétiseurs disponibles sur le marché, offre en 1990 de réelles possibilités de création sonore et musicale. *Tilt* propose donc, pour le challenge MAO de cette année, trois logiciels MIDI disponibles l'un sur *PC*, les deux autres sur *Atari ST*.

Parmi ces trois titres, deux Tilt d'or à égalité : *Cubase* (*ST*) et *Séquence 1000* (*PC*). Le troisième programme s'appelle *Big Boss* et reste nominé, en deuxième position dans cette compétition.

Un séquenceur est un programme qui permet de mémoriser plusieurs séquences ou pistes, comme le ferait un magnétophone multivoie.

En MAO, le choix d'un tel logiciel dépend pour beaucoup de la machine que l'on possède. L'*Atari ST* profite de très nombreux programmes de création musicale. Parmi cette ludothèque impressionnante, seul *Cubase* parvient à offrir à l'utilisateur un contexte de travail aussi professionnel que facile à prendre en main et à utiliser.

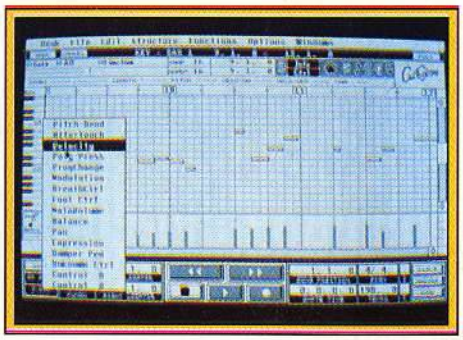
A la base de tous ses atouts, *Cubase* profite notamment de la vision en clair des pistes. Chaque mesure enregistrée est concrétisée à l'écran par un petit rectangle que l'on pourra couper, coller, déplacer à la souris. Le travail de tous les éléments est de même très précis. Pour chaque note enregistrée, l'utilisateur va modifier l'attaque, la durée, la hauteur du timbre, etc. Ecriture de partition, transposition, il serait difficile de répertorier ici tous les atouts de ce Tilt d'or, le meilleur de sa catégorie sur *Atari ST*.

Mais si l'*Atari* s'est depuis longtemps imposé sur le marché de la MAO, les *PC* et compatibles montrent depuis peu une impressionnante efficacité en la matière.

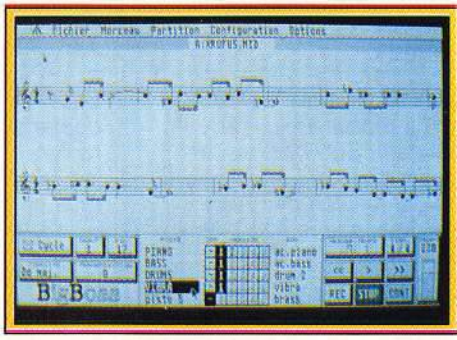
Equivalent de *Cubase* sur *PC*, le séquenceur *Séquence 1000* profite de tous les atouts de son confrère. Bien sûr, il vous faudra, pour l'utiliser, acquérir une interface MIDI, interface non implantée dans les *PC* de base. Mais l'investissement global est finalement le même pour les deux ex-aequo des Tilt d'or MAO 90.

Aux côtés de ces deux programmes « professionnels », le *Big Boss* nous a séduits par son faible prix de revient et ses capacités néanmoins convaincantes. *Big Boss* n'est autre qu'un petit séquenceur de création ou de travail. S'il enregistre aussi bien que ses deux collègues, mais avec moins de possibilités bien sûr, il se révèle idéal pour travailler son instrument, comme un professeur créatif et dévoué. *Big Boss* sera le compagnon idéal de vos premiers pas dans la musique assistée par ordinateur.

Olivier Hautefeuille



Successeur du célèbre Pro 24, le Cubase est actuellement le séquenceur le plus performant disponible sur Atari ST. Sur la photo, le travail note à note et le contrôle de tous les événements MIDI à la souris.



Travailler sa technique guitare, accompagné, grâce à Big Boss, par une basse, une batterie et quelques cuivres, ou encore imprimer la partition d'un futur tube, voilà de quoi motiver plus d'un créateur.

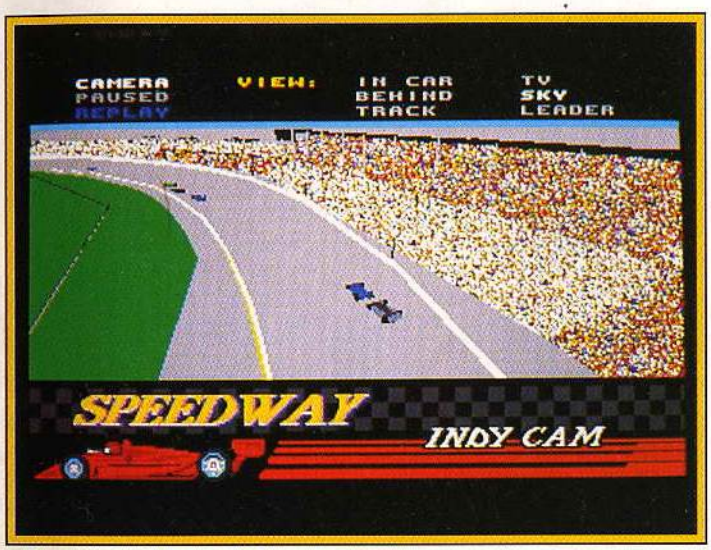


En arrière-plan, le module boîte à rythmes du Cubase est un outil de création très maniable, accessible même pour les novices de la musique assistée par ordinateur.

Indianapolis 500

ELECTRONIC ARTS

Indianapolis *vainqueur devant* Kick Off II *et* Panza Kick Boxing ! *Le combat a été rude et, malgré le soutien inconditionnel du rédac-chef himself,* Panza *a dû s'incliner devant* Indy. *Trois très grands jeux mais un seul vainqueur...*



Indianapolis 500, le frisson de la course.

• Amiga, PC

Plus encore que l'an passé, le sport micro a connu, ces douze derniers mois, un essor remarquable. Pour les musclés de la rédaction, l'éclate fut complète : course auto, football, tennis ou sports de combat, les matchs n'ont cessé d'occuper notre salle de test. Mais au moment du verdict, pour la nomination des trois meilleures simulations sportives et l'élection du Tilt d'or 90, tous les testeurs n'avaient qu'un titre à la bouche : *Indianapolis 500*, ou la plus fabuleuse course auto jamais connue sur micro. A ses côtés, *Kick Off II* et *Panza Kick Boxing* remportent d'autre part le titre de nominés. Un trio multi-genre qui allie réalisme et jouabilité, trois softs qui sortent très nettement du peloton, comme le détaille plus loin le challenge de notre rubrique sportive.

Accentuer le réalisme d'un programme sans perdre de vue son aspect « arcade », voici donc le pari réussi d'*Indianapolis 500*. Face aux très nombreuses courses auto-moto qui ont vu le jour cette année, seul ce programme parvient à donner le grand frisson sur le circuit, sans omettre de tenir compte de tous les détails réels de ce type de compétition.

Graphiquement superbe, *Indianapolis 500* fait défiler la piste avec tant de souplesse que l'on se surprend vite à pencher la tête dans les virages ! A chaque collision, à chaque dérapage, les débris d'une aile éclatée rebondissent sur le sol, les crissements de pneus donnent la chair de poule...

C'est de l'arcade ! Mais que cela ne vous empêche pas de prendre garde au type de pneumatiques montés sur votre bolide, au poids de la Formule 1, qui varie selon que le réservoir est plus ou moins rempli, ou encore de visionner au ralenti votre dernier crash ! Aussi convaincant sur *Amiga* que sur *PC*, le suivi de la course par vue TV ou satellite, la beauté et surtout la difficulté de ce match nous ont séduits, et pour longtemps... Faire mieux qu'*Indianapolis 500*, c'est un pari plutôt délicat pour les programmeurs de demain ! Ce cocktail arcade/réalisme, *Kick Off II* et *Panza Kick Boxing* l'ont également assimilé. Le premier titre est aussi fameux que son grand frère, Tilt d'or 89, avec quelques « plus » notoires : un mode replay ou la modification des techniques de jeu en cours de match par exemple. Bien sûr, la balance aurait pu pencher vers *International Soccer*. Mais cette simulation, certes plus originale, reste finalement moins ludique que le nominé 90. Dans *Panza Kick Boxing*, on découvre sur le ring une animation hyperréaliste (mise au point à base de digitalisation vidéo), un choix d'actions varié.

Côté stratégie, c'est l'évolution des champions qui garantit l'intérêt du soft à long terme, puisqu'il faudra entraîner son joueur puis remporter de nombreux matchs avant d'avoir une chance de vaincre le grand champion qui a donné son nom à ce fabuleux programme.

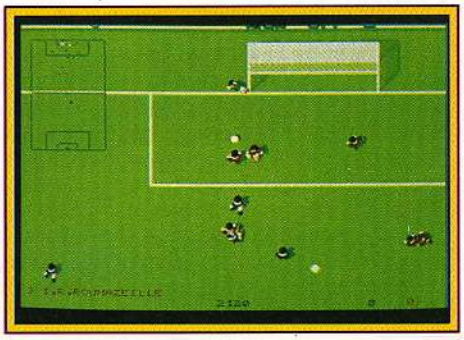
Olivier Hautefeuille



Le secret de cette fabuleuse course auto : un subtil cocktail entre action et réalisme, arcade et simulation... Observez le réalisme de la piste, la beauté du tableau de bord !



L'animation du combat de Panza Kick Boxing est d'un réalisme étonnant, idéal pour contrôler la portée des coups. Mais, pour contrer ses concurrents, le soft use surtout d'une très juste progression des caractéristiques de vos sportifs.

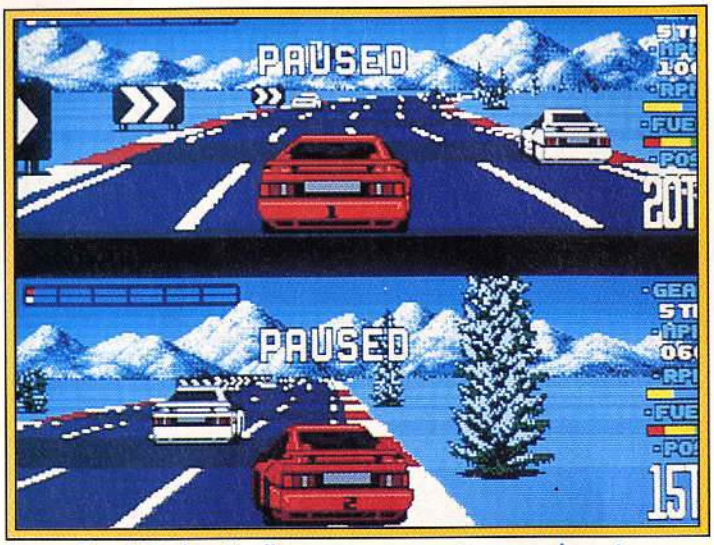


Kick Off II ajoute aux qualités de son grand frère, Tilt d'or 89, quelques atouts notoires. Mais c'est surtout la jouabilité de son jeu qui le place en tête de liste des football 90, devant le très bon International Soccer.

Lotus Turbo Esprit Challenge

GREMLIN

1990 aura été l'année des grandes courses de voitures ou de motos.* Super Monaco GP, Lotus Turbo Esprit Challenge *ou* Ultimate Ride *sont tous trois exceptionnels. Il fallait pourtant choisir. Et c'est* Lotus Turbo Esprit *qui l'emporte au finish !



Lotus Esprit Turbo Challenge : course auto pour deux joueurs.

Lotus Esprit, la première course automobile pour deux joueurs sur micro. Les autres concurrents ne vous font pas de cadeaux et la route est particulièrement dangereuse ; mais vous n'avez pas le choix... il faut foncer.



• Amiga

La publication d'un grand nombre d'excellents jeux de ce type cette année nous a poussés à créer cette nouvelle rubrique. Ne vous étonnez pas de ne pas y trouver *Indianapolis 500* : ici sont présentés des programmes d'arcade dans lesquels tout repose sur les réflexes, alors qu'*Indianapolis 500* est une véritable simulation de Formule 1, d'un genre très différent.

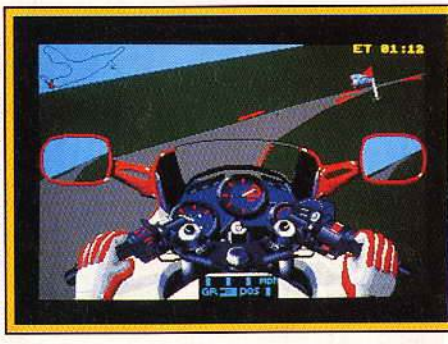
Le choix fut très difficile pour départager les trois nominés : *Lotus Turbo Esprit, Super Monaco GP* et *Ultimate Ride*. Nous avons d'abord envisagé de décerner le Tilt d'or à *Super Monaco GP,* mais nous avons reculé pour des raisons de distribution : en effet, ce programme ne figure toujours pas dans les prévisions de sorties de Virgin, et les quantités de cartouches importées sont trop faibles pour que vous ayez de sérieuses chances de pouvoir vous le procurer. Une fois ce programme mis à l'écart, le Tilt d'or ne pouvait revenir qu'à *Lotus Turbo Esprit Challenge,* vraiment passionnant.

Lotus Esprit s'impose par sa jouabilité exemplaire ; que vous choisissiez un véhicule équipé de vitesses manuelles ou automatiques, les commandes présentent une grande souplesse. Si les premiers circuits ne posent guère de problèmes, les choses se gâtent par la suite avec l'arrivée de différents obstacles. Il n'est pas si évident d'éviter les rochers, ou de doubler un autre véhicule alors que la moitié de la route est interdite pour cause de travaux. La possibilité de jouer à deux est le second grand atout de *Lotus Esprit.* C'est la première course de voitures de ce type sur 16 bits et bien des joueurs attendaient un tel programme. Les possesseurs de *Megadrive* attendent, eux, avec impatience la sortie de *Super Monaco GP* qui figure parmi les premiers chefs-d'œuvre sur cette console. L'angle de vue particulièrement bien étudié offre un grand réalisme et le passage des chicanes est des plus impressionnants. L'impression de vitesse est parfaitement rendue grâce à une animation excellente. De plus, cette conversion du jeu d'arcade de Sega vous propose de participer au Grand Prix de Monaco, ou de concourir pour le titre de champion du monde sur les plus célèbres circuits internationaux. La bande sonore est décevante par rapport aux capacités de la *Megadrive,* mais c'est bien la seule faiblesse de ce programme magnifique. *Ultimate Ride,* troisième nominé, ne manque pas non plus de qualités ; s'il n'obtient pas la palme c'est uniquement que *Lotus Esprit* lui est légèrement supérieur sur le plan de la jouabilité.

Super Monaco GP : les grands prix de Formule 1 comme si vous y étiez, dans cette superbe conversion du jeu d'arcade de Sega. C'est très beau et la jouabilité est parfaite, mais pourrez-vous tenir le coup ?



Ultimate Ride : une grande course de moto en 3D surfaces pleines, qui vous fera ressentir toutes les sensations des champions. Réglez les paramètres de jeu à votre convenance et faites donc une partie à deux.



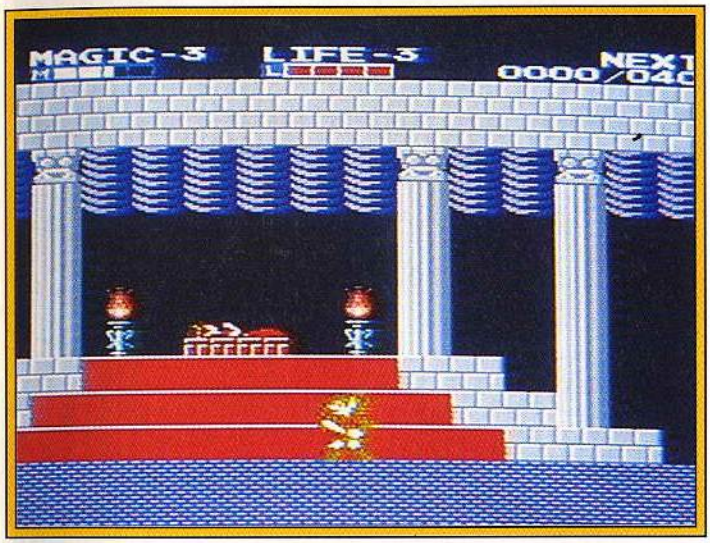
Dans ce programme, le paysage bascule lorsque votre moto se penche dans les virages, ce qui est particulièrement réaliste. Seconde particularité de ce soft : la présence d'un tableau d'options qui permet de modifier la plupart des paramètres de jeu. Ce programme se joue seul ou à deux, ce qui est appréciable.

Alain Huyghues-Lacou

Adventure of Link

NINTENDO

Le roi – ou plutôt la reine – de l'aventure/action est, nous l'avons toujours dit, la console* Nintendo. Adventure of Link *le confirme superbement et pulvérise ses concurrents sur micro...



Adventure of Link : digne successeur de Legend of Zelda.

• **Nintendo 8 bits**

Dans la catégorie aventure/action, le choix est simple entre les trois nominés. Nintendo et l'on ne voit pas qui pourrait inquiéter cet éditeur sur son terrain de prédilection.



Avec The Adventure of Link, Nintendo démontre une fois de plus son savoir-faire en matière d'aventure/action. Les ingrédients des jeux de rôle sont au rendez-vous, mais les amateurs d'action ne s'ennuieront pas une seconde.

En dépit de leurs grandes qualités, *Prince of Persia et Gold of the Aztecs* sont loin d'égaler la richesse de *The Adventure of Link*. Bien sûr, les graphismes et l'animation de ces deux programmes sont très largement supérieurs à ceux de leur concurrent mais, en ce qui concerne l'intérêt de jeu, il n'est pas question d'égaler les chefs-d'œuvre de la console *Nintendo*. Ce genre est vraiment la spécialité de *The Adventure of Link* est la suite de la célèbre *Legend de Zelda*, qui demeure le chef-d'œuvre incontesté de l'aventure/action. Il est pratiquement impossible de l'égaler, mais *The Adventure of Link* n'en est vraiment pas loin. Bien que ces deux programmes présentent de nombreux points communs, *The Adventure of Link* comporte de nombreuses innovations qui relancent l'intérêt de jeu. Ce programme s'inspire des jeux de rôle, ne serait-ce que par l'acquisition de points d'expérience. De plus, le dialogue joue un rôle important dans cette aventure, car vous obtenez de précieux renseignements en discutant avec les villageois. Les deux principales qualités qui font la supériorité de ce programme sont, d'une part, un parfait dosage entre aventure et action et, d'autre part, la richesse extraordinaire du jeu. Il y a tant de choses dans *The Adventure of Link :* de vastes régions à explorer, de nombreuses énigmes à résoudre, des objets à découvrir, ou encore des lieux secrets. Il faut s'accrocher durant des semaines, voire des mois, avant de terminer le jeu. Heureusement, il est possible de sauvegarder sa position sur la cartouche. Bref, un must qui mérite largement son Tilt d'or.

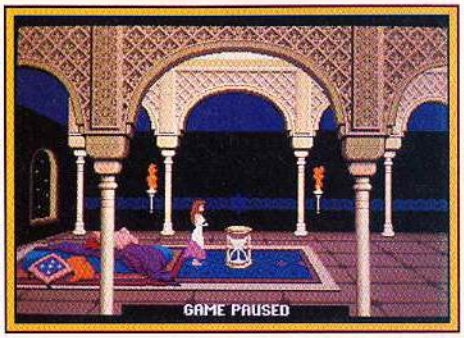
Bien qu'il ne puisse se mesurer avec le programme précédent au niveau de la richesse de l'aspect aventure, *Prince of Persia* n'en est pas moins un programme passionnant. En effet, c'est surtout l'action qui domine. La moindre erreur est fatale lorsque vous sautez au-dessus d'un puits garni de pointes acérés, ou lors des duels contre de redoutables escrimeurs. Toutefois, il faut explorer chaque secteur avec beaucoup de soin à la recherche de divers objets et découvrir le fonctionnement des dispositifs qui actionnent les grilles.

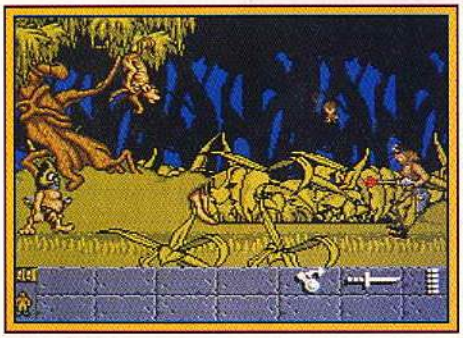
La qualité de la réalisation de ce programme contribue également à son succès, car l'animation de votre personnage est vraiment extraordinaire.

Gold of the Aztecs mérite également de figurer parmi les trois meilleurs programmes de cette catégorie ; il présente un meilleur équilibre entre aventure et action que le programme précédent. Tout au long de l'exploration du temple aztèque qui renferme un fabuleux trésor, vous devez découvrir le moyen de déjouer les pièges les plus vicieux, tout en affrontant de nombreux adversaires. Le mode de contrôle très déconcertant risque de rebuter les fans d'arcade. Mais si vous faites l'effort de le maîtriser, ce jeu fort bien conçu vous séduira. Vous n'aurez de cesse d'en venir à bout, ce qui est tout à fait réalisable grâce à une option sauvegarde.

Alain Huyghues-Lacour

Prince of Persia : la fille du sultan vous aime, mais le grand vizir veut votre perte. Tous les ingrédients des grands films d'aventure sont au rendez-vous dans cette super-production du créateur de karatéka.





Gold of the Aztecs : aurez-vous assez de cran pour braver tous les dangers qui vous menacent tout au long de cette aventure ? Le trésor des Aztèques est à portée de main, mais le chemin qui y mène est truffé de pièges diaboliques.

ex-aequo

Turrican

RAINBOW ARTS

Revenge of Shinobi

SEGA

Turrican *ou* Revenge of Shinobi, Revenge of Shinobi *ou* Turrican ? *A. H.-L. n'en dormait plus, le rédac-chef s'arrachait le peu de cheveux – blancs – qui lui restent, lorsque nous eûmes LA révélation. Elle tenait en deux mots : ex-aequo...*



The Revenge of Shinobi : shurikens et magie ninja.



Turrican : un jeu d'action époustouflant à la mode japonaise.

• Amiga, CPC et C 64 (Turrican)
• Megadrive (The Revenge of Shinobi)

Après une discussion acharnée pour désigner le Tilt d'or 90, la rédaction n'est pas parvenue à trancher entre *The Revenge of Shinobi* et *Turrican*, les meilleurs jeux d'action sur leurs machines respectives. Soit ils se partageaient le Tilt d'or, soit la réunion tournait au beat-them-up. Nous avons donc prudemment opté pour la première solution, en désignant deux ex-aequo dans la catégorie des jeux d'action. *The Revenge of Shinobi*, qui n'est pas une conversion d'arcade mais un jeu original, est l'un des titres locomotives de la console la plus chaude du moment. Si le principe du jeu reste le même que celui du programme précédent, les différentes scènes sont nettement plus variées. Selon les niveaux, c'est un jeu de plates-formes, un beat-them-up, ou encore un jeu d'exploration. Mais dans tous les cas, on se prend au jeu et il est quasiment impossible de le quitter avant de l'avoir terminé. Le graphisme comme l'animation sont superbes et l'action est bien soutenue par une bande sonore de qualité. On est tout de suite séduit par ce jeu violent, dont l'action se déroule dans les décors très soignés. En dépit d'une construction assez classique, ce programme présente d'intéressantes innovations, comme le double saut, ou encore le passage d'un plan à l'autre. Un programme qui ne serait pas déplacé dans une salle d'arcade.

Turrican est un grand jeu d'action, qui s'inspire des grands succès de la console *Nintendo* et plus particulièrement de *Metroid*. Vous explorez de vastes régions en sautant d'une plate-forme à l'autre, tandis que toutes sortes de créatures vous attaquent sans relâche. L'action, aussi soutenue que rapide, a de quoi séduire les joueurs les plus exigeants. Le jeu ne manque pas de profondeur grâce à l'utilisation des bonnes vieilles recettes japonaises. Il faut découvrir des bonus ou des armes cachées et c'est un véritable plaisir lorsque votre personnage se transforme en toupie, pour dévaler une pente à toute allure en tirant dans toutes les directions. Ce programme passionnant est servi par une réalisation irréprochable, avec des graphismes soignés et un scrolling multidirectionnel irréprochable. La version *Amiga* est magnifique et les versions *CPC* et *C64* tirent le meilleur parti des capacités de ces machines.

Troisième nominé, *Fire and Brimstone* est un excellent jeu d'action dans la lignée de *Ghosts'n Goblins*, qui bénéficie de superbes graphismes. Là encore, on retrouve quelques emprunts aux programmes japonais sur console : salles secrètes et vies supplémentaires, que l'on obtient en tirant dans le vide à des endroits précis. Si *Fire and Brimstone* exige des réflexes à toute épreuve, il faut également faire fonctionner sa matière grise, en effet, il y a différentes énigmes à résoudre. En dépit de toutes ses qualités, ce programme a dû s'incliner devant les précédents pour deux raisons : d'une part, il n'offre pas une action aussi frénétique que celle des deux ex-aequo et, d'autre part, le niveau de difficulté devient trop rapidement insurmontable.

Alain Huyghues-Lacou



Fire and Brimstone : une action prenante, de beaux graphismes, des salles secrètes et des tas d'astuces. Un programme aussi difficile que passionnant, dans la lignée de Ghosts'n Goblins.

TILT D'OR

ex-aequo

Battle Squadron

INNERPRISE

Thunderforce III

SEGA

Les spécialistes du shoot'em up sont aujourd'hui déchirés entre les consoles et les micros. En donnant deux Tilt d'or ex-aequo à* Thunderforce II *– sur* Megadrive *– et à* Battle Squadron *– sur micro –, nous avons voulu montrer que les micros peuvent encore être redoutables...



Battle Squadron : un shoot-them-up de luxe sur Amiga.



Thunder Force III : un shoot-them-up des plus spectaculaires.

• Amiga (Battle Squadron)
• Megadrive (Thunder Force III)

Ce n'est qu'à la suite d'une longue discussion que nous nous sommes mis d'accord sur les trois meilleurs shoot-them-up de l'année. Pas de problèmes en ce qui concerne les programmes sur micro, car *Battle Squadron* et *Simulcra* se détachent nettement, mais l'affaire se complique pour les jeux sur console qui offrent un très grand choix dans ce domaine.

Finalement, nous avons décidé de partager le Tilt d'or entre *Thunder Force III* et *Battle Squadron*, qui sont de grandes réussites.

Si ces deux programmes bénéficient d'une réalisation irréprochable, c'est *Thunder Force III* qui est le plus spectaculaire. En revanche, *Battle Squadron* l'emporte au niveau de l'intérêt de jeu, d'autant plus qu'il présente quelques innovations intéressantes. La décision de placer *Simulcra* en troisième position est due à l'originalité d'un concept qui renouvelle le genre.

Thunder Force III est le shoot-them-up le plus impressionnant de l'année, à tel point qu'il faudrait presque imposer le port de la ceinture de sécurité aux joueurs assez téméraires pour se lancer dans cette aventure. Chacune des cinq planètes sur lesquelles vous affrontez l'ennemi est une petite merveille, avec des décors plus beaux les uns que les autres et des monstres non moins impressionnants.

L'animation est très rapide, avec des accélérations foudroyantes, et on appréciera également les superbes scrollings différentiels, ainsi que la bande sonore très convaincante. Si l'originalité n'est pas le point fort de ce programme, il faut reconnaître que ce shoot-them-up excitant joue la carte de l'efficacité. Un must pour les amateurs de sensations fortes et un Tilt d'or bien mérité !

Sans être tout à fait aussi spectaculaire que *Thunder Force III*, *Battle Squadron* est également un grand shoot-them-up qui mérite bien de partager le Tilt d'or avec le programme précédent. Une réalisation aussi soignée vous fait prendre conscience que les shoot-them-up sur micro pourraient égaler ceux sur console, pour peu que les programmeurs s'en donnent vraiment la peine. Graphisme, animation, bruitages, jouabilité : tout est parfait ! En outre, le graphisme est pratiquement en plein écran, ce qui est très rare sur micro.

En plus de la particularité de pouvoir se jouer à deux, *Battle Squadron* prend l'avantage sur *Thunder Force III* grâce à de nombreuses innovations, comme les vaisseaux invisibles. Il est intéressant de noter que *Battle Squadron* fera prochainement son apparition sur *Megadrive*.

La lutte pour la troisième place fut particulièrement rude entre les grands shoot-them-up de la *PC Engine* – comme *Tiger Heli* ou *Gunhed* – et *Simulcra*. On pourra s'étonner qu'aucun des programmes de la *PC Engine* n'ait été nominé, alors que cette console est tout particulièrement dédiée aux shoot-them-up ; l'originalité de *Simulcra* a fait pencher la balance de son côté. En effet, l'utilisation de la 3D surfaces pleines offre une véritable liberté d'action, qui nous change de l'habituel scrolling horizontal ou vertical.

Un shoot-them-up d'un nouveau type.

Alain Huyghues-Lacour



Traquez les aliens en toute liberté dans Simulcra, le shoot-them-up le plus novateur de l'année. La 3D surfaces pleines au service des fous de la gâchette.

PC Kid

HUDSON SOFT

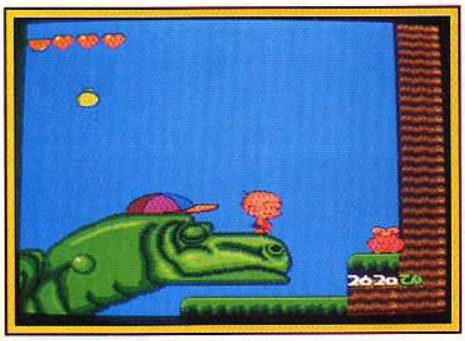
PC Kid a été élu à l'unanimité. Il faut reconnaître que les aventures que votre héros affronte bille en tête ont largement de quoi déclencher l'enthousiasme des joueurs les plus endurcis...



PC Kid : les gamins de l'âge de pierre ont vraiment la tête dure.

• **PC Engine**

PC Kid est un programme très original, ce qui est assez exceptionnel dans ce genre qui ne se renouvelle guère. La seule arme de ce petit homme des cavernes, c'est sa tête. Quel plaisir de sauter en l'air pour retomber sur ses adversaires, la tête la première ! Car il est vraiment teigneux ce PC Kid qui assomme ses adversaires à coups de boule et se met en colère lorsqu'il mange de la viande. Et puis, on prend une bonne crise de rire en le faisant grimper le long des parois à l'aide de sa puissante mâchoire. Les concepteurs de ce programme ne manquent vraiment pas d'humour et l'on s'amuse beaucoup tout au long de cette aventure. Un programme qui fourmille de petits détails surprenants, comme les changements d'expression du Kid, ou encore les yeux qui lui sortent de la tête lorsqu'il prend un coup. Et puis, l'intérêt de jeu est sans cesse relancé par la variété des situations, car il se passe quelque chose de nouveau à chaque instant. Si vous avez envie de nager dans le ventre d'un dragon, de sauter par-dessus des volcans en éruption, de passer de liane en liane, ou encore de grimper sur des arbres qui marchent tout seuls, c'est l'occasion ou jamais. Ajoutez à cela une parfaite jouabilité et vous obtenez un jeu d'action d'une grande richesse, qui domine nettement tous ses concurrents.



PC Kid : un programme très original dans lequel vous irez de surprise en surprise, car il se passe quelque chose de nouveau à chaque instant. Le Kid est un teigneux qui massacre ses adversaires à coups de boule.

Le Tilt d'or de cette catégorie lui revient de droit.

Legendary Axe figure également parmi les grands titres de la *PC Engine*, mais il faut bien reconnaître qu'il n'est pas aussi original que *PC Kid*, ce qui lui coûte la première place. En effet, il s'agit d'un remake de *Rastan*, le célèbre jeu d'arcade de Taito. Les combats se suivent, mais ne se ressemblent pas trop, dans la mesure où vous affrontez des adversaires différents et que chacun d'eux vous oblige à changer de tactique. S'il faut beaucoup combattre, ce programme est également un jeu de plates-formes dans lequel il faut faire preuve de beaucoup d'habileté et de précision. Le passage de la chute d'eau est particulièrement éprouvant et vous n'en viendrez pas à bout facilement. Si vous vous sentez l'âme d'un barbare, vous craquerez pour ce programme passionnant.

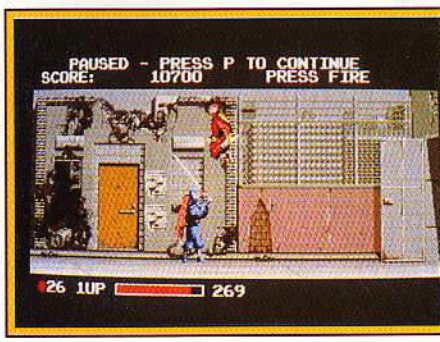
Troisième nominé, enfin, *Ninja Warriors*, un beat-them-up pur et dur qui a tout pour séduire les amateurs de baston. Vous vous taillez un chemin dans les rangs ennemis en jouant du couteau, ou en utilisant des shurikens. L'action est très soutenue et bénéficie d'une réalisation très soignée ce qui n'est guère surprenant de la part des créateurs de *Silkworm*.

C'est avec *Ninja Warriors* que les programmeurs de *Sales Curv* ont inauguré la nouvelle technique qui permet de charger les scènes suivantes sans interruption de jeu. L'action très soutenue ne vou laisse aucun répit et il faut se donner à fond pour gagner le moindre pouce de terrain. Cette conversion du jeu d'arcade est particulièrement réussie et l'on peut y jouer à deux. *Ninja Warriors* figure parmi les meilleurs beat-them-up sur micro, mais il n'offre pas le même intérêt de jeu que les deux programmes précédents.

Alain Huyghues-Lacou



Legendary Axe : rien n'arrête un barbare en colère et vos ennemis vont l'apprendre à leurs dépens. Armé d'une lourde hache, vous faites des ravages chez les monstres et les guerriers qui vous barrent le chemin.

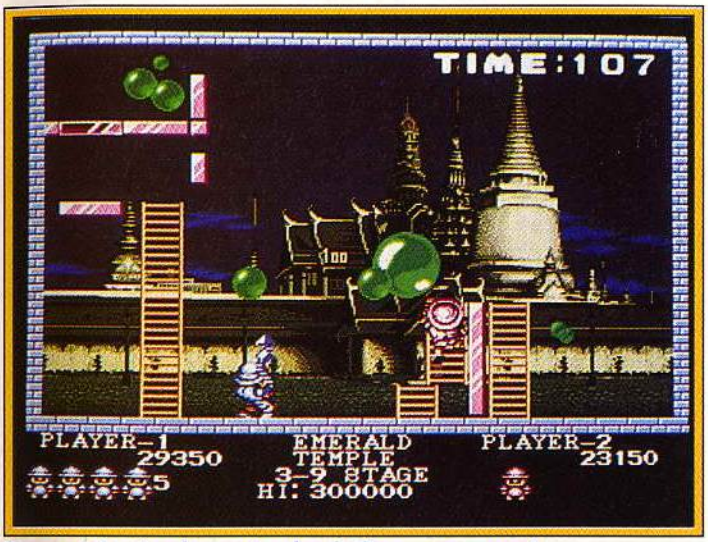


Ninja Warriors : une excellente conversion d'arcade réalisée par les créateurs de Silkworm. Les shurikens sifflent et les coups de couteau volent bas ! Un régal pour les amateurs de baston, surtout lorsque l'on joue à deux.

Pang

OCEAN

S'il fallait définir ce qu'est un jeu,* Pang *vaudrait tous les plus longs discours. Un principe d'une simplicité enfantine, une réalisation quasiment parfaite et, surtout, un plaisir de jeu infini...



Pang : très simple, mais plus ludique tu meurs !

• Amiga

La sélection des trois meilleures conversions d'arcade n'a pas vraiment posé de problèmes et l'unanimité s'est rapidement faite autour de *Pang, Ghouls'n Ghosts* et *Golden Axe.* En revanche, la discussion est devenue plus âpre lorsqu'il a fallu décerner le Tilt d'or. *Golden Axe* s'est rapidement effacé, nous laissant devant un choix déchirant. Il n'est pas du tout évident de trancher entre deux programmes aussi différents que *Pang* et *Ghouls'n Ghosts,* car ils sont aussi réussis l'un que l'autre. Si *Ghouls'n Ghosts* est bien plus spectaculaire, *Pang* l'a finalement emporté, car c'est vraiment le programme le plus ludique du moment.

Le second avantage de *Pang* sur ses concurrents, c'est que l'on ne s'en lasse pas, alors que les deux autres nominés perdent une bonne part de leur intérêt une fois que l'on en vient à bout.

Les idées simples sont souvent à l'origine des meilleurs programmes et c'est indiscutablement le cas de *Pang.* Pas besoin de se prendre la tête avec une notice, on rentre tout de suite dans le jeu et on y prend plaisir dès les premières secondes. Il y a des ballons, vous tirez dessus, ils se séparent en deux, vous tirez à nouveau et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils disparaissent. Dans chaque tableau, vous pouvez récupérer des équipements et des bonus. Il est difficile de faire plus simple, mais c'est largement suffisant pour vous retenir des heures devant votre écran. Plus ludique, tu meurs ! On s'éclate en solitaire, mais c'est encore mieux à deux. La réalisation est très soignée, avec des graphismes identiques à ceux du jeu d'arcade, mais si ce n'était pas le cas on serait quand même séduit par un jeu qui offre une telle jouabilité. *Ghouls'n Ghosts* est un jeu d'arcade époustouflant, qui dégage une atmosphère très particulière. C'est le digne successeur de *Ghosts'n Goblins,* chaque seconde de jeu est un véritable régal. Les conversions sur console sont particulièrement magnifiques et on y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès du jeu d'arcade ; chaque niveau fourmille de petits détails savoureux. Si la rédaction de *Tilt* est unanime pour nominer ce programme, il existe des divergences quant à la meilleure version. Les inconditionnels de la *Supergrafx* (François Hermelin et Olivier Scamps pour ne pas les nommer) estiment que cette version est nettement supérieure à celle de la *Megadrive,* alors que je les place au même niveau. Mais une chose est certaine : que vous possédiez l'une ou l'autre machine, *Ghouls'n Ghosts* ne vous décevra pas.

Le troisième nominé, *Golden Axe,* est un grand succès d'arcade de Sega. Les conversions sur *Megadrive* et *Sega Master System* sont magnifiques et, ce qui est plus inhabituel, la version *Amiga* est tout aussi réussie. C'est cette conversion qui est nominée, pour récompenser Virgin de son excellent travail, car on voit de plus en plus rarement des conversions de cette qualité sur micro. *Golden Axe* est un grand beat-them-up pour deux joueurs, qui vous emmène dans l'univers de l'heroïc fantasy. Bien que ce programme soit passionnant, il n'est quand même pas aussi ludique que *Pang,* ni aussi varié que *Ghouls'n Ghosts.*

Alain Huyghues-Lacour



Ghouls'n Ghosts (Supergrafx) : ce grand jeu d'arcade de Capcom est magnifique sur Supergrafx, mais il n'est pas mal non plus sur la Megadrive. Tout l'univers des films d'épouvante dans un jeu diabolique. Quelle ambiance !



Golden Axe : des barbares, de la magie et des dragons, voilà de quoi combler les fans d'heroïc fantasy. Il n'y a pas à réfléchir dans cette superbe conversion d'arcade, il suffit de frapper dans le tas. Intellectuels s'abstenir.



On pourrait penser qu'il y a mieux à faire qu'à passer ses nuits à tirer sur des ballons, mais Pong vous prend tellement la tête que l'on ne peut plus s'en passer. Ne soyez pas égoïstes, jouez avec vos copains.

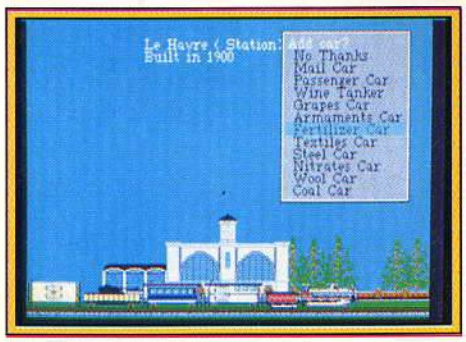
Railroad Tycoon

MICROPROSE

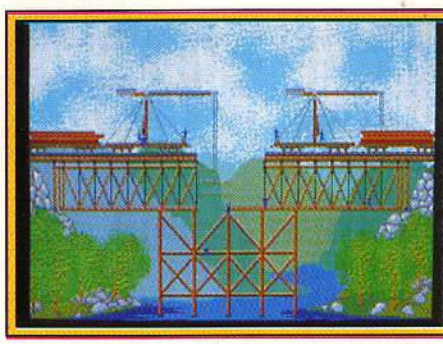
Un « Tycoon », est un super homme d'affaire, un magnat de l'industrie.* Railroad Tycoon *vous met dans la peau d'un de ces géants de l'économie mondiale. Chargé de diriger une compagnie ferroviaire, vous allez très vite jongler avec des millions de dollars... et jouer avec un des plus grands softs de l'année, toutes catégories confondues !



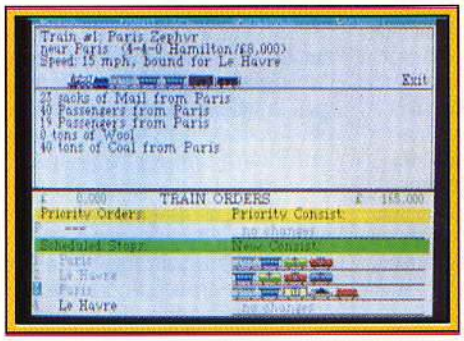
USA ou Europe, à vous de trancher avant de vous lancer.



Arrivée d'un train en gare ! La taille en est modeste. Un terminal peut traiter le double de marchandises et de passagers par rapport à une station. Notez également les différents types de wagons que vous pouvez acheter.



Vous êtes souvent confronté aux problèmes que posent les accidents de terrain. Les constructions les plus coûteuses sont les ponts. A vous de choisir de faire du solide ou du provisoire : pont en bois, métal ou pierre.



Voici un des écrans qui vous informe d'une manière exhaustive sur les performances de chaque train. C'est ce stade que le joueur sait si la configuration des wagons s'adapte correctement aux besoins de la ligne.

• PC

C'est avec un immense plaisir que je vois *Railroad Tycoon* entrer dans la prestigieuse sélection des Tilt d'or/Canal+. Il faut l'avouer, nous avons eu beaucoup de mal à trouver une catégorie dans laquelle pouvait s'insérer ce programme.
Est-ce une simulation ? Un jeu de stratégie ? En fait, il appartient aux deux genres à la fois. Le nommer dans l'une ou l'autre des deux catégories n'aurait eu aucun sens car *Railroad Tycoon* n'est pas qu'un jeu de simulation, ni simplement un jeu de stratégie.
La catégorie simulation/stratégie/réflexion n'étant pas encore homologuée par le grand jury des Tilt d'or, nous avons opté pour un Prix spécial du jury !

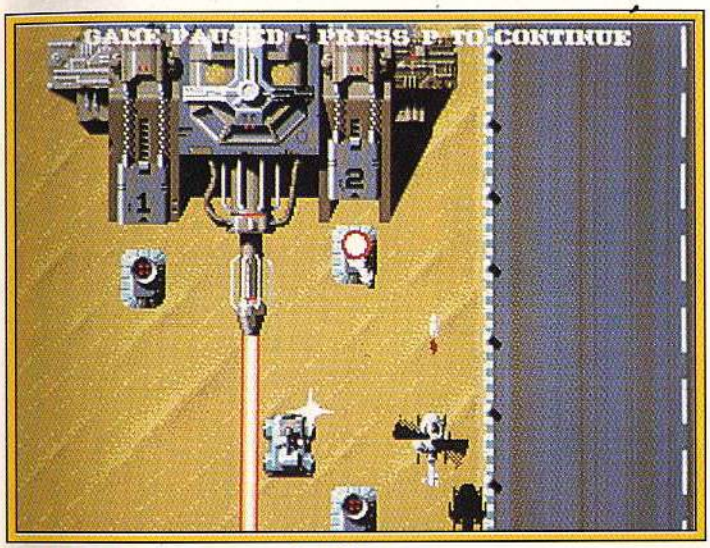
Question évidente mais que je pose tout de même : qu'est-ce qui fait de *Railroad Tycoon* un jeu aussi exceptionnel ? Avant de répondre, commençons tout d'abord par un peu d'histoire.
Sid Meier, un des meilleurs concepteurs de jeux chez Microprose découvre *Sim City* (Maxis/Infogrames). Il est immédiatement conquis par le système de jeu de ce dernier mais regrette toutefois que l'interactivité soit, selon lui, trop réduite.
Sid se met donc à cogiter et trouve bientôt une idée qui lui semble intéressante. Il crée une simulation dont le système de jeu s'inspire de celui de *Sim City*. C'est ainsi que naquit *Railroad Tycoon* (*RR*).
Vous y revivez l'épopée des magnats du chemin de fer. Il faut non seulement créer de A à Z son propre réseau mais également résister aux attaques (financières) de vos adversaires (gérés par l'ordinateur). *RR* se distingue par la richesse et la complexité du jeu. Tous les paramètres ainsi que la moindre action du joeur influencent toute une partie. La dénivellation du terrain, le choix des types de trains, le tracé de la ligne de chemin de fer, la taille de la station et ses aménagements, la population des villes ciblées, les ressources d'une région, et j'en passe, ne sont que quelques exemples des données à traiter.
Nombreux sont les jeux qualifiables de passionnants mais dont la complexité rebut la grande majorité des joueurs ; le résultat est bien souvent que seuls les joueurs patients et méthodiques en profitent (dommage pour les autres). *Railroad Tycoon* a réussi à surmonter cet obstacle.
Grâce à son système de jeu (maximum de graphismes animés, écrans simples à consulter, etc.), *RR*, malgré s grande complexité, est très convivial. Quand on commence une partie, on ne peut plus s'arrêter ! On a l'impression d'avoir mille choses à faire et à surveiller. Et le plus étonnant, c'est qu'on n'est jamais débordé car le programme vous signale (tous les ans) les dysfonctionnements de votre organisation. C'est pratique quand vous gérez plus de vingt trains ! Doté d'une bonne durée de vie, *RR* devrait faire le bonheur de tous ! Déjà disponible sur *PC* il sera bientôt commercialisé sur *ST* et *Amiga*.

Dany Boolauc

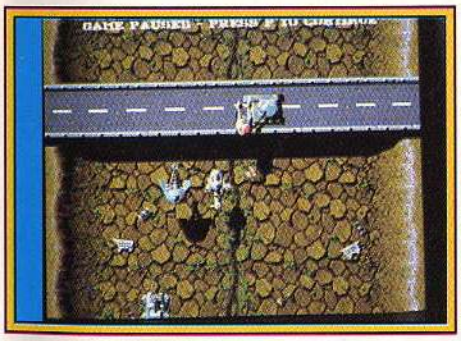
SW IV

STORM

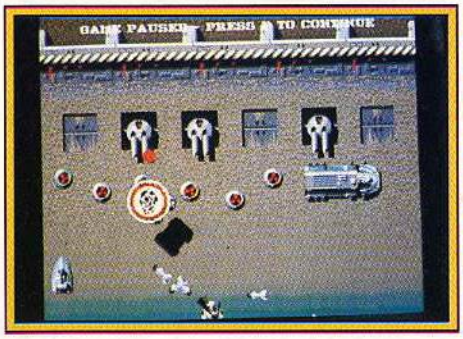
Nous renouons cette année avec la catégorie du « meilleur espoir ». Choix difficile entre tous que de nominer un jeu non encore terminé. Sera-t-il vraiment à la hauteur de nos espérances ? Se révélera-t-il digne de la confiance que nous lui portons en le plébiscitant d'avance ? Réponse dans quelques semaines...



SW IV, digne successeur de Silkworm.



Un shoot-them-up qui présente la particularité de se jouer à deux, avec des véhicules différents. L'hélicoptère offre une plus grande liberté d'action, mais la jeep se transforme en bateau lors de la traversée des mers.



SW IV présente une réalisation irréprochable qui fait honneur aux programmeurs de Sales Curve. Les graphismes d'une grande finesse occupent la majeure partie de l'écran et l'animation est des plus fluides.

• **Amiga**

Silkworm remporta haut la main le Tilt d'or 89 du meilleur shoot-them-up, *SW IV* aurait bien pu faire de même cette année s'il avait été terminé à temps. Nous avons tellement été impressionnés par la préversion de *SW IV* qu'il nous a semblé impossible de ne pas faire figurer ce programme dans notre palmarès.

Le titre de Meilleur espoir est d'autant plus justifié qu'il répond vraiment à une attente du public, qui a été privé de shoot-them-up de qualité sur micro cette année. En effet, il ne s'est pas passé grand-chose dans ce domaine depuis la publication de *Battle Squadron* il y a un an. Si l'attente a été longue, votre patience devrait être récompensée, car *SW IV* pourrait bien être le plus grand shoot-them-up sur micro.

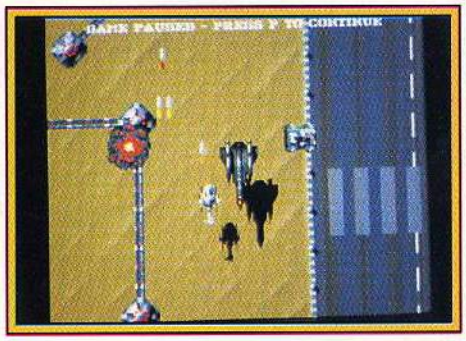
A l'instar de *Silkworm,* l'un des grands atouts de ce shoot-them-up repose sur la présence d'une jeep et d'un hélicoptère. De plus, cette fois vous échangez la jeep contre un hors-bord lors des séquences maritimes, ce qui apporte une variante très stimulante. Il est toujours très agréable de jouer à deux, mais c'est encore plus intéressant lorsque l'on dispose de deux véhicules différents. Cela oblige chaque joueur à adopter une tactique particulière en fonction de l'appareil que l'on contrôle. Il est indispensable de pratiquer un véritable jeu d'équipe, en gardant en mémoire que la jeep est nettement plus vulnérable que l'hélicoptère.

Au niveau de la réalisation, *SW IV* n'a rien à envier aux shoot-them-up sur console. La fenêtre graphique occupe la presque totalité de l'écran, ce qui est particulièrement rare sur micro. Les graphismes sont excellents et on apprécie la présence de nombreux détails d'un grand réalisme, comme les ombres des vaisseaux, le sillage du bateau ou encore les traces que laisse la jeep lors de la traversée d'un champ de blé. L'animation n'est pas moins convaincante, car les sprites se déplacent rapidement et le scrolling est des plus fluides. On apprécie aussi la possibilité de circuler avec la jeep sous certaines installations ennemies, ou de bénéficier du couvert des arbres.

SW IV présente la particularité d'être le premier shoot-them-up à se jouer entièrement de manière continue. En effet, les différents niveaux s'enchaînent sans aucun temps mort et le décor continue de défiler lorsque vous perdez une vie. Pour terminer le jeu, il faut jouer durant un peu plus d'une heure sans aucune interruption, ce qui doit être aussi éprouvant qu'excitant. Cela est possible grâce à la technique créée par les programmeurs de *Sales Curve*, qui fut déjà utilisée dans *Ninja Warriors* et *Saint Dragon.* Quel plaisir d'entendre le drive charger la suite du jeu pendant que l'on continue le combat !

Tout est parfait dans ce programme, toutefois nous n'avons pas encore pu juger des bruitages et surtout de la jouabilité. Ce dernier point est fondamental, mais on peut accorder un crédit confiance aux créateurs de *Silkworm,* exemplaire sur ce plan. *SW IV, on* y croit !

Alain Huyghues-Lacour



SW IV, le premier shoot-them-up qui se joue en continu ; il faut plus d'une heure de jeu sans aucune interruption pour venir à bout de ce programme, un challenge impressionnant qui stimulera les rois de la gâchette.

BAT

UBI SOFT

Le Tilt d'or dans la catégorie du meilleur graphisme a été particulièrement difficile à décerner. Nombreux étaient en effet les titres en lice et minimes les différences d'un logiciel à l'autre. Les trois jeux retenus – BAT, Unreal et Maupiti Island – représentent cependant le nec plus ultra. Et, en plus, ils sont tous les trois français !



BAT, une aventure complexe et originale.

● **Atari ST, Amiga**

Ils étaient nombreux à se presser face au podium du meilleur graphisme 1990... Mais alors que l'an passé c'était l'action qui offrait des décors à faire craquer, les nominés pour ce Tilt d'or 90 appartiennent tous trois au domaine de l'aventure ou de l'aventure/action. Premier nominé, *Unreal* nous a passionnés pour la gestion de son paysage 3D et surtout les très nombreuses animations qu'il développe. Mais, plus intéressants encore, la rédaction de *Tilt* a nominé en tête de course *Maupiti Island* et *BAT*, deux titres qui se sont mesurés au corps à corps jusqu'à la ligne d'arrivée. *BAT* ressort vainqueur de l'épreuve, hissé au sommet du podium 90 du Tilt d'or qui récompense le travail d'une équipe de graphistes géniaux et novateurs.

Le meilleur atout de *BAT* réside dans le fait qu'il met en place des écrans de jeu tout à la fois jolis, originaux et le plus proches possible de l'ambiance de l'aventure. Dans un monde futuriste, en l'année 2192, un espion du Bureau des Affaires Temporelles part à la recherche d'un dangereux agent ennemi. Les concepteurs de l'aventure ont développé ici plus de mille lieux différents. Les graphismes, travaillés à l'extrême, sont d'une richesse impressionnante. Qu'il s'agisse des vues intérieures ou extérieures, chaque tableau ouvre une multitude de détails. Des personnages, des objets et des animations se mêlent à l'écran pour créer l'ambiance de chaque scène. C'est superbe ! Mais, plus encore, la gestion même de ces graphismes est aussi judicieuse qu'originale. En effet, l'utilisation de la souris est ingénieuse : le curseur prend par exemple diverses formes selon l'action qu'il va commander. Autre atout, un multifenêtrage savant assure la liaison entre les différentes scènes et conforte l'aspect temps réel de l'aventure. Si la version *ST* de *BAT* nous avait déjà impressionnés au début de l'année, l'adaptation *Amiga* qui devrait très bientôt envahir vos ludothèques est encore plus belle... Bravo donc à Olivier Cordoléani et bon courage pour le deuxième épisode de cette géniale mission !

Maupiti Island aurait presque pu rivaliser de génie avec *BA* en matière de graphisme... Tableaux superbes, gestion d la loupe qui grossit un point de détail ou visage animé de suspects, *Maupiti* ne développ pourtant pas la même originalité que son confrère, même s'il récolte lui aussi un Tilt d'or cette année. Quant à *Unreal*, c'est aussi d'originali qu'il s'agit lorsque l'on plane entre les arbres de ce décor multiplan, ou que l'on découvre le scrolling des scènes suivantes. Un très bo titre, superbe, mais loin de *BAT* ou de *Maupiti* quand même. Voici donc les trois hi du graphisme 90, avec un Ti d'or pour *BAT*, en espérant que l'année prochaine redonnera sa chance à la ludothèque action, pour un titre plus « fort » que l'invainc *Shadow of the Beast*, Tilt d'o de l'an passé.

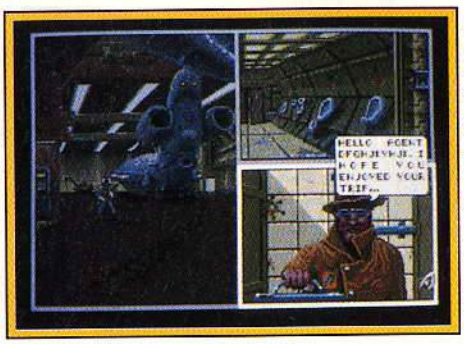
Olivier Hautefeui



Les tableaux de Maupiti comptent peu d'animations. En revanche, la complexité des décors dénote un fabuleux travail de la part des graphistes de Lankhor. Mais pas de quoi concurrencer BAT.



Si les décors d'Unreal n'arrivent pas à la hauteur de ceux de BAT ou de Maupiti pour ce qui est de leur précision « pixélienne », la gestion remarquable et l'originalité des paysages animés méritaient la nomination 90.



Le Bureau des Affaires Temporelles vous entraîne dans une mission de longue haleine. Grâce à sa gestion souris, à son souci du détail et à l'enchaînement de plusieurs fenêtres graphiques, BAT décroche la palme.

LORSQUE VOUS ÊTES LE MEILLEUR,

ILS CHERCHENT TOUS À

VOUS EN COLLER UN.



ACE...ACE RATED 973, CU AMIGA...SUPER STAR 95%,
C&VG...C&VG HIT 95%, THE ONE...95%, ZERO HERO 93%,
GENERATION4...97%, TILT...95%

Electronic Arts 11/49 Station Road Langley, Berks SL3 8YN Angleterre Tél: 19 +44 753 49442 Fax: 19 +44 753 46672

SHOOT'EM UP

Mauvaise année pour les possesseurs de micros amateurs de shoot'em up ! L'arrivée en force des consoles a renvoyé les ordinateurs à leurs études : les logiciels disponibles sur ST et sur Amiga — ne parlons pas des PC — font pâle figure à côté des superbes productions nippones. Faut-il pour autant jeter son micro aux orties et foncer acheter une PC Engine ou une Megadrive ? A.H.-L répond et vous présente sa sélection des meilleurs softs 1990.

La situation est claire sur le front de la guerre contre les aliens : les possesseurs d'une *PC Engine* (et dans une moindre mesure d'une *Megadrive*) ont été les plus gâtés cette année. En effet, la *PC Engine* dispose d'une quantité impressionnante de shoot-them-up de qualité, comme *Gunhed, Tiger Heli* ou *Heavy Unit*. De plus, le moindre shoot-them-up de base sur ces consoles bénéficie du plein écran, d'un superbe scrolling différentiel et, surtout, de commandes aussi rapides que précises, ce qui est trop rarement le cas sur micro.

Bien que les shoot-them-up soient moins nombreux sur *Megadrive*, des merveilles comme *Thunderforce II* ou *Phellios* satisferont les amateurs d'arcade les plus exigeants, ainsi que quelques autres programmes qui ne manquent pas non plus d'intérêt.

En revanche, il faut bien reconnaître que les shoot-them-up de qualité ont été rares sur micro cette année. Nous avons eu deux chefs-d'œuvre il y a un an (*Battle Squadron* et *X-Out*) et depuis rien qui puisse vraiment rivaliser avec les consoles. Ce sont les possesseurs d'*Atari ST* les plus mal lotis car, en l'absence de *Battle Squadron* et de *X-Out* (uniquement disponibles sur *Amiga*), les fans de shoot-them-up n'ont pas grand-chose à se mettre sous la dent. Quant au *PC* qui est particulièrement pauvre en shoot-them-up, il dispose désormais de l'excellent *Thunderstrike*.

Ne nous emballons pas, si les nouveautés ont été décevantes cette année, les micros disposent de programmes plus anciens qui n'ont rien perdu de leur intérêt, comme *Silkworm, Hybris* ou *Xenon II*. D'autre part, des programmes très prometteurs sont attendus pour la fin de l'année. Tout d'abord le superbe *Simulcra*, qui est indiscutablement le shoot-them-up le plus novateur de l'année, *Atomic Robo-Kid* et *Silkworm IV*, ensuite, deux programmes assez impressionnants. Ce dernier, qui présente quelques ressemblances avec *Tiger Heli*, bénéficie d'une réalisation qui n'a rien à envier aux consoles et il est même pratiquement en plein écran. On peut donc dire que si la situation est préoccupante, elle n'est pas désespérée.

En analysant la production 90, on se rend donc compte que les nouvelles consoles surclassent largement les micros pour le domaine des shoot-them-up. Au niveau du graphisme, de l'animation et de la jouabilité, l'avantage est écrasant en faveur des programmes pour console. Cela est particulièrement manifeste lorsque l'on compare les jeux disponibles à la fois sur console et sur micro. Qu'il s'agisse de *P 47*, de *Mister Heli* ou de *Darius*, les versions console l'emportent haut la main. Attention, cela ne veut pas dire que les versions micro de ces programmes ne peuvent pas vous offrir de bons moments mais, si vous avez le malheur de voir leur équivalent sur console, vous serez pris d'une irrésistible envie de balancer votre disquette par la fenêtre.

En revanche, les micros marquent quand même un point contre leurs concurrentes au niveau de l'originalité, ce qui n'est pas négligeable. A l'instar des jeux d'arcade, les shoot-them-up sur console sont de conception très classique et leur intérêt repose essentiellement sur des effets spectaculaires, alors que l'on remarque une évidente volonté d'innover dans des programmes comme *Simulcra, X- Out* ou *Battle Squadron*.

En dépit d'une mauvaise année, les micros disposent de programmes de qualité ; toutefois, si vous êtes avant tout un fan de shoot-them-up, c'est la *PC Engine* qu'il vous faut. C'est vraiment dans cette catégorie (et aussi dans celle des jeux d'arcade/plates-formes) que les nouvelles consoles s'imposent face aux micros.

Alain Huyghues-Lacour

P 47

PC Engine, Amiga, Atari ST, C64, CPC

intérêt _____ ***18***
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ ***D***

Intérêt autres machines

Amiga : 15 / ST : 14 / C64 : 14 / CPC : 14



Lors de la dernière guerre mondiale, vous survolez les territoires occupés à bord d'un chasseur P 47. L'armée allemande tient particulièrement à avoir votre peau, heureusement vous disposez d'armes supplémentaires, aussi efficaces qu'anachroniques. Dans les versions micros, les deux armes dont vous disposez (le canon et celle que vous choisissez par icône) fonctionnent simultanément quand vous appuyez sur le bouton de tir. Sur *PC Engine*, chacune des deux armes en votre possession est actionnée par un bouton de tir différent, comme dans le jeu d'arcade. Cette conversion est de loin la meilleure, tant pour le graphisme que l'animation. La jouabilité est excellente, grâce à des commandes d'une souplesse étonnante. En revanche, divers éléments importants du jeu d'arcade ont été ignorés, alors que ce n'est pas le cas pour les versions micro. Tout d'abord le train de la fin du premier niveau a disparu. Il a été remplacé par un énorme tank, mais ce n'est pas pareil. De plus, la version *PC Engine* ne permet pas de jouer à deux comme sur *ST* et *Amiga* (sur micro, jouer seul est d'ailleurs très difficile). En dépit de ces reproches, *P 47* est un jeu passionnant que pas un possesseur de *PC Engine* ne voudrait manquer. (Carte Aicom.)

Mr Heli

PC Engine, Amiga, Atari ST, C64, CPC

intérêt _____ ***16***
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ ***D***

Intérêt autres machines

ST : 15 / Amiga : 15 / C64 : 15 / CPC : 15



Ce jeu d'arcade a été réalisé par les programmeurs de *R-Type*, ce qui est assez surprenant car ces deux programmes ont un look très différent. Ne vous laissez pas abuser par les graphismes assez enfantins : vous allez vite vous rendre compte que ce shoot-them-up n'est pas aussi simple qu'il en a l'air. Vous dirigez un hélicoptère à travers des labyrinthes qui défilent en scrolling multidirectionnel. Au niveau des armes, vous disposez de canons dirigés vers l'avant, ainsi que d'un stock de bombes. Contrairement aux versions micro, vous ne passez pas alternativement d'une arme à l'autre selon que vous êtes en vol ou posé au sol, mais il vous suffit d'utiliser les deux boutons de tir du joystick pour passer à volonté d'une arme à l'autre, comme dans le jeu d'arcade. D'autre part, il faut détruire les blocs de pierre disséminés dans chaque niveau, de manière à récupérer les diamants qu'elles renferment. La version *PC Engine* est excellente, ce qui n'est pas une surprise car ce sont les programmeurs d'Irem qui ont réalisé la conversion de leur propre jeu d'arcade. De plus, contrairement aux versions micro, tous les niveaux du programme original sont au rendez-vous. (Carte Irem.)

Battle Squadron

Amiga

intérêt ____ 19
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★★
prix ____ C



Battle Squadron figure parmi les rares shoot-them-up sur micro capables de se mesurer avec leurs équivalents sur console. Non seulement la réalisation de ce programme est irréprochable, mais le concept de jeu présente plusieurs innovations particulièrement intéressantes. D'une part, la planète que vous survolez renferme trois souterrains dans lesquels vous pouvez vous engager quand vous le désirez. Le mode d'acquisition des armes supplémentaires est tout aussi original puisque vous obtenez différentes armes selon la couleur des icônes au moment où vous les ramassez. Dernière innovation d'importance : la présence de vaisseaux invisibles qui sont particulièrement dangereux. En effet, il faut rester très vigilant pour les voir arriver, car ils ne se distinguent que par un léger flou sur le sol. On est souvent surpris... *Battle Squadron* est un véritable plaisir pour les yeux : de superbes graphismes et un scrolling vertical des plus fluides, qui s'accompagne également d'un déplacement latéral. Ajoutez à cela une bande sonore impressionnante, une parfaite jouabilité, ainsi que la possibilité de jouer à deux et vous obtenez un shoot-them-up de top niveau. A voir absolument. (Disquette Innerprise.)

Gunhed

PC Engine

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★★
prix ____ D



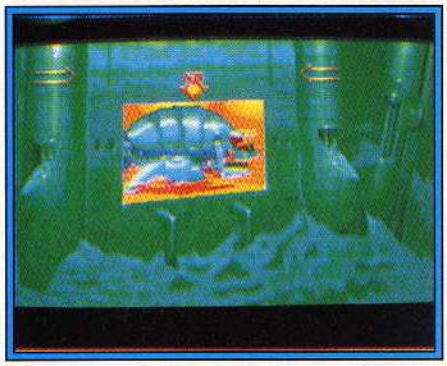
Gunhed est un shoot-them-up à scrolling vertical, qui étonne par son côté spectaculaire. Dès les premiers instants de jeu, votre vaisseau fonce à toute allure au-dessus d'une base spatiale ennemie, en une accélération à vous couper le souffle. Si vous recherchez des sensations fortes vous allez être servi, car les aliens sont tout aussi rapides et ils attaquent en nombre. On a vraiment l'impression que l'on ne pourra jamais tenir le coup, mais on y parvient grâce à des armes aussi spectaculaires qu'efficaces. Au début, on est tellement fasciné par toutes ces armes que l'on n'arrête pas de passer de l'une à l'autre. Mais, par la suite, on s'aperçoit qu'il est préférable d'utiliser toujours la même arme à la puissance maximale. Il faut également faire un choix difficile entre les modules qui vous accompagnent en joignant leurs tirs aux vôtres et un écran protecteur qui arrête bon nombre de tirs ennemis. *Gunhed* est un shoot-them-up dans lequel on va assez loin, grâce à une option continue illimitée. Mais attention, cela ne veut pas dire pour autant qu'il est facile d'en venir à bout, car la difficulté augmente progressivement et les derniers niveaux ressemblent à une traversée de l'enfer. (Carte Hudson Soft.)

X-Out

Amiga, CPC

intérêt ____ 18
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C

Intérêt autre machine
CPC : 16



Rainbow Arts, qui a la réputation de faire des remakes de jeux d'arcade, a créé la surprise en réalisant l'un des shoot-them-up les plus novateurs de l'année. En effet, vous disposez d'une somme d'argent pour vous équiper avant chaque niveau. A vous de la répartir à votre guise : vous pouvez acheter trois vaisseaux ou opter pour un unique appareil, que vous pouvez alors suréquiper avec l'argent qui vous reste. Cela est fort intéressant au niveau de la stratégie, toutefois on regrettera de devoir obligatoirement revenir à la boutique à chaque nouvelle partie. Les programmeurs de Rainbow Arts sont particulièrement à l'aise sur *Amiga* et ils le démontrent une fois de plus avec une réalisation irréprochable. L'action se déroule dans de superbes décors aquatiques. A l'exception de l'overscan, *X-Out* n'a rien à envier aux shoot-them-up sur consoles, ce qui n'est guère fréquent. Il faut préciser que c'est un programme assez difficile, dans lequel il n'est pas facile de progresser. Ceux qui craquent pourront toujours utiliser le cheat mode qui leur permet de disposer des meilleurs équipements dès le début (voir *Tilt* n° 78, p. 123). La version *CPC* est également très réussie. Un grand shoot-them-up. (Disquette Rainbow Arts.)

Thunderforce III

Megadrive

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★★
prix ____ D



Aux commandes du Thunderforce III, vous devez détruire les monstres qui se sont installés sur 5 planètes. Les aliens qui vous attaquent ne sont jamais les mêmes, et c'est à qui sera le plus agressif. De plus, le terrain est particulièrement hostile, car des colonnes de feu peuvent jaillir du sol à votre passage, ou bien les parois se referment de manière à vous écraser. Tout va très vite et il faut disposer d'excellents réflexes pour tenir le coup. A moins d'être très fort, on ne progresse dans le jeu qu'une fois que l'on a mémorisé les séquences d'attaques ennemies afin d'anticiper. Heureusement, vous pouvez vous procurer des armes supplémentaires très efficaces et vous passez de l'une à l'autre à volonté. *Thunderforce III* ne serait qu'un bon shoot-them-up parmi d'autres s'il ne bénéficiait d'une réalisation impressionnante tant en ce qui concerne les graphismes, l'animation et la bande sonore. Décors somptueux (chaque planète est différente), monstres magnifiques, scrolling différentiel, bruitages convaincants : tout y est pour faire craquer les joueurs d'arcade les plus blasés. C'est le premier grand shoot-them-up sur *Megadrive*, mais ce ne sera sans doute pas le dernier. (Cartouche Techno Soft.)

Thunderstrike

PC, Atari ST, Amiga

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★
prix ____ C

Intérêt autres machines
Amiga : 14 / Atari : 13



Aux commandes de votre vaisseau, vous avez été engagé pour participer à un jeu télévisé futuriste qui se déroule dans une vaste arène. Vous devez repousser les attaques de vos adversaires, qui tentent d'extraire l'énergie de vos générateurs, avant de détruire les générateurs de l'adversaire et d'anéantir tous les vaisseaux ennemis. Il est également important de ramasser les containers qui apparaissent de temps à autre, afin d'améliorer l'équipement de votre vaisseau. Ce shoot-them-up ne manque pas d'originalité, mais son principal atout repose sur la qualité de sa réalisation. Si vous disposez d'un *PC* haut de gamme, vous serez impressionné par la rapidité de l'animation, ainsi que par la souplesse des commandes. De plus, les graphismes sont suffisamment soignés pour que l'on prenne beaucoup de plaisir à évoluer dans cette arène en faisant du rase-mottes entre deux montagnes. Cela est d'autant plus appréciable que les shoot-them-up de qualité ne sont pas légion sur *PC* ! En revanche, bien que le jeu soit identique, les versions *ST* et *Amiga* sont décevantes en raison d'une animation nettement plus lente, ce qui rend l'action moins excitante. (Disquette Millenium.)

SHOOT 'EM UP

Super Darius

CD Rom NEC

intérêt _____ 17
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★★★★★★
prix _____ D



Ce shoot-them-up à scrolling horizontal est la conversion de *Darius*, un jeu d'arcade de Taito qui présente la particularité de se dérouler sur trois écrans mis bout à bout. Bien sûr cette version est moins spectaculaire sur un seul écran, mais elle est loin d'être triste pour autant. Vous dirigez votre vaisseau à travers de superbes décors sous-marins, tandis que les aliens vous mènent la vie dure. A la fin de chaque secteur vous affrontez un nouveau monstre marin, qui n'en finit pas d'encaisser vos tirs avant de mourir. Des bulles de couleur vous permettent d'améliorer votre armement et de vous procurer un écran protecteur. Les différents secteurs sont disposés en pyramide, ce qui laisse toujours le choix entre deux directions et on prend beaucoup de plaisir à varier ses itinéraires d'une partie à l'autre. Et puis on est tout de suite séduit par la profondeur du décor, obtenue grâce à une excellente utilisation du scrolling différentiel, ainsi que par la qualité de la bande sonore qui bénéficie des capacités du CD Rom. *Super Darius* est un shoot-them-up difficile, mais jouable, qui offre une action si prenante que l'on se prend tout de suite au jeu. Efficace ! (CD NEC Avenue.)

Down Load

PC Engine

intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★★★★
prix _____ D



Vous survolez une autoroute futuriste, aux commandes d'une sorte de moto volante, quand soudain des appareils ennemis surgissent à toute allure, tandis que des missiles traversent l'écran en tous sens. Le ton est donné, il est évident que vos réflexes vont être mis à rude épreuve. Vos ennemis sont très rapides et ils ne vous laissent pas une seconde de répit. Dès le début du jeu, il faut s'accrocher pour passer un niveau et cela ne s'arrange pas par la suite. Heureusement, une option continue vous permet de reprendre le même secteur jusqu'à ce que vous en veniez à bout. *Down Load* est un programme difficile, mais on progresse en faisant preuve de persévérance, d'autant plus que vous obtenez un code chaque fois que vous parvenez à passer un niveau. Avant de commencer la partie, vous pouvez choisir les deux armes que vous utiliserez et c'est un choix difficile, car elles sont plus ou moins efficaces selon les situations. Il est conseillé d'utiliser le triple tir face aux aliens et de réserver les bombes pour les monstres de fin de niveau. *Down Load* bénéficie d'une réalisation soignée, qui surprend par son animation aussi rapide que précise. Un shoot-them-up stressant, pour ceux que la difficulté ne rebute pas. (Carte NEC Avenue.)

Simulcra

Amiga, Atari ST

intérêt _____ 18
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ C

Intérêt autre machine
Atari ST : 18



Pour son premier shoot-them-up, Microstyle a visiblement misé sur l'originalité. Il est vrai qu'il n'est pas simple d'innover dans les shoot-them-up à scrolling horizontal ou vertical, mais tout reste à faire dans le domainde de la 3D surfaces pleines. L'intérêt de cette technique repose sur la totale liberté d'action qu'elle offre. Votre mission consiste à détruire la Matrice, un champ de bataille simulé par un ordinateur défectueux. A bord d'un véhicule blindé, vous circulez sur les plaques qui constituent chaque secteur de la Matrice. Le danger vient aussi bien des tours ennemies que des tanks ou des vaisseaux qui vous mitraillent. Mais, si vous avez de bons réflexes, vous en viendrez à bout avec vos canons et les quelques missiles dont vous disposez. De plus, il vous suffit de déployer des ailes de chaque côté de votre véhicule pour avoir la possibilité de voler. Il faut un certain entraînement avant de maîtriser le vol, mais il est indispensable d'y avoir recours pour atteindre certains endroits. *Simulcra* est très prenant et bénéficie d'une réalisation très soignée, aussi bien sur *Amiga* que sur *ST*, avec des graphismes colorés et une animation rapide. Une expérience passionnante ! (Disquette Microstyle.)

Phellios

Megadrive

intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ D

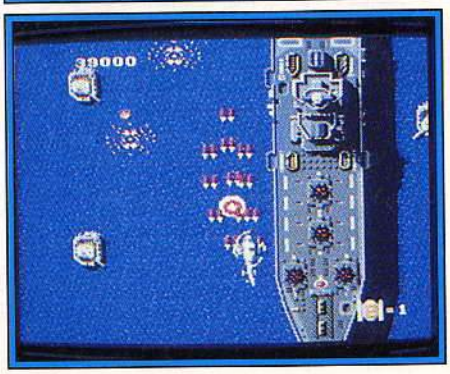


Après avoir réalisé d'excellents programmes sur la *PC Engine*, Namco arrive enfin sur *Megadrive* avec ce superbe shoot-them-up qui s'inscrit dans la lignée de *Dragon Spirit*. Il n'y a pas d'aliens dans ce programme qui s'inspire de la mythologie : Apollon part délivrer la princesse Artemis qui a été enlevée par Typhon. Vous chevauchez Pégase, le cheval ailé, et vous abattez vos adversaires en lançant des boules d'énergie avec votre épée magique. A la manière de *R-Type*, vos tirs gagnent beaucoup en puissance lorsque vous gardez le bouton appuyé pendant quelques instants avant de lâcher votre tir. Ce mode de contrôle très efficace exige un timing très précis. L'essentiel du jeu se déroule en scrolling vertical, mais parfois vous partez dans toutes les directions et la vitesse de défilement s'accélère. Les combats se déroulent au-dessus des nuages, ainsi que dans des châteaux qui flottent dans le ciel. *Phellios* n'est pas un shoot-them-up particulièrement original, mais il dégage une ambiance spéciale qui nous change des habituels combats dans l'espace. D'autre part, on est tout de suite séduit par la qualité de sa réalisation (en particulier l'animation) ainsi que par la variété des situations. (Cartouche Namco.)

Tiger Heli

PC Engine

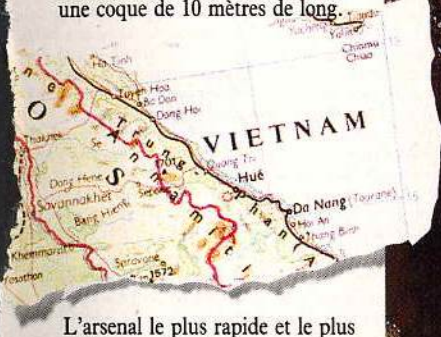
intérêt _____ 18
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ D



Quand Taito signe la conversion sur *PC Engine* de l'un de ses shoot-them-up d'arcade, ça décoiffe ! Vous survolez le territoire ennemi aux commandes d'un hélicoptère de combat, tandis que des missiles traversent l'écran en tous sens. Bunkers, tanks, hélicoptères et forteresses volantes : le comité d'accueil est au complet pour vous en faire baver. Les hélicoptères sont souvent les plus dangereux, en raison de leur rapidité et de leurs mouvements d'attaque imprévisibles. Vous pouvez augmenter votre puissance de feu en ramassant des capsules qui apparaissent lors de la destruction des hélicoptères géants. Vous avez le choix entre plusieurs types d'armes, selon la couleur de la capsule au moment où vous la récupérez. De plus, vous disposez de quelques super-bombes, qu'il vaut mieux conserver pour les combats contre les énormes machines de guerre de fin de niveau. *Tiger Heli* est un shoot-them-up d'arcade des plus classiques, mais il fera le bonheur de tous les maniaques de la gâchette. Le graphisme est agréable, mais c'est surtout la rapidité de l'animation qui rend ce jeu particulièrement excitant. Ajoutez à cela une parfaite jouabilité et vous obtenez une des meilleures conversions d'arcade sur console. (Carte Taito.)

Avertissement A L'Attention Des Embarcations Legeres

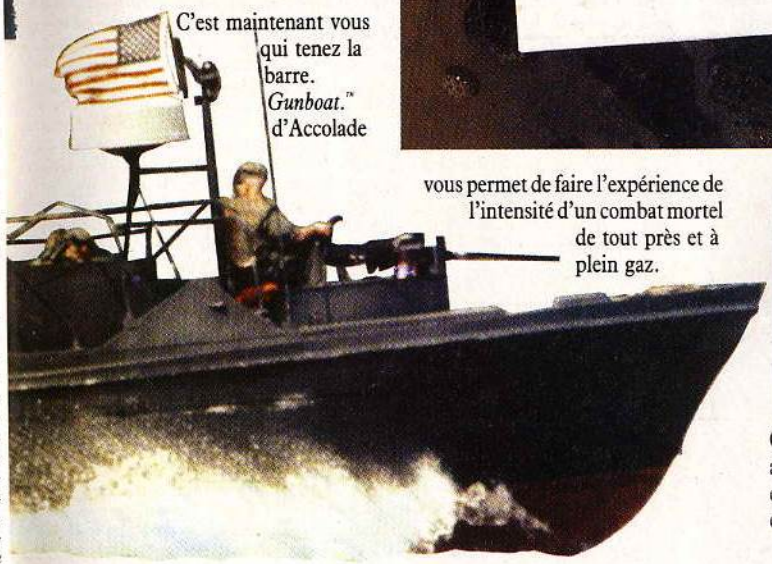
Préparez-vous pour une tempête. De balles. *Gunboat.*™ Huit tonnes de puissance de feu de la Marine Américaine entassées dans une coque de 10 mètres de long.

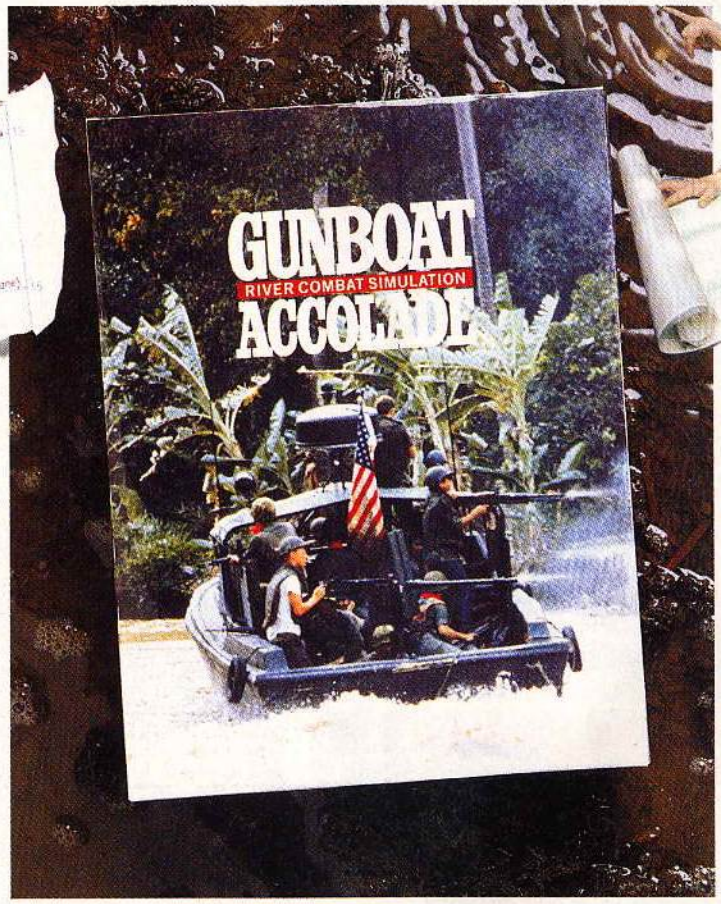


L'arsenal le plus rapide et le plus agile ayant jamais parcouru une rivière de jungle à une vitesse 29 noeuds.



C'est maintenant vous qui tenez la barre. *Gunboat.*™ d'Accolade vous permet de faire l'expérience de l'intensité d'un combat mortel de tout près et à plein gaz.







Grimpez à bord d'un patrouilleur de rivière aux détails authentiques (PBR) et obtenez une perspective directe à partir de 4 postes de combat.



Déroulez les Mitrailleuses M60 doubles et les lances grenades sur les Viet Congs renégats, les rebelles panaméens et le meurtrier cartel de la drogue colombien.

Ils sont tous sur la rivière Waldog. L'animation 3-D, et les graphismes à retransmission-vidéo, vous emmèneront dans la réalité humide de trois zones de combat étouffantes. Vingt missions vous attendent, dans des pays où le mortier est aussi dense que les moustiques.

Gunboat.™ Les eaux sont sur le point de s'agiter.



Combat sur rivière, où une ambuscade ennemie vous guette à chaque virage, à chaque canyon ou chaque pont.

Les photos-écrans ont seulement pour but d'illustrer le jeu et non pas les graphiques dont la qualité et l'apparence varient considérablement en fonction des différents formats et qui dépendent des spécifications de chaque ordinateur.

PC/AMIGA
SPECTRUM
CASSETTE
AMSTRAD
DISQUETTE

ACCOLADE™

Le meilleur en logiciel de divertissement.™

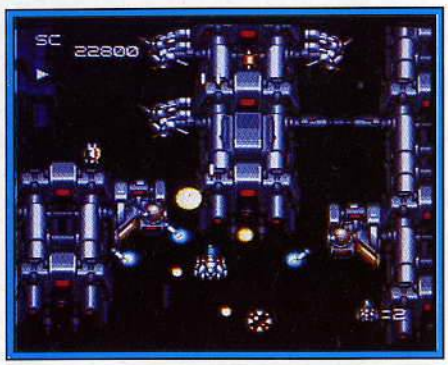
Accolade Europe Ltd,
The Lombard Business Centre,
50 Lombard Road,
London SW11 3SU
Telephone 071 738 1391

SHOOT'EM UP

Super Star Soldier

PC Engine

intérêt ____ 15
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ D



Super Star Soldier est la suite de *Gunhed* et il est indéniable que ces deux programmes ont vraiment un air de famille. Cette fois encore, il s'agit d'un shoot-them-up à scrolling vertical aussi rapide que spectaculaire. Les armes sont différentes de celles du programme précédent, mais on les obtient de la même manière ; soit on change d'arme, soit on conserve la même et on peut augmenter sa puissance. En revanche, vous n'avez plus de super-bombes pour détruire tous les aliens présents sur l'écran et on le regrette souvent, car les ennemis sont aussi nombreux qu'agressifs. La principale différence entre ces deux programmes provient du dosage de la difficulté. Alors que l'on avançait sans trop de problèmes dans *Gunhed*, c'est déjà un véritable exploit de terminer le second niveau de *Super Star Soldier*. Le premier programme est un peu trop facile et le second est beaucoup trop difficile. Cela dit, *Super Star Soldier* est un jeu excitant, qui bénéficie d'une réalisation aussi irréprochable que celle de son prédécesseur. A vous de décider si vous avez les nerfs assez solides pour tenir le coup face à ce shoot-them-up infernal. Sinon vous serez tellement frustré que vous regretterez d'avoir connu ce programme. (Carte Hudson Soft.)

Heavy Unit

PC Engine

intérêt ____ 16
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★
prix ____ D



Les shoot-them-up Taito sont généralement spectaculaires et celui-ci n'échappe pas à la règle. Vous affrontez des aliens de toutes sortes qui ne vous laissent pas un instant de répit mais, surtout, vous n'arrêtez pas de vous retrouver face à face avec d'énormes monstres. C'est une véritable galerie des horreurs qui vous attend, plus encore que dans *R-Type*, ce qui n'est pas peu dire. L'action se déroule dans de superbes décors et, bien qu'il s'agisse d'un shoot-them-up à scrolling horizontal, le décor défile également vers le haut ou vers le bas dans certains passages. Il se passe quelque chose de nouveau à chaque instant, ce qui est particulièrement motivant. Vous disposez de deux armes différentes pour faire face à vos agresseurs et, non content de pouvoir en augmenter la puissance, vous pouvez même transformer votre vaisseau. Ce jeu exige de vous des qualités de tireur et l'habileté d'un pilote. Une option continue illimitée vous permet de progresser dans le jeu, mais il faut quand même s'accrocher. En effet, vous perdez vos équipements supplémentaires lorsque vous êtes abattu et il n'est pas toujours évident d'affronter certains monstres avec l'armement de base. (Carte Taito.)

Life Force

Console Nintendo

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★
prix ____ D



Après avoir fait une belle carrière dans les salles d'arcade sous le nom de *Salamander*, ce programme de Konami a été rebaptisé *Life Force* sur la console *Nintendo*. Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous pénétrez dans une base gardée par des hordes d'aliens. Non seulement les tourelles de tir et les escadrilles ennemies vous mènent la vie dure, mais la base elle-même se défend. En effet, de nombreux obstacles sont disposés sur votre chemin et certaines parois organiques se dilatent pour vous écraser lorsque vous leur tirez dessus. Alors il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge, mais il faut piloter habilement pour survivre, et parfois même s'abstenir de tirer. Le système d'armement est le même que dans *Gradius/Nemesis*, ce qui permet parfois de disposer d'une impressionnante puissance de feu, mais vous perdez toutes vos armes lorsque vous êtes abattu. Les différents niveaux présentent une alternance entre scrolling horizontal et vertical, ce qui relance l'intérêt de jeu. *Life Force* est un shoot-them-up très riche dont on ne viendra pas à bout rapidement, mais la jouabilité est excellente et on a vraiment envie de progresser. Le meilleur shoot-them-up sur *Nintendo*. (Cartouche Konami.)

Darius +

Atari ST, Amiga

intérêt ____ 15
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★
bruitages ____ ★★★★
prix ____ C

Intérêt autre machine
Amiga : 15



Ce programme est la conversion sur micro de *Darius*, le jeu d'arcade de Taito, et un « plus » a été ajouté dans le titre en raison des modifications apportées à la version originale. Aux commandes de votre vaisseau vous attaquez les différents secteurs d'une planète aquatique. Il faut naviguer au plus juste entre les parois, ce qui pose quelques problèmes car vous ne disposez pas d'une grande marge de manœuvre pour éviter les appareils ennemis. A la fin de chaque secteur, vous affrontez un énorme poisson métallique, dont vous aurez bien du mal à vous débarrasser si vous ne disposez pas des armes les plus puissantes. La nouveauté de cette conversion repose sur le mode de contrôle des armes supplémentaires, nettement plus complexe que celui du jeu d'arcade. Vous disposez de trois trappes dans lesquelles vous pouvez stocker les armes récupérées et vous pouvez même définir la position des canons disposés autour de votre appareil. Ce mode de contrôle original est très intéressant, mais, hélas, tout se fait à partir du clavier, ce qui est périlleux dans un shoot-them-up aussi difficile que celui-ci. En revanche, la version console, *Super Darius*, est nettement plus belle et plus jouable. (Disquette The Edge.)

Saint Dragon

Amiga

intérêt ____ 16
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C



Les Cybers se répandent à travers la galaxie, en massacrant toutes les races qui se trouvent sur leur chemin. Saint Dragon, un héros mythique, est désormais le seul à oser encore s'opposer aux envahisseurs. Vous contrôlez un dragon au corps constitué d'anneaux, dont le dernier peut faire office d'écran protecteur en arrêtant la plupart des tirs ennemis. Il est souvent fort efficace de retourner le corps du dragon, de manière à ce que cet écran protège sa tête, la seule partie vulnérable. Le fait de contrôler un tel animal apporte une intéressante innovation : vous pouvez utiliser les mouvements de son corps à votre avantage. *Saint Dragon* est un shoot-them-up difficile. En effet, l'enfer se déchaîne dès le second niveau, sous la forme de boules qui traversent l'écran en tous sens, ne vous laissant qu'une petite marge de manœuvre pour leur échapper. D'autre part, il faut des nerfs d'acier pour sortir vivant des affrontements avec les monstres de fin de niveau. Le taureau mécanique du premier niveau n'est qu'un hors-d'œuvre ; par la suite, vous avez affaire à des monstres très résistants. Lorsqu'ils explosent enfin, ce n'est que pour renaître sous une nouvelle forme afin de reprendre le combat. (Disquette Storm.)

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES™

Distribué par

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16 1) 48 57 65 52



Compatible avec la carte

AdLib SOUND

PC et Compatibles)

COWABUNGA!!

LE RETOUR DES TORTUES NINJA

BIENTÔT DISPONIBLE SUR :
Amiga, Atari ST, C64, Amstrad et PC

image WORKS

KONAMI

DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

PLATES-FORMES

Vous courez, sautez au-dessus du vide, descendez un étage, remontez, sans pour autant arrêter de tirer sur les ennemis qui surgissent de tous côtés en évitant les pièges atroces que des programmeurs sadiques ont cachés dans les zones les plus improbables, etc., etc. Voilà ce qu'est un jeu de plates-formes. Alain Huyghues-Lacour les a tous affrontés. Il est toujours vivant. Voici ses conseils pour choisir les meilleurs jeux...

Après être passés de mode durant quelques années, les jeux de plates-formes ont fait un retour en force sur micro en 1989. Toutefois, ils se présentent désormais sous une nouvelle forme, directement inspirée des programmes japonais.

Depuis le triomphe de *Super Mario Bros* et de ses clones, les jeux de plates-formes sans bonus ni passages secrets ne sont plus légion. Mais qui irait s'en plaindre, dans la mesure où ce style de jeu est nettement plus passionnant que les jeux de plates-formes traditionnels. Des programmes comme *Turrican, Twinworld, Switchblade* ou *Apprentice* sont tout à fait représentatifs de cette influence japonaise. Il faut reconnaître qu'ils sont très réussis et qu'ils soutiennent honnêtement la comparaison avec la moyenne des jeux sur console, que ce soit au niveau de la réalisation ou de l'intérêt de jeu.

Quant à la souplesse des commandes, les micros comblent leur retard sur les consoles, avec des jeux comme *Turrican* ou *Apprentice*. Parallèlement à ces influences japonaises, les micros disposent également de programmes originaux. *Flood*, par exemple, est sans doute le jeu de plates-formes le plus novateur depuis longtemps et *Venus* renouvelle également le genre.

Curieusement, les jeux de plates-formes sur console ont diminué en nombre ces derniers temps. Toutefois, chaque console dispose au moins d'un grand jeu de plates-formes récent : *Batman* sur *Game Boy, Son Son II* sur *PC Engine, New Zealand Story* sur *Megadrive, Super Marioland* sur *Game Boy* et *Psycho Fox* sur *Sega Master System*. Chacun de ces programmes est un petit chef-d'œuvre qui fera le bonheur des amateurs les plus exigeants. Mais, dans ce domaine, toutes les machines sont satisfaisantes, à l'exception du *PC* qui est largement sous-équipé.

Si l'on se base sur les nouveautés, le meilleur choix se partage entre *Atari ST, Amiga, C64* et *CPC*. Toutefois, si l'on considère l'ensemble de la ludothèque de chaque machine, c'est toujours la *Nintendo 8 bits* qui dispose des jeux de plates-formes les plus fantastiques, ne serait-ce que pour les frères Mario.

Alain Huyghues-Lacour

New Zealand Story

Megadrive, PC Engine

intérêt _____ ***17***
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★
prix _____ ***D***

Intérêt autre machine
PC Engine : 17



Tous les amateurs de jeux de plates-formes connaissent bien ce succès d'arcade de Taito, dont l'action se déroule dans un zoo en Nouvelle-Zélande. Kiwi part à la recherche de ses compagnons qui ont été enlevés par un phoque. Il progresse à travers chaque niveau en sautant sur des blocs, mais il lui faut parfois faire de la plongée sous-marine ou bien encore voler accroché à un ballon. De drôles d'animaux, tous plus bizarres les uns que les autres, tentent de vous arrêter, sans même parler des monstres de fin de niveau qui vous réservent quelques surprises. Pour vous défendre, vous disposez d'un arc, mais heureusement vous découvrirez bien d'autres armes en chemin. En tirant dans le vide à certains endroits, vous ferez apparaître des téléporteurs qui vous permettront d'accéder directement à des niveaux supérieurs. Les deux versions console sont excellentes, mais on peut accorder un léger avantage à celle de la *Megadrive*. Toutefois, il convient de noter que cette dernière présente des tableaux sensiblement différents de ceux du jeu d'arcade, tandis que la version *PC Engine* est rigoureusement identique au programme original. Un grand classique. (Cartouche Taito, carte Taito.)

Apprentice

Amiga

intérêt _____ ***17***
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ ***C***

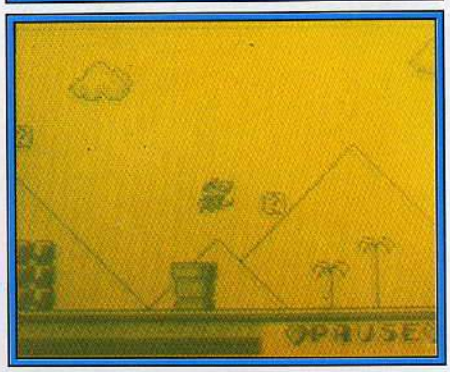


Un apprenti sorcier âgé de seulement quatre cents ans doit faire ses preuves avant d'être accepté par les anciens de la Guilde. L'épreuve consiste à traverser le royaume du dragon Fumo et à vaincre ce dernier. Toutes sortes de créatures, dont un balai enchanté particulièrement teigneux, vont tenter de vous arrêter. Vous n'êtes pas armé mais, heureusement, vous pouvez ramasser l'une des nombreuses caisses disséminées dans chaque niveau, pour les utiliser comme projectiles. Ces caisses jouent un rôle de premier plan dans ce programme, car elles peuvent renfermer des pièces d'or, ou encore vous pouvez les empiler de manière à atteindre des endroits élevés. Ce concept original est très plaisant, mais ce n'est pas la seule innovation de ce programme. En effet, il vous suffit de presser la barre d'espace pour vous dédoubler. Votre corps d'origine reste sur place, tandis que vous prenez le contrôle de votre double miniaturisé. Celui-ci peut se faufiler partout en raison de sa petite taille, mais ramenez-le à temps si vous ne voulez pas perdre de l'énergie. Les programmeurs de Rainbow Arts ont parfaitement assimilé l'esprit des jeux japonais, pour notre plus grand plaisir. (Disquette Rainbow Arts.)

Super Mario Land

Game Boy

intérêt _____ ***19***
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ ***B***



Comment imaginer une console *Nintendo* sans Mario, son héros fétiche ! Ce n'est donc pas une surprise si Mario est présent pour la sortie du *Game Boy* et, bien entendu, ce programme ne risque pas de décevoir ses nombreux fans. *Super Mario Land* présente de très nombreux points communs avec le premier épisode de la série : on retrouve les champignons magiques, les ennemis, les salles de bonus, les passages secrets, etc. Un habitué de *Super Mario Bros* sera tout de suite en pays de connaissance avec ce programme, mais il y a également suffisamment d'innovations pour créer la surprise. En effet, alors que vous venez de traverser plusieurs secteurs en sautant sur des plates-formes, vous passez à un shoot-them-up en scrolling horizontal. A bord d'un avion ou d'un sous-marin, Mario va mitrailler des créatures comme d'autres vont casser de l'alien à bord de leur vaisseau spatial. Une fois de plus on reste admiratif devant le savoir-faire de *Nintendo* dans ce domaine. Essayez donc une partie de *Super Mario Bros* dans les transports en commun et vous m'en direz des nouvelles, mais sachez que vous courez le risque de rater votre station. (Cartouche Nintendo.)

Psycho Fox

Sega Master System

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
prix C



Ce jeu de plates-formes de Sega s'inspire nettement de *Super Mario Bros I* et *II* sur la console *Nintendo*, mais qui s'en plaindrait ? Vous traversez de nombreux mondes en sautant sur des plates-formes et vous vous balancez sur des mâts, afin de prendre l'élan nécessaire pour atteindre les endroits élevés. Au début du jeu vous ne disposez que de vos poings pour vous défendre, mais heureusement vous avez le bras long (il s'allonge, comme dans un dessin animé, lorsque vous portez un coup). Par la suite vous vous procurez une arme plus originale encore : il s'agit d'une créature en forme de boule, que vous pouvez projeter sur vos adversaires et qui revient ensuite à la manière d'un boomerang. Cela est fort efficace pour abattre vos ennemis à distance, mais ne ratez pas votre coup, car vous ne disposez plus d'aucun moyen de défense tant que la balle n'est pas revenue. *Psycho Fox* est un jeu prenant, qui bénéficie d'une réalisation soignée, tant au niveau du graphisme que de l'animation. D'autre part, il est possible de commencer par le niveau de son choix, ce qui est très appréciable. L'un des meilleurs jeux de plates-formes sur cette console. (Cartouche Sega.)

Rick Dangerous II

Atari ST, Amiga

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★★
prix C

Intérêt autre machine
Amiga : 16



Après le triomphe de *Rick Dangerous*, voici un nouvel épisode des aventures de ce héros attachant. Cette fois les extraterrestres ont envahi la Terre et seul Rick peut sauver le monde. Comme dans l'épisode précédent, il faut sauter avec beaucoup de précision sur des plates-formes et abattre les ennemis qui rôdent dans chaque tableau. On retrouve également des pièges particulièrement tordus, que l'on résoudra en se creusant les méninges et en faisant preuve d'habileté. *Rick Dangerous II* n'est certes pas le jeu le plus original de l'année, car il n'apporte rien de neuf par rapport au programme précédent. Toutefois, il est fort bien construit et demeure aussi passionnant. La principale amélioration apportée au jeu repose sur la possibilité de commencer par le niveau de votre choix. Cela est vraiment appréciable, car il est particulièrement frustrant de tout recommencer depuis le début à chaque nouvelle partie, comme c'était le cas dans le premier épisode. Les nombreux fans de *Rick Dangerous* seront ravis de découvrir les nouveaux tableaux de leur jeu préféré, mais si vous recherchez la nouveauté vous serez déçu. Une sortie est prévue sur *CPC* et *C64* dans les mois à venir. (Disquette Firebird.)

Twinworld

Amiga, Atari ST

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
prix C

Intérêt autre machine
Atari ST : 15



Voici encore un jeu de plates-formes sur micro qui s'inspire des jeux japonais et plus particulièrement de *Super Mario Bros*. Vous explorez de vastes mondes, à la recherche de la clé qui vous permet de passer au niveau suivant. Il faut sans cesse sauter sur des rochers, tout en faisant face aux attaques de nombreux agresseurs. Heureusement, vous disposez de trois armes différentes, mais n'oubliez pas de ramasser des munitions. Vous devez explorer attentivement chaque pouce de terrain pour découvrir de nombreux bonus, ainsi que des salles secrètes et des passages cachés. La plupart du temps vous évoluez dans des souterrains ou à l'extérieur, mais parfois vous devez franchir des régions envahies par l'eau, ce qui modifie le comportement de votre personnage. *Twinworld* est un soft d'une grande richesse qui offre de longues heures de jeu et dont l'intérêt est prolongé par la perspective de faire toujours de nouvelles découvertes. Ce programme passionnant offre une bonne jouabilité, grâce à des commandes très précises qui permettent de franchir les obstacles les plus redoutables. Mais il faut faire preuve de beaucoup d'habileté, ce qui réjouira les amateurs de jeux de plates-formes les plus exigeants. (Disquette Ubi.)

Batman

Nintendo, Game Boy, Megadrive

intérêt 18
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
prix D

Intérêt autres machines
Game Boy : 17 / Megadrive : 16



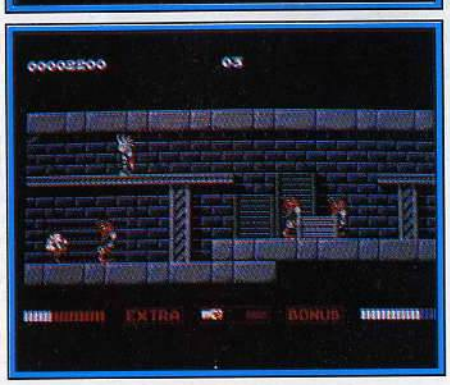
Les versions *Nintendo*, *Game Boy* et *Megadrive* de *Batman* sont signées Sunsoft, mais elles n'en sont pas moins différentes les unes des autres. Le scénario est toutefois le même, car il s'inspire du film. *Batman* affronte le Joker à Gotham City, avec la célèbre scène de l'usine chimique. Ces trois versions sont intéressantes, mais la meilleure est sans conteste celle de la console *Nintendo*. Il s'agit d'un jeu de plates-formes dans lequel vous combattez à mains nues, ou en utilisant l'une de vos trois armes tant qu'il vous reste des munitions. Vous disposez également de plusieurs types de sauts, qui vous permettent d'atteindre les plates-formes les plus élevées. Cette version bénéficie d'une parfaite jouabilité, ainsi que de graphismes étonnants. La version *Game Boy* est principalement axée sur l'aspect jeu de plates-formes, avec des obstacles particulièrement périlleux. La version *Megadrive*, pour finir, hésite également entre jeu de plates-formes et beat-them-up, mais elle présente aussi une scène de poursuite en Batmobile. Cette version offre d'excellents graphismes et une animation irréprochable. Quelle que soit votre console, *Batman* vaut vraiment le détour. (Cartouche Sunsoft.)

Switchblade

Amiga, Atari ST, CPC

intérêt 17
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
prix C

Intérêt autres machines
Atari ST : 17 / CPC : 17



Les auteurs de *Rick Dangerous* récidivent avec ce nouveau jeu de plates-formes, qui lui ressemble beaucoup au niveau du graphisme. Mais, cette fois, le héros a les yeux bridés et l'esprit du jeu est totalement japonais. Vous explorez un labyrinthe souterrain, à la recherche des morceaux d'une épée magique. De nombreux ennemis rôdent dans chaque salle et il faut s'en débarrasser avant que votre niveau d'énergie n'en prenne un coup. Au début, vous ne disposez que de vos poings et de vos pieds, mais par la suite vous pourrez utiliser les armes de jet que vous aurez découvertes. La puissance du coup porté à un adversaire est fonction de la durée d'appui sur le bouton de tir, ce qui rend les combats très intéressants, mais exige un timing rigoureux lors des corps à corps. Alors que vous parcourez cet immense labyrinthe, n'hésitez pas à donner de grands coups de pieds dans les murs, de manière à faire apparaître des bonus ou à découvrir des passages secrets. L'action est assez répétitive mais on ne s'ennuie pas. Les versions *Amiga* et *ST* sont identiques et celle du *CPC* est également très réussie. Un programme très riche qui soutient la comparaison avec les jeux sur console. (Disquette Gremlin.)

PLATES-FORMES

Son Son II

PC Engine

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ D



Son Son II est un grand jeu de plates-formes signé Capcom, ce qui est assurément un label de qualité. Armé d'un long bâton, vous partez à la recherche de vos amis qui ont été enlevés par un sorcier démoniaque. Tout au long de cette quête passionnante, vos réflexes seront mis à rude épreuve, que ce soit pour sauter sur des plates-formes mobiles, ou bien pour abattre les nombreuses créatures qui vous attaquent sans cesse. D'autre part, il est indispensable de ramasser autant de pièces d'or que possible, afin de pouvoir acheter divers équipements fort utiles : un bâton plus efficace, ou un gant qui vous permet de détruire certains murs. Il est même possible d'acquérir une amphore qui vous donne droit à une option continue. Contrairement à bien des programmes qui séduisent immédiatement et dont on se lasse assez vite, ***Son Son II*** est un jeu qui tient la distance. On n'a de cesse de progresser, d'autant plus que la jouabilité est parfaite et que la progression de la difficulté est fort bien étudiée. Des sprites de bonne taille et un scrolling multidirectionnel irréprochable contribuent également au plaisir de jouer. Un grand jeu de plates-formes. (Carte Capcom.)

Venus

Amiga, Atari ST

intérêt ____ 18
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C

Intérêt autre machine
Atari ST : 17



A la suite de manipulations génétiques, des insectes mutants se sont transformés en tueurs impitoyables. Qu'à cela ne tienne, il suffit de créer Venus, un super-insecte capable d'éliminer les gêneurs. Vous sautez d'une plate-forme sur l'autre en évitant tout contact avec vos ennemis. Ceux-ci vous mènent la vie dure, mais heureusement vous pouvez vous procurer des armes nettement plus efficaces que celles dont vous disposez en début de partie, et il est possible de passer de l'une à l'autre à volonté. Le concept de ce programme ne manque vraiment pas d'originalité, car cet insecte se comporte totalement différemment qu'un vaisseau spatial, ou même guerrier. En effet, Venus est capable de se retourner et d'avancer la tête en bas, en s'accrochant au plafond. Cela est d'autant plus intéressant au niveau du jeu que les commandes sont alors en partie inversées. D'autre part, on apprécie la présence d'un tableau de bonus entre deux niveaux, sous la forme d'un shoot-them-up à scrolling horizontal. ***Venus*** est une réussite totale, qui allie un grand intérêt de jeu à une réalisation de qualité. La version ***Amiga*** est plus belle que celle du ***ST***, mais le jeu est aussi passionnant sur les deux machines. (Disquette Gremlin.)

Turrican

Amiga, C64, CPC

intérêt ____ 18
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C

Intérêt autres machines
C64 : 18 / CPC : 18



Turrican est l'un des rares jeux de plates-formes sur micro qui puisse soutenir la comparaison avec les grands jeux de console. Il faut reconnaître que ses concepteurs se sont pas mal inspirés des grands jeux de la console ***Nintendo*** et plus particulièrement de ***Metroid***. Vous traversez une vaste région en affrontant de monstrueux aliens et vous devez également déjouer toutes sortes de pièges. Vous ramassez différents armes au passage et la plupart sont aussi efficaces que spectaculaires. Et puis, vous pouvez vous transformer en toupie, ce qui est souvent fort utile. Il arrive fréquemment qu'un jeu soit intéressant, ou qu'il soit beau, mais il est assez rare qu'il présente ces deux qualités à la fois. C'est pourtant le cas de ce programme passionnant qui bénéficie d'une réalisation irréprochable. Après avoir admiré ***Turrican*** sur ***Amiga***, on pouvait redouter qu'il perde une bonne part de son charme en passant sur 8 bits. Mais ce n'est absolument pas le cas : les versions ***CPC*** et ***C64*** sont magnifiques et figurent parmi les plus belles réalisations sur ces machines. Possesseurs de ***ST*** ne vous découragez pas, ***Turrican*** est en cours d'adaptation sur votre machine. Un must tous formats. (Disquette Rainbow Arts.)

Flimbo's Quest

Amiga

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C



Délaissant pour une fois les jeux d'arcade/aventure et les simulations de combat, System 3 s'aventure dans les jeux de plates-formes. L'essai est transformé, car on se prend au jeu dès la première partie. Vous devez explorer une région à la recherche des créatures qui transportent des parchemins sur lesquels sont inscrites les lettres qui composent un mot de code. Vous devez obtenir toutes ces lettres avant de pouvoir accéder au niveau suivant. D'autre part, il faut améliorer au plus vite la puissance de votre arme si vous voulez progresser dans le jeu. Mais, avant de pouvoir acquérir ces équipements, vous devez ramasser autant d'or que possible, soit en abattant des ennemis, soit en pillant les salles de bonus. ***Flimbo's Quest*** n'est pas un programme très difficile, le problème c'est qu'il ne faut jamais relâcher sa vigilance. A cet égard, il faut surtout se méfier des escargots qui restent immobiles en imitant la couleur du décor à la manière des caméléons. On a vite fait de perdre une vie en marchant dessus... Ce jeu de plates-formes assez classique doit sa réussite à une réalisation très soignée, ainsi qu'à une jouabilité sans faille. (Disquette System 3.)

Flood

Amiga, Atari ST

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C

Intérêt autre machine
Atari ST : 17



Après le génial *Populous*, Bullfrog fait encore preuve d'originalité avec ce jeu de plates-formes pas comme les autres. D'ignobles mutants tentent d'inonder les cavernes dans lesquelles vous vivez paisiblement et il faut vous échapper au plus vite. Il va falloir traverser plus de quarante niveaux avant d'atteindre la surface et cela ne sera pas une promenade de tout repos, d'autant plus que vous devez ramasser les détritus éparpillés dans chaque secteur. Aidés de toutes sortes de créatures, les Vong tentent de vous arrêter et, comme vous êtes désarmé, il ne vous reste plus qu'à les éviter. Heureusement, par la suite, vous découvrirez différentes armes, comme un lance-flammes ou des grenades, mais il faudra les utiliser avec précaution si vous ne voulez pas sauter avec. A priori tout cela paraît assez classique, pourtant en jouant on découvre bon nombre d'innovations intéressantes. Vous pouvez grimper le long des murs et même vous déplacer en vous suspendant au plafond. D'autre part, il y a des passages secrets et des icônes dissimulées dans le décor, qui vous permettent d'obtenir des codes d'accès et bien d'autres choses encore. Un jeu d'une grande richesse. (Disquette Electronic Arts.)

Variante des jeux de plates-formes purs et durs, les logiciels présentés ici vous lanceront dans des quêtes infernales. Tout au long de votre chemin, vous serez sans répit poursuivi, attaqué, piégé, et vous aurez besoin de tous vos réflexes pour survivre. La* Megadrive *est incontestablement la reine de ce type de jeu.* Coregrafx, ST *et* Amiga *ne s'en sortent heureusement pas trop mal. Action !

Cette catégorie recouvre des programmes difficiles à classer, dans la mesure où ils présentent un mélange de plusieurs genres : plates-formes, shoot-them-up et beat-them-up. Ce type de jeu est très populaire dans les salles d'arcade et la plupart des programmes de notre sélection sont des conversions ou des remakes des grands succès du genre.

Par exemple, *Legendary Axe* ressemble comme un frère à *Rastan*, et *Fire and Brimstone* s'inspire nettement de *Ghosts'n Goblins*. L'arcade est indiscutablement le domaine de prédilection des consoles, ce qui est parfaitement illustré par la comparaison entre les différentes versions de *Shinobi* et de *Ghouls'n Ghosts*. Les versions console l'emportent largement dans les deux cas, que ce soit au niveau du graphisme ou de l'animation. La force de ce type de jeu repose avant tout sur l'utilisation d'effets spectaculaires, ainsi que sur la jouabilité, et il est difficile de rivaliser avec les Japonais sur ce terrain.

C'est indiscutablement la *Megadrive* qui dispose des programmes les plus impressionnants, ce qui n'est guère surprenant dans la mesure où Sega maîtrise parfaitement ce type de jeu d'arcade. Pour en être convaincu, il suffit de faire une partie de *Revenge of Shinobi*, de *Ghouls'n Ghosts*, de *Mystic Defender* ou encore de *Eswat*. Tout est parfait, le graphisme, l'animation, le scrolling différentiel, la bande sonore, la variété des situations ou la jouabilité. Sans être aussi performante dans ce domaine que la *Megadrive*, la *PC Engine* présente aussi d'excellents programmes. *PC Kid*, par exemple, est un soft particulièrement original qui fourmille d'innovations amusantes. Si c'est ce type de jeu d'arcade que vous préférez, achetez tout de suite une *Megadrive*, vous ne serez pas déçu. Une *Supergrafx* pourrait également être un excellent choix, mais il faudrait que sa ludothèque s'étoffe plus rapidement. Côté micro, l'*Atari ST* et l'*Amiga* offrent quand même d'excellents jeux de plates-formes/arcade, comme *Ghosts'n Goblins* ou *Fire and Brimstone*.

Alain Huyghues-Lacour

PC Kid

PC Engine

intérêt ____ 19
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ D



Dans un genre aussi limité que les jeux de plates-formes, *PC Kid* s'est imposé comme le programme le plus novateur de l'année. Le héros de ce jeu est un jeune garçon vivant à l'âge des cavernes. C'est un monde impitoyable dans lequel il est difficile de survivre, mais notre héros est loin d'être sans défense. Il n'a d'autre arme que sa tête, qui est particulièrement dure, et c'est à coups de boule qu'il se débarrasse de ses adversaires ; cela est encore plus efficace s'il saute avant de se laisser tomber la tête la première sur son adversaire. Mais, non content d'avoir la tête dure, le PC Kid possède une dentition qui ferait le désespoir de votre dentiste. En effet, il grimpe le long des parois en s'accrochant avec les dents, tandis que vous pressez frénétiquement le bouton de votre joystick. Et puis, l'action n'est jamais répétitive. En dépit de sa petite taille, PC Kid est un athlète complet à qui rien ne fait peur : sauter les obstacles, nager sous l'eau, sauter de liane en liane, grimper dans les arbres et bien d'autres choses encore. Comme tous les grands jeux japonais, ce programme comporte des passages secrets et des vies supplémentaires dissimulées dans le décor. Un must. (Carte Hudson Soft.)

Ghouls'n Ghosts

Supergrafx

intérêt ____ 18
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ D

Intérêt autre machine
***Megadrive* : 18**



Après le génial *Ghosts'n Goblins*, le chevalier Arthur revient dans de nouvelles aventures. Dans une ambiance de film d'épouvante, vous vous battez avec acharnement pour gagner chaque pouce de terrain. Il faut de solides réflexes pour survivre dans cet univers délirant qui vous réserve bien des surprises. Vous découvrirez des armes puissantes au cours de votre progression, mais il ne faut surtout pas les prendre systématiquement car elles sont plus ou moins efficaces selon les situations. De même, les coffres que vous rencontrez sur votre route peuvent aussi bien renfermer une super-armure qu'un sorcier qui vous transforme en vieillard ou en canard, si vous ne l'abattez pas sur-le-champ. On est tout de suite séduit par ce grand jeu d'arcade qui bénéficie d'une réalisation très soignée, au service d'une action frénétique. L'humour est au rendez-vous et le jeu fourmille de détails savoureux. Contrairement aux décevantes versions micro, ce programme prend toute sa valeur sur console. La version *Supergrafx* est légèrement plus belle, mais la jouabilité est meilleure sur *Megadrive*. Que vous possédiez l'une ou l'autre de ces consoles, vous ne risquez pas d'être déçu. (Cartouche Sega, carte NEC Avenue.)

Revenge of Shinobi

Megadrive

intérêt ____ 18
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★★
prix ____ D



***Shinobi* reprend le combat contre les gangs qui font régner la terreur dans le pays. Vous disposez d'une lame qui vous permet d'éliminer vos adversaires au corps à corps, mais il vaut mieux les abattre avec vos shurikens sans prendre le risque de s'approcher d'eux. Toutefois, vos réserves de shurikens ne sont pas illimitées et il vaut mieux ne tirer qu'à coup sûr. Vos adversaires sont redoutables, que ce soit des ninjas capables de sauter en tous sens, ou bien des tireurs embusqués, sans même parler des monstres qui vous attendent à la fin de chaque niveau. Heureusement, vous disposez de plusieurs pouvoirs de magie ninja, qui vous aideront dans les moments les plus difficiles. Le dernier est de loin le plus efficace, mais il vous en coûte une vie chaque fois que vous l'utilisez. L'une des principales qualités de *Revenge of Shinobi* est de présenter une grande variété d'actions. Les différents secteurs sont très variés et, même s'il faut toujours tirer, selon les cas il faut trouver son chemin dans un labyrinthe ou bien encore sauter avec beaucoup d'adresse en traversant une chute d'eau. De plus, ce savoureux programme bénéficie d'une réalisation irréprochable. Indispensable. (Cartouche Sega.)**

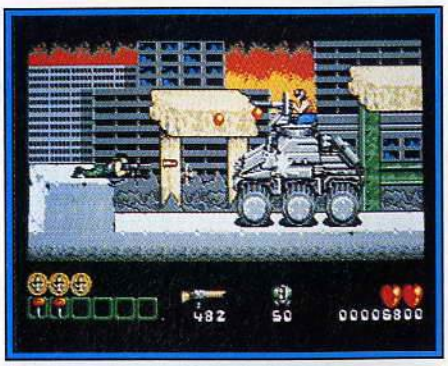
ACTION / PLATES-FORMES

Midnight Resistance

Amiga, Atari ST

intérêt ____ 16
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★
prix ____ C

Intérêt autre machine
Atari ST : 16



Votre famille a été enlevée par un tyran, aussi vous agrippez votre fusil-mitrailleur et vous partez à l'assaut de la base militaire ennemie. Des soldats foncent sur vous de tous côtés, tandis que d'autres sont embusqués derrière leur mitrailleuse pour vous accueillir avec un tir de barrage. Au hasard des couloirs vous tombez nez à nez avec des tanks, quand ce ne sont pas des machines infernales munies de roues qui vous déchiquettent à la première défaillance. Heureusement, vous pouvez profiter de vos passages dans l'armurerie ennemie pour vous procurer des armes puissantes et des munitions. En plus d'un fusil, vous disposez également d'une arme dorsale assez efficace, que vous actionnez en pressant la barre d'espace. Un mode de contrôle original vous permet de tirer dans huit directions différentes, que vous soyez debout ou en position couchée. Cette conversion est particulièrement fidèle au jeu d'arcade de Data East, l'action n'a rien perdu de son punch et la jouabilité est excellente. Les deux versions sont réussies, mais celle de l'*Amiga* l'emporte nettement au niveau du scrolling et des couleurs, seule cette version permet de jouer à deux. Un programme très prenant. (Disquette Ocean.)

Fire and Brimstone

Amiga, Atari ST

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★
prix ____ C

Intérêt autre machine
Atari ST : 17

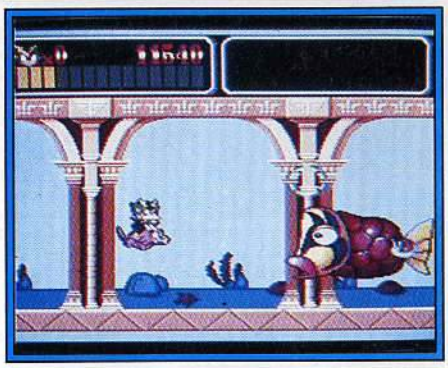


Cet excellent jeu de plates-formes s'inscrit dans la lignée de *Ghosts'n Goblins*. Vous tenez le rôle de Thor, un Viking que les dieux ont envoyé combattre une déesse démoniaque. Toutes sortes d'ennemis vous attaquent au cours de votre périple, mais heureusement vous pouvez transporter deux armes à la fois et il est possible de passer de l'une à l'autre à volonté. Il faut tirer vite et juste pour survivre, mais dans certains cas il vaut mieux éviter le combat. Cela n'est pas le seul danger qui vous guette, car votre route est parsemée d'obstacles que vous ne pourrez franchir qu'en sautant avec beaucoup de précision. Dans chaque niveau, vous devez vous procurer les quatre morceaux de la clef qui permet de passer au niveau suivant. Attention, l'un de ces morceaux est caché dans une salle secrète dont vous devez découvrir l'emplacement. Il vous faudra faire marcher vos méninges, d'autant plus que ce n'est pas la seule astuce du jeu. En effet, comme dans un jeu japonais, vous pouvez faire d'intéressantes découvertes en tirant sur certains endroits précis. *Fire and Brimstone* est un programme aussi difficile que passionnant et les graphismes sont superbes, tant sur *ST* que sur *Amiga*. (Disquette Firebird.)

Wonderboy III/ Monster Lair

CD Rom NEC

intérêt ____ 16
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★★
prix ____ D

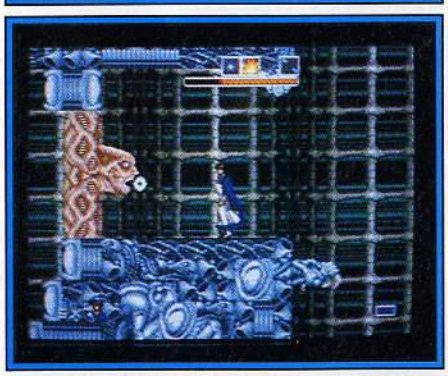


Ce nouvel épisode des aventures de *Wonderboy* est la conversion d'un jeu d'arcade de Sega. Alors que le premier épisode de la série est un jeu de plates-formes et le second un programme d'arcade/aventure, cette fois il s'agit d'un mélange entre jeu de plates-formes et shoot-them-up. *Wonderboy III* présente une alternance entre deux phases différentes : soit vous sautez sur des plates-formes en affrontant de nombreux adversaires, soit vous chevauchez un dragon volant face à des escadrilles de créatures, dans la plus pure tradition des shoot-them-up à scrolling horizontal. Les ennemis que vous abattez laissent échapper des icônes représentant différentes armes : bombes, tir continu, tir avant et arrière, etc. Vous passez donc sans arrêt d'une arme à l'autre, ce qui est très plaisant. L'action est très soutenue et l'intérêt du jeu est relancé par la variété des adversaires. Cette conversion très réussie est pratiquement identique au jeu d'arcade et l'action s'accompagne d'une excellente bande sonore, qui utilise bien les capacités du CD Rom. Un shoot-them-up très prenant dans lequel on n'a de cesse d'améliorer son score, d'autant plus qu'il est possible de le sauvegarder. (CD Hudson Soft.)

Mystic Defender

Megadrive

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ D



A défaut de briller par son originalité, ce programme à mi-chemin entre beat-them-up et jeu de plates-formes est incontestablement très efficace. Vous évoluez dans un monde particulièrement hostile où vous devez affronter des créatures démoniaques. Rien ne vous est épargné : vers géants, gargouilles crachant du feu, bébés mutants, etc. Heureusement, au cours de votre progression vous avez la possibilité de ramasser des sorts, qui vous donnent des pouvoirs magiques et vous pouvez passez de l'un à l'autre à volonté. Certains vous procurent un triple tir, ou bien encore une maîtrise du feu qui fait des ravages chez vos adversaires. Mais, si vous passez le plus clair de votre temps à combattre, il faut également faire preuve d'habileté en sautant d'une plate-forme sur l'autre, notamment dans le monde des gargouilles. *Mystic Defender* doit beaucoup à sa réalisation irréprochable. Le graphisme d'une grande finesse est digne d'un jeu d'arcade et le scrolling multidirectionnel se montre d'une fluidité exemplaire. De plus, une parfaite utilisation du scrolling différentiel apporte une étonnante profondeur de champ, au niveau des décors. Un des grands jeux de la *Megadrive*. (Cartouche Sega.)

Legendary Axe

PC Engine

intérêt ____ 18
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ D



Legendary Axe est un remake de *Rastan*, le célèbre jeu d'arcade de Taito. Une fois de plus l'heroïc fantasy est à l'honneur dans cette histoire de barbares et de sorciers. Armé d'une lourde hache, vous affrontez animaux sauvages, monstres de toutes sortes et guerriers à la solde de vos ennemis. Ces derniers sont redoutables : le seul moyen d'en venir rapidement à bout est de récupérer une icône particulière qui augmente la puissance de vos coups. Vos adversaires sont rapides et la plupart d'entre eux sautent en tous sens pour vous compliquer les choses. Seul un timing très précis vous permettra de rester en vie, car, si vous manquez votre coup, vos ennemis ne vous rateront pas. Mais si ce programme présente de nombreux combats, il faut également franchir différents obstacles en sautant avec une grande précision. A cet égard, la traversée des chutes d'eau, en évitant les monstres qui jaillissent de l'eau, pose de sérieux problèmes. D'autre part, comme dans *Rastan*, vous devez fréquemment franchir des précipices en sautant de liane en liane, ce qui nécessite également un timing rigoureux. *Legendary Axe* est un programme passionnant qui est réservé exclusivement aux possesseurs de la *PC Engine*. Un must. (Carte Victor.)

STORM



GEN D'OR 92%
ZERO HERO 91%
CRASH SMASH 92%
YC FUN ONE 91%

ST DRAGON

AVAILABLE ON AMIGA, ATARI ST, CBM 64, AMSTRAD, SPECTRUM.

Incorporates unique Dynamic Loader System





PREPAREZ-VOUS A L'ULTIME COMBAT SUR UNE PLANETE TRES ELOIGNEE.
UNE FORCE DEMONIAQUE DE MACHINES MONSTRUEUSES EST APPARUE POUR CONQUERIR LA GALAXIE. UNE PAR UNE LES RACES PACIFIQUES DE LA GALAXIE ONT ETE ATTAQUEES ET REDUITES EN ESCLAVAGE PAR LES MONSTRES CYBERNETIQUES. AUCUNE DE CES RACES N'A LA FORCE NECESSAIRE POUR RESISTER AU POUVOIR DES CYBORGS. MAIS UN BEAU JOUR UN REBELLE SOLITAIRE FIT SON APPARITION DES RANGS MEMES DES MONSTRES MECANIQUES. MI-DRAGON, MI-MACHINE, LE GUERRIER CYBERNETIQUE SE REVOLTE CONTRE SES TYRANIQUES MAITRES. LA GALAXIE A DESORMAIS UN HEROS. L'ESPOIR FIT SON RETOUR DANS LES CŒURS DES PEUPLES DES L'APPARITION DU CHAMPION CUIRASSE, ILS L'APPELERENT « SAINT DRAGON ».
DANS CETTE NOUVELLE VERSION DE LA LEGENDE DE SAINT GEORGE VOUS DEVEZ PILOTER LE VAISSEAU-DRAGON A TRAVERS 5 NIVEAUX DE DESTRUCTION NON-STOP. POUR CE FAIRE, VOUS DISPOSEZ DE BOULES DE FEU, DE BOMBES REBONDISSANTES, D'ANNEAUX LASER ET DE PIECES D'ARTILLERIE POUR VOUS FRAYER UN CHEMIN A TRAVERS DES PUMAS CUIRASSES, DES COBRAS MECANIQUES, DES BUFFLES CYBERNETIQUES GEANTS ET UNE ARMEE D'AUTRES MUTANTS MECANIQUES, MAIS N'OUBLIEZ PAS QUE LE POUVOIR DES ARMES N'EST PAS TOUT. VOTRE VAISSEAU EST EQUIPE D'UNE QUEUE BLINDEE. UTILISEZ-LA AU MIEUX ET VOUS POUVEZ ESPERER SURVIVRE.

THE SALES CURVE
50 LOMBARD ROAD
LONDON. SW11 3SU

Shinobi

Amiga, Atari ST, PC, C64, CPC

intérêt ____ 15
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★
bruitages ____ ★★★★
prix ____ C

Intérêt autres machines
ST : 15 / C64 : 16 / CPC : 16 / PC : 10



Un expert en arts martiaux s'attaque aux gangs qui se livrent à un trafic d'enfants. Armé de shurikens, il affronte de nombreux adversaires qui l'attaquent au couteau ou qui lui tirent dessus. Shinobi peut également combattre ses ennemis à mains nues, avec les diverses armes qu'il ramasse au cours de sa progression, ou bien en ayant recours à la magie ninja. Ces pouvoirs magiques sont obtenus dans les tableaux de bonus qui font la liaison entre deux niveaux. Dans ces séquences en 3D, vous devez abattre les ninjas qui avancent vers vous, avec vos shurikens. Les conversions *ST* et *Amiga* présentent une bonne jouabilité qui fait que l'on se prend tout de suite au jeu. Toutefois, les fans du jeu d'arcade resteront un peu sur leur faim en raison de la médiocrité de la réalisation. En effet, les graphismes ne sont pas particulièrement soignés et l'animation est bien trop lente. Il est évident que les programmeurs de ce soft sont loin d'avoir utilisé pleinement les possibilités de ces machines. Un programme aussi passionnant que *Shinobi* aurait mérité un meilleur traitement ; heureusement, il nous reste l'intérêt de jeu et c'est l'essentiel. Les versions 8 bits sont plus réussies, surtout en ce qui concerne l'animation. (Disquette Virgin.)

Shinobi

PC Engine

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★
prix ____ D



Le scénario est le même que celui du programme précédent : vous affrontez différents gangs qui se livrent au trafic d'enfants. Mais, contrairement aux versions micro, la version *PC Engine* prend des libertés avec le jeu d'arcade. Si le premier niveau est totalement identique à celui du jeu d'arcade, cela ne dure pas car cette version est incomplète. En effet, plusieurs scènes du jeu d'arcade ont mystérieusement disparu. Ainsi, les séquences en 3D dans lesquelles on lance des shurikens sur les ninjas sont supprimées. De même, on ne trouve aucune trace du niveau se déroulant dans le port, avec les hommes grenouilles et l'hélicoptère. Est-ce par manque de mémoire que les réalisateurs de ce programme ont dû faire des coupures dans le jeu ? En tout cas, il faut reconnaître qu'à l'exception des scènes manquantes cette conversion est particulièrement fidèle à l'esprit du programme original et que tous les fans d'arcade y trouveront leur compte. En ce qui concerne la réalisation, il n'y a vraiment aucune comparaison possible avec les versions micro, que ce soit au niveau du graphisme ou de l'animation. L'action est autrement plus rapide, ce qui est fondamental dans ce type de jeu. (Carte Asmik.)

Grandzort

Supergrafx

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ E



Depuis sa sortie, la *Supergrafx* souffre d'un cruel manque de jeux : trois à ce jour ! Heureusement, *Grandzort* est un superbe programme qui tire un bon parti des capacités de cette machine. Le robot que vous contrôlez peut prendre trois formes différentes et vous passez de l'une à l'autre à volonté. Vos armes changent au gré des transformations : vous utilisez tour à tour une lance, une épée ou un arc. Mais chacun des personnages dispose également d'un super-pouvoir différent, dont l'usage est limité. Vous pouvez voler, faire trembler le sol, ou bien vous entourer d'une bulle protectrice. Il est conseillé de changer de personnage en fonction des situations, mais ce n'est pas indispensable. De manière générale, c'est le robot vert qui se révèle le plus efficace, grâce à son aptitude au vol : vous découvrirez fréquemment des vies supplémentaires en survolant le champ de bataille. *Grandzort* est un jeu de plates-formes qui accorde une grande importance aux combats. L'action est très soutenue et on progresse assez rapidement, grâce à une excellente jouabilité. La réalisation fait honneur à la *Supergrafx*, que ce soit au niveau des graphismes, de l'animation ou de la bande sonore. (Carte Hudson Soft.)

Eswat

Megadrive

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ D



La mission des *Eswat* (des flics cybernétiques) consiste à enrayer la vague de criminalité qui s'est abattue sur la ville. Vous devez rendre une justice expéditive, en éliminant systématiquement toute la pègre. Mais vos ennemis ont de quoi se défendre, d'autant plus qu'une puissante organisation terroriste dispose des derniers armements. Vous ne faites qu'une bouchée de vos premiers adversaires qui sont armés de revolvers, mais par la suite vous devez faire face à des bazookas, des robots et des hélicoptères. Heureusement, si vous ne disposez que d'un revolver au début du jeu, vous aurez bien sûr la possibilité de vous procurer des armes plus sophistiquées en cours de route. Vous pourrez même endosser une impressionnante armure qui vous fera ressembler à Robocop. *Eswat* est un programme passionnant qui fera le bonheur de tous les fans d'arcade. On est tout de suite séduit par la qualité de la réalisation, qui présente des sprites fort bien dessinés, de superbes décors, ainsi qu'un excellent scrolling différentiel. La jouabilité est parfaite et le niveau de difficulté très progressif, mais vous ne viendrez pas facilement à bout des six niveaux de ce programme. (Cartouche Sega.)

Ghosts'n Goblins

Amiga

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C

Intérêt autre machine
Atari ST : 16



Il y a quelques années, Elite nous avait offert une superbe conversion de ce grand jeu d'arcade de Capcom et, maintenant, voici enfin les versions 16 bits. Le jeu n'a pas pris une ride, car ce classique qui a inspiré tant de clones n'a jamais été égalé. Les grandes scènes de *Ghosts'n Goblins* restent dans toutes les mémoires : les morts vivants qui sortent de terre, le chevalier qui perd son armure pour se retrouver en caleçon lorsqu'il est touché par un ennemi, la ville fantôme, et bien d'autres situations. La force de ce programme repose, d'une part, sur l'ambiance très particulière qu'il dégage et, d'autre part, sur un parfait dosage entre les aspects shoot-them-up et jeu de plates-formes. Ces versions présentent une excellente jouabilité, mais il faut beaucoup de persévérance pour en venir à bout. Toutefois, on regrette l'absence d'une option continue qui aurait été la bienvenue dans un programme aussi riche. Les versions *ST* et *Amiga* sont toutes deux réussies, que ce soit au niveau du graphisme, de l'animation ou de la jouabilité. Toutefois, il convient de signaler que seule la version *Amiga* comporte tous les niveaux du jeu d'arcade, et qu'il en manque un sur *ST*. (Disquette Elite.)

NEW GAME 3000 SA

FRANCE 19 41/24.24.51.51

SUISSE 024/21.76.07

125 JEUX

COMPATIBLES NINTENDO

Marque déposée

CARTOUCHES PAL/SECAM	FF
MARIO 1	195
POPEYE	195
DONKY KONG 1	195
DONKY KONG 2	195
DONKY KONG 3	195
HOGAN'S ALLEY	195
FLIPPER/PINBALL	195
TENNIS	245
MAH JONG 2	245
MAH JONG 4	245
F1 CAR RACE	245
URBAN CHAMP	195
BASE BALL	245
ICE CLIMBER	195
EXCITE BIKE 1	245
MAPPY	245
GALAXIAN	245
GALAGA	245
KUNG FU	245
NINJA 1	245
STAR FORCE	245
PAC MAN	245
ZIPPY RACE	245
BATTLE CITY	245
ROAD FIGHTER	245
EXERION	245
KARATEKA	245
WRESTLE	245
CIRCUS CHARLIE	245
MACROSS	245
SKY DESTROYER	245
NEW GAME	245
MACH RIDER	245

1942.	245
BOMBER MAN	245
TWIN BEE	245
NINJA 3	295
GYRODINE	245
PRO WRESTLING	245
B WINGS	245
SPARTAN	245
WRECKING CREW	245
ELEVATOR ACTION	245
FOOTBALL/SOCCER	245
SUPER MARIO 1	245
NINJA 2	295
GOONIES 1	295
LEGEND OF KAGE	295
ARGUS	295
SEICROSS	295
CHOPLIFTER	295
ARKANOID	295
MIGHTY BOMB JACK	295
GRADIUS	295
SATAN DEN	295
ATLANTIS	295
STAR SOLDIER	295
HOKUDA 53	295
SOLOMON KEY	295
634 SWORD	295
NORTHERN KEN	295
NINJA 4	345
ADVENTURE ISLAND	345
SPACE HUNTER	295
MAZE KONG	295
MYSTERY OF COMVOY	295
TIGER HELI	295
MICKEY MOUSE	295

WRESTLE GAME	295
KARATE FIGHTER	295
JAWS	295
SHOOT BLOCK	295
A.S.O.	295
EXCITE BIKE 2	345
GHOST AND GOBLINS	295
WAR WOLF	295
FIRST EAGLE/CRESTA	295
IKARI 1	295
TETRIS	345
FIRE BIRD	295
RYGAR	295
SCHOOL FIGHT	295
BOOBY KIDS	295
HECTOR 87	295
TOP GUN	295
ROCK MAN 1	295
1943.	295
BIRD'S MAN/WINGS	295
1944.	295
DRAGON BALL	295
DINGO HARRY/LOLO	295
BREAK THROUGH	345
ROBOT COP	345
CITY POWER HQ/CHASE HQ	345
GREEN BERET	345
GETAWAY	345
DOUBLE DRAGON 2	345
BATMAN	345
SUPER CONTRA/CONTRA 2	345
IKARI 3	345
BUBBLE DOBBLE 2	345
HEAVY BARREL	345
NINJA GAIDEN 2/REVENGE	345

CHIPS AND DALE	345
FANTASY ZONE	345
BASKET BALL/DOUBLE	295
DEVIL IN DARK NIGHT	345
SALAMANDER/LIFE FORCE 1	295
ARTHUR ROBIN	395
BUBBLE DOBBLE 1	295
FALSION	345
SALAMANDER/LIFE FORCE 2	345
ROCK MAN 2	345
DONALD LAND	395
CONTRA 1	295
DRAGON NINJA GAIDEN 1	345
DOUBLE DRAGON 1	345
GUN SMOKE	295
DRAGON SOUL/SPIRIT	345
REVOLUTION HEROES	345
RED FROTRESS/JACKAL	345
COMPETITION HIGHSCHOOL	345
FROG	345
DREAM SHOP	395
SUPER MARIO 3	395

CONSOLE COMPLETE PAL	590
ADAPTATEUR 60-72	129
ADAPTATEUR 72-60	129
TURBO JOYSTICK	245
TURBO GUN	295
BOX POUR 16 CASSETTES	99

NEW GAME 3000 SA
Rue Neuchâtel 39 CP264
CH - 1401 YVERDON

Depuis France
Tél. : 19.41/24.24.51.51.
Fax : 19.41/24.24.56.44.

Depuis Suisse
Tél. : 024/21.76.07.
Fax : 024/22.16.02.

Depuis Espagne
Tél. : 0741/24.24.56.46.
Fax : 0741/24.24.56.44.

BON DE COMMANDE

NOM : _____

ADRESSE : _____

_____

CODE POSTAL : _____

VILLE : _____

CH ❑ F ❑ E ❑

TEL. : _____

SIGNATURE :

DESIGNATION	Qté	PRIX

Port + **20 F** / Port console + **80 F** T : _____

Carte de crédit : VISA ❑ EURO ❑ AMEX ❑ DINER ❑

N° _____ Validité : _____

Chèque bancaire français ❑ Eurochèque ❑

BEAT'EM UP

Sous cette rubrique se cachent tous les titres qui vous mettent aux prises avec des karatékas, ninjas ou voyous de tous poils. Le scénario est le plus souvent complètement indigent — votre fiancée est prisonnière à l'autre bout de la ville ou du pays et vous devez aller la délivrer — mais là n'est pas la question. Tout l'intérêt réside dans la variété des coups, le nombre et le violence de vos ennemis, etc. Inutile de le nier : ces jeux sont passionnants et vous obligeront à vous battre — dans tous les sens du terme — pour les mener à bien. Olivier Scamps a encore du mal à parler mais il peut écrire. Voici ses logiciels préférés...

En matière de beat-them-up, l'année 1990 aura été caractérisée par le changement dans la continuité. Les bases du genre sont en effet bien posées et les logiciels sortis cette année s'inspirent largement des classiques comme *Vigilante* ou *Double Dragon*. Peu d'innovation marquante donc, mais ne croyez pas que le genre périclite pour autant. De nombreux softs sont sortis cette année et le flot ne semble pas près de s'arrêter.

Trois tendances se développent qui permettent d'atténuer le côté répétitif inhérent à ce type de programme : le jeu à deux, les armements et le saut. A la suite de *Double Dragon*, le jeu à deux et la possibilité d'obtenir des armes supplémentaires sont devenus courants. *Golden Axe* renouvelle agréablement cette idée en permettant d'emprunter les montures de l'adversaire. L'inclusion du facteur agilité dans les beat-them-up est également une évolution agréable. De plus en plus, frapper tout ce qui bouge ne suffit plus : les sauts deviennent partie intégrante de l'action. Cet élément, présent dans *Ninja Spirit*, *Shadow Warrior* ou *Legendary Axe* (qui, bien que classé dans les jeux de plates-formes, est à mon avis un beat-them-up) devrait rapidement se généraliser tant il renouvelle l'action : le timing est désormais aussi nécessaire que la force brute. Les beat-them-up cuvée 1990 se démarquent également en renouvelant le cadre de l'action : science-fiction pour *Ninja Spirit*, héroïc fantasy pour *Golden Axe* ou film d'horreur pour *Splatter House*.

Tous les softs présentés dans cette rubrique valent l'achat. Mais s'il fallait faire une sélection impitoyable, je choisirais *Golden Axe* et *Altered Beast* sur *Megadrive*, *Splatter House* et *Ninja Spirit* sur *NEC PC Engine*, *Ninja Warrior* sur micro et *Golden Axe* sur *Sega 8 bits*.

Voici maintenant LA question qui risque de m'attirer de nombreuses lettres d'insultes : l'amateur de baston doit-il acheter une console ou un micro ? Si le nombre de sorties est équilibré (7 sur micro, 7 sur console), il faut reconnaître que, au niveau qualitatif, les consoles 16 bits *NEC* et *Megadrive* l'emportent nettement. Cela est particulièrement visible avec les jeux sortis dans les deux formats. Ainsi les versions *NEC* ou *Megadrive* de *Tiger Road* et *Altered Beast* écrasent-elles largement les versions *ST* ou *Amiga*, tant en terme de réalisation que de jouabilité. En ce qui concerne le graphisme, la différence est peut-être moins visible pour *Ninja Spirit* ou *Ninja Warrior*, mais c'est cette fois-ci la jouabilité qui permet aux versions *NEC* de surpasser les versions micro. Qu'on le veuille ou non, les gros sprites, la grande fenêtre de jeu et la parfaite souplesse des commandes jouent immanquablement en faveur des consoles. Cela ne veut pas dire que les micros ne possèdent pas de bons beat-them-up, simplement que le joueur qui se consacre à ce type de jeu a intérêt à acheter une console 16 bits. En revanche, les consoles 8 bits traînent la patte : à part *Golden Axe* pour *Sega Master System* et *Double Dragon II* sur *Nintendo*, il faudra se rabattre sur les softs sortis les années précédentes (par exemple *Vigilante*, *Rastan*...).

Olivier Scamps

Tiger Road

PC Engine, Atari ST, Amiga, C64, CPC

intérêt ____ **15**
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ **D**

Intérêt autres machines

Amiga : 14 / ST : 14 / C64 : 13 / CPC : 13



Un petit personnage tout droit sorti d'un dessin animé japonais prend sa hache et s'en va régler ses comptes avec un tyran qui utilise les arts martiaux à des fins maléfiques. Sa quête, commencée en pleine forêt, le mènera dans un temple sinistre. Il peut récupérer des armes (bâton, boulet attaché à une chaîne), mais il semble que rien ne vale l'arme originale. Tout comme *The Plague*, *Tiger Road* greffe à un beat-them-up classique des éléments propres aux jeux de plates-formes. Cela permet de renouveler le jeu et évite une action trop répétitive. Les versions micro, sorties courant 1989, sont complètement distancées par l'adaptation sur *PC Engine*. Victor Musical Industries, responsable de la conversion de ce jeu de Capcom, a vraiment fait du bon travail. Les graphismes et les animations, assez naïfs, peuvent déplaire mais ce sont les mêmes que ceux du jeu d'arcade. La bande sonore, comme souvent chez cet éditeur, est excellente. Quant à la rapidité de l'action et la précision des coups, il n'y a rien à redire. Sans être révolutionnaire, *Tiger Road* est très agréable. Mais attention, vu son niveau de difficulté, cette carte est déconseillée aux débutants. (Carte Victor.)

Moonwalker

Megadrive

intérêt ____ **15**
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★★
prix ____ **D**



Pour lancer la *Genesis* aux Etats-Unis, Sega n'a pas lésiné sur les moyens en s'offrant l'une des plus riches des superstars : Michael Jackson. Le soft reprend le scénario du film. Des enfants sont détenus en otages par un infâme criminel. Michael parcourt le repaire des bandits en ouvrant portes et fenêtres pour les délivrer. Il doit affronter des gangsters très « années trente », des femmes fatales, des voyous, des joueurs de billard ou des zombies. Le chanteur se défend avec des éclairs de magie ou en envoyant son chapeau boomerang en direction de ses poursuivants. Lorsque sa réserve de magie est vide, il ne lui reste plus qu'à user de ses poings et de ses pieds. Le jeu est composé de quatre niveaux, eux-mêmes divisés en trois sous-niveaux. Le décor change en fonction du stage : club années trente, ruelles, cimetière, grottes. En revanche, l'action ne varie pas, ce qui rend le jeu un peu répétitif. Pourtant, grâce à une réalisation étonnante, *Moonwalker* est un logiciel réellement séduisant. Aux très bons graphismes s'ajoutent en effet une animation extraordinaire et d'excellentes musiques qui donnent l'impression de regarder un clip. Un soft qu'il faut voir à tout prix. (Cartouche Sega.)

Splatter House

PC Engine

intérêt ____ 16
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ D



Le héros de *Splatter House* n'a pas de chance. Par un soir d'orage, il a cru trouver refuge dans une maison hantée. C'est le contraire qui se produit : sa fiancée s'est fait enlever pendant que des monstres le défiguraient. Masque sur le visage, il se lance dans une vengeance sanglante. Ce beat-them-up se distingue du lot par son ambiance digne des meilleurs films gore. Les ennemis sont répugnants et vraiment originaux. Géant doté de tronçonneuses en guise de mains, chapelet composé de têtes coupées, monstres en putréfaction, vers géants, pendus, on se croirait dans un horrible cauchemar. Outre les classiques coups de poing ou de pied, le « héros » peut se défendre avec une batte, un fusil ou même un hachoir. Si l'action n'est pas très originale, l'ambiance est vraiment unique. Sanglant ! Une superbe réalisation met bien en valeur l'atmosphère de ce programme. Enormes sprites, beaux graphismes, excellente animation et bruitages réussis, il est difficile de reprocher quelque chose aux programmeurs de Namco. La scène de l'église est un véritable morceau d'anthologie Quant à la jouabilité, elle est, comme toujours sur console, parfaite. Un excellent achat pour tous ceux qui ont le cœur bien accroché. (Carte Namco.)

Shadow Warrior

Amiga, Atari ST

intérêt ____ 16 (à deux)
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C

Intérêt autre machine
Atari ST : 15



Ce beat-them-up reprend une trame très classique : deux ninjas doivent combattre des armées de colosses dans les rues d'une ville. Loin de la simulation réaliste, *Shadow Warrior* mise sur l'arcade. Ainsi la palette de coups est-elle restreinte et sélectionnée aléatoirement par l'ordinateur. En revanche, vous pouvez exécuter des sauts impressionnants qui vous permettent de jouer sur 2 niveaux. Des pastilles vous revitalisent ou vous permettent d'acquérir une arme. Ce jeu propose quelques innovations séduisantes : le temps est compté et les adversaires réagissent bien plus intelligemment que dans les autres programmes de ce type. Impossible de les affronter un par un puisqu'ils vous attaquent systématiquement en groupe. De plus, le décor fait ici partie intégrante de l'action : vous pouvez vous abriter derrière des cabines téléphoniques et des barils ou vous accrocher à une barre pour frapper les ennemis. La réalisation est très bonne, aussi bien sur *ST* que sur *Amiga*, même si on peut regretter que des sauts d'écran remplacent le scrolling sur *Atari*. En revanche, le niveau de difficulté, vraiment excessif, rend ce jeu injouable seul. A acheter uniquement si vous recevez souvent des copains. (Disquette Ocean.)

Ninja Warrior

Amiga, Atari ST, C64, PC Engine, CPC

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C

Intérêt autres machines
Atari ST : 17 / PC Engine : 17 / CPC : 16 / C64 : 16



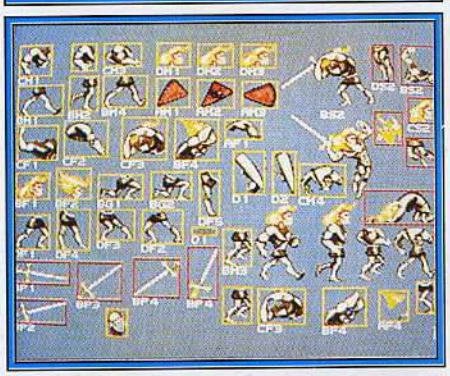
En salle d'arcade, ce beat-them-up de Taito se démarquait par une représentation sur trois écrans. En cette année 1993, un dictateur sanguinaire s'est emparé du pouvoir en s'appuyant sur l'armée et sur la pègre. Seuls deux robots ninjas peuvent parvenir à son repaire secret et l'anéantir. La clé du succès réside dans la mobilité : très souples, les ninjas peuvent réaliser d'impressionnants sauts périlleux qui leur permettent d'attaquer les adversaires par surprise. Outre une ribambelle de soldats ennemis, ils devront affronter des tireurs, des robots bossus, un ninja et même un tank. Chaque fois qu'ils sont touchés, les ninjas voient leur aspect se modifier. Les décors variés et très suggestifs contribuent pour beaucoup au plaisir que l'on éprouve dans ce très efficace beat-them-up. *Ninja Warrior* est réussi sur toutes les machines. Les versions micro, réalisées par l'équipe de Silkworm, sont excellentes (avec un léger avantage pour l'*Amiga* qui présente un meilleur scrolling et des couleurs plus nuancées). La version *PC Engine* offre des graphismes légèrement moins beaux et ne permet pas le jeu à deux mais se rattrape par des sprites de grosse taille et une jouabilité parfaite. (Disquette Virgin, carte Taito.)

Ivanhoe

Atari ST, Amiga

intérêt ____ 15
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C

Intérêt autre machine
Amiga : 15



Le héros de Walter Scott est habituellement plus coutumier des jeux d'aventure que des softs d'action pure. Mais il peut à l'occasion tâter du beat-them-up comme dans ce jeu d'Ocean. Ivanhoe doit traverser 5 niveaux infestés d'ennemis et, comme toujours, affronter un « gros bras » à la fin de chaque stage. Il élimine ses adversaires avec une épée et se défend avec un bouclier. Hors de question ici de rentrer dans le tas : il faut au contraire prendre le temps d'affronter chaque adversaire l'un après l'autre. L'action est assez classique mais le troisième niveau offre un changement agréable : le personnage, juché sur un cheval, se lance dans une chevauchée infernale et en vient à faire la course avec... un fakir. Le principal atout de ce soft réside dans sa réalisation très soignée. Les décors sont remarquables, les personnages ont un look très dessin animé, et le scrolling ne souffre aucune critique même sur *ST*. En revanche, au niveau de l'intérêt du jeu, il ne fait pas l'unanimité. A.H.-L. l'a énormément apprécié alors que d'autres lui reprochent son action répétitive et un certain manque de précision dans les coups. Les versions *ST* et *Amiga* sont à peu près équivalentes. (Disquette Ocean.)

Ninja Spirit

PC Engine, Atari ST, Amiga

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★
prix ____ D

Intérêt autres machines
Amiga : 13 / ST : 13



Le maître d'un loup blanc a été lâchement tué. Pour le venger, celui-ci se transforme en ninja. Il y a vraiment des jours où on se demande où les scénaristes japonais vont chercher leurs idées ! Mis à part son scénario abracadabrant, ce logiciel se distingue des beat-them-up classiques par l'importance accordée à la mobilité. En effet, il ne suffit pas ici de se contenter de frapper tout ce qui bouge. Sauter au bon moment est tout aussi vital. Le ninja peut récolter différentes armes : sabre, crochet, bombes et shurikens. Il dispose en outre, en avalant certaines pastilles, de la possibilité de se dédoubler, voire de se tripler. Une idée copiée sur *Ghouls'n Ghosts* mais qui se révèle ici très agréable. C'est aussi beau qu'efficace. Malgré la faible taille des sprites, *Ninja Spirit* dispose d'une réalisation réussie. Les décors traversés sont très beaux et les ennemis plaisants, en particulier en ce qui concerne les monstres de fin de niveau. Malheureusement, les versions micro sont handicapées par une jouabilité perfectible et un manque certain de progression dans la difficulté. Rien de tel avec la version *PC Engine* qui cumule une très bonne réalisation et une jouabilité parfaite. (Disquette Activision, carte Irem.)

BEAT'EM UP

Golden Axe

Sega 8 bits, Megadrive, PC Engine

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
prix C

Intérêt autres machines

Megadrive : 17 / PC Engine : 10



Ce hit de Sega s'inspire très largement des aventures de Conan le barbare. Un guerrier, une amazone ou un nain sont chargés de retrouver la hache légendaire. En chemin, ils devront se battre contre une armée de personnages tout droit sortis de l'héroïc fantasy : pillards, géants, amazones, squelettes. Certains adversaires chevauchent des créatures mais peuvent être désarçonnés. Le héros a alors la possibilité d'« emprunter » l'animal pour faire des ravages. Des nains traversent parfois le champ de jeu en lâchant des fioles porteuses de pouvoirs aussi impressionnants que destructeurs. Avec son ambiance digne des plus grands films du genre, *Golden Axe* est un grand beat-them-up qui ravira les amateurs de castagne. Comme il fallait s'y attendre, Sega a particulièrement soigné les versions destinées à ses consoles. Malgré certaines limitations, la version *Master System* capture l'ambiance du jeu et exploite au mieux les capacités de la machine. Mais c'est sur la *Megadrive* que *Golden Axe* colle le plus au jeu original, en dépit d'une animation perfectible. Quant à la version *PC Engine*, l'utilisation du CD Rom ne l'empêche pas de se révéler très décevante. (Cartouche Sega, carte NEC Avenue.)

Altered Beast

Megadrive, PC Engine, CPC Amiga, ST, C64, Sega 8 bits

intérêt 17
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★

Intérêt autres machines

PC Engine : 16 / Amiga : 16 / CPC : 11 / ST : 16 / Sega : 13 / C64 : 14



Pour délivrer sa fille, Zeus a ramené un guerrier à la vie. Outre une multitude d'ennemis hideux sortis de l'enfer, ce héros sera confronté à un magicien maléfique qui se transforme en différents monstres. Il n'est heureusement pas dénué d'atouts : des pastilles augmentent sa musculature ou le changent en un animal de grande force (ours, dragon, loup-garou...). Les décors, excellents, varient à chaque niveau : cimetière, grotte... *Altered Beast* prouve qu'un programme à l'action classique peut se révéler original. En effet, si la trame de ce beat-them-up n'innove guère (frapper sur tout ce qui bouge), il s'en dégage une ambiance unique qui accroche immédiatement le joueur. Les versions micro, sorties l'an dernier, sont très correctes mais elles pâtissent de la comparaison avec les versions consoles. Plein écran, gros sprites et jouabilité parfaite, la version *NEC* procure un grand plaisir de jeu. Mais elle reste inférieure à la version *Megadrive* qui, non contente d'être livrée avec la console, s'offre le luxe d'être parfaite. Seule fausse note dans ce concert de louanges : les versions *Sega 8 bits* et *CPC* déçoivent quelque peu en raison d'une animation confuse. (Disquette Activision, carte NEC Avenue, cartouche Sega.)

After the War

Atari ST, Amiga

intérêt 17
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★★
bruitages ★★★★★
prix C

Intérêt autre machine

Amiga : 17



Ce jeu vous plonge dans une atmosphère apocalyptique. Après la guerre nucléaire, la terre est réduite à un champ de ruines. Les hommes se sont transformés en mutants ou organisés en bandes pour manger les autres. Une atmosphère charmante, on le voit, dans laquelle se débat Jonathan Rogers, le dernier humain intact. Le jeu est divisé en deux parties. La première est un beat-them-up qui vous place dans les rues de la ville. Les ennemis sont féroces. Punks, brutes chauves, policiers dégénérés, roller-skaters, chiens enragés vous mèneront la vie dure. Heureusement que vous disposez d'une grande expérience des combats de rue. En outre, vous pouvez désarmer certains adversaires et récupérer leur arme. Ce ne sera pas superflu pour affronter le monstre de fin. Le second niveau qui vous place dans les souterrains d'une base de lancement est un jeu de tir. Vous êtes alors équipé d'une mitrailleuse lourde à la puissance ravageuse. Un système de code vous permet d'accéder directement à ce niveau une fois que vous êtes venu à bout du premier. La réalisation, magnifique sur *Atari ST* comme sur *Amiga*, confirme tout le bien que nous pensons des programmeurs espagnols. (Disquette Dinamic.)

Double Dragon II

Amiga, Atari ST, CPC, Nintendo, PC

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★
prix C

Intérêt autres machines

Atari ST : 16 / CPC : 16 / Nintendo : 16 / PC :14



Ne cherchez pas d'originalité dans *Double Dragon II*. Ce soft s'inspire en effet fortement du premier volet, dont les principaux éléments sont désormais devenus classiques. Mais c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes et les amateurs de beat-them-up se régaleront. Billy et Jimmy reviennent pour venger Marylin, sauvagement abattue par un gang. Les adversaires sont beaucoup plus coriaces et certains nouveaux venus comme les gladiateurs ou les guerriers en kimono vert vous en feront baver. De plus, le décor vous posera parfois des problèmes ; ainsi la moissonneuse du champ de blé ou les gouffres du cinquième. Comme dans *Double Dragon*, il est vital d'éviter de vous laisser encercler. Heureusement, la possibilité d'arracher des armes à certains adversaires et de jouer avec un ami vous sauvera souvent la mise. En dépit d'un son indigent, *Double Dragon II* dispose d'une réalisation efficace, légèrement meilleure sur *Amiga* que sur *Atari ST*. La version *CPC* est très bonne, la version *Nintendo* propose des parcours complètement différents mais n'en est pas moins excellente. (Disquette Virgin, cartouche Acclaim.)

DJ Boy

Megadrive

intérêt 14
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★★★
prix D



Pour une fois, ce beat-them-up ne met pas en scène des ninjas assoiffés de sang mais un DJ chaussé de patins à roulettes face à des adversaires tout droit sortis d'une BD. Ne croyez pas que l'action soit plus facile pour autant : petites filles en jupe, gros skatters à bretelles et skins vous mèneront la vie dure et il faudra se battre pour chaque pouce de terrain. DJ Boy se défend en frappant ses adversaires avec ses pieds et ses poings, mais plusieurs coups sont nécessaires pour les achever. Heureusement que des boutiques permettent de reprendre des forces en échange de pièces de monnaie larguées par les ennemis. A la fin de chaque niveau, un super ennemi vous donnera du fil à retordre : celui du premier niveau est une grosse mama noire qui envoie des pets ravageurs. Le principal atout de *DJ Boy* réside dans ses superbes graphismes, très « dessin animé », qui tirent bien profit des capacités de la *Megadrive*. Mais ce soft n'a pas fait l'unanimité à la rédaction de *Tilt*. A.H.-L. l'a apprécié alors que Olivier Scamps et Banana San lui reprochent son action répétitive et une animation des personnages peu fluide. C'est affaire de goût, à vous de juger. (Cartouche Sega.)

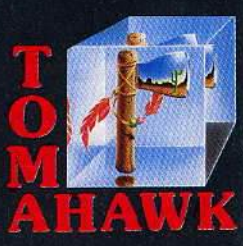


Un monde évolutif en 3D forme pleine avec un nouveau procédé d'intelligence artificielle où :

- ★ les personnages (plus de 100) : militaires, voleurs, marchands... aiment détestent, aident ou combattent... Tous ont un comportement particulier et mémorisent faits et rencontres ;
- ★ les animaux (plus de 80 races) naissent, grandissent, vieillissent et meurent. Il sont agressifs ou pacifiques entre eux et face aux humains. Certains peuvent être apprivoisés et utilisés par l'homme ;
- ★ le mode de dialogue est inédit et les visages des personnages sont animés en 3D ;

Vous pouvez vous procurer nos catalogues en écrivant à CVS
5, Rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Disponible en Novembre 1990
sur Amiga, Atari et compatibles PC



Très étonnant : dans l'univers des jeux de tir, la* Megadrive *se retrouve désavantagée par rapport à la* PC Engine *ou aux micro-ordinateurs. Pourtant les programmes qu'Olivier Scamps a sélectionnés pour vous sont réellement passionnants et vous feront passer des heures intenses. Espérons que les programmeurs japonais se ressaisiront très vite...

Genre un peu fourre-tout, la rubrique tir regroupe les jeux dans lesquels le tir constitue l'essentiel de l'action et qui ne mettent pas en scène un vaisseau volant (ce sont alors des shoot-them-up).
On y retrouve un peu de tout : des softs de tir sur cibles à la *Operation Wolf*, des jeux de type commando et même des produits à la limite du jeu d'action/plates-formes comme *The Plague*. Dans ce genre également, la production est abondante mais peu novatrice : les softs de cette année se contentent de reprendre, en les améliorant légèrement, des idées apparues lors des années précédentes.
Tous les softs de cette sélection sont vraiment accrocheurs et vous feront passer d'excellents moments. Toutefois, si je devais vraiment choisir les indispensables, je conseillerais aux possesseurs de 16 bits de craquer pour *Pang*, *Sideshow*, *Killing Game Show* et *The Plague*. Sur *CPC*, c'est *Operation Thunderbold* (mieux réalisé en regard des capacités de la machine que les versions 16 bits) qui se démarque. Quant à la *PC Engine*, tous les jeux présentés ici s'imposent : *Bloody Wolf*, *Red Alert* et *Operation Wolf* sont des modèles du genre que vous seriez impardonnable de ne pas posséder.
Le choix micro ou console se résumera cette fois-ci à un choix micro ou *PC Engine* dans la mesure où la *Megadrive* ne possède qu'un jeu de tir (*Rambo III*), malheureusement assez moyen. Une fois encore, la balance penche en faveur de la *NEC*. La production est certes plus abondante sur micro mais il faut reconnaître que les meilleurs jeux du genre sont sur *PC Engine*. Dans le style commando, *Red Alert* et *Bloody Wolf* sont plus beaux et plus riches que tous les commando disponibles sur micro. Quant au tir sur cible, *Operation Wolf* sur *NEC* est à la fois plus beau et plus jouable que les versions *Amiga* et *ST*. Il s'offre même le luxe de permettre le jeu à deux. Les consoles 8 bits, en revanche, sont un peu hors course avec un seul titre sur *Sega* (*Operation Wolf*, d'ailleurs très réussi) et aucun sur *Nintendo*.

Olivier Scamps

Escape from the Planet of the Robot Monsters

Atari ST, Amiga

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
prix C

Intérêt autre machine
Amiga : 16



Palme d'or de l'ambiance à ce jeu loufoque qui prend son inspiration dans les livres et les films de science-fiction des années cinquante. Robots rétro, rayons laser, machines infernales et femmes en petite tenue sont bien sûr au rendez-vous. Les reptilions ont réduit les habitants d'une base spatiale en esclavage et comptent bien leur faire construire une armée de robots avec lesquels ils planifient d'envahir la Terre. Votre (ou plutôt vos, puisqu'il est possible de jouer à deux) personnage parcourt donc ces paysages métalliques pour délivrer les humains. En plus des robots, il faudra se méfier de pièges redoutables comme des dalles électrifiées ou des pointes qui sortent du mur. Vous pourrez augmenter la puissance de votre arme en collectant des diamants et récolter, ça et là, des bombes. Ce ne sera pas de trop lorsque, après avoir traversé trois secteurs, vous devrez affronter un reptilion. La réalisation, sans être extraordinaire, est très plaisante. Le choix de la fausse 3D est une bonne idée et une musique guillerette accompagne l'action. Sans être le jeu de tir de l'année, *Escape from the Planet* est un programme très ludique dans lequel on s'amuse bien, surtout à deux. (Disquette Tengen.)

Crack Down

Atari ST, Amiga, CPC

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★
prix C

Intérêt autres machines
Amiga : 16 / CPC : 15



Pas de dictateur à affronter cette fois-ci mais un savant fou qui, retranché dans sa forteresse, a créé une armée d'humanoïdes dans le but de conquérir le monde. Seul espoir de l'humanité, vous devez vous introduire dans la forteresse et la faire sauter secteur après secteur. Ce jeu de Sega n'est pas sans rappeler l'illustre *Gauntlet* : on retrouve le même principe de jeu de tir dans un labyrinthe défilant en scrolling multidirectionnel. Mais il présente d'intéressantes nouveautés. Ainsi, le temps est-il limité. Il faut placer trois bombes dans différents endroits marqués d'une croix pour faire sauter chaque niveau. Le fait de poser une bombe déclenche un compte à rebours et il faut alors se dépêcher pour poser les deux autres et filer avant l'explosion. En outre, l'écran est séparé en deux fenêtres afin de rendre le jeu à deux plus agréable. Les munitions limitées obligent le joueur à ne pas tirer à tort et à travers. Ce programme bénéficie d'une bonne réalisation, aussi bien sur *ST* que sur *Amiga*. Les sprites sont un peu petits mais le scrolling et les décors sont réussis. En outre, la jouabilité parfaite accentue le plaisir qu'on éprouve à jouer à ce jeu très prenant. (Disquette US Gold.)

The Killing Game Show

Amiga

intérêt 18
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
prix C



Ne ratez pas le nouveau show télévisé de la chaîne KGS, car il est vraiment saignant et vous en êtes la vedette. Sous la forme d'un robot pourvu de mitrailleuses en guise de bras, vous vous retrouvez au fond du puits de la mort, entouré par des créatures hostiles qui veulent votre peau. Vous devez remonter à la surface au plus vite, car un liquide empoisonné se répand dans le puits et, s'il vous rattrape, vous êtes mort. Au cours de votre remontée, vous devez quand même prendre le temps de détruire les containers disséminés sur votre chemin, afin de récupérer les équipements qu'ils contiennent. Il s'agit d'armes supplémentaires, ainsi que de divers objets qui peuvent se révéler indispensables dans certaines situations. Chaque fois que vous perdez une vie, vous revisionnez la scène depuis le début du niveau et vous avez la possibilité de reprendre le contrôle de votre personnage à n'importe quel moment, ce qui est une grande innovation. *The Killing Game Show* est à la fois un jeu de plates-formes, un shoot-them-up et un jeu de tir et de réflexion ; le mariage entre ces différents genres est très réussi, d'autant plus que la réalisation est superbe. (Disquette Psygnosis.)

Pang

Amiga

intérêt ____ 16
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C



A la différence de nombreux jeux d'arcade, l'atout de ce soft ne réside pas dans une réalisation époustouflante mais dans son intérêt. C'est donc le type même de programme dont la conversion sur micro ne pose pas de problème. Comme souvent dans les grands logiciels, l'idée de départ est simple : à l'aide de plusieurs armes, il faut tirer sur différents ballons. Chaque ballon touché se divise en deux parties dont le contact est mortel. Des bonus et des obstacles pimentent l'action. A la différence de nombre de jeux de tir, la stratégie tient une place importante dans ce programme. Le joueur primaire qui tire sur tout ce qui bouge sera rapidement encerclé par des balles de petite taille. De même, il convient de choisir les armes supplémentaires avec discernement. Chacune est adaptée à une situation et, utilisée au mauvais moment, peut avoir des effets négatifs. On apprécie également la possibilité de jouer à deux, option d'autant plus appréciable que, pour une fois, elle ne rend pas le jeu en solitaire trop difficile. Le graphisme, la vitesse de jeu et la jouabilité de *Pang* sont calqués sur le jeu d'arcade. Simple et accrocheur, voilà un logiciel passionnant. (Disquette Ocean.)

The Plague

Amiga

intérêt ____ 15
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★
bruitages ____ ★★★★
prix ____ B



Fruits de recherches génétiques, des créatures de cauchemar menacent la survie de l'humanité. Mitrailleuse au poing, une espèce de Schwarzenegger blond tente de les exterminer. Si *The Plague* innove peu, il a le mérite de proposer une action suffisamment prenante pour motiver le joueur. Le tir à gogo n'est en effet pas le seul moteur de ce soft : il est souvent primordial de bien coordonner ses mouvements et d'étudier les déplacements des adversaires pour élaborer une stratégie efficace. L'inclusion de plates-formes, exigeant beaucoup de doigté dans le maniement du joystick, renouvelle agréablement l'intérêt. Comme on pouvait s'y attendre, l'armement est évolutif. Une option continue épargnera vos nerfs et le meilleur joueur pourra dessiner son label qui s'affichera dans les niveaux supérieurs. Le jeu s'appuie sur une bonne réalisation : l'introduction est magnifique et le reste ne déçoit pas. Graphismes attrayants, gros sprites, déplacements souples et fluides, scrolling « smooth ». On ne déplorera que les bruitages, inégaux, et l'absence de scrolling vertical ou de déplacement de plan. Sans être un must incontournable, *The Plague* est un soft très séduisant. (Disquette Innerprise.)

Les Incorruptibles

Atari ST, Amiga, CPC, C64

intérêt ____ 15
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C

Intérêt autres machines
Amiga : 15 / C64 : 14 / CPC : 14



Comme la plupart des adaptations d'Ocean, ce jeu restitue bien l'ambiance du film dont il est tiré. *Les Incorruptibles* vous proposent de rejoindre Eliot Ness et ses hommes dans leur lutte contre Al Capone. Précisons que ce n'est plus Brian de Palma qui est à la caméra mais le jeu reste intéressant. Si le premier niveau est un jeu de plates-formes, les stages suivants sont des jeux de tir. Dans les deuxième et troisième, il faut abattre des gangsters dans une ruelle en évitant leurs balles. On retrouve ensuite la lutte des Incorruptibles contre des trafiquants d'alcool à la frontière. La célèbre scène où Eliot protège un bébé tout en descendant des gangsters est également présente dans le jeu. L'action n'est alors plus représentée en 3D mais vue de dessus. C'est sur les toits que se déroule le sixième niveau. Ce jeu n'est pas facile et il faudra s'accrocher pour voir tous les niveaux, mais la bonne jouabilité et l'excellente réalisation des versions *ST* et *Amiga* poussent à tenir bon. Les versions *C64* et *CPC* pâtissent des possibilités graphiques plus limitées de ces machines mais restent intéressantes grâce à de bonnes animations. Sans être complètement inoubliable, ce soft est un jeu de tir réussi. (Disquette Ocean.)

Sideshow

Amiga

intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ D



Tir sur cible et ambiance de fête foraine pour *Sideshow*. Huit stands vous sont proposés mais, au début, vos faibles moyens financiers ne vous autoriseront l'accès qu'à deux d'entre eux. Par la suite, les gains que vous réaliserez vous permettront de payer le prix d'entrée d'autres épreuves. Fondamentalement, *Sideshow* est un jeu de tir très classique, mais les concepteurs de ce soft ont réussi à renouveler le genre en y incluant de nombreux éléments qui atténuent le côté traditionnellement répétitif de ce type de jeu. Ainsi les épreuves sont-elles vraiment variées. De plus, des éléments stratégiques font leur apparition : cibles à ne pas toucher sous peine de malus, gestion de la faim (gardez toujours quelques sous en poche) et même présence d'un magicien qui vous propose une potion mystérieuse. La réalisation, excellente, exploite bien l'*Amiga*. On comprend que le jeu occupe trois disquettes, fait inhabituel pour un jeu d'action. Pour plus de réalisme, *Sideshow* peut se jouer avec le pistolet light phaser. Mais, vu la faible diffusion de ce périphérique datant de 1988, on apprécie la possibilité d'utiliser la souris, d'autant que le jeu est alors moins difficile. (Disquette Actionware.)

Bloody Wolf

PC Engine

intérêt ____ 16
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ D



Red Alert, le meilleur commando de la *NEC*, est malheureusement réservé aux possesseurs de CD Rom. Les Necmaniaques moins fortunés se rabattront avec bonheur sur le très bon *Bloody Wolf*. Comme d'habitude, ce soft vous met dans la peau d'un soldat d'élite chargé d'infiltrer les lignes adverses. Les ennemis sont nombreux et, outre les soldats de base, il faudra affronter de super-adversaires armés jusqu'aux dents, des robots ronds, des parachutistes, des hommes grenouilles et bien d'autres choses encore. Le mercenaire peut récupérer divers équipements dont une moto et un bazooka. Il doit également penser à délivrer des prisonniers. A la fin de chaque niveau, survient un adversaire très impressionnant (hélicoptère, sous-marin...). Ce jeu, long et varié, propose une action captivante. Le seul reproche que l'on puisse lui faire réside dans son animation perfectible. Les programmeurs semblent en effet avoir eu quelques problèmes avec la gestion des sprites et on assiste parfois à des ralentissements ou à des clignotements. Toutefois cela reste très supportable, d'autant que graphismes, bruitages et jouabilité sont très bons. L'autre grand commando de la *PC Engine*. (Cartouche HE System.)

Cabal

Amiga, Atari ST, C64

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
prix C

Intérêt autres machines
ST : 16 / C64 : 16



Comme la plupart des softs de cette sélection, *Cabal* ne fait pas dans la poésie. Ambiance de guerre et action violente sont au programme de cette adaptation de jeu d'arcade. Ce jeu s'inspire fortement du célèbre *Operation Wolf*, mais ici le personnage est représenté à l'écran et peut se déplacer pour éviter les tirs ennemis. Outre sa mitrailleuse, le joueur peut utiliser des grenades, très efficaces pour réduire en cendre les blindés ou les bâtiments qui encombrent sa vue. Attention toutefois : il est impossible de tirer en avançant. Les débutants mourront plusieurs fois avant d'assimiler ce principe. *Cabal* innove également par rapport à *Operation Wolf* en permettant le jeu à deux. La partie devient alors plus facile et plus agréable mais il est malgré tout très possible de s'en sortir seul. Cette conversion a été réalisée avec soin : le graphisme est bon, l'animation excellente et les bruitages entièrement digitalisés. En outre, la précision des tirs est irréprochable, bien meilleure par exemple que celle des versions micro d'*Operation Wolf*. Un bon jeu de tir suffisamment efficace pour vous accrocher dès la première partie et ne plus vous lâcher par la suite. (Disquette Ocean.)

Gunstick

CPC, PC

intérêt 15
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★
prix D

Intérêt autre machine
PC : 15



Le *Gunstick* n'est pas vraiment un jeu puisqu'il s'agit du pistolet d'Ubi. Mais cet accessoire est livré avec six jeux sur *CPC* et cinq sur *PC*. Ces softs sont de facture classique mais restent très agréables à jouer grâce à la grande précision du pistolet. Dans *Guillaume Tell*, vous devez délivrer votre fiancée en abattant de nombreux ennemis, une mission difficile qui ne vous laissera pas le temps de souffler. *Target Plus* vous propose deux jeux : un tir sur cible un peu banal et un jeu au scénario original. Il faut en effet défendre un poulet contre les assauts d'araignées et de mouches particulièrement voraces. Les trois programmes suivants vous plongent en pleine guerilla urbaine : dans *Solo*, il faut nettoyer les rues d'une ville des bandits qui l'occupent, *Trigger* vous plonge dans un parc la nuit, et *Mike Gunner* replace l'action d'*Operation Wolf* dans une ville. *Bestial Warrior* s'inspire des autres jeux mais il faudra cette fois récolter différents objets pour passer au niveau suivant. Dans l'ensemble, ces jeux bénéficient d'une très bonne réalisation. Malgré un manque certain d'originalité, cet ensemble à l'excellent rapport qualité/prix, s'il ne plaît pas à tout le monde, comblera les amateurs de tir. (Disquette Ubi.)

Operation Wolf

PC Engine, Sega 8 bits, Amiga, Atari ST, CPC, C64

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★★
bruitages ★★★★
prix C

Intérêt autres machines
Sega : 16 / ST : 15 / Amiga : 15 / CPC : 15 / C64 : 15



Dans la jungle sud-américaine, un soldat d'élite doit balayer une armée entière. Sa mitrailleuse et ses grenades seront ses meilleures chances de survie mais attention à ne pas blesser les otages. Ce grand classique n'est pas de toute première jeunesse puisque les versions micro datent de 1988. Mais sa sortie cette année sur *NEC* et *Sega* lui donne une nouvelle actualité. Comme souvent en matière de jeu d'arcade, les consoles étonnent. L'excellente version *Sega 8 bits* est plus jouable que les versions ordinateur en raison d'une plus grande précision. En outre, la possibilité d'utiliser le phaser est un plus non négligeable dans ce type de soft. Pas de pistolet pour la version *PC Engine*, mais une superbe adaptation qui écrase les autres tant en terme de jouabilité que de réalisation. Les graphismes sont excellents avec d'énormes sprites, l'animation ultra-réaliste (les adversaires font même des roulés-boulés) et la précision des tirs parfaite. Du grand art, d'autant que, contrairement à ce que nous avions écrit un peu hâtivement (*nostra culpa*), les 6 niveaux du jeu original sont présents : les deux derniers sont simplement cachés et ne s'allument qu'une fois les 4 premiers finis. Un grand jeu de tir. (Cartouche Sega, carte NEC Avenue.)

Operation Thunderbold

Amiga, Atari ST, CPC

intérêt 14
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★★★
prix C

Intérêt autres machines
ST :14 / CPC : 14



Le héros d'*Operation Wolf* repart pour une nouvelle mission. Il doit cette fois-ci arrêter des terroristes à tout prix. Face à la difficulté de la tâche, le haut commandement lui a assigné un coéquipier qui sera manœuvré par un deuxième joueur lors du jeu à deux. L'action, parfois représentée en 3D, est plus variée que dans le premier volet. L'absence de viseur déconcertera les habitués : il faut ici juger de la portée de ses coups d'après l'impact des balles. En détruisant des caisses et des animaux, il est possible de récupérer des grenades, des munitions supplémentaires, un gilet pare-balles ou encore un viseur laser. Ce logiciel n'a pas fait l'unanimité à la rédaction de *Tilt* : A.H.-L. a craqué à cause de l'action frénétique, mais ce n'est pas le cas de Diabolik Buster et d'Acidric Briztou qui lui reprochent une réalisation inégale. En effet, si graphismes et bruitages sont très proches de ceux du jeu de café, on ne peut en dire autant de l'animation, très saccadée lors des séquences en 3D. En outre, comme dans la plupart des jeux destinés à deux joueurs, le niveau de difficulté est excessif lors du jeu en solitaire. Un logiciel qui plaira à certains mais qu'il vaut mieux essayer avant d'acheter. (Disquette Ocean.)

Red Alert

NEC CD Rom

intérêt 18
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★★
bruitages ★★★★★★
prix E



Du fait d'un démarrage lent, le CD Rom de la console NEC dispose d'une ludothèque assez pauvre. Pourtant, un jeu comme *Red Alert* prouve qu'il est possible de réaliser des merveilles sur ce support. Soldat d'élite rescapé de la guerre du Vietnam, vous devez pénétrer les installations militaires d'un tyran qui retient prisonnier vos compagnons d'armes. Si l'action est globalement celle d'un commando classique, le jeu est ultra-accrocheur et les programmeurs ont eu l'idée d'ajouter des éléments qui relancent l'intérêt. Ainsi les armements supplémentaires qu'on peut sélectionner à tout moment ou des scènes d'anthologie comme celle où le héros rattrape un avion à la course. *Red Alert* bénéficie d'une superbe réalisation. Les graphismes sont exemplaires, avec en particulier des décors beaux et variés, l'animation étonne par sa rapidité, et la bande sonore est somptueuse. En outre, comme souvent sur CD, vous aurez droit à un très beau dessin animé qui vous explique l'histoire. La souplesse des commandes est également parfaite et il est possible de sauvegarder sa partie. *Red Alert* est tout simplement le meilleur jeu de commando, toutes machines confondues. (CD Laser Soft.)

"LA COMPILACTION"

TITUS Actions

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

La COMPIL 16 Bits 100% Arcade



TITAN



Plus la peine de présenter TITAN... Retrouvez, dans sa version intégrale, le plus fantastique casse-briques jamais créé La rapidité du scrolling, la qualité des graphismes et la variété de ses niveaux en ont fait une référence. Plus qu'un casse-briques, TITAN est un jeu où vous devrez faire preuve d'ingéniosité. Commencez à y jouer... vous ne pourrez plus vous arrêter !!!

- 80 TABLEAUX - 1er JEU AU MONDE SUR C.D.I.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).

KNIGHT FORCE



Avec ce jeu d'Aventure/Action, partez au fil des époques à la recherche de la princesse Tanya retenue par Red Sabbath, un sorcier démoniaque. Vous devrez affronter de nombreux ennemis afin de trouver des amulettes. Les amulettes collectées vous donneront la force nécessaire au combat ultime contre le sorcier Red Sabbath.

- ACTION CAPTIVANTE: 25 TABLEAUX, SPRITES ENORMES.
- AVENTURE PASSIONANTE: PASSAGES SECRETS, PIEGES.



FIRE AND FORGET



3D, Vitesse, Action, Reflexes... 100% Arcade. Votre joystick n'a qu'à bien se tenir! Aux commandes du Thunder Master, vous devez rétablir la paix dans un univers en danger. Vous devez combattre différents ennemis qui s'acharnent sur vous: mines, bunkers, tanks et hélicoptères. Serez-vous le plus fort ou bien laisserez-vous la Terre entrer dans l'ère nucléaire ?

- MEILLEUR JEU D'ARCADE DE L'ANNEE (Commodore Magazine,USA).
- 18 ETAPES SUR 3 NIVEAUX.

AMIGA
ATARI ST
PC/PS

crazy CARS II



Le F.B.I. vous confie une mission délicate: démanteler un réseau de flics ripoux impliqués dans un trafic de voitures volées. A bord de la mythique F40 de FERRARI, vous partez à travers 4 états des U.S.A. à la poursuite des renégats. Tête-à-queue, course-poursuite et barrages policiers font de ce jeu un MUST! ATTENTION!!! Cette course folle en 3D pourrait vous être fatale...

- PARCOURS ROUTIER VERITABLE.
- CONDUITE HYPER-REALISTE.



TITUS COMPILATIONS

28 Ter Avenue de Versailles
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

AVENTURE/ACTION

Paradoxalement, au royaume des jeux d'aventure/action, le roi — ou plutôt la reine — est borgne. C'est en effet la petite console* Nintendo *qui domine largement cette sélection. Bien sûr, ses graphismes font pitié si on les compare à ceux d'une* Megadrive. *Mais là n'est pas l'important : l'intérêt d'un titre comme* Legend of Zelda *écrase littéralement tous les autres jeux. Explication... et sélection des meilleurs titres sur les autres machines.

En matière d'aventure/action, 1990 n'aura pas été une période de grande innovation. Aucun soft ne nous a vraiment étonnés et le plupart des titres se contentent de développer des idées apparues dans des logiciels sortis précédemment. On remarque au plus l'inclusion de plus en plus systématique d'aspects venus du jeu de rôle, comme l'expérience et l'évolution des personnages. Malgré cela, la production est abondante et d'excellente qualité.
Vous pouvez acheter les yeux fermés les titres présentés dans ces pages : ils sont tous très bons. Mais, s'il fallait faire une sélection encore plus impitoyable, je garderais *Gold of the Aztecs* et *Shadow of the Beast II* sur *ST/Amiga*, *Neutopia* et *Walkiry* sur *PC Engine* et *Adventure of Link* et *Rygar* sur *Nintendo*. Quant aux micros 8 bits, le nombre de titres sortis cette année est mince et je ne vois que *Tusker* sur *C64* (non présenté ici par manque de place) et *Wonder Boy II* sur *CPC*. Sur la *Megadrive*, le choix est simple puisqu'aucun jeu de ce type n'est disponible pour le moment.
En ce qui concerne l'aventure/action, le choix entre micro et console est bien moins évident qu'en matière de jeu d'action pure. L'esprit des jeux est en effet complètement différent. Sur micro, les softs, souvent très beaux, sont tournés vers l'action, l'aspect aventure n'étant qu'un élément secondaire. Sur console, l'équilibre est mieux respecté : 50 % arcade, 50 % aventure en général. Tout est donc affaire de goût.
Si vous privilégiez l'intérêt du jeu à sa réalisation, une machine domine sans conteste le genre : c'est la *Nintendo*. C'est vrai qu'avec leurs clignotements de sprites et leurs couleurs baveuses, les jeux de cette console feront rire les possesseurs de machines 16 bits, mais ils offrent une richesse qu'on ne retrouve sur aucune autre machine. Et ce n'est pas un hasard si le meilleur jeu d'aventure/action de la *NEC* n'est autre que *Neutopia*, la copie pure et simple de *Legend of Zelda*, un grand hit *Nintendo*.

Olivier Scamps

Simon's Quest

Console Nintendo

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
prix D



Suite du célèbre *Castlevania*, *Simon's Quest* ne démérite pas. Après sa victoire dans le premier épisode, Simon pensait en avoir fini avec Dracula. Malheureusement, pour se libérer de la maladie du prince des ténèbres, il doit retourner en Transylvanie et récupérer les cinq morceaux du corps de l'illustre comte. Une longue mission en perspective. Comme dans le premier épisode, notre héros repousse les nombreux monstres qui l'assaillent avec un fouet. Chaque ennemi détruit laisse place à un bonus, qui permet de s'acheter divers objets. Les villageois vous donneront de précieux renseignements, malheureusement en anglais (mais ils sont traduits dans la notice). La grande innovation de ce programme repose sur son alternance des jours et des nuits. A vous d'éviter d'affronter les créatures les plus puissantes après la tombée du jour. Comme de plus en plus de softs sur *Nintendo*, *Simon's Quest* se teinte de jeu de rôle : votre personnage voit en effet ses points d'expérience augmenter à mesure qu'il progresse dans le jeu. Graphismes, animation et bruitages sont très réussis. Un très bon jeu d'aventure/action, tout à fait digne de la *Nintendo*. (Cartouche Konami.)

Shadow of the Beast II

Amiga

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★★
prix C

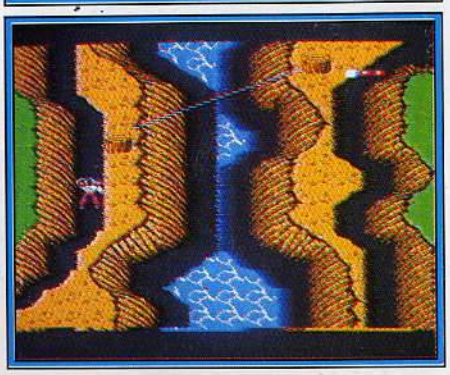


La réalisation exceptionnelle de *Shadow of the Beast* lui avait valu un Tilt d'or. Mais il faut reconnaître que la jouabilité de ce soft n'était pas au niveau de ses graphismes et de sa bande sonore. *Shadow of the Beast II* corrige ce défaut. L'aspect aventure est ici bien plus développé, ainsi, votre héros peut-il dès le début choisir sa direction. Les réflexes sont importants dans ce jeu mais ils ne sont pas suffisants. Il est vital de réfléchir, de comprendre l'utilité de chaque objet : par exemple le géant ne peut être vaincu que par une arme appropriée qu'il vous faudra trouver. Des personnages vous aideront en vous donnant des renseignements qui vous seront très utiles. La réalisation de ce programme est légèrement moins impressionnante que celle de son prédécesseur mais elle n'en reste pas moins excellente, avec sa superbe bande sonore et ses scrollings en parallaxe. En prime, comme toujours chez Psygnosis, une séquence de présentation époustouflante vous plongera immédiatement dans l'ambiance. A l'exception des temps morts agaçants engendrés par le chargement, il n'y a vraiment rien à reprocher à cet excellent programme. (Disquette Psygnosis.)

Rygar

Console Nintendo

intérêt 17
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
prix D

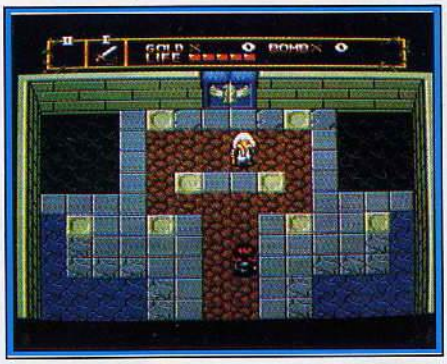


A l'origine, *Rygar* était un beat-them-up d'arcade à succès. Son adaptation sur *Nintendo* aurait pu être une simple transposition, mais Tecmo a préféré remanier complètement le jeu pour le transformer en un programme d'aventure/action, bien plus adapté à l'esprit de cette console. Devant le résultat, on ne peut que louer cette idée. Un roi diabolique a envahi un pays pacifique et emprisonné les dieux qui veillaient sur lui. Rygar, un héros musclé, est le seul à pouvoir rétablir l'ordre. De la vallée de Garloz, il accède à toutes les autres régions. Au début, il ne dispose que d'un disque mais peut, au cours du jeu, acquérir d'autres armes. Comme tous les jeux d'arcade/aventure sur cette console, *Rygar* étonne par sa richesse. Le monde exploré est assez vaste et surtout regorge de passages secrets. Pour accéder à certains endroits, il faudra posséder un objet particulier (poulie, grappin, etc.). Les dialogues sont en anglais mais certains sont traduits dans la notice. Ce jeu bénéficie d'une réalisation réussie en regard des capacités de la machine. La jouabilité est bien sûr, comme souvent sur console, irréprochable. Un grand jeu d'arcade/aventure. (Cartouche Tecmo.)

Neutopia

PC Engine

intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ D



Neutopia a un air de déjà vu. Rien d'étonnant puisqu'il s'agit de la copie pure et simple de *Legend of Zelda*. Mais les possesseurs de *NEC* ne s'en plaindront pas puisqu'il s'agit de l'un des meilleurs jeux d'arcade/aventure de la console *Nintendo*. Votre personnage parcourt de vastes pays en affrontant de nombreuses créatures agressives. Le secret de la réussite réside dans la collecte d'objets cachés un peu partout qui vous aideront dans votre quête. Le grand atout de ce soft réside dans sa richesse : le monde à explorer est immense et regorge de salles secrètes. Pour les trouver, il faudra explorer soigneusement chaque pouce de terrain. Des personnages vous donneront des renseignements utiles, malheureusement en japonais. C'est un peu déconcertant au début mais finalement cela n'empêche pas de progresser ; à force de tâtonnements, on finit par s'en tirer. La réalisation bénéficie des capacités de la *PC Engine* et c'est un vrai plaisir de voir Zelda gratifiée d'un tel lifting. Tout comme le programme dont il s'inspire, *Neutopia* est un très grand jeu doté d'une durée de vie exceptionnelle. Avec des dialogues traduits, il aurait mérité une note encore meilleure. (Carte Hudson.)

Gold of the Aztecs

Amiga, Atari ST

intérêt _____ 17
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ B

Intérêt autre machine
ST : 17



Le dernier jeu de Dave Lawson, coréalisateur de Psygnosis et auteur de *Barbarian*, *Obliterator* et *Brattacas* ne déçoit pas. Vous incarnez Bret Conrad, un aventurier fauché parti à la recherche d'un trésor caché dans un temple aztèque. Armé d'une machette ou d'un pistolet, le héros peut exécuter un nombre impressionnant de mouvements. Ce ne sera pas de trop pour se tirer des nombreux pièges qui l'attendent. Les Aztèques ont en effet truffé le parcours de pièges d'une inventivité sadique ; attention également aux animaux féroces (éléphant, panthère...) qui surgissent à l'improviste. On meurt beaucoup dans *Gold of the Aztecs*, deux ou trois fois par tableau en moyenne (et il y en a 81 !). A chaque fois, le joueur doit réfléchir pour trouver le moyen de surmonter les obstacles. Réflexion et action sont les maîtres mots de ce programme. Sans être extraordinaire, la réalisation est très convenable. On peut reprocher l'absence de scrolling mais cela est compensé par le soin accordé à l'animation du personnage : on voit même les douilles s'éjecter après un tir. Les versions *ST* et *Amiga* sont très proches. Pour un prix raisonnable, un soft qui vous tiendra en haleine de nombreuses heures. (Disquette US Gold.)

Fred

Amiga, Atari ST

intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★
prix _____ C

Intérêt autre machine
ST : 16

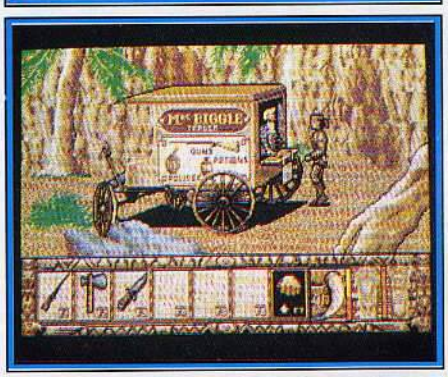


Beau et vaillant, Fred avait tout pour être heureux. Malheureusement, Ultimor, un nain jaloux, ne l'entendait pas de cette oreille. Pour se venger, il transforma le beau chevalier en gnome ignoble. Pour regagner sa forme originelle, il va lui falloir se battre. Les lieux à traverser sont nombreux (50 tableaux) et grouillent d'ennemis. Outre les sbires d'Ultimor, spectres, feux follets, oiseaux, serpents et araignées se mettront sur son chemin. Un petit lutin lui indique la bonne direction et n'hésite pas à lui lancer des cailloux s'il traîne trop. L'action se déroule sur trois plans différents ce qui déconcerte un peu au début mais se révèle très agréable à l'usage. Ce programme, plutôt tourné vers l'action, demande également un effort de réflexion : pour réussir la quête, il est nécessaire de récolter des objets qui s'affichent dans un inventaire en bas de l'écran. *Fred* dispose d'une excellente réalisation aussi bien sur *ST* que sur *Amiga* : les graphismes, superbes, restituent bien l'ambiance médiévale du jeu et le personnage est animé dans un esprit très dessin animé. On regrettera simplement que le scrolling de la version *Amiga* soit heurté. Un logiciel bourré de charme. (Disquette Ubi.)

Colorado

Atari ST

intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ C



Ce jeu de Silmaris vous plonge dans un cadre encore trop peu utilisé dans les jeux micro : le western. Un vieux chef indien vous a remis une carte indiquant l'emplacement d'une mine d'or. Celle-ci est malheureusement située en plein cœur d'une région peuplée d'Indiens peu accueillants. Les imprévus sont nombreux : rencontre avec des guerriers, escalades, combats contre des loups ou des ours, exploration d'une mine d'or. Le troc est vital et Max Biggle, le colporteur, vous permettra d'acquérir des objets utiles. L'action est le plus souvent vue de côté mais, entre chaque territoire, il faudra remonter le fleuve dans une séquence 3D. Attention, le soft permet une seule sauvegarde : en effet, chaque nouvel enregistrement annule les précédents. Comme tous les jeux de cet éditeur, ce programme ne dispose pas d'une réalisation des plus impressionnantes. Les graphismes sont certes plaisants mais l'animation et les bruitages auraient gagné à être un peu plus travaillés. Heureusement ce défaut s'efface devant la grande richesse du jeu. Si vous êtes sensible à la magie des grands espaces et si vous privilégiez la profondeur et l'intérêt, *Colorado* ne vous décevra pas. (Disquette Silmaris.)

City Hunter

PC Engine

intérêt _____ 14
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ D



Action frénétique pour ce programme tiré d'un dessin animé japonais. Un jeune et beau héros parcourt des immeubles infestés de gangsters. Certains ne sont armés que d'un pistolet mais d'autres utilisent des mitrailleuses ou des grenades. Ils sont secondés par des ninjas qui tombent du plafond ou par des lasers mouvants. A la fin de chaque niveau, un adversaire très résistant devra être vaincu. Pour faire face à tous ces périls, le joueur peut courir mais également utiliser son bon vieux pistolet. Ce soft fait la part belle à l'action mais présente également un côté aventure. Il faudra mémoriser le plan du building et retrouver les compagnons du héros, ceux-ci lui donneront en effet des objets indispensables. Notre ami étant un dragueur impénitent, il régénérera son énergie en rencontrant une belle infirmière ou des demoiselles en petite tenue. Sunsoft a soigné la réalisation de ce programme : les graphismes sont très fins (avec de très belles pages écran lors de certaines rencontres), l'animation rapide et la bande sonore entraînante. Malgré des dialogues en japonais et une action un peu répétitive à la longue, *City Hunter* est un programme très accrocheur auquel il est difficile de résister. (Carte Sunsoft.)

AVENTURE/ACTION

The Adventure of Link

Console Nintendo

intérêt 17
graphisme ★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★★
prix D



Avec plus de 9 millions d'exemplaires vendus dans le monde, *Legend of Zelda* s'est imposé comme un monument de l'arcade/aventure. Sans parvenir tout à fait à l'égaler, *Adventure of Link* n'en est pas moins un soft indispensable. Cette fois-ci, Link devra explorer six palais afin de replacer un joyau sur une statue de pierre qui se trouve dans chacun d'eux, puis affronter son ennemi final. Ce soft développe avec bonheur des aspects propres aux jeux de rôle. Ainsi retrouve-t-on le principe des points d'expérience qui permettent d'augmenter ses caractéristiques. Mais l'aspect arcade n'en est pas négligé pour autant : adresse et réflexion se mélangent constamment pour la plus grande joie du joueur. L'aspect le plus fabuleux de ce programme réside dans son incroyable richesse qui vous rivera des heures et des heures à votre écran. Les dialogues, en anglais, sont traduits dans la notice, et une pile présente dans la cartouche vous évitera de tout recommencer à zéro à chaque fois. Les graphismes, moyens, sont rattrapés par une animation et une jouabilité parfaite. *Adventure of Link* prouve une nouvelle fois l'immense savoir-faire de *Nintendo* en matière d'arcade/aventure. (Cartouche Nintendo.)

Alex Kidd in the Enchanted Castle

Megadrive

intérêt 15
graphisme ★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★★
prix D



Pour appuyer sa nouvelle console, Sega ne pouvait faire moins que d'y adapter l'un des personnages les plus populaires de la *Master System*. Tout comme *Wonder Boy II*, *Alex Kidd in the Enchanted Castle* est essentiellement un jeu de plates-formes. Mais il se rapproche par un certain nombre de points des jeux d'arcade/aventure, ce qui lui vaut d'être classé dans cette rubrique. Alex se retrouve aux prises avec des ennemis tout droit sortis d'un rêve. Marmottes, voitures, avions, poissons ont en effet une apparence mignonne. Ils n'en sont pas moins dangereux et un simple contact tuera notre héros. Heureusement, il peut se défendre en donnant des coups de poing et des coups de pied. Frapper des coffres et jouer à un jeu amusant lui permettent de récolter des pièces d'or. Des salles secrètes l'aideront à s'enrichir rapidement. Il pourra également acquérir de nouveaux moyens de locomotion : moto, ressort ou hélicoptère. La réalisation, avec ses graphismes enfantins, n'exploite pas réellement les capacités de la *Megadrive* mais colle parfaitement à l'esprit du soft. Un jeu accrocheur qui séduira tous ceux qui trouvent les jeux d'arcade/aventure traditionnels trop compliqués. (Cartouche Sega.)

Unreal

Amiga

intérêt 16
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
prix C



Jeu d'arcade/aventure privilégiant l'action, *Unreal* a été un des produits les plus attendus de cette année. Ce programme vous plonge dans un univers préhistorique revu à la sauce heroïc fantasy. Pour délivrer sa fiancée emprisonnée (original, non ?), le vaillant Berzenius doit traverser neuf niveaux. Certains, représentés en 3D, vous proposent d'éviter des obstacles et des animaux monstrueux ; on se retrouve alors dans un jeu d'arcade proche d*After Burner*. L'animation, saisissante de vérité, compense largement des graphismes un peu confus. Dans les autres phases, on se retrouve dans un jeu d'arcade/aventure aux décors somptueux. Notre héros doit alors franchir des obstacles, détruire des monstres et accessoirement engranger des bonus. Si l'action tient une place prépondérante, les réflexes ne seront pas seuls à compter et il faudra également utiliser votre tête. Ainsi peut-on dévier les pierres qui tombent en direction d'un monstre ou utiliser des bulles d'eau pour éteindre des incendies. On salue le souci du détail de ce soft : par exemple, dans la tempête, la force du vent est prise en compte. Malgré une souplesse des commandes parfois perfectible et un niveau de difficulté élevé, ce programme vous fera craquer. (Disquette Ubi.)

Walkiry

PC Engine

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★
prix C



Avec une production régulière et de qualité, Namco apparaît de plus en plus comme l'un des éditeurs phare sur *PC Engine*. *Walkiry* ne risque pas de ternir cette réputation. Une déesse aux cheveux bleus a chargé une jeune guerrière blonde de chasser les monstres qui se sont établis dans un pays merveilleux. Les ennemis sont nombreux mais elle rencontre également des alliés qui l'aideront en lui donnant des objets ou des renseignements utiles. Les dialogues, en japonais, ne posent pas de problème car le jeu est suffisamment graphique pour que l'on puisse se débrouiller sans difficulté. Comme dans *Son Son II*, l'option continue n'est pas automatique : elle dépend de ce que vous avez fait durant la partie. De toute façon, un système de mot de passe permet de reprendre le jeu au dernier niveau parcouru. Ce soft bénéficie d'une bonne réalisation. Graphismes et musique collent en effet très bien à l'esprit « dessin animé japonais » du programme. Comme souvent sur *PC Engine*, l'animation est très réussie : c'est un plaisir de voir les nénuphars bouger sous le poids de l'héroïne ou les ailes du casque bruisser dans le vent. Une excellente aventure/action au charme ravageur. (Carte Namco.)

Super Wonderboy in Monsterland

Atari ST, PC Engine, Amiga, Sega 8 bits, CPC

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
prix C

Intérêt autres machines

Amiga : 16 / PC Engine : 16 / Sega 8 bits : 16 / CPC : 14



Réponse de Sega aux grands hits Nintendo, *Wonderboy II* est un mélange particulièrement réussi de jeu de plates-formes et de jeu d'arcade/aventure. Le scénario est le suivant : Wonderboy revient pour défaire un dragon qui s'est emparé du pays merveilleux. Une épée lui permet de se débarrasser de la plupart des adversaires mais certains monstres lui poseront plus de problèmes. Au cours de ses aventures, il récolte des pièces d'or qui lui serviront à acheter des équipements très utiles. Il peut soigner ses blessures à l'hôpital et récolter de précieux renseignements auprès de l'aubergiste ou de la diseuse de bonne aventure. De nombreux tableaux de bonus relancent sans cesse l'intérêt. Ce soft passe avec succès sur tous les formats. Les versions *ST* et *Amiga*, très fidèles au jeu d'arcade, bénéficient d'une réalisation agréable, la version *CPC* malgré un graphisme monochrome garde l'esprit du jeu et la version *Sega 8 bits* ne souffre pas de son âge. Mais c'est une nouvelle fois la version *NEC PC Engine* qui, grâce à son image plein écran et son animation plus rapide, se hisse un cran au-dessus des autres. Un jeu riche qui vous passionnera. (Disquette Activision, cartouche Sega, carte Hudson.)

Hard Drivin' II™

DRIVE HARDER

Vous avez été sélectionné pour participer à la course la plus dangereuse de la planète. Maintenant, attachez votre ceinture et appuyez sur le champignon car *Hard Drivin' II*, la suite, apparaît comme un éclair sur votre écran.

Tenez bon en parcourant à toute vitesse quatre nouveaux circuits passionnants, ou concevez votre propre circuit à l'aide de l'Editeur de pistes unique. Une fois le nouveau circuit conçu, une vue générée par l'ordinateur apparaîtra vous permettant de mémoriser votre itinéraire et ses risques. Maintenant, vous pouvez tester vos aptitudes sur une piste vraiment hallucinante!

Et ce n'est pas tout! Reliez votre ordinateur à l'Amiga, l'Atari ST ou 1'IBM PC d'un ami pour courir contre lui jusqu'au bout. Si vous êtes à la traine, augmentez votre vitesse avec l'injection nitro – qui vous permettra à coup sûr de griller votre adversaire.

***Hard Drivin' II* est plus rapide, plus méchant et encore plus beau que l'original lauréat.**

***Hard Drivin' II* – Drive Harder!**



TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25"
Programmed by: Jürgen Friedrich
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation
© 1990 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
Publié par Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Tel: +44(0)81 780 2224
Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

DOMARK

JEUX DE RÔLE

Même si les consoles ont vu apparaître de superbes jeux de rôle, les micro-ordinateurs restent cependant les maîtres incontestés de cet univers.* Chaos Strikes Back, Ultima VI *ou* Champions of Krynn *sont de pures merveilles, desquelles il est bien difficile de s'arracher lorsqu'il faut replonger dans la vie quotidienne. Jacques Harbonn est LE spécialiste français de ce type de programme. Il vous présente sa sélection.

Plusieurs événements ont marqué le domaine des jeux de rôle cette année. Tout d'abord la sortie très attendue de *Chaos Strikes Back* et d'*Ultima VI*, tous deux exceptionnels. Le premier vous replonge dans le monde prenant de *Dungeon Master*, mais avec une difficulté très nettement accrue. Le second conserve tous les atouts des précédents volets et corrige les lacunes des graphismes et de la bande sonore.
Champions of Krynn est un régal pour les joueurs d'*Advanced Dungeons and Dragons* (*ADD*), qui risquent d'être surpris par la fidélité de cette adaptation micro. *The Immortal* a inauguré un genre un peu nouveau, mêlant action, aventure et rôle, le tout dans un scénario original, plein d'humour et de surprises. La longue gestation de *Legend of Faerghail* a enfin donné naissance à un excellent produit, style *Bard's Tale* amélioré. *Dragonflight* offrira pour sa part une bonne alternative à *Ultima VI*.
Par ailleurs, les jeux de rôle ont fait leur apparition sur consoles 16 bits (la *Megadrive* surtout). Seul *Ys* figure dans cette rubrique mais vous en trouverez d'autres dans les Deadline (*Phantasy Star II* et *Super Hydlide* en particulier). Ce qui caractérise principalement les jeux sur consoles, c'est la qualité des graphismes (*Super Hydlide* excepté) et la bande musicale de qualité. En revanche, on est loin de retrouver l'ambiance d'*ADD*, présent plus ou moins dans tous les jeux de rôle sur micro (à l'exception encore de *Super Hydlide*), les bruitages collent moins à l'action et le joystick s'avère moins ergonomique que la souris pour ce type de jeu. De plus, les versions micro bénéficient en général d'un scénario plus étoffé (elles ne sont pas limitées par la place disponible sur la cartouche).
Les petites merveilles que sont *Chaos Strikes Back*, *Ultima VI* ou *Champions of Krynn* pour les mordus d'*ADD* n'ont pas de réels concurrents sur consoles, seul *Super Hydlide* s'en approchant. Pour le passionné de jeux de rôle, le micro reste pour l'instant le meilleur support. Jacques Harbonn

Hound of Shadow

Atari ST, Amiga

type	*aventure/rôle*
intérêt	*18*
graphisme	★★★★★
dialogues	★★★★★
scénario	★★★★★★
langue	*anglais*
prix	*C*

Intérêt autre machine
Amiga : 18

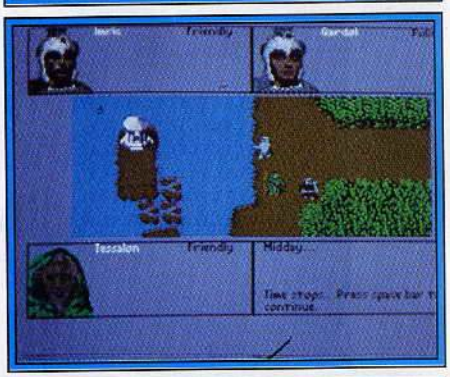


Hound of Shadow **vous plonge dans l'atmosphère inquiétante d'un roman de Lovecraft pour une enquête troublante. Bien qu'il se joue à la manière d'un jeu d'aventure, il s'agit tout à fait d'un jeu de rôle. D'ailleurs, la création du personnage est la plus riche qu'il nous ait été donné de voir dans un jeu de rôle, et surtout les caractéristiques de votre personnage vont interférer en permanence avec le jeu. Ainsi, les descriptions ne révéleront certains détails que si vos capacités vous ont permis de les remarquer. De même, un personnage doué d'un bon sens du bluff sera en mesure de soutirer plus de renseignements à une personne de rencontre. Le scénario, non linéaire, est passionnant mais très difficile, les longues descriptions en anglais ne facilitant pas les choses pour ceux qui maîtrisent mal cette langue. Le très riche éventail des actions possibles, servi par un bon analyseur syntaxique, et la variété des conversations contribuent à l'impression de réalité, d'autant que les gens réagissent en fonction de leur caractère et du vôtre. Les graphismes en monochrome sont rares mais très beaux. Un superbe jeu de rôle réservé aux anglophiles. (Disquette Electronic Arts.)**

Swords of Twilight

Amiga

type	*jeu de rôle*
intérêt	*16*
graphisme	★★★★
animation	★★★
bruitages	★★★★
prix	*C*



Swords of Twilight **vous plonge dans un monde d'héroïc fantasy rempli de chevaliers et de magie. Il se distingue d'emblée par deux particularités : il est multijoueur (comme *Bloodwych*) et, surtout, le but de votre quête n'est pas connu et il vous faudra apprendre à le découvrir tout seul. L'éventail des champions proposés au départ est très vaste et chacun y trouvera son bonheur. Si les combats restent importants, ils ne sont qu'un des éléments de cette gigantesque quête. Les dialogues avec les personnages de rencontre sont capitaux pour apprendre des indices que vous devrez assembler en un difficile puzzle. Ces dialogues sont très réalistes, les gens vous posant aussi des questions et réagissant à vos réponses et à votre attitude. Ce réalisme se retrouve à d'autres niveaux. Ainsi le vieux mage sera obligé de s'arrêter pour se reposer après une longue marche. Le monde est extrêmement vaste (chaque région possède son lot de châteaux, de temples et de donjons à explorer) et varié (dans certains cas la magie y est même inefficace). La réalisation d'un bon niveau rappelle un peu *Ultima* avec des déplacements en vue aérienne. Une aventure intéressante et difficile. (Disquette Electronic Arts.)**

Chaos Strikes Back

Atari ST

type	*jeu de rôle*
intérêt	*19*
graphisme	★★★★★
animation	★★★★
bruitages	★★★★★★
langue	*anglais*
prix	*C*



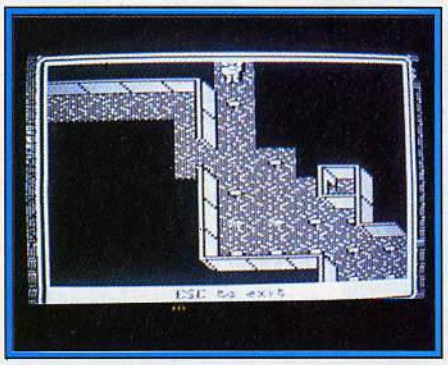
Chaos Strikes Back **est la suite du fabuleux *Dungeon Master*. Sa difficulté implique de bien connaître le premier volet. Vos personnages pourront provenir de *Dungeon Master* ou être choisis parmi les 24 héros de la prison. Ce second volet se distingue par plusieurs points. Le scénario n'est plus linéaire : il n'existe pas de réel point de départ dans le donjon, des téléporteurs vous transportant au hasard à différents endroits. Dès les premières secondes du jeu, on se croirait déjà dans les moments les plus difficiles du premier volet. Outre des monstres puissants que vous aurez déjà eu, en grande partie, le plaisir de combattre, vous allez en affronter cinq autres, tout aussi redoutables. Les pièges sont encore plus vicieux, les difficultés plus difficiles à surmonter et les faux murs plus fréquents. La réalisation est toujours aussi superbe. La représentation 3D des lieux est criante de vérité. Les monstres sont superbement dessinés et bien animés. Les bruitages digitalisés soutiennent parfaitement l'action et renforcent l'ambiance. L'ergonomie de jeu est un modèle du genre, la meilleure, d'ailleurs, de tous les jeux de rôle. Un superbe programme, très difficile. (Disquette FTL.)**

Dragon Wars

Apple IIc, PC

type _____ *jeu de rôle*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ –
langue _____ *anglais*
prix _____ *F*

Intérêt autre machine
PC : 15



Dragon Wars est un jeu de rôle classique dans la lignée de *Wizardry* et d'*Ultima*. Votre équipe se compose de quatre personnages auxquels pourront se joindre trois autres créatures (aventuriers ou monstres de rencontre). La création des personnages est très riche et prend en compte un grand nombre d'aptitudes complémentaires qui vont intervenir dans l'aventure : bandage, escalade, habitude des souterrains, pistage, capacité à se cacher, persuasion, etc. Le monde de *Dragon Wars* est vaste et couvre aussi bien des intérieurs (ville, donjon) que des extérieurs. Vous allez bien entendu faire de nombreuses rencontres qui se solderont souvent par des combats. Ces derniers sont classiques mais riches : permutation des combattants, changement d'armes, attaque rapide ou plus lente mais plus efficace, blocage des coups, tentative de désarmement de l'adversaire. La magie y a bien sûr sa part. Les sorts sont variés et couvrent les différents domaines de l'attaque, de la défense et de l'information. La réalisation est d'un bon niveau et l'ergonomie correcte. Un bon jeu de rôle classique. La version *PC* dispose d'une petite bande sonore et est moins coûteuse. (Disquette Electronic Arts.)

Keef the Thief

Amiga

type _____ *aventure/rôle*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ *C*



Keef the Thief combine jeu d'aventure et jeu de rôle. Vous incarnez un étudiant un peu raté, pourtant votre ambition vous pousse à devenir le maître du monde. Vous allez commencer par explorer la ville, en fouillant les maisons à la recherche de quelque trésor. Méfiez-vous du guetteur qui pourrait vous surprendre. Vous pouvez aussi voler dans les boutiques, mais gare si vous vous faites attraper. Les personnages de rencontre vous fourniront des renseignements, parfois une aide ou des échanges. Certains vous confieront même une mission qui pourra améliorer votre niveau social en cas de réussite. Les combats se déroulent en temps réel, et disposent de possibilités assez étendues : déplacement, choix des armes, magie, etc. La magie utilise un système difficile et original : au début, vous ne connaissez aucun sort et vous devrez les fabriquer un à un grâce aux énigmes trouvées dans un livre de magie. Le monde est vaste, comprenant des étendues sauvages, des villes, des donjons et des souterrains. Les graphismes sont assez fins et variés et le scénario s'appuie tout autant sur les combats que sur la recherche d'indices. Un bon jeu de rôle mêlé d'aventure. (Disquette Electronic Arts.)

Dragons of Flame

Atari ST

type _____ *jeu de rôle*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ *C*



Dragons of Flame continue la saga des héros de la Lance. Votre groupe de huit aventuriers décide de renverser les forces du chaos. Pour cela, ils vont tenter de se faufiler dans les grottes jusqu'à la forteresse, puis s'emparer d'une épée mythique qui les aidera à délivrer les esclaves. Ceux-ci pourront alors renforcer les armées du Bien. Vos huit personnages sont très différents, chacun ayant ses points forts et ses points faibles. Les guerriers se montrent redoutables en combats rapprochés mais les magiciens ne déméritent pas par la puissance de leurs sortilèges. Le monde de *Dragons of Flame* est assez vaste. La représentation en vue aérienne rappelle celle d'*Ultima* et vous disposez encore d'une carte pour mieux vous repérer. Vous allez croiser de nombreuses créatures. Certaines se joindront à votre équipe et leur concours vous apportera une aide inestimable. Les monstres sont variés : draconians, nains, guêpes, gobelins, trolls et autres horreurs. Les combats qui ne manqueront pas de survenir se déroulent en temps réel, ce qui ne facilite pas les choses. La réalisation est d'un bon niveau, tant pour les graphismes des monstres que leur animation. Un bon jeu de rôle. (Disquette SSI.)

Tangled Tales

Apple II, PC

type _____ *aventure/rôle*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ –
langue _____ *anglais*
prix _____ *E*

Intérêt autre machine
PC : 15



Tangled Tales combine avec bonheur aventure et jeu de rôle. Vous incarnez un apprenti magicien qui, en punition d'une énorme bévue, a perdu son livre de sorts. À vous de le reconstituer pour parvenir au titre envié de maître magicien. Vous commencerez par découvrir seul ce monde. Comme dans les jeux d'aventure, il faut explorer soigneusement chaque lieu, en ouvrant coffres et tiroirs. Les dialogues avec les personnages de rencontre vous fourniront de nombreux indices utiles. Mais les choses ne seront pas faciles pour autant. Ainsi vous devez trouver de la poudre de diamant. Vous apprenez que la fontaine magique toute proche transforme le charbon en diamant mais vous n'êtes cependant pas au bout de vos peines car le charbon est justement ce qui manque le plus ! Certaines personnes vont se joindre à vous pour vous aider. En rendant service aux autres gens, vous serez récompensé en conséquence. Vous rencontrerez aussi quelques monstres. Les combats sont assez succincts, les seules possibilités étant fuir, frapper ou lancer un sort. Les graphismes sont excellents et parfois animés, le scénario intéressant et plein d'humour. Un bon jeu d'aventure/rôle. (Disquette Origin Systems.)

Dragons Breath

Amiga

type _____ *jeu de rôle/wargame*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★
bruitages _____ ★★★★★★
prix _____ *C*



Dragons Breath est un jeu original, à mi-chemin entre le jeu de rôle et le wargame. Il se pratique à trois joueurs, le programme se chargeant de remplacer les absents. Votre but est d'obtenir le secret de l'immortalité détenu dans un château auquel on ne peut accéder que si l'on possède les trois morceaux du talisman. Le jeu utilise le système de tours de wargames. Vous ne disposez au début que d'un seul dragon. Or, pour entrer en possession d'un morceau de talisman, il faut envoyer un dragon en garder l'endroit. Il ne reste plus qu'à mettre en action les couveuses pour faire éclore les nombreux œufs en votre possession. mais cela coûte très cher et vous serez donc amené à conquérir des villes pour vous assurer des revenus conséquents. Bien entendu, vos adversaires n'ont qu'un seul but : vous détruire pour accéder eux-mêmes à la puissance. La magie va se révéler très utile dans cette guerre. Mais la création des sorts est un vrai casse-tête qui nécessite une bonne dose de patience et la lecture assidue du manuel. La réalisation est excellente, les graphismes étant beaux et la bande sonore de grande qualité. Un jeu intéressant mais difficile. (Disquette Palace Software.)

Knights of Legend

PC

type _____ *jeu de rôle*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★
bruitages _____ ★★
langue _____ *anglais*
prix _____ *D*



Ce nouveau jeu de rôle innove par sa mise en images originale. Plusieurs fenêtres se partagent l'écran. À gauche, une vue 3D animée révèle ce qui vous entoure. Au centre, la carte en vue aérienne change de rapport selon les déplacements : zoom important pour les petits déplacements précis ou carte moins détaillée lorsque l'on parcourt de grandes distances. Ces nombreux enchaînements d'écrans apportent une grande vitalité au jeu. *Knights of Legend* mise à fond sur les icônes, ce qui facilite grandement l'ergonomie de ce jeu aux multiples possibilités. Selon la situation, ces icônes changeront pour offrir les choix du moment. Le scénario, classique, est très solide. Les monstres sont variés et les rencontres nombreuses. Les combats qui en découlent le plus souvent disposent d'un riche éventail d'options qui ne les rendent pas monotones, loin de là. D'ailleurs, vous aurez intérêt à faire preuve de stratégie et à ne pas vous contenter de combattre à tort et à travers si vous voulez parvenir à vos fins. Le monde est vaste et le nombre de lieux à visiter impressionnant. La magie, un des moteurs des jeux de rôle, est variée et utilise un système intéressant. (Disquette Origin System.)

Ultima VI

PC

type _____ *jeu de rôle*
intérêt _____ *19*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ ★★★★
(★★ sans carte)
langue _____ *anglais*
prix _____ *C*



La monumentale saga d'*Ultima* continue. Ce dernier épisode corrige les ultimes lacunes des précédents volets. Un effort tout particulier a été mis sur la qualité des graphismes, de l'animation et des bruitages comme on peut s'en apercevoir au cours de la longue et splendide présentation. Votre groupe se compose au départ de quatre héros, tous visibles à l'écran et que l'on peut d'ailleurs déplacer indépendamment. La moitié de l'écran est dévolue à la représentation de ce qui vous entoure. La vue est toujours aérienne, mais les graphismes sont désormais très fins et agrémentés d'une bonne impression de relief. Votre exploration des pièces s'apparente aux jeux d'aventure. Il faut parfois déplacer des meubles ou ouvrir des tiroirs pour accéder à des objets utiles. Les dialogues avec les personnages sont toujours aussi importants. Ils vous permettront de recruter de nouveaux membres et de glaner d'intéressants indices. Le monde d'*Ultima VI* est si vaste que vous ne pourrez mener votre quête qu'en mettant à profit vos indices. Les combats sont riches et la magie variée. Un jeu de rôle d'une richesse fantastique qui ne pèche que par son ergonomie clavier perfectible. (Disquette Origin System.)

Might and Magic II

Amiga, Apple IIc

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

Intérêt autre machine
Apple IIc : 17



Sorti initialement sur *Apple II*, *Might and Magic II* est désormais disponible sur *Amiga*. Ce jeu de rôle offre un vaste monde divisé en cinq zones, une pour chaque élément et une cinquième centrale. Chacune de ces zones comprend des villes où vous trouverez toutes les boutiques utiles, des souterrains remplis de monstres redoutables et surtout des gens qui vous donneront diverses missions. Contrairement aux autres jeux de rôle, il n'y a pas de quête précise au début du jeu mais une série de services à rendre aux habitants, ce qui apporte richesse et points d'expérience. Outre les intérieurs, vous explorerez de vastes zones forestières. Ce monde est peuplé de monstres variés, plus ou moins redoutables, ceux des souterrains étant de loin les plus dangereux. Les combats offrent de riches options et les sorts, proches de ceux d'*Advanced Dungeons and Dragons*, sont variés. La réalisation est inégale. Si les graphismes sont superbes, l'animation est médiocre et les bruitages absents. De plus, l'absence de gestion souris ne s'explique pas. Malgré ces défauts, le jeu reste passionnant. La version *Apple IIc* exploite beaucoup mieux les capacités de la machine. (Disquette New World Computing.)

Legend of Faerghail

Amiga

type _____ *jeu de rôle*
intérêt _____ *18*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★
bruitages _____ ★★★★★
langue _____ *anglais*
prix _____ *C*



Legend of Faerghail reprend les principes de base de *Bard's Tale* en les améliorant et en les complétant. Votre groupe de six aventuriers est le seul à résister aux forces du Mal. Les héros qui le composent sont variés, certaines classes étant peu courantes dans les jeux de rôle (forgeron par exemple) et cependant très utiles. L'univers de *Legend of Faerghail* est vaste et comprend de grandes étendues de forêts au milieu desquelles se nichent châteaux, temples et donjons. La représentation 3D des intérieurs est superbe mais celle des extérieurs est un peu monotone. D'autres aventuriers peuvent se joindre au groupe jusqu'à concurrence de huit participants. Le scénario fait preuve d'un grand réalisme : cycle jour-nuit, fatigue de l'équipe, dégradation des armes et armures au cours des combats (il faut donc les réparer), possibilité de manger les animaux comestibles, etc. Les rencontres avec les monstres peuvent donner lieu à des dialogues si vous disposez d'une langue commune. Sinon, il faut fuir ou combattre. Les combats sont bien gérés avec quatre lignes d'attaque ou de défense, différents types de coups et des sorts variés. La réalisation et l'ergonomie sont agréables. (Disquette Reline.)

Champions of Krynn

Amiga, PC

type _____ *jeu de rôle*
intérêt _____ *18*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★
bruitages _____ ★★★
langue _____ *anglais*
prix _____ *C*

Intérêt autre machine
PC : 18



Champions of Krynn fait preuve d'une remarquable fidélité à *Advanced Dungeons and Dragons (ADD)*. Le mode de déroulement est assez classique mais un certain nombre de points originaux enrichissent l'aventure. Tout d'abord le scénario est plein de rebondissements. Au lieu de vous investir dans une gigantesque quête, vous devrez réaliser une série de petites missions dont la réussite conditionne la situation. Dans certains cas, il faut utiliser la ruse ou même faire alliance avec ceux que vous combattiez naguère. Les combats se déroulent sur un mode proche des wargames où vous pourrez déplacer vos personnages, choisir l'arme et le type de coup (y compris le *back stab* pour les voleurs), etc. Les monstres sont variés et certains font preuve d'une grande intelligence dans les combats, n'hésitant pas à vous charmer ou à vous retourner vos propres sorts. La magie demande de l'entraînement : un sort mal fait endommagera autant vos troupes que vos adversaires. La réalisation (décors 3D, monstres animés, bruitages digitalisés) et l'ergonomie sont d'un bon niveau. Un passionnant jeu de rôle qui ravira les amateurs d'*ADD*. La version *PC* offre des bruitages plus réduits. (Disquette SSI.)

VITE À L'ASSAUT DES GRANDS SUCCÈS !



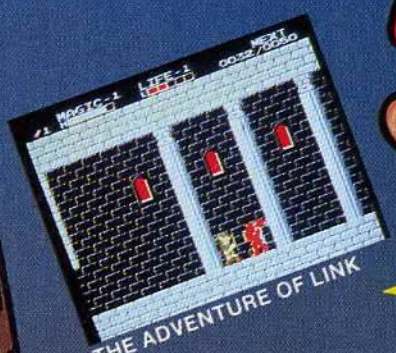




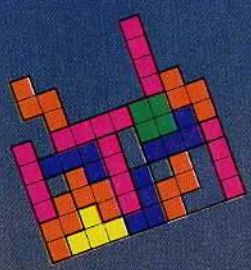






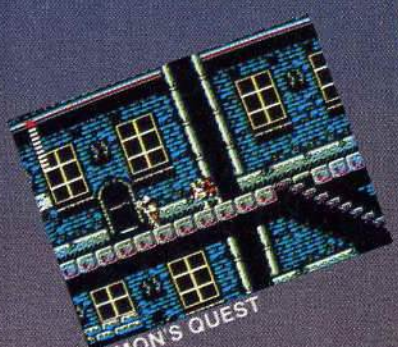














Console et accessoires
pour 80 jeux passionnants

EXCLUSIVEMENT SUR

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

JEUX DE RÔLE

The Immortal

Atari ST

type _____ *aventure/rôle/action*
intérêt _____ *19*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★
langue _____ *anglais*
prix _____ *C*



The Immortal combine tout à la fois jeu de rôle, aventure et jeu d'action, le tout dans un monde d'heroïc fantasy. Vous incarnez un magicien à longue barbe que les années n'ont pourtant pas rouillé pour le maniement de l'épée. Le scénario vous réserve de nombreux rebondissements. Parti au début pour délivrer votre maître retenu prisonnier dans les niveaux inférieurs du donjon, vous apprendrez par la suite que celui-ci ne cherche qu'à profiter de vous. Vous serez même amené à faire alliance avec des gobelins. Au cours de votre exploration, vous serez confronté à de nombreux pièges et à des difficultés diverses ardues à résoudre. Les objets que vous trouverez ne vous aideront pas toujours, certains étant même franchement néfastes. C'est pourtant grâce à eux que vous pourrez recourir à la magie. Vous serez amené à utiliser des moyens de locomotion originaux : baril pour descendre une rivière souterraine ou même tapis volant. En revanche, les combats type arcade ne sont pas très riches. Les graphismes 3D en perspective isométrique sont bien dessinés et l'animation est superbe, mais les bruitages sont très limités. Un superbe jeu, difficile et original. (Disquette Electronic Arts.)

YS

Console NEC

type _____ *aventure/rôle*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★★
langue _____ *japonais-anglais*
prix _____ *E*



Jeu d'aventure et de rôle graphique, cette version reprend le scénario de son homonyme sur *Sega* et le complète d'une seconde partie encore plus riche. Vous devez retrouver les six livres du savoir afin de délivrer le pays de la malédiction. La représentation des lieux s'apparente à celle de *Faery Tales* : vue aérienne avec une bonne impression de relief. Ce vaste monde vous invite à explorer montagnes, forêts, volcans, cavernes, ou temples, sans oublier les villes, seul lieu tranquille où vous pourrez faire vos achats, soigner vos blessures, discuter avec les habitants ou encore faire du troc. Ce troc est d'ailleurs l'une des clés du jeu. Vous allez rencontrer dans les terres sauvages de nombreux monstres et autres pillards. Les combats (de richesse correcte) qui en résultent le plus souvent amélioreront votre expérience et votre bourse. Mais, dans certains cas, il est plus prudent de fuir, ne serait-ce que pour laisser le temps à vos blessures de se refermer. La réalisation fait honneur au CD Rom : superbe présentation vous mettant bien dans l'ambiance, graphismes et animation excellents et musiques superbes et variées. Un jeu de rôle et d'aventure prenant, riche et difficile. (CD Rom Hudson.)

Battlemaster

Atari ST, Amiga

type _____ *aventure/rôle/wargame/action*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ *C*

Intérêt autre machine
Amiga : 16



Battlemaster est tout à la fois un jeu d'aventure/rôle, un wargame et un jeu d'action. Votre quête se compose d'une série de missions (nettoyer la région des monstres ou de ses habitants), la réussite vous donnant accès aux villes environnantes. Le choix de votre chef est important car il va déterminer l'importance de votre groupe de départ et les rapports avec les villageois. Vous pouvez modifier la formation de vos compagnons pour l'adapter aux circonstances et choisir votre place au sein de cette formation (à l'avant pour entraîner vos compagnons ou au contraire à l'arrière pour vous protéger). L'univers est représenté à la manière de *Faery Tales* : vue aérienne avec impression de relief. Vous guidez votre chef, vos hommes suivant le plus souvent. Dans les combats, mettez à profit les obstacles naturels pour vous protéger des flèches et faites preuve d'une certaine stratégie en n'attaquant que des ennemis isolés. Outre les combats, vous devrez résoudre certaines difficultés : pièges, recherche de clé ou d'issue. De fil en aiguille, votre troupe va grossir et vous contrôlerez jusqu'à seize groupes en fin de jeu. La réalisation est très correcte. Un bon jeu très varié. (Disquette PSS.)

The Final Battle

Amiga

type _____ *aventure/rôle*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ –
bruitages _____ ★★★
langue _____ *anglais*
prix _____ *C*



The Final Battle est la suite de *Legend of Sword*. Vous devrez cette fois retrouver six cristaux bien cachés. Le système de jeu s'apparente à celui des aventures graphiques. La gestion s'effectue intégralement à la souris, ce qui évite les fastidieuses recherches de mots. La richesse du jeu n'en est pas affectée, certaines actions nécessitant la combinaison de deux objets, présents dans le lieu ou portés. Les lieux sont représentés en perspective isométrique 3D et les images ne sont pas figées, le déplacement ou la prise d'un objet retentissant sur l'image. Le scénario est riche et les difficultés, si elles sont souvent ardues à résoudre, font toutes appel à la logique. Les gens que vous rencontrerez pourront vous fournir des indices utiles, à l'occasion, ou même se joindre à vous. Parfois les combats sont inévitables : ils sont alors assez succincts, vos seules possibilités résidant dans le choix de l'arme ou du sort. L'aventure se déroule en temps réel et, dans certains lieux, il faut agir vite pour éviter une attaque surprise. Le monde est vaste et vous fera découvrir campagne, forêt, villes et donjons. La réalisation est d'un bon niveau, l'ergonomie vraiment agréable et le jeu prenant. (Disquette PSS.)

Dragonflight

Amiga, Atari ST

type _____ *jeu de rôle*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★ *(donjons : ★★★★)*
animation _____ ★★★
bruitages _____ ★★★★
prix _____ *C*

Intérêt autre machine
Atari ST : 17



Dragonflight est un jeu de rôle proche d'*Ultima* sur de nombreux points, tant pour le monde que la manière dont se déroule l'aventure. Votre équipe se compose de quatre personnages aux talents multiples. Le monde est représenté du dessus façon *Ultima* mais les paysages sont peu travaillés et c'est le décor qui scrolle lors des déplacements, votre groupe restant au centre de l'écran. En revanche, les décors 3D des donjons sont assez bien rendus. Dans les villes, vous trouverez les nombreuses boutiques indispensables. Cependant, il faut prendre le temps de visiter aussi les autres maisons pour soutirer des renseignements à leurs habitants. Tout comme dans *Ultima*, une fois encore, il est vain de se lancer à l'aventure à l'aveuglette car le monde est bien trop vaste pour être exploré de manière systématique. Les premiers donjons ne sont pas trop difficiles et seront l'occasion d'acquérir de l'argent, de récupérer des parchemins de sort pour constituer votre livre de magie et de vous livrer aux premiers combats difficiles. Ces combats se déroulent sur un mode proche des wargames (qui mériterait d'être amélioré). Un jeu prenant à la réalisation moyenne. L'animation semble plus rapide sur *ST*. (Disquette Thalion.)

Grand Prix Circuit

Le Grand Prix Circuit d'Accolade est la simulation de course de formule 1 qui vous transportera dans un monde exclusif de puissance, de passion et de performance.



Vous courrez pour les équipes mondialement connues de McLaren, Ferrari et Williams et prendrez part aux Grands Prix plus célèbres.

Ondulez sur les courbes du prestigieux circuit de Monaco. Mettez les gaz sur les lignes droites de l'Allemagne. Faites rugir votre moteur dans le tunnels du Japon. Battez-vous contre les



différentes écuries de vos rivaux internationaux qui sont en quête de la même récompense - le titre de Champion du Monde de Conduite.

Vitesse illimitée. Ivresse déchaînée. Seul le Grand Prix Circuit peut vous procurer tout cela.

Disponible chez tous les bons détaillants. Pour plus de renseignements, écrivez à:

Accolade Europe Ltd, Unit 17, 50 Lombard Road, London SW 11. England.

ACCOLADE™

The best in entertainment software.™

Spectrum Cassette
Amstrad Cassette & Disquette

Par ceux qui vous ont proposé le Drive Test™

AVENTURES ANIMÉES / ICÔNES

Les jeux d'aventure constituent un des domaines les plus passionnants de l'univers micro. Et, aujourd'hui, on est bien loin des premiers softs aux graphismes affligeants et aux scénarios lamentables.
Maupiti Island, Operation Stealth, Colonel's Bequest *vous plongent dans de véritables films dont vous êtes le héros.*
Olivier Hautefeuille vous présente les meilleurs titres de l'année pour cette catégorie. Indispensables.

L'aventure micro 90 pourrait se départager comme suit : mises en scène 3D et aventures animées. Cette deuxième catégorie, traitée dans ce challenge, fut la plus développée cette année. Elle place votre personnage à l'écran, l'anime et le soumet aux mouvements du joystick. Lancé par la firme Sierra, ce mode de contrôle fait désormais partie intégrante de plus de 50 % des softs d'aventure. Nous avons sélectionné dans cet article les bests de l'aventure animée 90, auxquels s'ajoutent deux programmes non animés, *B.A.T.* et surtout *Maupiti Island*, une aventure unique, mais à laquelle nous ne pouvions raisonnablement pas offrir un challenge particulier !

La firme Sierra continue à produire en masse des quêtes trop souvent semblables aux fameux, mais parfois lassants, *King Quests*. Ainsi, *Hero's Quest, Conquest of Camelot* et *Leisure Suit Larry III* ne séduiront-ils que les plus purs amateurs du genre. Bien plus intéressants sont en revanche *Iceman, Manhunter II* et *Colonel's Bequest*. Le premier donne dans le multigenre et intègre à sa quête des missions de pilotage de sous-marin. *Manhunter II* reprend le scénario de son prédécesseur et, avec lui, la judicieuse mise en scène carte et écran fixe qui fit le succès du premier épisode.

Je conseille vivement à tous les aventuriers de se pencher sur *Colonel's Bequest*. Cette enquête policière temps réel est superbe. L'ambiance qui s'y développe, le fait que l'on puisse mener l'aventure comme bon nous semble, et surtout le suspens qui se maintient tout au long de la partie font de ce hit un « indispensable ».

Quelques éditeurs se sont lancés sur les traces du créateur de *Larry*. Passons sous silence le bien moyen *Search for the King* d'Accolade qui copie Sierra sans y adjoindre le moindre plus. Bien plus intéressantes sont les productions Delphine Software. Après le Tilt d'or *Les Voyageurs du temps*, Delphine nous offre cette année *Operation Stealth*. Aux novices qui n'ont pas encore attrapé le virus de *Larry*, je conseille vivement cette mission qui, si elle utilise le contexte graphique Sierra, favorise grandement la manipulation des actions. Aucun texte à frapper, tout se passe à coup d'icônes. Quant aux bruitages, ils sont superbes. A ne pas manquer !

D'un intérêt moindre, les nouvelles versions *PC* et *Amiga* de *Neuromancer* combleront les amateurs de scénario béton et de maniement icônes/texte. En revanche, méfiez-vous du contexte graphique de l'aventure, trop pauvre à mon goût. Un nouveau titre, plus joli, mais moins puissant quant à son scénario, offre aussi cette dualité aventure/icône texte : *Secret of the Monkey Island* est un soft facile à prendre en main et idéal pour vos premiers pas dans ce type d'aventure (attention, le texte est en anglais). *Loom* et *B.A.T.* méritent aussi votre attention, le premier pour l'originalité de son thème (apprentissage de sortilèges), le second pour son scénario et ses graphismes musclés.

Enfin, nous avons gardé le meilleur pour la fin, *Maupiti Island* marche sur les traces du *Manoir de Morteville*. C'est à coup sûr la plus belle aventure de l'année, même si elle ne propose ni exploration 3D, ni personnages animés. Des écrans haut de gamme, des bruitages et des synthèses vocales sans défauts, et surtout un scénario d'une complexité et d'une logique qui écrase tous ses concurrents, tels sont les atouts de cette fabuleuse enquête. *Maupiti*, c'est l'aventure pure, la mission qu'il faut avoir connue avant de tourner la page du calendrier. A vos loupes !

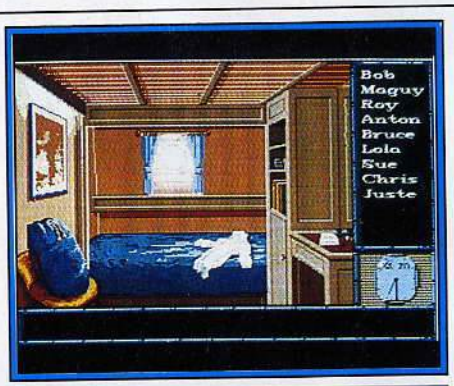
Olivier Hautefeuille

Maupiti Island

Atari ST, Amiga

type ___ *enquête policière icône*
intérêt ___ *19*
graphisme ___ ★★★★★★
animation ___ ★★★
bruitages ___ ★★★★★★
prix ___ *D*

Amiga : 19



Du grand art ! *Maupiti Island* est à mon sens l'aventure la plus aboutie de cette année 90. Après le célèbre *Manoir de Morteville*, les passionnés de l'enquête policière repartent à l'assaut d'un scénario plein de rebondissements. Une jeune fille disparue, une coupure de journal qui parle de traite des blanches, des personnages nombreux et ambigus, des indices à ne plus savoir qu'en faire, *Maupiti* correspond à des dizaines d'heures de lutte et de plaisir. Lankhor, éditeur de ce grand titre, prouve une fois de plus l'intérêt qu'il apporte à la qualité tous azimuts de ses logiciels. Graphiquement, les écrans de *Maupiti* sont de petits bijoux. Les animations sont subtiles et précises. Le joueur manie à la souris l'intégralité du jeu, qu'il s'agisse de l'utilisation des icônes texte ou des objets que l'on découvre à l'écran. Le module de dialogue est hyper-puissant. Sélection des questions, regroupement des notes et synthèse vocale, impossible d'imaginer mieux. Le programme offre même une option « poursuite » où vous suivrez discrètement un suspect sur la carte de l'île. *Maupiti* est un titre phare, il montre le chemin de l'aventure de demain. (Disquette Lankhor.)

B.A.T.

Atari ST

type ___ *aventure/icône*
intérêt ___ *17*
graphisme ___ ★★★★★
animation ___ ★★★★★
bruitages ___ ★★★★
prix ___ *D*



... ou Bureau des affaires temporelles. Vous incarnez ici un espion, en mission dans l'univers de Selenia, pour une nouvelle aventure micro qui cartonne sur tous les tableaux. Graphiquement, *B.A.T.* utilise un multifenêtrage agréable. Les décors sont très réussis, style BD, animés avec soin. Côté son, une carte vendue avec le soft offre de très bonnes musiques. Les bruitages sont superbes mais trop rares. Le maniement de cette aventure, enfin, est très bien étudié. Le curseur prend diverses formes selon l'endroit de l'écran que l'on pointe. Il peut engendrer une action, un déplacement, une interpellation, etc. Tous les dialogues sont en français, système « icônes textes ». *B.A.T.* affiche donc une technicité à toute épreuve. Son scénario est lui aussi à la hauteur de la mise en scène. Le jeu se déroule en temps réel, ce qui oblige par exemple le joueur à respecter l'horaire des rendez-vous obtenus. Vous possédez d'autre part un ordinateur de poche qui, une fois programmé, peut vous prévenir du danger. Face à cette grande richesse du fond et de la forme, *B.A.T.* ne souffre que d'un défaut, celui de contraindre le joueur à sans cesse interroger tous les personnages de rencontre. Un hit. (Disquette Ubi.)

Conquest of Camelot

PC, Amiga

type — aventure animée, texte et souris
intérêt — 15
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★
bruitages — ★★
langue — anglais
prix — D

Intérêt autre machine
Amiga : 15



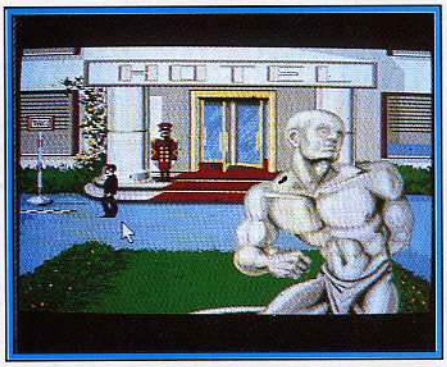
Sir Arthur empoche sa bourse pleine d'or et de diamants, fait une bise respectueuse à la reine, glane quelques conseils auprès de Merlin, puis prend la route pour une aventure typiquement Sierra. *Conquest of Camelot* innove quand même face à la grande série des *King Quests*, dont il réutilise l'ambiance et les décors. Première initiative, le déplacement de votre héros s'effectue par un choix souris sur une carte stylisée. Dans le château, en début de partie, vous allez ainsi pointer les différentes pièces représentées pour collecter les objets et indices nécessaires à la quête. Ensuite, la carte géographique vous propulse vers des scènes précises. Si le joueur peut alors mener des combats, des tournois ou autres épreuves d'action, l'ambiance du jeu souffre quand même un peu de ces déplacements accélérés. Certains lieux sont interdits sans que l'on sache pourquoi. De plus, le découpage des lieux entraîne celui des scènes. Le jeu semble de ce fait plus restreint, moins « ouvert » que ne l'était par exemple *King Quest IV* où le joueur pouvait évoluer dans toutes les « directions » de l'aventure. Pour les plus purs passionnés de Sierra, un soft qui manque quand même d'originalité. (Disquette Sierra.)

Secret Defense, Operation Stealth

Atari ST, Amiga

type — aventure animée maniement souris
intérêt — 17
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★
bruitages — ★★★ (★★★★★ ST MIDI ou Amiga)
prix — C

Intérêt autre machine
Amiga : 17



Le dernier prototype du Stealth a disparu. John B. enquête. Suite superbe du non moins fameux *Voyageurs du temps*, *Operation Stealth* est une aventure animée qui s'inspire beaucoup de la mode Sierra. Dans un paysage 3D de bonne qualité, votre personnage évolue grâce à la souris. Mais lorsqu'il s'agit de saisir ou d'utiliser un objet, de communiquer, etc., on trouve ici une souplesse bien supérieure à celle des jeux Sierra. Il suffit en effet d'appeler le menu action et de pointer à la souris les ordres, les objets, les personnages. *Operation Stealth* est même plus souple encore que ne l'était la précédente production de Delphine Software, *Les Voyageurs du temps*. Par exemple, pour utiliser un objet, il n'est plus nécessaire maintenant de s'en approcher. L'ordinateur gère pour vous ce petit détail ! Deuxième plus de cette nouvelle mission, le scénario ouvre une aventure bien moins linéaire. Vous pouvez notamment revenir sur vos pas pour effectuer une action oubliée auparavant. *Operation Stealth* est à mon sens supérieur aux productions classiques de Sierra, même si le jeu est un peu plus simple et moins long. A noter, sur *ST*, des bruitages MIDI de grande qualité. (Disquette Delphine Software.)

Neuromancer

PC, Amiga

type — aventure animée/rôle, icône/souris
intérêt — 16
graphisme — ★★★
animation — ★★★
bruitages — ★
langue — anglais
prix — C

Intérêt autre machine
Amiga : 17



Parfois surnoté dans la presse par quelques passionnés dont je respecte les envolées (!), ce titre est à coup sûr difficile à juger. D'une part, il affiche un scénario original et puissant, de l'autre, il ne profite pas d'une mise en scène à la hauteur de ce que l'on est en droit d'espérer aujourd'hui. *Neuromancer* est un soft relativement ancien. Cette année, deux nouvelles versions ont vu le jour. Sur *PC*, le jeu n'est vraiment pas une réussite graphique ou sonore. On a l'impression de rejouer la partie *Commodore 64*. La version *Amiga*, développée bien plus récemment, est de bien meilleure qualité. Votre personnage, un pirate intersidéral, part à la recherche de ses compagnons disparus, dans un univers de machines et d'androïdes, un monde où l'on peut changer de tête comme de chemise. Graphismes et animations n'arrivent pas à la hauteur de ce que l'on rencontre chez Sierra ou Delphine. En revanche, l'emploi des icônes ou le choix souris des phrases de dialogue apportent à l'aventure une grande souplesse. Pour être séduit par une telle aventure, il faut attacher peu d'importance à la forme et tomber sous le charme d'un scénario SF bien ficelé, certes, mais n'exagérons rien ! (Disquette Interplay.)

Secret of the Monkey Island

PC

type — aventure animée souris/icônes texte
intérêt — 15
graphisme — ★★★★
animation — ★★★
bruitages — ★★
langue — anglais
prix — D



Dernière production de la société Lucasfilm, *Secret of the Monkey Island* est une aventure classique qui reprend la mise en scène d'*Indiana Jones*. Si elle n'apporte rien de neuf à la ludothèque aventure du *PC*, cette quête est jolie, complexe et surtout maniable. Pour devenir un pirate de renom, votre héros va devoir affronter diverses épreuves. Sur l'écran de jeu, un paysage soigné sert de terrain de manœuvre au personnage. Celui-ci évolue en 3D, manié au clavier ou à la souris. Mais, à la différence des softs Sierra par exemple, on utilise ici des icônes texte pour agir sur les objets ou sur les personnages de rencontre. En bas de l'écran, une fenêtre « action » répertorie les différents ordres disponibles. Grâce à cette souplesse, *Secret of the Monkey Island* s'adresse tout autant aux aventuriers confirmés qu'aux purs novices. Un seul reproche à ce sujet, il vous faudra une fois de plus utiliser l'anglais pour converser avec le jeu, un handicap fort heureusement léger vu qu'il n'existe ici aucune recherche de vocabulaire. Pas inoubliable, mais suffisamment complexe et maniable, il s'agit d'un logiciel qui prend place dans la moyenne gamme de l'aventure micro pour l'année 1990. (Disquette Lucasfilm.)

Loom

PC, Atari ST, Amiga

type — aventure animée souris
intérêt — 16
graphisme — ★★★★★★
animation — ★★★★★
bruitages — ★★★★
langue — anglais
prix — D

Intérêt autres machines
Atari ST : 16 / Amiga : 16



Loom est une aventure animée captivante pour l'ambiance qu'elle développe. En contrepartie, jamais un scénario n'avait été aussi linéaire que celui-ci. Tout jeune magicien, Bobbin va apprendre tout au long de son épopée à maîtriser des sortilèges de plus en plus puissants. Premier atout de cette partie, un graphisme de grande qualité. Tous les tableaux sont très bien dessinés. Ils profitent aussi de quelques animations souvent savoureuses. Le personnage se déplace, comme il est de coutume, en fausse 3D, manié à partir du clavier ou de la souris. Deuxième atout, l'intelligence et la logique du scénario. Pour utiliser les sortilèges, Bobbin fait jouer en bas de l'écran une suite de notes. La mélodie peut ainsi ouvrir un sort de transformation, de disparition, de changement, etc. Pour chaque circonstance, il faudra donc découvrir et appliquer le sortilège adéquat. C'est simple, mais passionnant. Cette partie, finalement assez facile, souffre en revanche de sa trop grande linéarité. Impossible de sortir de la trame conçue par les programmeurs. Les aventuriers confirmés regretteront sans doute ce manque de souplesse. Mais pour les novices, pas d'hésitation ! (Disquette Lucasfilm.)

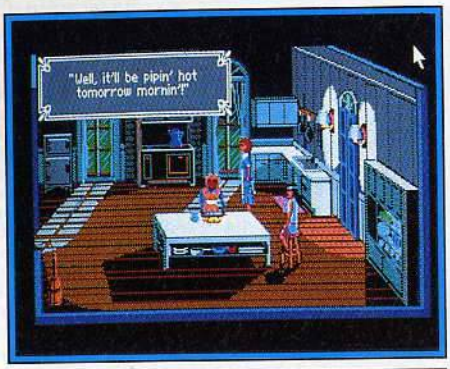
AVENTURES ANIMÉES / ICÔNES

Colonel's Bequest

PC, Amiga

type _____ *enquête policière animée/souris*
intérêt _____ *18*
graphisme _____ ★★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ ★★★
langue _____ *anglais*
prix _____ *C*

Intérêt autre machine
Amiga : 18



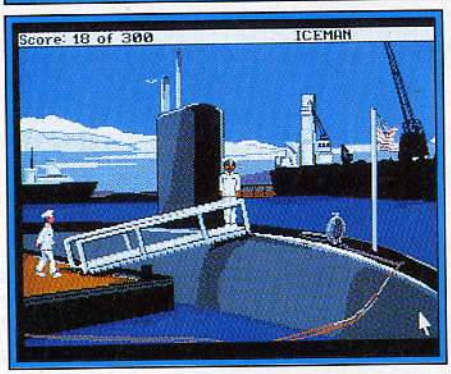
Colonel's Bequest **est sans doute l'aventure Sierra la plus intéressante de l'année. En effet, si la mise en scène de cette quête est en tout point semblable à ce que l'on connaissait déjà, de *King Quest* à *Larry*, l'ambiance et l'interactivité y sont très bien développées. Plutôt qu'une aventure linéaire qui oblige le joueur à vaincre des énigmes successives et ordonnées, *Colonel's Bequest* plante son décor, ses personnages et ses secrets, pour ensuite vous laisser agir à votre guise. Le colonel Dijon a invité sur une île isolée une dizaine d'amis et de parents. Il est bien sûr question de son héritage. Ambiance feutrée d'une vieille demeure anglaise, jardins obscurs et passages secrets, un cri déchire la nuit... Laura, votre personnage, va fouiner de droite et de gauche, collecter des indices, surprendre des discussions et se méfier de tout le monde. Manié à la souris, le personnage est libre de se mouvoir sur toute l'étendue du terrain d'action. Quelques scènes animées viennent alors renforcer l'ambiance, ombre furtive qui se faufile derrière une fenêtre par exemple. Superbe, original et ma foi très difficile à vaincre, *Colonel's Bequest* est un *Manoir de Morteville* animé. Génial ! (Disquette Sierra.)**

Iceman

PC, Amiga

type ___ *aventure animée souris texte*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ ★★
langue _____ *anglais*
prix _____ *C*

Intérêt autre machine
Amiga :16



Iceman **est un soft Sierra qui sort un peu du classicisme de la firme, tout comme *Colonel's Bequest*. Bien sûr, l'amateur va retrouver dans cette mission le déplacement flèches ou souris et les ordres classiques frappés en anglais... Qu'il s'agisse de la version *Amiga* ou *PC EGA* et *VGA*, les décors sont intéressants et utilisent bien la fausse 3D (changement de lieux dans la profondeur des décors par exemple). *Iceman* commence comme une classique mission d'espionnage, à mi-chemin entre *Operation Stealth* et *Leisure Suit Larry*. Mais, très vite, le héros va parcourir quelques scènes préprogrammées qui le mèneront vers le cœur de l'aventure : le pilotage d'un sous-marin pour une mission « James Bondesque ». *Iceman* ressort grandi de cette richesse, de ce mélange entre la tradition Sierra et les nouveautés scéniques précitées. C'est une aventure bien plus riche et attrayante que *Conquest of Camelot* par exemple. Mais, côté ambiance, *Iceman* innove quand même moins que *Colonel's Bequest*, le meilleur titre Sierra sorti cette année d'après moi. Sur *PC*, comme toutes les récentes productions de la firme, *Iceman* use de bruitages compatibles Adlib bien peu performants. (Disquette Sierra.)**

Manhunter 2

Atari ST, Amiga, PC

type ___ *aventure animée souris*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★
bruitages _____ ★★★
langue _____ *anglais*
prix _____ *D*

Intérêt autres machines
Amiga : 16 / PC : 16



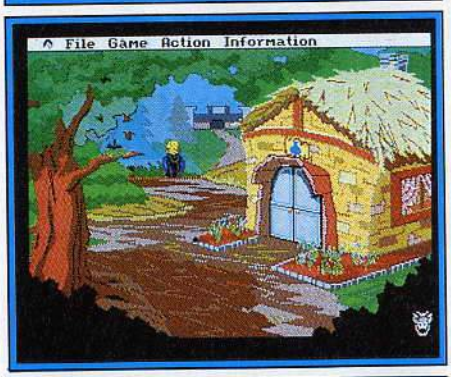
Si la version *PC* de ce grand titre apparaissait déjà dans les colonnes du guide de l'an passé, *Manhunter 2* a participé au challenge aventure animée de cette année sur *Atari ST* et *Amiga*. Les Orbs ont envahi la Terre dans *Manhunter 1*. Maintenant, la lutte se poursuit dans les rues et souterrains de San Francisco. Une aventure Sierra originale, ce qui n'est pas chose courante. Aux côtés d'*Iceman* et de *Colonel's Bequest*, *Manhunter 2* innove... mais pas plus que son prédécesseur. Outre le scénario tout autant passionnant qu'angoissant de cette épopée sinistre, la mise en scène du jeu est très ludique. Vous rencontrerez de nombreuses scènes sur écran fixe, où l'on agit au curseur souris pour se déplacer et où quelques animations confortent l'ambiance de la partie. On retrouve aussi les déplacements sur plan qui avaient fait les délices des adeptes du premier épisode. *Manhunter* est un jeu très visuel. Mais les quelques défauts graphiques de la version *PC* (comme le manque de qualité des scènes arcade) se retrouvent sur les versions *ST* et *Amiga* développées cette année. Novatrice et angoissante, une partie qui s'inscrit quand même au rang des hits 90. (Disquette Sierra.)

Hero's Quest

PC, Amiga

type _____ *aventure/rôle animée/souris*
intérêt _____ *14*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ ★★★
langue _____ *anglais*
prix _____ *E*

Intérêt autre machine
Amiga : 14



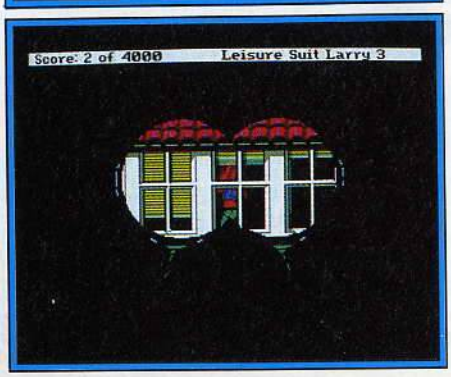
Si *Colonel's Bequest* innove dans son scénario et si *Leisure Suit Larry III* travaille son style graphique, *Hero's Quest* est, quant à lui, un produit typiquement Sierra qui semble nous replonger dans les années passées, du temps de la saga des *King Quests*, par exemple. Ce jeu d'aventure/rôle animé utilise comme toujours le déplacement souris et la frappe des ordres au clavier. Votre personnage va traverser un paysage soigné. Il y rencontrera beaucoup de personnages. Les uns lui demanderont de remplir une mission précise, les autres l'entraîneront dans de violents combats. Les assauts que l'on mène dans *Hero's Quest* sont assez bien traités par une vue 3D frontale. Vous disposez de quatre actions, attaques et parades, et pouvez même parfois éviter le combat en slalomant entre les adversaires. Le graphisme très fouillé de cette quête utilise bien la fausse 3D. Dans la plupart des tableaux, le personnage peut ainsi sortir de gauche et de droite, mais aussi dans la profondeur de l'écran. Seuls les plus purs passionnés de la Sierra s'intéresseront finalement à cette aventure, trop classique à mon sens pour les nouveaux venus de la micro. Pas d'icônes, dommage ! (Disquette Sierra.)

Leisure Suit Larry III

PC, Amiga, Atari ST

type ___ *aventure animée/souris*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ ★★★
langue _____ *anglais*
prix _____ *C*

Intérêt autre machine
Amiga : 15 / Atari ST : 15



Troisième volet des aventures comiquo-érotiques du désormais bedonnant Larry Laffer. Votre héros préféré vient de voir s'écrouler l'univers de rêve qu'il avait mis en place dans le deuxième épisode de cette grande saga. Plaqué par sa femme, viré par son patron, le malheureux retrouve sa juvénilité d'antan et repart à la conquête de la gent féminine. Dire que *Larry III* innove vraiment serait mentir. Les passionnés retrouveront avec plaisir le maniement souris du personnage et l'utilisation du clavier en ce qui concerne la frappe des ordres. Si l'on regrette alors, comme à chaque nouvelle production de Sierra, que les dialogues ne soient pas traduits en français et que le jeu n'utilise pas les icônes si maniables d'une *Operation Stealth* par exemple, on profitera quand même ici de quelques nouveaux atouts. Ainsi, les décors de cette quête sont encore plus précis et détaillés que ne l'étaient ceux de *Larry I* et *II*. Le jeu utilise beaucoup la superposition de plans pour inspirer la 3D. De nombreuses vues spéciales enrichissent aussi l'aventure, gros plans, vues plongeantes, etc. Une bonne et très longue aventure pour les passionnés. Pour les autres, essayez *Colonel's Bequest* ! (Disquette Sierra.)

Le maître incontesté des jeux d'aventure 3D est sans nul doute le célébrissime* Dungeon Master. *Ce qui place bien évidemment la barre très haut pour tous ceux qui veulent développer un titre dans cette catégorie. Les sept jeux présentés ici relèvent le défi. Et tous, à un degré ou à un autre, s'en sortent avec les honneurs. O.H. les présente en détail. A vous de jouer...

La mode fut-elle lancée par *Dungeon Master* ? Sans doute ! Toujours est-il que l'aventure 3D est au mieux de sa forme. Faisant la nique à toutes les quêtes qui animent un personnage sous les yeux de celui qui tient le joystick, les sept logiciels répertoriés dans cette rubrique offrent un atout de taille : celui de vous dévoiler leur paysage à travers une superbe version 3D. Cette mise en scène a connu en 1990 un essor formidable.

Il est vrai que c'est la disposition graphique la plus réaliste, la plus efficace pour plonger le joueur dans l'ambiance de l'aventure qu'il mène. Le panel d'aventures sélectionnées pour ce challenge couvre de plus tous les domaines de l'aventure micro : du jeu de rôle pour *Drakkhen* au tir sur cible de *It Came from the Desert*, l'écran de votre ordinateur se confond avec votre regard pour coller à l'aventure au plus près.

L'*Amiga* et l'*Atari ST* remportent dans cette rubrique la plus grande part du morceau. Il y a peu ou pas d'aventure 3D sur 8 bits (trop faibles capacités de traitement). Sur *PC*, l'excellent *Die Hard* mis à part, nous attendons avec impatience les adaptations à venir des titres disponibles sur 16 bits. Les consoles sont quant à elles absentes du challenge.

Choisir entre ces sept aventures 3D dépend plus de vos goûts et de la machine que vous possédez que de la qualité de chacun de ces logiciels. En effet, tous ces programmes révèlent des atouts séduisants et aucune de ces aventures ne parvient réellement à sortir du peloton.

Sur *PC*, vous devrez obligatoirement vous procurer en cette fin d'année, si ce n'est déjà fait bien sûr, l'incroyable *Die Hard*. Cet étonnant programme développe sur cette machine une 3D qui donne le vertige. Les qualités de l'animation et du dessin des personnages ainsi que des décors 3D sont exceptionnelles. Bien sûr, vous ne profiterez de ces atouts que sur une machine puissante, au minimum un AT configuré en EGA. *Die Hard* est à ma connaissance le premier programme à offrir une telle ambiance visuelle sur *PC*.

Xenomorph, disponible sur *ST* et *Amiga* reprend tous les atouts de *Dungeon Master*. Vue 3D du décor qui vous fait face, mais aussi gestion icône et souris de tous les objets, de toutes les actions ; bref, encore un hit à ne pas manquer. Quant à *Damocles*, il use aussi d'une 3D performante, mais séduira cette fois l'aventurier pour l'étendue de son terrain d'action, l'aspect simulation qu'il incorpore à son jeu et la non-linéarité de son scénario.

Pour ceux qui sont plus attirés par l'exploration, *Infestation* et *Castle Master* misent à fond sur la découverte d'un univers 3D.

Très précis pour *Castle Master*, ce paysage 3D surfaces pleines est un délice pour les yeux. *Infestation* est moins soigné, plus « fil de fer ». En revanche, il offre une action plus soutenue et des combats style tir sur cible qui ne vous laissent pas une seconde de répit.

Côté jeu de rôle, l'étonnante progression 3D des quatre personnages de *Drakkhen* est une nouveauté dans le genre. Vous pourrez de plus user d'un mode « aventure animée » pour agir sur certains écrans. Enfin, nous avons aussi sélectionné pour ce challenge l'aventure interactive nommée *It Came from the Desert*, une mission signée Cinemaware, qui profite d'une vision caméra 3D et à l'ambiance 100 % garantie. Une fourmi géante qui semble prête à sortir du moniteur, de quoi donner le frisson !

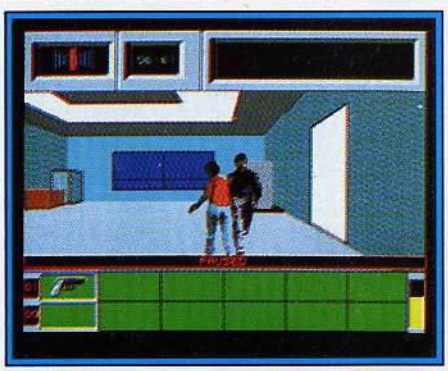
Pour conclure, disons qu'il est impossible de sélectionner un vainqueur dans la catégorie des aventures 3D. Toutefois, vous pouvez acheter les yeux fermés chacun des sept logiciels testés ici. Ce ne sont que des valeurs sûres.

Olivier Hautefeuille

Die Hard

PC tous écrans sauf VGA

type	*aventure/action 3D*
intérêt	*17*
graphisme	★★★★★
animation	★★★★★
bruitages	★★★
langue	*anglais*
prix	*C*

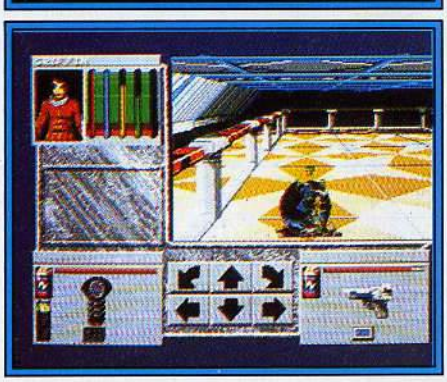


Au 32e étage d'une tour de Los Angeles, la fête bat son plein. Soudain, une bande de terroristes prend d'assaut la cérémonie... Le héros de cette superbe mission apparaît vu de dos. Sa silhouette hyper réaliste va s'animer dans un décor 3D qui scrolle sous vos yeux comme jamais on ne l'avait vu sur *PC*. *Die Hard* est encore plus « action » que *Castle Master* ou *Infestation*. Le personnage, dans des mouvements d'une variété et d'une précision qui font penser à de la digitalisation vidéo, avance, saute, boxe, collecte des objets, tire sur l'ennemi, fouille les meubles d'une pièce, etc. L'animation de *Die Hard* est un exemple du genre, tout comme la gestion 3D de l'aventure. Et cette action si « travaillée » ne gâche en rien la puissance stratégique du jeu. La collecte des objets que l'on place dans les « poches » du bas de l'écran et que l'on sélectionne selon la circonstance est très ludique. L'exploration est angoissante, puisqu'un ennemi peut toujours surgir de façon impromptue face à vous, l'arme au poing. *Die Hard* a ouvert cette année un type d'aventure nouveau. Espérons que ce principe de jeu sera encore développé l'année prochaine. (Disquette Activision.)

Xenomorph

Atari ST

type	*aventure 3D/icônes*
intérêt	*17*
graphisme	★★★★★
animation	★★★★
bruitages	★★★★
prix	*D*



Ils sont là, ils sont laids ! Globuleux, armés jusqu'aux dents, les extraterrestres qui ont envahi votre base sont des adversaires cruels. *Xenomorph* est l'une des rares aventures de cette année à utiliser le fabuleux concept de jeu qui fit le succès de *Dungeon Master*. Plusieurs fenêtres se partagent l'écran. Au milieu, c'est la vue 3D du décor. En bas, un pavé de flèches règle votre progression. Enfin, de nombreux tableaux vous permettent d'équiper votre héros à la souris. On porte la nourriture sur la bouche du personnage pour le faire manger, on clique le pistolet laser puis la main droite du héros pour l'équiper. C'est simple, direct, hyper-maniable. Le scénario de l'aventure se partage entre une exploration méticuleuse de toute la base (graphismes variés et toujours très léchés), la collecte d'armes, de nourriture, de vêtements et enfin le combat style « tir sur cible » contre les créatures de l'enfer. *Xenomorph* n'innove ni dans son scénario, plutôt commun, ni dans son maniement, déjà remarqué dans *Dungeon Master*, par exemple. En revanche, du cumul de toutes les qualités précitées, il tire une aventure bien plus ludique que bon nombre de ses concurrents. Un must. (Disquette Pandora.)

SIGNATURE 4

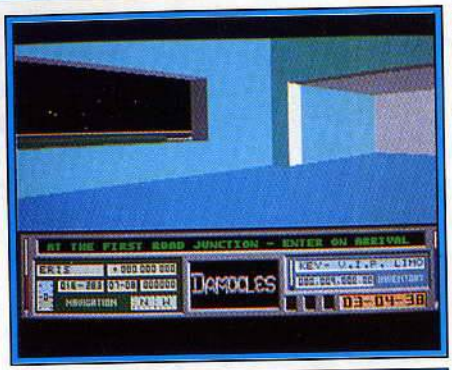
AVENTURES 3D

Damocles

Amiga, Atari ST

type ____ exploration et stratégie
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
langue _____ anglais
prix _____ C

Intérêt autre machine
Atari ST : 16



Damocles use d'un scénario classique : la comète Damocles fonce sur votre planète. S'il ne découvre et active une bombe, le héros aura échoué dans sa mission. Cette histoire est prétexte à une passionnante aventure qui mêle exploration 3D et résolution d'énigmes. Votre personnage évolue à pied ou en voiture sur le sol de diverses planètes. Il passe de l'une à l'autre grâce à des vols spatiaux. Au sol, il rencontre et visite beaucoup de bâtiments où il doit collecter des objets, lire des dossiers, répertorier des indices, etc. Tous les déplacements au sol offrent une vue frontale. Le paysage défile en 3D devant vous, superbe bien que simplifié à l'extrême. C'est le premier atout de l'aventure. Le deuxième réside dans la continuité du jeu. Au fur et à mesure que l'on progresse dans le programme, on découvre des indications qui permettent de rouler ou de voler vers un nouveau but. Bien que le temps de jeu soit limité (la catastrophe est imminente), le joueur peut gérer sa mission comme il l'entend, revenir sur ses pas par exemple. Ajoutez à cela un maniement icône et souris d'une grande souplesse, une animation fluide et des bruitages efficaces... Un must d'originalité ! (Disquette Novagen.)

Castle Master

Amiga, Atari ST, Amstrad CPC

type _____ aventure/action 3D
intérêt _____ 15
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ ★★★★
prix _____ C

Intérêt autres machines
Atari ST : 15 / Amstrad CPC : 14



Pour sauver votre âme et celle de votre frère, vous partez à l'assaut des nombreux pièges d'un vaste château. *Castle Master* utilise, comme *Xenomorph*, *Infestation* ou encore *Die Hard*, un contexte graphique 3D passionnant. Plutôt que de déplacer un personnage à la mode Sierra, le joueur va visionner le paysage en vue avant. Lorsqu'il tourne sur lui-même ou qu'il avance, un scrolling de bonne qualité anime tous les objets 3D surfaces pleines. L'ambiance visuelle est alors plus prenante que jamais. Outre le déplacement du personnage, il faudra aussi utiliser des objets. Par exemple, c'est en jetant une pierre que l'on ouvre le pont-levis en début de jeu. *Castle Master* apporte donc, comme les titres cités plus haut, une touche d'action à l'aventure. Mais c'est bien sûr la stratégie qui domine. Chaque tableau ouvre plusieurs énigmes et renferme plusieurs pièges. Il faudra tracer un plan des lieux, visiter et fouiller toutes les pièces du château, etc. Plus action que *Xenomorph*, ce logiciel est d'une grande souplesse. Avec *Exploration*, c'est à coup sûr l'un des meilleurs titres d'aventure/exploration 3D qui ait vu le jour cette année. La version *CPC* est excellente. (Disquette Domark.)

Infestation

Amiga, Atari ST

type _____ exploration 3D
intérêt _____ 17
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ C

Intérêt autre machine
Atari ST : 17



Infestation vous propose d'explorer de fond en comble une base infestée par des aliens. Comme dans *Xenomorph*, les concepteurs de cette mission ont misé à fond sur le rendu 3D du paysage que vous allez parcourir. En vue frontale, les décors qui défilent devant vous sont de bonne qualité, même si l'on souffre parfois d'une uniformité trop grande des couleur ainsi que des structures géométriques. Mais si *Xenomorph* propose en outre une très importante gestion d'objets, de nourriture et d'armes, c'est plus l'action des combats qui l'emporte ici. Bien sûr, vous devrez collecter des indices, vous servir des ordinateurs de la base, etc. Mais l'aspect du jeu le plus présent concerne à coup sûr le tir sur cibles mouvantes, qu'il s'agisse des robots gardiens de la base ou des œufs aliens que vous devez anéantir pour mener à bien cette mission. *Infestation* ne s'adresse par conséquent qu'aux fanas de 3D surfaces pleines, de tir et de combats. Le jeu est très difficile et l'action l'emporte souvent sur la stratégie et sur l'aventure. L'ambiance de cette quête est pourtant garantie par un bruitage sommaire mais efficace, et surtout l'incroyable témérité que nécessite la résolution de cette mission. (Disquette Psygnosis.)

Drakkhen

Atari ST

type ____ aventure animée/souris, icône et 3D
intérêt _____ 18
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ C

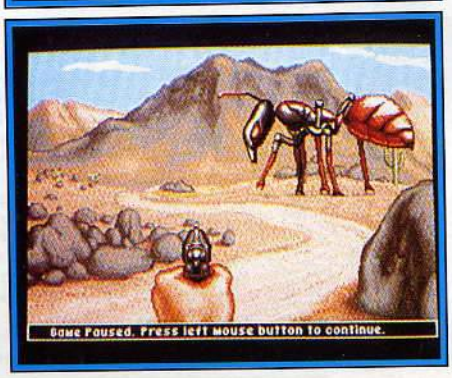


Voilà que l'aventure 3D s'intéresse même au domaine du jeu de rôle ! Plutôt que d'intégrer ce logiciel dans la rubrique *Donjon et Dragon*, il nous a semblé plus représentatif de tenir compte de sa mise en place graphique. En effet, l'un des meilleurs atouts de cette mission réside dans le mode de maniement de votre équipe, ainsi que dans la gestion icônes des actions. Le déplacement de votre équipe est vraiment très bien conçu. Vous pourrez mouvoir chacun de vos quatre personnages sur des écrans fixes, un mode de jeu jusque-là très classique. Mais la grande nouveauté vient du fait que toute l'équipe va pouvoir se déplacer sur l'île de Drakkhen, dans une superbe 3D. Pour ce dernier mode de déplacement, les joueurs ne sont plus visibles. En revanche, le paysage défile devant vous, un peu comme si votre vision et celle de vos héros ne faisaient plus qu'une ! C'est superbe et cela rejoint un peu l'ensemble des softs regroupés dans la rubrique aventures animées/icônes de ce challenge de fin d'année. Le scénario de *Drakkhen* ajoute la dernière pierre à l'édifice de son intérêt. Complexe, intelligent et logique, il saura vous motiver longtemps. Un très bon logiciel. (Disquette Infogrames.)

It Came from the Desert

Amiga

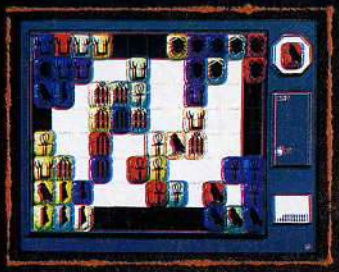
type _____ aventure interactive multigenre
intérêt _____ 17
graphisme _____ ★★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★★
prix _____ D



Classer *It Came from the Desert* dans l'une des rubriques de ce guide ne fut pas une mince affaire. Tout à la fois jeu d'action, de stratégie ou d'aventure, c'est finalement l'aspect 3D de sa mise en scène graphique qui a retenu notre attention. L'aventure commence donc dans une cité des Etats-Unis. Jeune savant étudiant les nombreuses météorites tombées du ciel dans cette région, vous faites une découverte horrible : des fourmis géantes envahissent la planète ! Votre mission consistera désormais à découvrir les preuves de cet état de fait pour convaincre le maire de la ville et finalement mener le combat contre les monstres. Le soft met en place des graphismes superbes. Le scénario ouvre des scènes de combat (tir sur cible) mais surtout une importante collecte d'indices (dialogue et recherche) et une lutte style wargame où vous dirigez des tanks, des avions, etc. *It Came from the Desert* est une aventure interactive, un film dont vous êtes le héros, en un mot, un Cinemaware tout craché. Rien à voir avec le casse-tête de *Maupiti Island* ou l'aspect simulation de *Midwinter*. En revanche, comment résister à la beauté cinématique de cette aventure ? (Disquette Cinemaware.)

ISHIDO

The Way of Stones



IBM PC

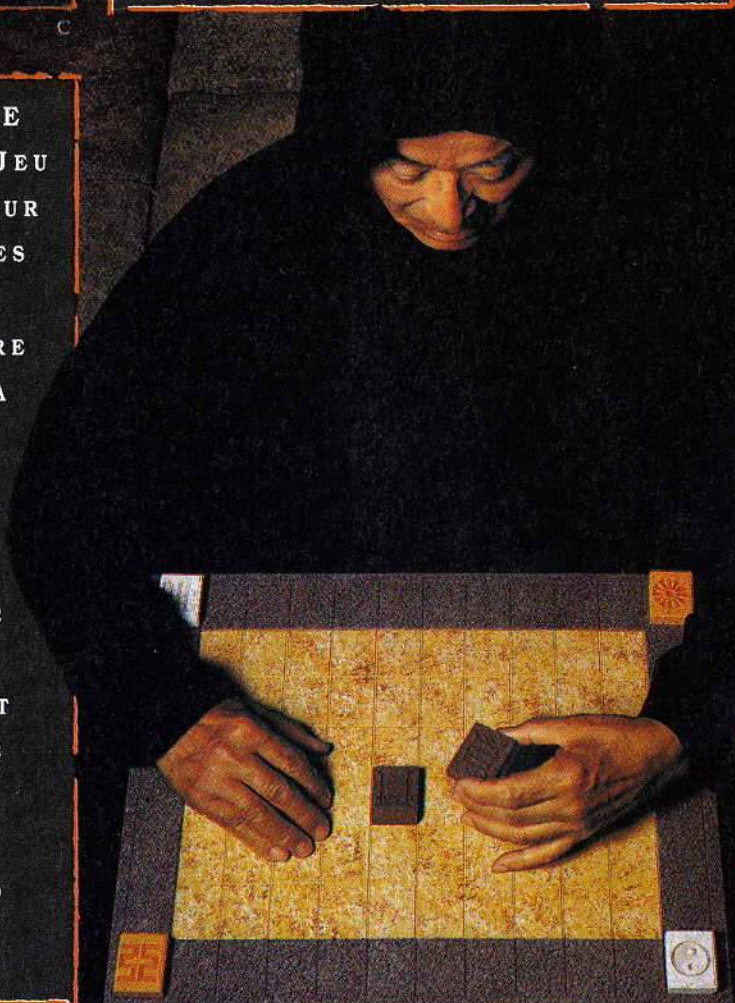
APRES DES MILLIERS D'ANNEES, LES PIERRES SONT DE RETOUR.



MACII

STRATEGIE
UTILISEZ UN JEU PUISSANT POUR AMASSER DES POINTS ET VOUS BATTRE CONTRE LA MONTRE.

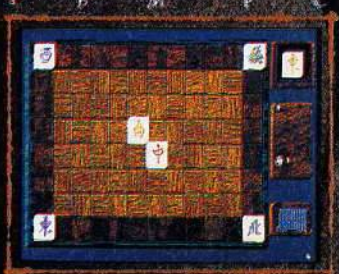
PATIENCE
JOUEZ AVEC ELEGANCE, EN MEDITANT SUR CHAQUE COUP AVEC LA MESURE D'UN GRAND MAITRE



HASARD
ESSAYEZ DE VIDER LA BOURSE ET DECOUVRIR LE SECRET DE 4 SENS

INTUITION
LAISSEZ L'ORACLE VOUS RECOMPENSER DE SA PERSPICACITE ET REPONDRE A VOS QUESTIONS LES PLUS PROFONDES

IBM PC



MACII



Les Chinois l'appelait *Shih Tao*, les Celtes de l'Antiquité l'appelait *Runa futhark*, les Mayas l'appelait *Kami a hota*, et les Japonais l'appelait *Ishido*. Cependant, quelqu'en soit l'origine, une fois traduits ces noms veulent tous dire la même chose, *The Way of Stones*. Dès le premier coup, ce jeu antique, ce merveilleux casse-tête rappelle l'intensité des échecs et la simplicité de Go. Ishido fera appel à vos capacités de stratégie et de concentration les plus profondes lorsque vous devrez faire correspondre 72 pierres sur un échiquier de 96 cases. Alors que vous recontrerez les innombrables possibilités du jeu, vous aurez l'occasion de pénétrer au coeur de l'Ishido, et de découvrir pourquoi, pour certain, *The Way of Stones* est plus qu'un simple jeu.

Conçu par Michael Feinberg

Ecrans-photos actuels des versions IBM PC/VGA et Mac II de ce jeu. Les autres versions peuvent être différentes. Jeu ©1990 Michael Feinberg et Software Resources International. Autres matériaux, ©1990 Accolade Inc. Tous droits réservés. Les noms des produits et les raisons sociales sont des marques de fabrique et des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Ishido est une marque de fabrique de Publishing International.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

ACCOLADE EUROPE LTD.
The Lombard Business Center,
50 Lombard Road, London
SW11 3SU.
Téléphone 071 738 1391

Disponible sur:
PC:

AMIGA
EN VENTE BIENTOT!

AVENTURES/STRATÉGIE

Les jeux présents dans cette catégorie sont peu nombreux. Ici, il s'agit avant tout de réfléchir vite et bien, de négocier habilement, d'agir aussi si l'on veut survivre et mener à bien les missions confiées.* Midwinter *mis à part, les titres présentés exigeront des joueurs le meilleur d'eux-mêmes et rebuteront peut-être les novices. Espérons qu'ils auront le courage de dépasser les premiers obstacles. La suite en vaut largement la peine...

Egarée entre l'aventue animée, l'un des domaines les plus représentés, et le wargame pur, l'aventure stratégique compte cette année très peu de bons titres. Nous avons sélectionné pour cette fin d'année trois logiciels de qualité. Il s'agit de *Starflight II*, de *Rings of Medusa* et surtout de *Midwinter*, le grand gagnant de sa catégorie. Développés sur un grand nombre d'ordinateurs, ces trois softs ne possèdent aucun programme équivalent sur console. Face à la complexité de gestion de telles aventures, ces machines se refusent à ce type de partie.

Starflight II est sorti sur *PC* à peu près au même moment que les versions *Amiga*, *Atari ST* et *Commodore 64* du premier épisode. Cette quête interstellaire complexe est reconnue par un grand nombre de guerriers comme l'un des titres phares de l'aventure/stratégie. *Starflight I* et *II* n'ont de plus pas réellement connu de concurrents réels cette année. Les deux épisodes se ressemblent fort et affichent les mêmes atouts et défauts. En leur faveur : la richesse de leurs scénarios ; contre : un contexte graphique et sonore de bien piètre niveau, comparé à ce que l'on est désormais habitué à voir sur *PC*, *Atari ST* ou *Amiga*. Ces softs seront donc réservés aux plus purs passionnés du genre. Les novices seront quant à eux bien plus attirés par les incroyables qualités de *Midwinter*...

Ce dernier est en effet l'un des softs les plus originaux qui ait vu le jour cette année. Bien que l'aventure/stratégie soit la catégorie qui lui convienne le mieux, cet excellent programme traite aussi d'action et de simulation. Sur un scénario wargame entièrement remodelé à chaque partie, le joueur va en effet piloter un deltaplane, skier dans un décor 3D ou encore mitrailler des jets avec autant de plaisir que dans un simulateur classique. Un grand hit dont on n'a pas fini de parler !

Rings of Medusa, enfin, apparaît dans ce challenge pour la souplesse de son maniement souris et le soin apporté à sa mise en scène. Mais, attention, cette aventure est l'une des plus ardues que j'ai rencontrées.

Olivier Hautefeuille

Starflight I et II

I : Amiga, Atari ST, C64, II : PC

type aventure stratégique spatiale
intérêt 16
graphisme ★★★
animation ★★
bruitages ★★
langue anglais
prix C

Intérêt autres machines
I : Atari ST : 16 / Commodore 64 : 15 / II : PC : 16



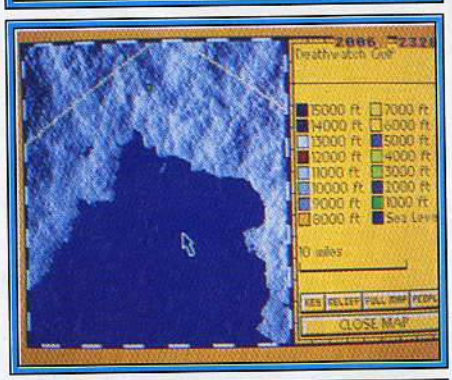
Bien que relativement ancien sur *PC*, *Starflight* a vu cette année la naissance des versions *ST*, *Amiga* et *C64* de son premier épisode, ainsi que la sortie de *Starflight II* sur *PC*. Ces deux softs d'aventure/stratégie usent du même scénario : il faudra coloniser des planètes, faire du commerce, collecter des minerais et, bien sûr, mener de très nombreux combats. Cet excellent scénario comblera les amateurs du genre, même si l'on peut lui reprocher la simplicité de son contexte graphique et sonore. Ainsi, *Starflight I* et *II* offrent un décor relativement pauvre ; les animations de la partie ne sont pas exceptionnelles non plus. Quant aux bruitages, ils sont rares et de piètre qualité. Deuxième défaut, le maniement de l'aventure sur *PC* ne passe en aucun cas par l'emploi du joystick ou de la souris. Il faudra jongler avec les touches du clavier, ce qui est parfois rébarbatif. En fait, c'est vraiment la stratégie qui a motivé les concepteurs de cette saga. Et heureusement qu'elle est à la hauteur ! Un très bon titre, mais qui ne comblera que les plus purs amateurs, ceux qui, par exemple, avaient autrefois frissonné dans les méandres d'*Elite*. (Disquette Electronic Arts.)

Midwinter

Atari ST, Amiga

type aventure multigenre 3D
intérêt 18
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
langue anglais
prix D

Intérêt autre machine
Amiga : 18



***Midwinter* emporte haut la main la palme en matière d'aventure stratégique. En fait, les genres s'entremêlent dans cette épopée : aventure/stratégie, mais aussi action et simulation, il s'agit d'un titre qui ne doit pas échapper à votre ludothèque. Vous contrôlez un homme, seul et perdu dans une île glacée, un territoire contrôlé par des envahisseurs. Votre but est de rallier une trentaine de personnages humains et de détruire toutes les bases ennemies. Pour ce faire, *Midwinter* place entre vos mains divers moyens de locomotion : ski, auto-neige ou même deltaplane. Le graphisme 3D surfaces pleines est un délice de réalisme. Il défile devant voue et dénote tous les reliefs du terrain. Le joueur poussera les bâtons pour grimper au sommet d'une colline, dévalera ensuite tout schuss dans un bruitage et une fluidité d'animation réalistes. Outre la surveillance de votre entourage (physique, armement, etc.), vous contrôlerez sans doute bientôt plusieurs autres personnages. La mission prend alors des allures de wargame, de jeu de rôle, de simulation... C'est sans aucun doute la quête la plus complète et originale de ce challenge, bien supérieure à *Starflight* ou à *Rings of Medusa* par exemple. (Disquette Microprose.)**

Rings of Medusa

Atari ST, Amiga

type aventure/stratégie
intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★★★
langue anglais
prix C

Intérêt autre machine
Amiga : 16



Medusa n'est autre que l'incarnation féminine du sinistre Sauron, l'esprit noir du fameux Seigneur des Anneaux. Alors que votre pays a été mis à feu et à sang par les forces de l'ombre, vous voilà seul contre tous, quelques écus en poche et du courage à revendre... Il en faudra ! Car ce logiciel, aussi puissant et intéressant soit-il à long terme, est d'une difficulté à rebuter les plus fines cellules grises. Maniés à la souris, les déplacements de votre héros, et éventuellement de l'armée qu'il a constituée, sont symbolisés par la progression d'une icône sur une superbe carte vue aérienne du territoire. Dans les châteaux ou villes, ce sont toujours des icônes qui décideront de vos manœuvres, achat d'équipement, engagement d'hommes, commerce, etc. L'ensemble de la partie est donc très maniable. Les textes sont rédigés en anglais, mais sont facilement compréhensibles car peu nombreux. Les bruitages, enfin, sont d'une rare qualité sur *Atari ST*. *Rings of Medusa* s'apparente presque au wargame. Mais c'est l'aventure qui l'emporte, par l'exploration des lieux et la gestion des capacités de votre personnage ou de votre équipe. Dommage que le jeu soit si difficile. (Disquette Starbyte.)

QUICK GUN

TURBO

PROFI



CARACTERISTIQUES
- 8 MICROSWITCHES
- 4 BOUTONS DE TIR
- LAMPE DE CONTROLE TIR RAPIDE
- INTERRUPTEUR TIR NORMAL/RAPIDE
- 4 VENTOUSES

The Top Line

CARACTERISTIQUES
- 6 MICROSWITCHES
- 2 BOUTONS DE TIR
- LAMPE DE CONTROLE TIR RAPIDE
- INTERRUPTEUR TIR NORMAL/RAPIDE



PRO

JONG RICH S.A.
IMPORTATION / DISTRIBUTION

QUICK GUN **TURBO**

AUTO/MOTO

Les courses de voitures ou de motos ont été encore améliorées en 1990, même si l'on compte peu d'innovations réelles. ST, PC ou Amiga sont poussés toujours plus et leurs performances ne sont plus très loin d'égaler celles des jeux d'arcade. Du côté des consoles, le choix est également vaste et de très bon niveau. La Megadrive reste, une fois encore, la console la plus performante dans ce domaine. Départager consoles et micros dans cet univers est pourtant aujourd'hui impossible...

Si le parc des courses auto/moto de la micro ludique est en pleine expansion, on note bien moins d'innovations dans ce domaine que dans ceux du tennis ou du foot, par exemple. Mis à part quelques trouvailles, comme les trois fenêtres de jeu dans *Triple Battle F1* ou le paysage qui se penche dans les virages d'*Ultimate Ride*, rien de bien spectaculaire pour motiver les pilotes de cette fin d'année.

En revanche, la qualité des simulations de cette cuvée 90 est largement supérieure à ce que l'on connaissait déjà. La lutte entre consoles et micros est dans ce domaine relativement égale. Pour preuve, les deux titres forts de cette sélection se partagent entre *Amiga* et *PC* pour *Indianapolis 500* et *Megadrive* pour *Super Monaco Grand Prix*. De la moto à la Formule 1, en passant par l'acrobatie ou la course-poursuite dans les rues de San Francisco, voici le bilan de nos champions.

Pour les passionnés de simulation automobile, le choix est des plus simples cette année. Deux titres se disputent la palme d'or, j'ai nommé *Indianapolis 500* pour la simulation et *Super Monaco Grand Prix* pour l'arcade. *Indi 500* est une petite merveille de réalisme. Disponible sur *Amiga* et *PC*, cette course est entièrement modulable et profite d'une mise en scène 3D excellente. Mode replay, bruitages géniaux, pilotage aussi précis que celui de l'ancien *Test Drive*, il s'agit d'un soft parfaitement incontournable. Face à ce réalisme typiquement « micro », les consoles prennent le dessus lorsqu'il s'agit d'arcade pure. Avec *Super Monaco Grand Prix*, c'est le frisson assuré. Animation qui décoiffe, bruitages haute fidélité et graphismes superbes, en bref, la *Megadrive* au mieux de sa forme !

Face à ses deux grands, la simulation auto développe un grand nombre de titres intéressants, mais pas vraiment prestigieux, phénomène équivalent à ce que l'on a rencontré dans le domaine de la simulation aérienne. *Triple Battle F1* innove par exemple en proposant trois fenêtres de jeu, pour trois pilotes qui luttent en même temps. Mais le jeu en lui-même n'est pas digne d'un Tilt d'or. Même chose pour *Final Lap (NEC)* ou *Lotus Esprit Turbo Challenge (Amiga)*, très « arcade » tous les deux, ou encore *Hard Drivin' (ST, Amiga, PC* et *CPC)*, proche de *Indianapolis 500*, mais nettement moins performant que ce dernier.

Pour ceux qu'intéresse plus la course acrobatique, deux bons programmes sont en course cette année. *Stunt Car*, déjà nominé aux Tilt d'or 89, reste en piste pour 90 avec trois nouvelles versions, *Amiga, PC* et *Amstrad CPC*. Seule cette dernière adaptation n'est pas très convaincante. Aux côtés de *Stunt Car*, le plus récent *Days of Thunder* vous propose une course de stock-cars efficace et originale. Dans un tout autre domaine, le pilotage loin des pistes et circuits trouve place dans *Vette (PC)* pour une épreuve où il faut tout autant prendre garde aux piétons qu'aux feux tricolores, et dans *Chase HQ*, une course qui vous oppose cette fois à un gangster et conducteur habile.

Seul domaine qui ne connaisse pas encore vraiment un essor digne des possibilités actuelles de nos micros et consoles, la course en moto ne propose cette année que deux titres performants. *The Cycles (PC, Amiga)* est la transposition deux-roues de l'ancien et excellent *Grand Prix Circuit*. Mais je vous conseille plutôt *Ultimate Ride*, le tout dernier programme du créateur de *Boulder Dash*, une simulation qui innove vraiment.

Dans le domaine de la course auto ou moto, les consoles et les micros restent donc à égalité, même si la production est plus importante jusqu'à présent sur ordinateur.

Olivier Hautefeuille

Indianapolis 500

Amiga, PC

type _____ *course automobile*
intérêt _____ *18*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ *D*

Intérêt autre machine
PC : 18



Qu'il s'agisse de sa version *PC* ou de l'adaptation sortie plus récemment sur *Amiga*, *Indianapolis 500* est à coup sûr la meilleure simulation de course automobile disponible à ce jour sur micro. C'est son très grand réalisme qui garantit le succès de cette épreuve. Graphiquement, la 3D surfaces pleines utilisée pour les décors de cette course offre au pilote un champ de vision très large, très beau et parfaitement réaliste. Les bruitages sont de même très soignés. Ah, le bruit du moteur de vos concurrents quand ils vous doublent, un vrai délice ! Et ces scratch contre les bords du circuit, quand les pièces du bolide retombent sur le sol dans un bruit de ferraille... Génial ! Il y a aussi la stratégie pour motiver les pilotes, sans jamais briser l'aspect ludique de la course. Par exemple, la tenue de route est entièrement fonction du type de pneumatiques et de l'aérodynamisme de l'engin. Plus loin, la voiture roule plus vite... parce que le réservoir, déjà à moitié vide, pèse moins lourd ! Ajoutez encore à tout cela le mode replay qui détaille une partie de la course sous tous les angles... De quoi percer le hit-parade, de quoi obtenir la palme de l'année ! (Disquette Electronic Arts.)

Super Monaco Grand Prix

Megadrive

type _____ *course auto*
intérêt _____ *18*
graphisme _____ ★★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ *D*

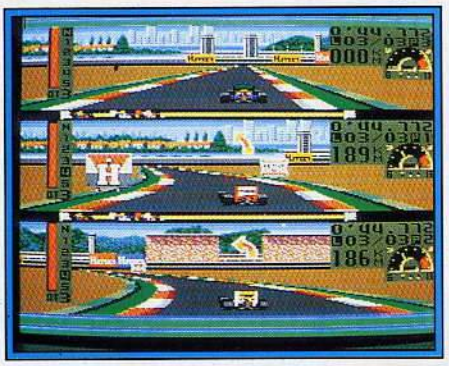


De même qu'*Indianapolis 500* occupe à coup sûr la première place du challenge « simulation » auto, *Super Monaco Grand Prix* rafle quant à lui la palme de la course « arcade ». Directement inspiré du titre qui fit fureur dans les salles de jeu, cette compétition affiche sur la *Megadrive* une animation à dessouder les plus tenaces, ce qui est normal vu les capacités techniques de cette console. Le contrôle de votre bolide peut être modulé selon trois options, boîte automatique, boîte manuelle quatre ou sept rapports. C'est dans cette dernière configuration que le jeu prend toute son ampleur. Votre Formule 1 enchaîne bientôt les virages dangereux d'un paysage superbe. En surimpression sur l'écran très vaste qui dévoile la route devant vous, le plan du circuit et l'indicateur de vitesse sont les seuls outils stratégiques de cette épreuve. Mais, attention, il faudra aussi prendre garde à ne pas percuter trop d'obstacles ou de concurrents... Voici un hit de grande classe, qui démontre bien la supériorité des consoles dans la simulation arcade. Impossible de retrouver sur micro une telle rapidité d'animation, une telle qualité graphique et sonore. Possesseurs de *Megadrive*, un soft indispensable ! (Cartouche Sega.)

Triple Battle F1

PC Engine NEC

type ____ course automobile
intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★★
prix ____ E



La *PC Engine* s'est dotée cette année d'une excellente simulation de course automobile. *Triple Battle F1* est en effet la première compétition qui permette à trois joueurs de se mesurer simultanément sur un même circuit. Animation et bruitages haut de gamme, une petite merveille pour les amateurs de la *NEC*... L'écran de cette partie est partagé en trois fenêtres. Chaque joueur peut ainsi observer son propre bolide, et suivre d'un coup d'œil la progression de ses concurrents. Malgré cette complexité technique, les écrans de jeu restent très fluides. Quant aux graphismes, ils sont suffisamment léchés pour que l'on ne perde jamais la boule ! *Triple Battle F1* use aussi de stratégie : si vous pouvez dans un premier temps modifier toutes les composantes de votre engin et travailler aussi les conditions de l'épreuve (entraînement, compétition ou tournois, nombre de tours de piste, choix du circuit, etc.), il faudra tenir compte par exemple de la météo et s'arrêter au stand pour changer de pneus s'il se met à pleuvoir ! Aussi riche que ludique, cette course est assurément l'une des meilleures épreuves disponibles sur la *PC Engine*, même si dans la réalité il est rare de jouer à trois. (Cartouche Human.)

Final Lap

PC Engine NEC

type ____ course auto
intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★
prix ____ D



Egalement adaptée des salles d'arcade, *Final Lap* est l'une des plus grandes courses disponibles sur *PC Engine*. Souvenez-vous de *Pôle Position*, ce logiciel en reprend toutes les ficelles. Pour cette épreuve, il va surtout être question de vitesse, de concentration. Les chocs contre vos concurrents ne sont pas pénalisés. Contre un obstacle en bord de piste, votre Formule 1 ne fait que perdre du temps. Rien à voir donc avec le réalisme des courses « simulation ». En revanche, le graphisme est correct et ce programme développe une animation prenante. Le jeu est très rapide et, surtout, votre engin réagit au quart de poil aux mouvements de la manette. Que l'on choisisse le mode un ou deux joueurs, l'écran est partagé en deux fenêtres. Quand l'un de vos amis ne contrôle pas le bolide de la fenêtre numéro 2, c'est l'ordinateur qui se charge de vous mettre des bâtons dans les roues, de vous percuter, de vous faire perdre de la vitesse à la première occasion. Choix de boîte de vitesse manuelle ou automatique, choix des épreuves pour finir par un championnat qui compte seize circuits, *Final Lap* comblera les amateurs de course 100 % arcade. Sortir vainqueur d'une telle partie n'est pas une mince affaire ! (Cartouche Namco.)

Lotus Esprit Turbo Challenge

Amiga

type ____ course auto
intérêt ____ 16
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C



Proche de *Final Lap*, mais sur micro cette fois, *Lotus Esprit Turbo Challenge* offre une course dont le genre rappelle plus l'arcade que la simulation. L'un de ses meilleurs atouts est la possibilité de jouer à deux simultanément. Le graphisme des paysages qui défilent devant vous est intéressant, mais pas génial. Toutefois la grande fluidité de l'animation et la souplesse de l'engin séduiront les amateurs de slalom. Il vous faudra en effet éviter sans cesse les concurrents qui tentent de vous barrer la route, de même que les nombreux obstacles qui obstruent certains passages de la piste. Les joueurs choisiront aussi entre les boîtes automatique ou manuelle, et surtout entre cinq niveaux de difficulté qui jouent tout aussi bien sur la complexité des circuits que sur l'agressivité de vos adversaires. En mode championnat, on retrouve toute la difficulté d'un *Final Lap*. En effet, pour gagner l'épreuve, il vous faudra obtenir un bon placement à chacune des épreuves. Il suffit que l'un ou l'autre des joueurs loupe l'une des courses pour que soit compromis votre trophée. *Lotus Esprit Turbo Challenge* ne fait pas partie des « indispensables », c'est juste un très bon soft. (Disquette Gremlin.)

Hard Drivin'

Atari ST, Amiga, PC, Amstrad CPC

type ____ course auto
intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C

Intérêt autres machines
Amiga : 17 / CPC : 17 / PC : 17



S'il n'arrive pas à la cheville de l'excellent *Indianapolis 500*, *Hard Drivin'* séduira toutefois les pilotes pour le grand réalisme de sa mise en place graphique. La représentation de la piste utilise une technique de 3D surfaces pleines. Même si l'animation du jeu est alors plus lente que celle du jeu d'arcade dont est inspiré le titre, on retrouve quand même tous les frissons de la compétition. Cette simulation vous propose deux types d'épreuves : après quelques kilomètres de circuit, vous vous retrouverez à un embranchement qui mène soit sur un parcours de vitesse soit sur un parcours acrobatique. On peut également choisir entre la boîte automatique ou le passage des vitesses au joystick. Sur le tableau de bord, les instruments prouvent l'aspect stratégique du jeu. Température du moteur, compte-tours et témoins d'essence ou d'huile, rien ne manque à l'appel. *Hard Drivin'* propose enfin quelques options de jeu très séduisantes, comme le ralenti qui vous permettra de revoir une partie de l'épreuve pour étudier vos fautes, vos trajectoires... Très bien traduit sur *Amiga* ou *ST*, le jeu est séduisant aussi sur *CPC* où il affiche peu de couleurs mais une animation souple. Sur *PC*, enfin, le programme est très bon. (Disquette Tengen.)

Stunt Car Racer

Amiga, Atari ST, PC CGA EGA, Amstrad CPC

type ____ course auto acrobatique
intérêt ____ 17
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ C

Intérêt autres machines
Atari ST : 17 / PC : 16 / Amstrad CPC : 10



Nominé au Tilt d'or 89 pour la qualité de ses animations, *Stunt Car* mérite bien de figurer à nouveau dans ce challenge de fin d'année. En effet, il a connu en 90 de nombreuses adaptations (*Amiga*, *PC et Amstrad CPC*) où il conserve le plus souvent toutes ses qualités. *Stunt Car* est une course acrobatique originale et très ludique. Pas de simulation, mais surtout de l'arcade, de l'action, des frissons... Le graphisme du décor est très simple. Mis à part la piste qui slalome devant vous, peu d'éléments dessinent le paysage. En revanche, les concepteurs de cette course ont misé à fond sur la souplesse de l'animation pour motiver les pilotes. Ainsi, sur *PC*, et même si le VGA n'est pas au menu, la course conserve toutes les qualités de la version *ST*. Sur *Amiga*, le résultat est encore plus superbe et l'on ne peut qu'avoir le vertige dès les premiers tours de piste. Toutefois, l'adaptation de *Stunt Car* sur *Amstrad CPC* est bien moins intéressante. Les graphismes y sont en effet corrects, mais l'animation est bien trop lente pour que l'on retrouve l'angoisse et la concentration des épreuves précitées. Sur *ST*, *Amiga* et *PC EGA*, *Stunt Car* est un incontournable. (Disquette Micro Style.)

Days of Thunder

PC tous écrans

type _____ *course de stock-cars*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ *C*

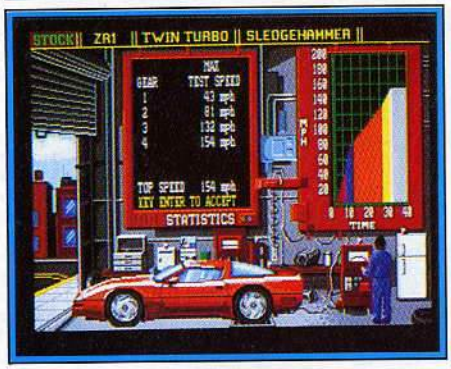


Le *PC* est décidément la machine qui innove toujours en matière de simulation. *Days of Thunder* est inspiré du tout dernier film de Tom Cruise. Passionné de stock-car, vous allez tenter de mener à bien votre nouvelle carrière en participant à diverses courses. Tout commence par un tour d'échauffement, une formalité où l'on peut apprendre à piloter l'engin sans se heurter aux concurrents. Ensuite, il faudra jongler entre les obstacles, percuter des adversaires hargneux... Dans un graphisme agréable, cette simulation est aussi ludique que stratégique. Côté pilotage, le héros manie une boîte cinq vitesses et peut user d'une marche arrière pour se sortir des mauvais pas. Il faudra aussi jouer de la castagne pour handicaper certains conducteurs et se frayer un chemin de champion ! Mais, attention, la stratégie de cette simulation vous oblige aussi à visiter les stands d'entretien qui jalonnent la piste. Rééquilibrage des roues, vérification du circuit de freinage ou plein d'essence, à vous de faire la juste mesure entre la nécessité d'une réparation et le temps qu'elle vous fait perdre face à vos concurrents. Originale, bien traitée, une simulation qui s'inscrit en Hit. (Disquette Mindscape.)

Vette

PC CGA, EGA

type _____ *course auto*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ *C*



Loin de la course sur circuit, *Vette* vous invite à vous mêler au trafic intense d'une grande ville, San Francisco dans le cas présent. Pour rallier deux points éloignés de la cité, vous allez devoir rouler vite, mais il faudra aussi tenir compte de la circulation, des piétons qui traversent la route, des chiens imprudents, des feux tricolores, etc. *Vette* est très proche de *Test Drive* dans la mise en scène de sa conduite. En revanche, l'utilisation qu'il fait des graphismes « calculés » (par rapport au travail de sprites, utilisé par *Test Drive*) donne plus de réalisme aux décors. La stratégie développée dans cette partie réside essentiellement dans le choix judicieux de votre itinéraire. Sur le tableau de bord, aux côtés des classiques compte-tours et volant (mise en place là encore semblable à celle de *Test Drive*) se trouve une carte qu'il faudra étudier fréquemment. Le niveau de difficulté des épreuves est modulable. Il est de plus possible de jouer à deux par liaison modem ou câble. Voici donc une simulation originale, très réaliste, mais qui ne trouve son intérêt que sur des configurations *PC* puissantes. Pour tous ceux qui ont du plaisir à doubler un poids lourd en pleine ville, un hit ! (Disquette Mirrorsoft.)

Chase HQ

NEC, Sega, Amstrad CPC, C64, Atari ST, Amiga

type _____ *course auto*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ *E*

Intérêt autres machines

Sega : 17 / Amstrad CPC : 16 / C64 : 12 / Atari ST : 16 / Amiga : 17



Différent des courses classiques, et proche sans doute de *Vette*, *Chase HQ* vous fait endosser l'uniforme d'un policier dont le but est d'arrêter un dangereux conducteur. Course-poursuite dans les rues de la ville, carambolages et dérapages, une très bonne simulation, développée de plus sur presque tous les micros de la génération. C'est dans sa version *PC Engine* que cette épreuve est la plus séduisante. L'animation y est très rapide, même si l'on observe quelques saccades lorsque beaucoup de sprites occupent l'écran de jeu. Le pilote doit, en plus de sa conduite, prendre garde aux indications qui s'inscrivent en haut de l'écran : à chaque carrefour, il faut suivre les flèches pour rejoindre le malfaiteur. Plus tard, il sera nécessaire de percuter l'adversaire, mais sans heurter les voitures qui encombrent la route et lui servent de bouclier. Très convaincante sur *ST*, *Amiga* ou *CPC*, cette course est intéressante aussi sur *Sega* où elle écrase littéralement *Battle Outrun*, une épreuve du même type. Seule la version *Commodore 64* ne relève pas le défi : pauvre en couleurs et pas assez rapide, elle n'a rien à voir avec les hits des autres versions. (Disquette Ocean, cartouche Taito.)

Ultimate Ride

Amiga

type _____ *course moto*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★★★★
prix _____ *C*



Voici la toute dernière course de motos sortie cette année sur micro. *Ultimate Ride* est un programme d'un type nouveau. Mis au point par le fabuleux créateur de *Boulderdash*, un homme qui ne manque certes pas d'idées, le programme profite de nombreux atouts et innovations. Tout d'abord, les pilotes auront le plaisir de voir se pencher le paysage, et non pas la moto, lorsqu'ils abordent un virage. C'est superbe et vraiment plus réaliste. Deuxième point, si le jeu à deux ouvre deux fenêtres comme cela est désormais classique, le joueur solitaire profitera d'une vue plein écran. Enfin, vous pourrez modifier toutes les composantes de la course pour adapter au mieux la difficulté de l'épreuve à vos capacités de pilote. Outre les classiques choix d'engins, de pneus ou de circuit, il est possible de jouer sur les conditions météo, de placer des handicaps originaux (des animaux qui traversent la piste, des virages plus ou moins serrés, par exemple). Pour chacune de ces options, le pilote décide d'un pourcentage de fréquence et sauvegarde ensuite l'ensemble des options pour les retrouver lors de sa prochaine course. Animation excellente, originalité et réalisme, un grand soft. (Disquette Mindscape.)

The Cycles

PC tous écrans, Amiga

type _____ *course moto*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★
prix _____ *C*

Intérêt autre machine

Amiga : 16



Après l'excellent *Grand Prix Circuit*, *The Cycles* retrouve toutes les qualités du titre précité, pour les exploiter cette fois sur un deux-roues. Cette simulation offre un classique choix d'épreuves et d'engins. Mais, plus que tout, c'est le réalisme de sa mise en place graphique qui garantit l'intérêt du jeu. Votre moto, dont vous ne voyez que le guidon et les compteurs, se cabre en une superbe roue arrière lorsque l'on démarre un peu « pointu » et pique du nez quand on freine sec. Le bolide fait valser le décor aux premiers lacets de la piste, dévoile un ciel superbe lorsque le relief du terrain vous fait le « coup de l'ascenseur »... La progression de la difficulté de chaque course est de plus très bien dosée. Le pilote va tout d'abord s'entraîner sur le circuit, puis entamer les différentes épreuves de qualification avant de courir la compétition finale. Ce n'est qu'à partir du troisième niveau qu'il pourra enfin contrôler les changements de vitesse. L'adaptation *PC* de ce programme est superbe. Bons graphismes, animation fluide, même l'emploi du joystick est travaillé en finesse puisqu'il utilise les deux boutons du manche, l'un pour freiner, l'autre pour accélérer. Un hit pour les fanas de la moto. (Disquette Accolade.)

BADLANDS™

Les créateurs du jeu classique Super Sprint vous présentent Badlands, une conversion fabuleuse du jeu populaire de machine à sous.

Cela fait maintenant 50 ans que se produisit le désastre nucléaire et un nouveau sport sans pitié s'est développé dans les terres arides du nom de Badlands. Il s'agit de la course de vitesse meurtrière – bataille destructrice entre voitures blindées. C'est une guerre totale sur la piste, les joueurs faisant sauter les voitures téléguidées et se faisant sauter les uns les autres pour finir premiers.

Jeu agressif et dangereux, dans les Badlands, où seuls les impitoyables survivent pour raconter leur histoire. Personnalisez votre voiture de course avec des missiles supplémentaires, de la vitesse, des pneus, des turbocompresseurs et des écrans. Evitez les flaques d'huile et une foule de dangers pour courir sur les huit pistes uniques qui deviennent de plus en plus dangereuses au fur et à mesure de l'augmentation du niveau de difficulté.

Badlands : Pour un ou deux joueurs – c'est sans pitié, destructeur et passionnant!











Disponible sur: Amiga, Atari ST, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum

Programmed by: Teque London Ltd
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation
© 1990 Artwork & Packaging Domark Software Ltd

Publié par Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Tel: +44(0)81-780 2224

Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

TENNIS

Les micro-ordinateurs dominent toujours les courts ! Bien sûr, les consoles sont loin d'être dépourvues de « tennis ». Mais vous ne retrouverez pas avec elles le réalisme et la sophistication offertes par un* Tennis Cup *sur* ST *ou sur* Amiga. *Cela ne veut pas dire que les consoles ne présentent pas d'intérêt pour les amateurs de smashs et de slices. Simplement, leurs programmes sont davantage des jeux que de véritables simulations... Que choisir ? O.H. vous dit tout.

La grande envolée du tennis micro avait en fait commencé fin 89 avec le Tilt d'or obtenu par *Great Courts*, le premier simulateur de tennis vraiment performant sur micro. En cette fin d'année, les titres sont bien plus nombreux à se partager le podium. 1990 aura été l'année du tennis. Diverses tendances mais aussi divers types de machines se disputent la palme d'honneur. Console ou micro, 16 bits ou 8 bits, *Amiga* ou *Atari ST*, autant de matchs serrés qui se résolvent dans ce challenge de fin d'année.

Commençons par les 16 bits, *ST* et *Amiga*, deux machines sur lesquelles sont développés la plupart des bons tennis disponibles aujourd'hui. Les amateurs du genre devront faire leur choix entre quatre titres prestigieux, *Great Courts, Tennis Cup, Tie Break* et *International 3D Tennis*. Les deux premiers logiciels cités sont les plus réalistes des programmes existant sur le marché. *Great Courts* offre une jouabilité parfaite, tant son animation est souple et son terrain de jeu vaste. En revanche, on peut facilement lui préférer *Tennis Cup*, ce qui est mon cas. Ce deuxième programme offre en effet un réalisme plus poussé, tant dans le déplacement des personnages que dans l'évolution des capacités de votre champion. *Tennis Cup* fut de même le premier tennis à permettre le jeu en double, premier tennis aussi qui ne laisse jamais un joueur en fond de court (deux fenêtres de jeu). Enfin, le maniement des coups est bien plus aisé dans *Tennis Cup* qu'il ne l'était pour *Great Courts*. Le Tilt d'or 89 a essuyé les plâtres de cette envolée tennistique de la micro ludique. *Tennis Cup*, riche de l'expérience de son prédécesseur, fait encore plus fort !

International 3D Tennis et *Tie Break*, s'ils s'élèvent aussi au rang des hits, restent en fait marginaux. Le premier offre un panel de vues et de coups impressionnant, mais perd en jouabilité. Le deuxième utilise la vue aérienne, ludique mais peu réaliste. Si vous possédez un *PC*, seul *Great Courts* mérite votre attention. Sur *CPC*, c'est *Tennis Cup* qui gagne la partie. Enfin, les possesseurs de *C64* profiteront eux aussi de *Great Courts*, le seul vrai tennis disponible sur cette machine.

Il reste à parler des nombreux tennis développés sur consoles. Mis à part la *GX 4000* qui profite de *Great Courts* et de l'excellent *Tennis Cup II*, et donc du réalisme « micro », les *PC Engine, Sega, Nintendo* ou *Game Boy* ne parviennent jamais à retranscrire le réalisme d'un grand match. Bien sûr, tous les programmes détaillés ci-après ouvrent des menus d'options complets, des panels de coups variés, etc. En revanche, et c'est bien dommage, il faudra comme toujours faire l'effort de s'accommoder des silhouettes rondouillardes et peu réalistes des champions, des animations fluides mais qui oublient la justesse du mouvement, et ainsi de suite.

Il m'est impossible de profiter autant d'un tennis sur console que d'une partie sur micro. Mais que les amateurs se rassurent, le *Tennis* du *Game Boy* est de grande qualité, tout comme *World Court* sur *PC Engine*, qui lui ressemble d'ailleurs comme deux gouttes d'eau. *Tennis Ace*, disponible sur *Sega* n'apparaît pas dans ce challenge, vu son ancienneté et le manque de réalisme et de jouabilité de ses parties.

Enfin, pour les passionnés de la raquette, nous avons signalé ici l'existence de *Table Tennis*, la seule simulation de ping-pong motivante de cette année.

En 1990, le tennis est réaliste sur micro, ludique sur console, et n'oublie pas non plus les *PC, Amstrad CPC* et *Commodore 64*. Que demander de plus ? Sur le court de *Tilt*, 90 aura été un très bon cru !

Olivier Hautefeuille

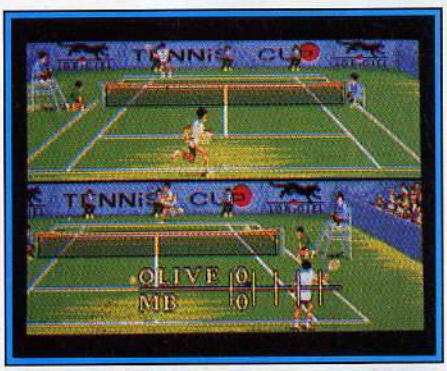
Tennis Cup I et II

Amiga, Atari ST, PC, Amstrad CPC, GX4000

type — *tennis*
intérêt — *18*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★
bruitages — ★★★★★★
prix — *C*

Intérêt autres machines

Atari ST : 16 / PC : 14 / Amstrad CPC : 17 / GX4000 : 17



***Tennis Cup* reste, aux côtés de *Great Courts*, le plus grand tennis de cette année 90. Face à son concurrent, il affiche deux atouts de taille. Tout d'abord, l'écran qui ouvre deux fenêtres permet aux joueurs de ne jamais jouer en fond de court. Deuxième atout, l'évolution de vos personnages est très complexe (pourcentage d'efficacité sur chacun des coups) et garantit la continuité de votre progression dans le jeu. Toujours face à *Great Courts*, *Tennis Cup* est très maniable. Les différents coups se déclenchent en fonction de la position de la manettte au moment de l'impact, et non plus en fonction de la position du joueur par rapport à la balle. Ce maniement est bien plus facile à prendre en main. *Tennis Cup* ne présente finalement que quelques petits défauts, comme celui de couper le haut de chaque fenêtre de jeu (on ne voit plus la balle à l'engagement) ou encore de ne pas afficher la souplesse de jeu de *Great Courts*. Très convaincant sur *Amiga*, *Tennis Cup* est un peu moins bon sur *ST* et assez décevant sur *PC* (trop rapide, pas de recentrage du joystick, pas de maniement souris). Le soft est en revanche superbe sur *Amstrad CPC*, ainsi que sur la console de même marque. (Disquette Loriciel.)**

Great Courts

Amiga, Atari ST, PC, Amstrad CPC

type — *tennis*
intérêt — *18*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★
bruitages — ★★★★★★
prix — *C*

Intérêt autres machines

Atari ST : 18 / PC : 18 / Amstrad CPC : 13



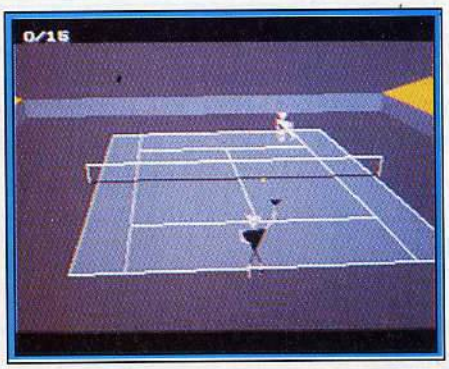
Déjà élu Tilt d'or en 89 pour sa version *Atari ST*, *Great Courts* devait figurer dans ce challenge 90, d'une part parce qu'il reste en compétition face à *Tennis Cup*, d'autre part parce que l'on a vu naître en 90 les adaptations *Amiga*, *PC* et *CPC* de ce grand titre. *Great Courts*, c'est la jouabilité à toute épreuve. Face à *Tennis Cup*, le déplacement des joueurs est moins réaliste (ils marchent en crabe...) mais plus souple, plus rapide. Le mode de jeu plein écran offre une meilleure visibilité du match. On peut toutefois reprocher à ce titre quelques défauts, apparus lors de la comparaison entre les deux grands du tennis micro. Ainsi, il faudra, pour *Great Courts*, apprendre à jouer en fond de court, ce qui n'est guère pratique. Pour les renvois de la balle, le maniement est plus ou moins précis, moins facile à manier que celui de *Tennis Cup*. Ici, tout dépend en effet de votre posision par rapport à la balle. Il faut vraiment avoir le coup d'œil pour maîtriser un tir... Il manque aussi à *Great Courts* le jeu en double (qui existe sur *Tennis Cup*). Sur *Amiga* et sur *PC*, *Great Courts* est très performant. La version *Amstrad CPC* est quant à elle jolie mais trop rapide, peu précise. (Disquette Ubi Soft.)

International 3D Tennis

Amiga, Amstrad CPC

type ____ *tennis*
intérêt ____ *16*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★
bruitages ____ ★★★
prix ____ *C*

Intérêt autre machine
Amstrad CPC : 13



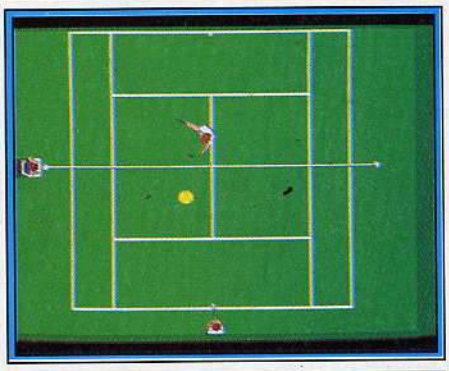
Cette simulation de tennis n'a pas reçu un bon accueil dans la presse française. *International 3D Tennis* n'est en effet pas un soft que l'on prend en main comme *Great Courts* ou *Tennis Cup*. Il faudra passer plus de temps à en comprendre toutes les finesses pour en tirer un maximum de plaisir. *I3DT* utilise un graphisme 3D « fil de fer » qui peut surprendre au début. En revanche, la simplicité et l'aspect dénudé de ses décors ouvrent au programme une grande souplesse dans le choix des vues qu'il propose. Il vous sera par exemple possible de suivre votre prochain match sous tous les angles et tous les grossissements possibles et imaginables. *I3DT* est de même très puissant en ce qui concerne le maniement et la richesse de ses coups. Si c'est l'ordinateur qui vous place automatiquement dans l'axe de la balle, les huit positions de la manette vont décider de l'endroit où l'on désire renvoyer la balle. Très pratique. De plus, vous contrôlerez ici les effets de balles et surtout la puissance du tir, ce qui n'est le cas que dans ce tennis. Voici donc une simulation austère graphiquement mais très performante. Sur *Amstrad CPC*, le soft est un peu trop complexe pour la machine. (Disquette Palace.)

Tie Break

Amiga, Atari ST

type ____ *tennis vue aérienne*
intérêt ____ *17*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ *C*

Intérêt autre machine
Atari ST : 13

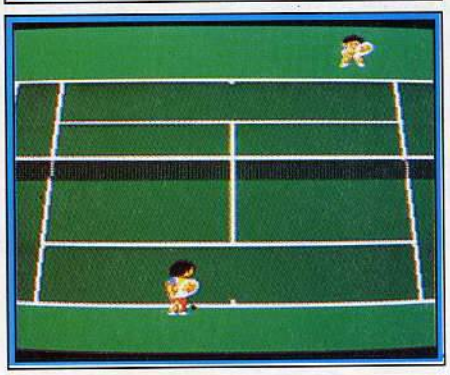


Moins réaliste mais tout aussi ludique que ses deux confrères, *Tennis Cup* et *Great Courts*, *Tie Break* offre une vue aérienne du terrain très surprenante. La balle qui grossit lorsqu'elle s'élève est facile à localiser. Les joueurs, qui se placent automatiquement à l'endroit du rebond, n'agissent que sur la direction du coup et éventuellement sur les effets qu'il est possible de donner à la balle. *Tie Break* est un soft très fluide sur *Amiga*. En jeu simple ou en double, il est quasiment impossible de quitter la partie, une fois que l'on en maîtrise toutes les finesses. Rien à voir bien sûr avec le réalisme visuel d'un *Tennis Cup*, mais la jouabilité est quand même à l'ordre du jour, sur *Amiga* tout du moins. Car la version *Atari ST* de *Tie Break* n'est pas du tout à la hauteur. L'écran de jeu est bien plus petit que celui de l'*Amiga*. Les animations qui nous avaient tant séduits perdent toute leur souplesse ici. Il ne reste alors que les animations sonores, excellentes pour les deux versions, et toujours l'originalité de cette étrange partie, surtout lors du jeu en double. Un soft que l'on peut donc se procurer sans crainte, mais seulement après s'être essayé à *Tennis Cup* et *Great Courts*. (Disquette Ocean.)

World Court

PC Engine

type ____ *tennis*
intérêt ____ *17*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★
prix ____ *E*

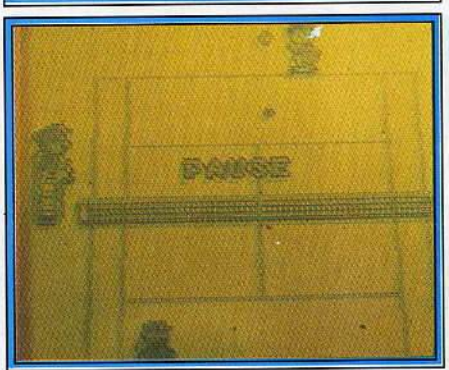


Les tennis sur console n'offrent certes pas des graphismes aussi réalistes que ceux que l'on rencontre sur micro, dans *Tennis Cup* ou *Great Courts* par exemple. Les sportifs sont ici de petits personnages rondouillards qui traversent l'écran dans un vague flottement... Les amateurs de simulation pure seront bien plus attirés par les jeux sur ordinateur. Mais si l'on possède une *PC Engine* et que l'on est amateur de raquette, impossible de résister à l'achat de *World Court*. Ce tennis offre un écran large où il est très aisé de suivre l'action. Les mouvements, s'ils ne sont pas réalistes, ont l'avantage de toujours rester très souples et de répondre parfaitement au moindre mouvement de la manette. Côté stratégie et préparation du match, cette cartouche offre de même un panel d'options intéressant. Il est possible de choisir le type de terrain sur lequel on veut jouer, la puissance et le jeu de votre adversaire, le jeu à deux ou en double, etc. Une fois lancé dans la partie, le sportif devra cumuler le placement du joueur par rapport à la balle, le moment du tir et le bouton utilisé pour travailler les nombreux coups permis par la simulation. Un tennis très complet, très ludique. (Cartouche Namco.)

Tennis

Game Boy

type ____ *tennis*
intérêt ____ *17*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ *B*

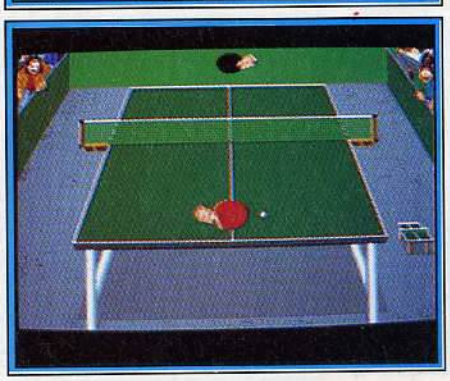


Très proche de *World Court*, la meilleure simulation de tennis de la *PC Engine*, *Tennis*, use au mieux des possibilités de cette si petite machine qu'est le *Game Boy*. Le jeu est typiquement « console », à savoir qu'il s'agit comme toujours de personnages petits et ronds dont les mouvements ne sont pas vraiment réalistes. En revanche, on retrouve ici toutes les options de jeu désormais indispensables à l'élaboration d'une bonne simulation de tennis, choix du nombre de joueurs et surtout dosage de la difficulté selon quatre niveaux. Le maniement des coups est assez délicat puisqu'il faut tout à la fois contrôler le placement du joueur par rapport à la balle et le moment où l'on presse la gâchette du *Game Boy*. Mais l'animation est si fluide et le déplacement des joueurs si rapide que l'on parvient vite à contrôler tous les renvois autorisés par cette simulation. Enfin, déjà impressionné par le résultat obtenu sur une si petite machine, le joueur sera heureux d'apprendre que le jeu à deux est au menu de ce tennis. En effet, en reliant deux *Game Boy* par un câble adapté, deux sportifs auront la possibilité d'échanger quelques balles dans un tournoi. (Cartouche Nintendo.)

Table Tennis

Amiga

type ____ *ping-pong*
intérêt ____ *15*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ *C*



Pour tous ceux qu'effraie la vision d'un terrain de tennis, ce logiciel vous invite à « sportiver » sur table, à jouer au ping-pong contre un *Amiga* redoutable. *Table Tennis* est la seule simulation du genre à avoir vu le jour cette année. Coup de chance pour tous les passionnés de la raquette, le résultat est bon, ludique et réaliste. La mise en place du terrain de manœuvre est classique, en vue 3D semi-plongeante. Les joueurs ne sont pas représentés. Seules des mains vont s'agiter de chaque côté de la table. Le premier atout de cette partie réside dans la souplesse de son animation. Que l'on joue au joystick ou à la souris, la raquette va d'elle-même se placer dans l'alignement de la balle. Par ailleurs, le joueur profitera d'un panel de coups important pour essayer de surprendre l'adversaire. Si l'engagement est un peu difficile à manier en début de jeu, l'ensemble des actions se mémorise assez rapidement. Du smash aux coups amortis, *Table Tennis* saura motiver les amateurs de ce sport. A noter enfin que le maniement souris, qui est assez rarement développé pour les simulations sportives sur micro, s'adapte très bien au ping-pong. Un programme à voir. (Disquette Starbyte.)

Dans l'univers des simulations sportives, les micro-ordinateurs tiennent la dragée haute aux consoles. Les jeux de foot ne font pas exception à la règle et des programmes comme* Kick Off II *ou* International Soccer Challenge *sont d'un niveau de réalisme jamais atteint auparavant. Sur consoles,* World Championship Soccer *sur* Megadrive *et* Formation Soccer *sur* PC Engine *sont davantage des jeux amusants que de véritables simulations. O.H. arbitre le match.

Il s'est produit en 90 pour le football le même phénomène que pour le tennis. De même que *Great Courts* avait précédé, fin 89, l'explosion du tennis 90, *Kick Off*, nominé aux Tilt d'or l'année dernière, semble avoir lancé bon nombre de programmeurs sur ses traces.

Nous avons vu cette année éclore des simulations de qualité, qu'il s'agisse de football classique ou de gestion d'équipes. En ce qui concerne le choix délicat entre console et micro, le football suit là encore les traces du tennis. Si les plus performantes des consoles possèdent toutes dans leur ludothèque un foot de qualité, il semble impossible de retrouver sur *PC Engine* ou *Megadrive* une simulation aussi réaliste que sur *Atari ST* ou *Amiga*. Action pure ou jeu évolué, il faut choisir !

Le top niveau de la simulation footballistique se partage cette année entre deux titres, *Kick Off II* et *International Soccer Challenge*. Le premier conserve toute la jouabilité de son grand frère, Tilt d'or 89, en ajoutant à son jeu quelques options supplémentaires, telles les modifications de techniques en cours de match ou l'orientation du tir lors des corners.

Kick Off II est une excellente simulation que l'on peut acheter les yeux fermés. Mais, attention, *International Soccer Challenge* n'est pas mal non plus ! Certes, il s'agit d'un logiciel moins facile à jouer au premier abord mais, à long terme, il me semble plus convaincant, et surtout plus innovateur. La vue 3D arrière, les modes de contrôle des joueurs et les possibilités de tir réalistes sont autant d'atouts qui feront pencher la balance.

Aux côtés de ces deux titres prestigieux, trois logiciels se partagent le domaine du foot « arcade », des programmes à la jouabilité immédiate et exemplaire, mais qui pèchent en contrepartie par un manque de réalisme si on les compare aux deux bests. *Italy 90*, disponible sur 16 bits et *CPC*, offre un jeu simple et facile à prendre en main. Mais puisque, sur *ST* ou *Amiga*, vous avez le choix entre ce soft et *Kick Off II* par exemple, pourquoi investir dans un produit certes bon mais moins complet que d'autres ?

Il n'en va pas de même pour *World Championship Soccer* et *Formation Soccer*, les foot respectifs de la *Megadrive* et de la *NEC*. Ces programmes n'ouvrent pas beaucoup de stratégie, ni même de réalisme, toujours comparés aux deux bests bien sûr. Mais là, on n'a pas le choix, les consoles n'ont que ça à se mettre sous la dent ! Rassurez-vous, il ne s'agit vraiment pas de mauvaises simulations. Il vous suffira de miser à fond sur l'action pour sortir repu et heureux de leurs championnats.

Dans un autre domaine, *Player Manager* et *Manchester United* se partagent la palme de la meilleure gestion d'équipe : engagement et entraînement des joueurs, stratégie poussée avant le match, ce travail plus « sérieux » pourra passionner les amateurs. Quant au choix qu'il vous faudra faire entre ces deux titres, sachez que *Manchester United* est plus puissant en stratégie que *Player Manager*, mais que, revers de la médaille, les matchs que l'on dispute finalement sont plus performants sur *Player Manager* (il s'agit en fait des matchs de *Kick Off*...).

La simulation de football micro-ludique a parfaitement profité de cette année 90. Le clivage console/micro reste important mais bien naturel, souplesse de l'action pour les unes, richesse de jeu pour les autres. A signaler enfin que les pauvres possesseurs de *PC* ou de 8 bits sortent un peu déçus du challenge 90. Peu de bonnes choses à se mettre sous le pied. Il faudra attendre les adaptations des bests cités plus haut.

Olivier Hautefeuille

World Championship Soccer

Megadrive

type	*football*
intérêt	*15*
graphisme	★★★★★
animation	★★★★★
bruitages	★★★
prix	*D*



Face à *Formation Soccer*, le grand foot de la *PC Engine*, la *Megadrive* profite depuis l'été d'une partie intéressante. Une fois de plus, le fossé qui existe encore entre micro et console se fait bien sentir. Inutile d'espérer retrouver dans *World Championship Soccer* le réalisme d'un *Kick Off* ou d'un *International Soccer Challenge*. Ce titre mise à fond sur l'arcade, mais s'en tire très bien par ailleurs. Grâce aux possibilités graphiques et sonores de la *Megadrive*, la partie qui se joue ici est très ludique. Les sprites sont de grande taille et le terrain de jeu, montré en vue aérienne, scrolle sans aucun à-coup. Comme toujours, on peut facilement localiser les joueurs à l'aide du scanner. Quant à la difficulté du jeu, elle évolue en souplesse tout au long des nombreux matchs qui retracent le championnat du monde, but ultime de vos efforts. *World Championship Soccer* offre en contrepartie peu de richesse de coups. Il faudra ici jouer à la mode « casse-cou », dans le plus pur style arcade, sans se soucier des fautes ou pénalités, toutes deux ignorées par la simulation. Un programme finalement très ludique, même s'il ne peut en aucun cas être considéré comme l'équivalent d'un *Kick Off* console. (Cartouche Sega.)

Formation Soccer

PC Engine

type	*football*
intérêt	*17*
graphisme	★★★★
animation	★★★★★★
bruitages	★★★
prix	*D*



La *NEC PC Engine* compte enfin son football de qualité ! *Formation Soccer* pourrait presque détrôner *Kick Off II*... En fait, si l'on s'en tient au rendu graphique de la partie, la *NEC* bat à plate couture l'*Amiga*. Les sprites sont grands, le scrolling multidirectionnel d'une souplesse incroyable. Seuls les bruitages ne sont pas vraiment à la hauteur. *Formation Soccer* profite d'un grand nombre d'options de jeu. Premier atout dans ce domaine, quatre joueurs peuvent s'affronter selon diverses combinaisons, 2 contre 2, 1 contre 3, etc. Vous pourrez aussi sélectionner pour chacun une équipe (vous avez le choix entre seize pays) dont les caractéristiques sont variables. Lors du match, le joueur va jongler entre les deux boutons de tir et les flèches pour choisir l'un des neufs coups prévus par le programme, de la passe au lob, en passant par la tête, le shoot violent... Pour encore plus de finesse dans le jeu, il est de même possible de choisir le joueur à qui l'on lance la balle. Munie de cette richesse d'action et de la précision de ses animations, cette simulation est certes difficile à prendre en main, mais finalement se révèle très ludique. C'est un grand hit, à ne pas manquer. (Cartouche Human Technologies.)

Italy 90

Atari ST

type ..... football
intérêt 16
graphisme ..... ★★★★★
animation ..... ★★★★★
bruitages ..... ★★★★
prix C

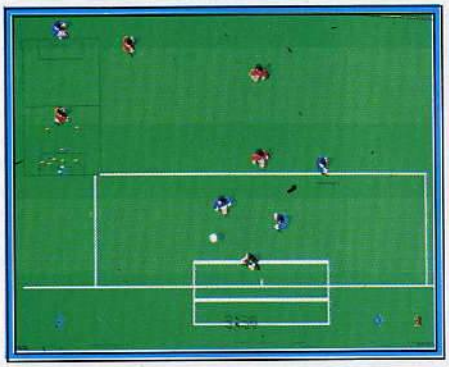


Loin de la complexité d'*International Soccer Challenge* pour le maniement des tirs, de *Kick Off* pour le contrôle du ballon ou de *Formation Soccer* pour son niveau de jeu, *Italy 90* mise avant tout sur la simplicité de son maniement et la beauté de ses animations – superbes pour un *Atari ST* – pour passionner l'amateur de foot arcade. Ce soft est en effet très facile à prendre en main. Le ballon colle à vos pieds et il suffit de comprendre le maniement de la puissance des coups (pression plus ou moins longue de la gâchette du joystick) pour se lancer dans l'offensive. Le choix du niveau de difficulté de vos matchs dépendra des équipes sélectionnées. Ensuite, le jeu sur le terrain est avant tout affaire de réflexes et de rapidité. *Italy 90* est donc très ludique, si l'on ne regrette pas trop de ne pas contrôler tous les aspects qui font honneur aux titres concurrents. Seule lacune dont on pourra souffrir à long terme : l'absence de scanner, ce qui ne facilite pas la localisation des joueurs pour les passes longues. Il est intéressant de noter que l'*Atari ST* parvient ici à rivaliser avec la *PC Engine* au niveau de l'animation. Un titre qui, faute d'innover, dévoile très vite sa jouabilité. (Disquette US Gold.)

Kick Off II

Amiga

type ..... football
intérêt 17
graphisme ..... ★★★★
animation ..... ★★★★★
bruitages ..... ★★★★★
prix ..... B



Après le succès remporté par la première version de ce titre fameux, la venue de *Kick Off II* sur l'écran de vos *Amiga* avait de quoi attirer l'œil de plus d'un sportif micro. Optant pour la vue aérienne, *Kick Off II* propose de nombreuses phases d'entraînement. Le contrôle du ballon est en effet très délicat, puisque ce dernier ne reste pas collé à vos pieds comme il est souvent de coutume dans les foots classiques. Il est possible de jouer seul ou à deux contre l'ordinateur, de contrôler le joueur le plus proche de la balle ou de choisir l'un des membres de l'équipe comme unique sportif humain. La réalisation de cette simulation est excellente. Sa jouabilité exemplaire place d'ores et déjà ce programme au sommet du podium. Muni d'un choix d'options confortable, *Kick Off II* compte quelques « plus » face à la première version. Il est désormais possible de moduler la frappe au corner ou au coup franc, de voir en replay certaines parties de l'action, de modifier sa technique de jeu en cours de match, etc. Plus ludique mais moins innovateur que le grand *International Soccer Challenge*, voilà à coup sûr l'une des deux meilleures simulations de foot disponibles sur micro. (Disquette Anco.)

Manchester United

Amiga, Atari ST

type ..... football et gestion de l'équipe
intérêt 16
graphisme ..... ★★★★★
animation ..... ★★★★★
bruitages ..... ★★★★★
prix C

Intérêt autre machine
Atari ST : 16



Il y a ceux qui ne pensent qu'à frapper le ballon, courir au but et remporter la victoire... *Manchester United* dépasse ce stade de simulation pour vous proposer de contrôler d'un bout à l'autre la progression d'une équipe complète. Ce programme est le premier titre sorti cette année à cumuler ainsi gestion stratégique et jeu sur le terrain. Vous allez créer votre équipe, et surtout la suivre avec beaucoup de concentration. Il faudra par exemple choisir les matchs, entraîner chaque joueur individuellement, acheter ou vendre des champions. Cette phase de jeu stratégique est très bien gérée par une suite de tableaux précis, maniables et clairs. Ensuite, il vous faudra bien sûr assumer le jeu sur le terrain. La mise en scène développe une vue latérale 3D. Même si l'on n'atteint pas ici la jouabilité d'un *Kick Off*, l'animation est bonne et la visibilité du terrain, favorisée par le scanner, permet d'échafauder de bonnes techniques d'attaque. *Manchester United* prend vraiment bien en compte l'état physique de chacun de vos joueurs. Trop ou pas assez entraîné, un membre de l'équipe peut devenir réellement inefficace., Un bon compromis donc, détrôné pourtant par *Player Manager*. (Disquette Krisalis.)

Player Manager

Amiga, Atari ST

type ..... football et gestion d'équipe
intérêt 17
graphisme ..... ★★★★★
animation ..... ★★★★★
bruitages ..... ★★★★★
prix C

Intérêt autre machine
Atari ST : 16

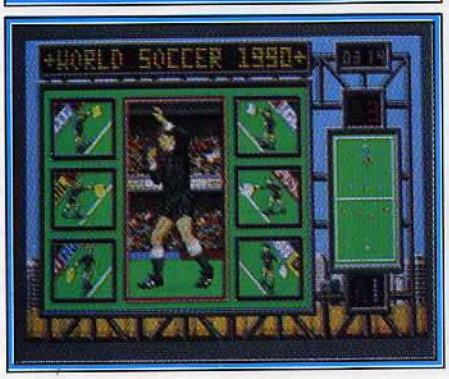


Player Manager est le seul concurrent de *Manchester United*. Ces deux softs s'intéressent tout à la fois à la gestion stratégique d'une équipe et au déroulement du match sur le terrain. Là où *Manchester United* présentait des tableaux stratégiques très précis et maniables, *Player Manager* accuse, en comparaison, une austérité rébarbative. Moins d'options sont disponibles et cette phase de jeu perd un peu de son intérêt. En revanche, lorsque l'on arrive au match en temps réel, *Player Manager* fait assurément plus fort que son confrère, et pour cause : il s'agit en fait d'un *Kick Off* qui ne souffre que d'un seul défaut, l'absence du mode deux joueurs. Toutefois, la jouabilité sur le terrain est parfaite. Il est possible de choisir entre deux modes de contrôle, soit que l'on dirige le joueur le plus près du ballon, soit que l'on choisisse un certain sportif qui ne quittera plus le joystick tout au long de la partie. Souvent rébarbative aux yeux des passionnés d'action, la gestion d'une équipe est chose délicate. Mais quand on sait que l'on va finalement jouer à la mode *Kick Off*, pourquoi ne pas s'atteler à cette stratégie et dépasser du même coup l'intérêt plus simple de l'action ? (Disquette Anco.)

International Soccer Challenge

Atari ST

type ..... football
intérêt 18
graphisme ..... ★★★★★
animation ..... ★★★★★
bruitages ..... ★★★★
prix ..... B



Détrôner *Kick Off II*, voilà le but de cette excellente simulation de foot. Son arme : l'innovation complète, tant au niveau de la mise en scène graphique que du maniement même de la balle... *International Soccer Challenge* profite de trois atouts. Il utilise tout d'abord une vue 3D arrière du terrain. Imaginez une caméra qui suit le meneur du ballon, zoome sur les buts adverses avant de reculer vers le milieu de terrain... L'effet est superbe, même s'il est sans doute plus difficile de suivre un match sous cet angle de vision qu'en vue aérienne classique. Deuxième atout, cette simulation propose un entraînement complet à toutes les techniques de tir et de passes. Puisque l'on contrôle la puissance du tir, sa direction mais aussi la hauteur de l'envoi, il faudra travailler en solitaire chaque coup de pied. Dans les matchs, le joueur a la possibilité de sélectionner trois niveaux de difficulté, selon qu'il contrôle une, deux ou les trois données précitées. Enfin, ce soft innove également dans le contrôle de la balle, que l'on peut à tout moment laisser à l'ordinateur por le reprendre ensuite. Excellente simulation finalement, à laquelle il ne manque que le jeu à deux. (Disquette Microprose.)

SPORTS DIVERS

Devant l'afflux des simulations de tennis ou de football, nous avons décidé de traiter chacune de ces catégories dans des rubriques bien précises. Restaient des jeux inspirés de différentes activités sportives, sports de combats, multi-épreuves dérivés des* Summer Games *et* Winter Games, *basket-ball, etc. La sélection a été rude. Résultat : voici les meilleurs jeux de sports de l'année 1990 sur consoles et micro-ordinateurs.

Dans le domaine des sports, concepteurs et programmeurs se sont tournés cette année vers des disciplines précises et ont créé des dynamiques autour de quelques thèmes particuliers, au détriment de la richesse légendaire de l'un des domaines micro les plus ludiques et appréciés par le public. Si le football et le tennis, par exemple, ont connu en 90 un essor incroyable, en revanche, des domaines comme la simulation d'arts martiaux ou les multi-épreuves sont en complète récession.
En ce qui concerne le match qui oppose consoles et micros en cette fin d'année, le bilan est relativement équilibré pour notre catégorie. Les consoles offrent des simulations très arcade comme *Super Real Basketball* sur *Megadrive* ou *Super Volley-Ball* sur *PC Engine*. Qualité maximale en matière de graphismes et d'animation, de quoi dérouiller vos manettes...
Côté micro, c'est le domaine des sports de combat qui est le plus représenté, même si la production n'a rien à voir avec celle des années précédentes. Voici donc notre sélection pour les « autres sports » de l'année 1990.
Les combats de karaté ou de kendo fleurissaient encore l'an passé comme autant de grains de sable dans un sac d'entraînement. Cette année, peu de softs, mais des programmes de qualité, développés sur micro, et qui usent de ce fait de la puissance « ordinateur » en matière de réalisme de la simulation.
Budokan offre ainsi un choix de disciplines variées. Après un entraînement sérieux, vous pourrez combattre au nunchaku un karaté man... le pied ! La précision graphique obtenue sur *PC* par ce programme montre bien que la tendance est désormais au réalisme, plus qu'à l'action 100 % boom boom, ce qui a trop longtemps été le cas dans le domaine sportif. *Bruce Lee Lives* et *Oriental Games* misent quant à eux sur la programmation de macros, des enchaînements d'actions que vous mettez en place avant le match. Un excellent moyen d'adapter enfin ses propres exigences à celles du programme. Cette initiative 90 devrait être désormais suivie par tous les programmeurs dans les années à venir.
Dans le domaine des multi-épreuves, on ne retrouve en aucun cas cette année la fécondité des productions 88 ou 89. Fini la grande série des *Games* d'Epyx ; un seul logiciel intéressant a vu le jour en 90, *Track and Field II*, développé sur console *Ninténdo*. Cette « petite » console montre bien ici sa suprématie face aux micros : grâce à la puissance de stockage de sa cartouche, la simulation offre en effet quinze disciplines, toutes très bien traitées et qui allient action et réflexion, trépidation du joystick et stratégie.
Enfin, nous avons sélectionné pour vous l'exceptionnel *TV Sport Basketball*, une simulation qui soigne avant tout l'aspect visuel de la partie. Certes difficile à prendre en main, ce programme est le premier à offrir des sprites de si grande taille, animés avec autant de réalisme. Un logiciel qui enterre graphiquement le déjà fameux *Beach Volley*, même si sa jouabilité est plus délicate.
Pour dégager les grandes tendances, on peut donc dire que le sport micro 90 s'est orienté vers plus de réalisme, ce qui s'est sans doute produit au détriment de sa pluralité. Face aux grands challenges de l'année que connurent le tennis et le football, l'originalité et la richesse de cette catégorie pourtant très ludique a pris un coup de vieux. Espérons que les programmeurs de demain renverseront la vapeur et s'attaqueront de nouveau aux domaines oubliés de cette année, le ski, le base-ball, les multi-épreuves...

Olivier Hautefeuille

Oriental Games

Amiga, Atari STE, Amstrad 6128

type	*arts martiaux*
intérêt	*15*
graphisme	★★★★
animation	★★★★★
bruitages	★★★★
prix	*B*

Intérêt autres machines

Atari STE : 15 / Amstrad 6128 : 15



Aux côtés de *Budokan* et de *Bruce Lee Lives*, *Oriental Games* est la troisième simulation d'arts martiaux de qualité à avoir vu le jour cette année. Là où *Budokan* présentait un choix de disciplines confortable et *Bruce Lives* un scénario captivant, *Oriental Games* innove par la redéfinition complète des actions au joystick et la mise en place de macros. En revanche, son jeu est moins complet que celui de *Budokan*. Vous avez le choix ici entre trois degrés de difficulté, l'option combat simple ou championnat ainsi qu'entre trois disciplines, le kendo (combat au bâton), le kung-fu et le kyo-kushin-kai, deux sports à mains nues. Les combats de cette simulation offrent des animations et des bruitages soignés. Toutefois, les graphismes ne permettent pas toujours d'apprécier la portée des coups aussi précisément que dans *Budokan*. Le meilleur atout de cette simulation réside alors dans la redéfinition du joystick. S'il est possible de décider des positions du manche pour chaque attaque ou parade, le module de création permet également de mettre en place des macros, enchaînement de quatre mouvements (comme dans *Bruce Lee Lives*). Un bon soft, mais inférieur à ses deux concurrents. (Disquette Microstyle.)

Track and Field II

Nintendo

type	*sport multi-épreuve*
intérêt	*17*
graphisme	★★★★★
animation	★★★★★
bruitages	★★★★★
prix	*D*



Voici encore une initiative qui prouve l'efficacité des consoles en matière de simulation sportive. Sur une seule cartouche, *Track and Field II* ne vous propose pas moins de quinze disciplines, qui vont de l'escrime au tir au pigeon, en passant par la perche, le canoë, etc. Pour bien démontrer la qualité de cette simulation, il suffira d'annoncer aux connaisseurs qu'elle surpasse largement la série des *Games* d'Epyx, une référence en la matière. Cette compétition a de plus le mérite de cumuler énergie (pour les courses, les sauts...) et stratégie (pour le tir, l'escrime...), dans le sens où il ne suffit pas de s'affoler sur la manette pour sortir vainqueur des épreuves. Si les logiciels de ce type se sont taris en cette année 90, alors qu'ils fleurissaient encore l'année dernière, c'est à coup sûr que l'on s'est lassé de ce genre pourtant passionnant. Les consoles vont-elles relever le défi en usant de leurs armes habituelles, qualité arcade et surtout grande capacité de stockage ? Espérons que cette fabuleuse initiative aura des émules. En attendant, il est impossible pour les possesseurs de la console *Nintendo* de passer au travers de cette grande simulation, graphiquement simple mais tellement ludique. (Cartouche Konami.)

Super Volleyball

PC Engine

type volley-ball
intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★
prix D



La *PC Engine* se donne à fond sur cette simulation de volley. Mise à part l'absence de musique durant la partie, la réalisation de ce match est excellente. Le terrain est vu de côté, les joueurs sont très grands et le moindre de leurs mouvements accuse un réalisme à toute épreuve. Le jeu est rapide mais jamais flou ou peu précis, tant l'animation est souple et les scrollings bien traités : ils dévoilent la partie du terrain où se passe l'action. La précision des tirs et des effets donnés au ballon ne souffrent d'aucun reproche. Le contrôle de vos actions passe par l'emploi de deux boutons de tir, l'un pour frapper la balle, l'autre pour sauter. Le jeu est si réaliste qu'il prend en compte votre placement par rapport au ballon pour décider de l'angle de renvoi. La richesse des coups est alors décuplée. Pas moins de quatre possibilités d'engagement, des smashs et des roulés-boulés à vous couper le souffle, en bref, toutes les qualités de l'arcade « console » au service de la simulation. Un bon exemple pour comprendre que le domaine sportif s'arrange au mieux des possibilités techniques excellentes des consoles puissantes. Voici un titre qui doit figurer dans la ludothèque des possesseurs de *NEC PC Engine*. (Cartouche System V.)

Budokan

PC, Amiga, Megadrive

type arts martiaux
intérêt 16
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★
prix C

Intérêt autres machines
Amiga : 16 / Megadrive : 18



Alors que l'on était depuis longtemps saturé par les simulations d'arts martiaux, cette année 90 aura marqué un très net ralentissement de la production combat sur micro. Aux côtés de *Bruce Lee Lives* et d'*Oriental Games*, *Budokan* est le seul soft intéressant à avoir vu le jour l'an passé. Cette simulation n'apporte en fait rien de nouveau. Seulement muni d'une qualité toujours plus poussée et d'un choix de disciplines impressionnant, *Budokan* est un hit qui profite bien de cette baisse de production. Première constatation, le résultat graphique de cette simulation est vraiment superbe sur *PC VGA*. Les mouvements sont précis, les sprites très grands évoluent dans des décors réalistes aux effets de matières et d'ombrages savants. Le joueur va s'entraîner à plusieurs disciplines distinctes, dont le karaté et l'impressionnant nunchaku. Lorsqu'il contrôle parfaitement les nombreux coups et parades, votre héros entame les tournois. Il est possible alors de mélanger les différents arts martiaux, d'attaquer au bâton un karatéka ou encore de lancer son nunchaku dans les pieds de votre adversaire désarmé. Disponible sur *Megadrive*, *Budokan* est vraiment superbe sur console. (Disquette Electronic Arts.)

Bruce Lee Lives

PC tous écrans

type arts martiaux
intérêt 17
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★
prix C



Parmi les rares softs de combat développés en cette année 90, *Bruce Lee Lives* est sans doute le hit des hits, celui qui parvient tout juste à détrôner l'excellent *Budokan*. Plutôt que de proposer plusieurs disciplines comme son confrère de ring, ce programme ne concerne que le karaté. Le joueur va s'entraîner contre un sac de sable et y travailler les seize techniques de coups de poing et de coups de pied prévus. Les mouvements sont très beaux, et l'animation n'est jamais saccadée, même si l'on possède un *PC* de petite puissance. Initiative intéressante, une attaque « macro » pourra être programmée dans la salle d'entraînement. Il s'agit en fait de mémoriser un enchaînement de trois coups, par exemple, pas en avant, coup de pied tournant et retraite. Cette option apparaît pour la première fois dans ce type de simulation. Très efficace et ludique, espérons qu'elle sera plus développée encore dans les prochains combats micro. Enfin, *Bruce Lee Lives* use d'un vrai scénario, à savoir que vous mènerez ici une suite de combats contre la mort, ce qui se révèle plus motivant que les offensives sur ring de *Budokan*. Une très bonne simulation à ne pas manquer. (Disquette Software Toolworks.)

TV Sports Basketball

Amiga

type basket-ball
intérêt 16
graphisme ★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★
prix C



TV Sports Basketball est à coup sûr un logiciel original. Plus que tout autre chose, c'est sa mise en scène qui impressionnera le joueur. Fidèle à son image, Cinemaware développe ici un jeu très visuel. L'action semble suivie par une caméra. Les mouvements des joueurs sont superbes. Gros plans sur l'action, phases intermédiaires de présentation, l'*Amiga* est ici au mieux de sa forme. La stratégie de la mise en place de votre prochaine partie est de même convaincante. Beaucoup d'options, notamment en ce qui concerne la difficulté du jeu, permettent au sportif d'adapter la partie à ses capacités. Lors du combat, on notera aussi quelques initiatives intéressantes, comme ce témoin qui vous indique en temps réel le pourcentage de chance de chaque passe. S'il est beau visuellement, en revanche, *TV Sports Basketball* n'est pas facile à prendre en main, pas très jouable à court terme. Impossible de lancer l'offensive sans avoir lu et relu la notice, sans avoir passé de longues heures à louper des passes, des tirs. N'espérez pas profiter de cette partie dans les premiers temps. Mais si l'on s'accroche, quel pied ! Un très bon titre, original mais difficile. (Disquette Cinemaware.)

Super Real Basket Ball

Megadrive

type basket-ball
intérêt 15
graphisme ★★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★★★
prix D



La *Megadrive* commence à offrir une honnête collection de simulations sportives, couvrant les princiaux genres. Ce simulateur de basket joue la carte du réalisme, offrant la possibilité de sélectionner son match et de positionner les joueurs sur le terrain. Mais, comme toujours sur console, le côté ludique n'est pas oublié pour autant : le jeu est rapide et passionnant. Le plaisir du joueur est encore renforcé par une bonne réalisation graphique et sonore. Comme c'est généralement le cas dans les baskets sur console, les programmeurs se sont même offert le luxe de réaliser des gros plans sur un ou deux joueurs lors de certains tirs ou de l'engagement. Ce changement de point de vue, véritable suivi caméra, dynamise le jeu. Au chapitre des reproches, on peut déplorer que l'animation des joueurs ne soit pas un peu plus fluide et que le grand nombre de joueurs par équipe rende parfois le jeu confus. Mais il s'agit d'un défaut qu'il était difficile d'éviter. Pour le reste, il n'y a vraiment rien à redire : c'est du beau travail. Une très bonne simulation sportive, peut-être pas assez exceptionnelle pour convertir les réfractaires mais qui fera le bonheur de tous les amateurs de sport pixélisé. (Cartouche Sega.)

ACTION/RÉFLEXION

Tetris *est l'exemple même du jeu d'action/réflexion qui non seulement met vos petites cellules grises à contribution mais aussi exige des réflexes et des nerfs à toute épreuve. Les graphismes de ce type de programme sont souvent d'une pauvreté affligeante mais cela n'a aucune importance tant leur principe est passionnant. Attention : une fois que vous serez lancé, vous n'aurez plus une minute de répit.*

Les jeux d'action/réflexion existent depuis longtemps et bien des joueurs se souviennent encore du génial *Zenji* sur *Atari XL* et *C64*. C'est depuis le triomphe de *Tetris* que ce genre est devenu très populaire. Deux ans après sa sortie, *Tetris* règne encore sur cette catégorie. Pour s'en convaincre, il suffit de constater que dans notre sélection nous avons les versions *Nintendo* de ce classique, ainsi que deux remakes : *Welltris* et *Block Out*.
Ce type de jeu s'adresse à des joueurs complets, capables de réfléchir rapidement et disposant d'excellents réflexes. Généralement, vos réflexes sont sollicités lorsque la vitesse de défilement s'accélère, comme dans *Tetris* et ses clones, ou dans *Klax*. Dans *Puzznic*, il faut réagir très rapidement en raison du peu de temps dont vous disposez pour terminer un tableau, et, dans *Pipemania*, c'est le liquide qui s'écoule dans la tuyauterie qui vous met la pression. Dans tous les cas, la constante de ce type de programmes, c'est le stress qu'ils engendrent. Il faut avoir les nerfs solides pour garder la tête froide au fur et à mesure que la tension augmente.
Dans cette catégorie, les micros l'emportent nettement sur les consoles. Les jeux d'action/réflexion sont typiquement des programmes micros et les plus grands succès du genre ont été développés sur ces machines. D'autre part, une comparaison entre les versions micro et console ne s'impose pas, dans la mesure où l'intérêt de ce type de jeu repose uniquement sur le concept et que le graphisme et l'animation sont généralement réduits à leur plus simple expression. Mais le principal avantage des versions micro sur leurs concurrentes repose sur la possibilité de sauvegarder ses scores. En effet, ces programmes sont vraiment des jeux à scores et le désir d'améliorer ses performances est particulièrement stimulant. Sans sauvegarde des scores, on se lasse plus rapidement des programmes de ce type. Chaque console dispose de quelques titres passionnants, mais c'est sur micro que vous trouverez le plus large éventail de jeux d'action/réflexion.

Alain Huyghues-Lacour

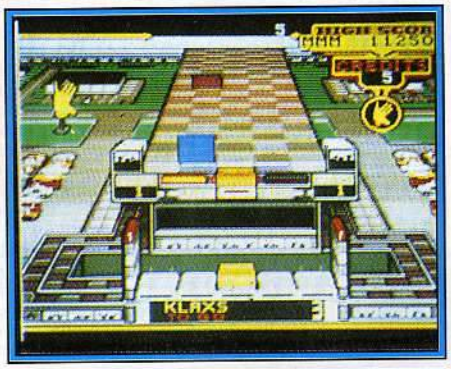
Klax

Megadrive, PC Engine, Lynx, Atari ST, Amiga

intérêt 17
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★
prix D

Intérêt autres machines

PC Engine : 16 / Lynx : 17 / ST : 16 / Amiga : 16



Cet excellent jeu d'action/réflexion d'Atari Games s'inscrit dans la lignée du célèbre *Tetris*. Des tuiles de couleur arrivent sur un tapis roulant et vous devez les disposer de manière à réaliser des figures. Plus les figures formées sont complexes, plus elles rapportent de points, aussi est-il préférable de rechercher des diagonales et les figures de plus de trois pièces. A l'instar de *Tetris*, ce programme a fait l'objet de conversions sur presque tous les formats. Les versions *Amiga* et *ST* sont fort bien réalisées, mais elles présentent un niveau de difficulté assez élevé en raison de la rapidité de défilement des pièces. Les versions *PC Engine* et *Megadrive* sont également très réussies et elles offrent encore une meilleure jouabilité que les précédentes. En outre, la version *Megadrive* offre l'avantage de permettre à deux joueurs de s'affronter, comme dans le jeu d'arcade. Cette option est particulièrement plaisante dans la mesure où l'on peut vraiment influer sur la partie de son adversaire, ce qui est l'occasion d'affrontements très excitants. Pour finir, la version *Lynx* est également très réussie, tant en ce qui concerne la réalisation que la jouabilité. (Disquette, carte et cartouche Tengen.)

Puzznic

CPC, PC Engine, Game Boy

intérêt 17
graphisme ★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★
prix B

Intérêt autres machines

PC Engine : 17 / Game Boy : 16



Délaissant pour une fois les shoot-them-up spectaculaires, Taito a réalisé un jeu d'action/réflexion pour les salles d'arcade. Le principe est on ne peut plus simple : vous devez faire disparaître les blocs de couleur que renferme chaque tableau. Il suffit que plusieurs blocs de même couleur entrent en contact pour qu'ils disparaissent, mais il faut impérativement les déplacer selon un ordre précis si on ne veut pas se retrouver bloqué. Cela n'est pas toujours évident et il faut bien réfléchir avant de jouer, car chaque tableau est truffé de pièges. Faites vite car le temps vous est compté ! Dans les niveaux supérieurs, vous devez également emprunter des plates-formes mobiles et déplacer des pièces très rapidement, ce qui exige beaucoup d'habileté. Les versions *PC Engine* et *CPC* sont fidèles au jeu d'arcade et aussi passionnantes l'une que l'autre. En revanche, la version *Game Boy* présente des tableaux différents qui sont nettement plus faciles que les originaux. D'autre part, vous disposez d'un temps illimité pour résoudre chaque problème, ce qui ôte un peu de piquant au jeu. Enfin, il est beaucoup plus difficile de visualiser le jeu en monochrome. (Disquette Ocean, carte Taito, cartouche Taito.)

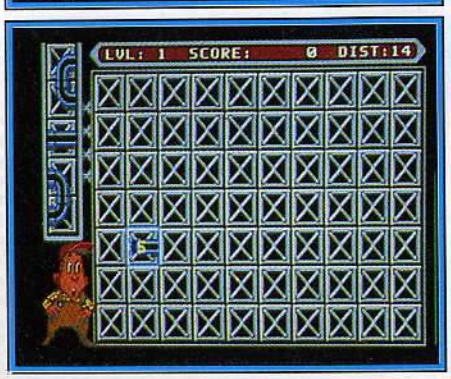
Pipemania (Pipe Dream)

PC, Atari ST, Amiga, Game Boy

intérêt 18
graphisme ★★★★
animation –
bruitages ★★★★
prix C

Intérêt autres machines

ST : 18 / Amiga : 18 / Game Boy : 16



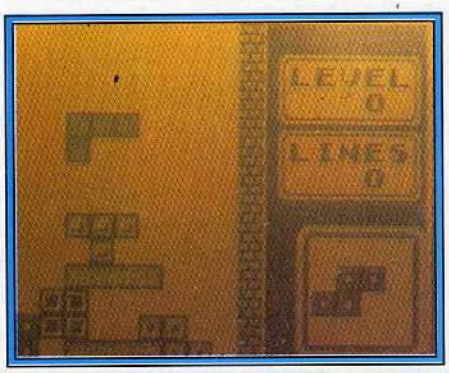
***Pipemania* est indiscutablement l'un des jeux d'action/réflexion les plus excitants de l'année. Le principe est très simple : à l'aide de différentes pièces, vous devez construire la tuyauterie la plus longue possible. L'eau se met à couler dans les tuyaux au bout d'un certain temps et le jeu s'arrête lorsqu'elle atteint la fin du circuit. Cela met vraiment la pression, il faut absolument garder son sang-froid. Les choses se compliquent encore dans les niveaux supérieurs, avec la présence d'obstacles et surtout de tuyaux à sens unique, ce qui vous posera bien des problèmes. *Pipemania* présente plusieurs variantes, y compris une option deux joueurs, ainsi qu'un système de codes qui évite de tout reprendre depuis le début à chaque nouvelle partie. Voilà l'un des jeux les plus stressants qui soient, mais il est presque impossible de s'arrêter une fois que l'on met le doigt dans l'engrenage. Les versions *PC, ST et Amiga* sont quasiment identiques. La version *Game Boy* (rebaptisée *Pipe Dream*) est très proche des précédentes, mais elle souffre un peu de la petite taille des pièces, qui rend le jeu difficilement lisible. Quelle que soit la version, voici un programme indispensable. (Disquette Empire, cartouche Nintendo.)**

Tetris

Game Boy, Nintendo 8 bits

intérêt 19
graphisme ★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★★★
prix B

Intérêt autre machine
Nintendo 8 bits : 17



Ce programme qui nous vient de l'Est est incontestablement le jeu le plus marquant de ces dernières années. La recette est efficace : un concept simple, de la réflexion, ainsi que des réflexes à toute épreuve quand la vitesse s'accélère. Ce programme génial fait enfin son apparition sur la console *Nintendo*, mais aussi sur le *Game Boy*. La version *Nintendo 8 bits* est particulièrement laide, avec de médiocres graphismes et des couleurs aussi tristes qu'un matin d'hiver en Sibérie. Mais cela est vraiment secondaire dans un programme comme celui-ci. Le concept du jeu est suffisamment fort et prenant pour ne nécessiter aucun effet spectaculaire et, du moment que la jouabilité est parfaite, c'est une réussite. En revanche, la version *Game Boy* est sans doute la meilleure à ce jour. En effet, elle présente la particularité de pouvoir se jouer à deux en connectant deux machines. Contrairement à la version arcade, il ne s'agit pas ici de jouer simultanément chacun sur son tableau ; on a la possibilité d'influer sur le tableau de l'adversaire. En effet, chaque fois que vous faites disparaître une ligne, votre adversaire en récupère une, ce qui pimente beaucoup le jeu. (Cartouche Nintendo.)

Rock'n Roll

Amiga

intérêt 16
graphisme ★★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★★
prix C



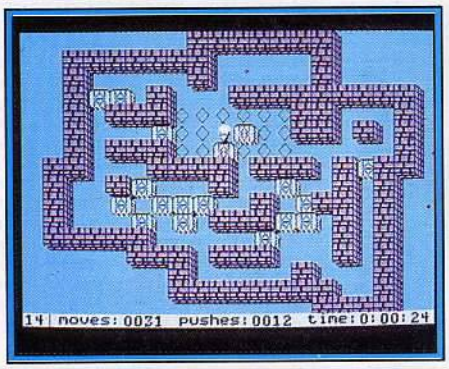
Ce programme de Rainbow Arts ne manque pas d'originalité, car il fait autant appel à l'habileté qu'à la réflexion. Vous dirigez une boule à travers trente-deux niveaux truffés de toutes sortes de pièges. Il faut se déplacer avec beaucoup de précision pour passer des barrières d'énergie, des passerelles étroites, des zones de glace, ou encore pour éviter des flaques d'acide. De plus, il convient de se méfier tout particulièrement des aimants et des ventilateurs qui prennent un malin plaisir à vous précipiter dans le vide. Heureusement, le mode de contrôle à la souris est fort précis. En revanche, il vous faut également résoudre de nombreux problèmes pour progresser dans les niveaux. Par exemple, vous devez disposer des clefs de couleur qui correspondent aux nombreuses portes qui vous arrêtent dans votre progression. De manière générale, vous devez explorer chaque recoin d'un niveau, mais il faut souvent suivre un ordre précis. De plus, vous devez récupérer de l'argent afin de pouvoir acheter différents équipements indispensables, ainsi qu'un parachute qui peut vous sauver la mise en cas de chute. *Rock'n Roll* bénéficie d'une réalisation très soignée, ce qui est rarement le cas pour les jeux d'action/réflexion. (Disquette Rainbow Arts.)

Sokoban

PC Engine, Megadrive

intérêt 16
graphisme ★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★★
prix D

Intérêt autre machine
Megadrive : 16



Ce programme vous fera réaliser que le métier de déménageur est réservé aux intellectuels. En effet, votre travail consiste à placer des caisses sur des emplacements déterminés à l'avance et vous vous rendrez compte tout de suite que c'est un véritable casse-tête. Vous pouvez seulement pousser les caisses, mais encore faut-il avoir la possibilité de passer derrière, ce qui n'est pas toujours évident dans la mesure où les salles présentent de nombreux coins. D'autre part, il n'est pas possible de pousser plus de deux caisses à la fois, ce qui ne vous simplifie pas non plus la vie. Alors il faut bien réfléchir avant de faire le moindre mouvement, car on se retrouve très facilement bloqué, mais heureusement vous n'êtes pas limité par le temps. Une fois que vous vous retrouvez bloqué, vous avez le choix entre deux possibilités : la première consiste à reprendre le tableau depuis le départ ; la seconde, beaucoup plus originale, vous permet de revenir en arrière pour recommencer à partir de n'importe quel moment. Vous appuyez sur le second bouton pour que votre personnage refasse ses mouvements à l'envers. Les versions *PC Engine* et *Megadrive* ne présentent pas de différences notables. (Carte Media Rings.)

Welltris

PC Atari ST, Amiga

intérêt 18
graphisme ★★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★
prix C

Intérêt autres machines
ST : 18 / Amiga : 18



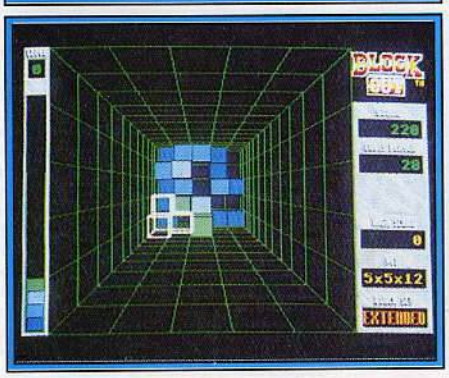
Welltris est l'un des nombreux clones de *Tetris* ; toutefois il convient de préciser que ce programme est l'œuvre d'Alexis Patzhitnov, le génial créateur du *Tetris* original. Comme dans *Block Out*, le récipient est vu de dessus, la ressemblance entre les deux programmes s'arrête là. Cette fois, les pièces sont en 2D et vous les faites glisser le long des parois du récipient. Vous pouvez les déplacer d'un mur à l'autre et les faire pivoter sur elles-mêmes, mais une fois qu'elles atteignent le fond du récipient elles continuent d'elles-mêmes sur leur lancée jusqu'à ce qu'elles rencontrent une autre pièce, ou le bord du récipient. La plupart des pièces sont identiques à celles de *Tetris*, mais quelques-unes, plus complexes, apparaissent de temps à autre. Lorsqu'une pièce ne parvient pas à se loger complètement sur le fond, le mur sur lequel elle empiète est alors condamné pendant un certain temps, ce qui complique franchement les choses. Le concept de ce programme est vraiment original et, contrairement à *Block Out*, il ne s'agit pas d'un simple remake de *Tetris*, mais d'un jeu vraiment nouveau. Les versions *PC, ST* et *Amiga* sont aussi réussies les unes que les autres. (Disquette Spectrum Holobyte.)

Block Out

Atari ST, Amiga

intérêt 17
graphisme ★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★★★
prix C

Intérêt autre machine
Amiga : 17



Ce programme reprend fidèlement le principe de *Tetris*, mais cette fois le récipient est vu de dessus, ce qui complique nettement les choses. En effet, les pièces tournent sur elles-mêmes en tous sens et la 3D multiplie le nombre de combinaisons possibles. Cela implique l'utilisation d'un plus grand nombre de touches, ce qui pose bien des problèmes de prise en main lors des premières parties. Tout s'arrange une fois que l'on commence à maîtriser ce mode de contrôle et on se prend totalement au jeu dès cet instant. De plus, *Block Out* vous permet de modifier la plupart des paramètres de jeu. Tout d'abord, il est possible de modifier la largeur du récipient, ainsi que sa profondeur. D'autre part, vous avez le choix entre trois jeux de pièces, dont les plus simples sont identiques à celles de *Tetris*, tandis que les plus complexes partent dans tous les sens. Ces dernières augmentent nettement le niveau de difficulté, car c'est un véritable casse-tête pour les disposer correctement. Suivant l'exemple de *Tetris*, après avoir fait ses débuts sur micro, *Block Out* est ensuite passé dans les salles d'arcade. Les versions *ST* et *Amiga* sont identiques. (Disquette California Dreams.)

WARGAME

Les Wargames sont souvent mal considérés : nombreux sont ceux qui pensent encore que les jeux hautement sophistiqués sont réservés à un petit groupe de spécialistes, passionnés d'histoire, amateurs de conflits napoléoniens. Il n'en est rien. Notre sélection vous fera découvrir — ou redécouvrir — une palette de logiciels très ludiques, qui ont obtenu au cours de l'année 1990 un grand succès. **Full Metal Planet, Omega** ***ou*** **Austerlitz** ***font partie des jeux que tous les amateurs de micros doivent connaître. Quant aux possesseurs de consoles, qu'ils ne se désespèrent pas : les cartouches existent, mais en japonais... A quand les traductions ?***

Armada

Amiga, Atari ST, PC

type — *wargame naval*
intérêt — *14*
graphisme — ★★★★
animation — *–*
bruitages — *–*
prix — *B*

Intérêt autres machines
Atari ST : 14 / PC : 14



Armada est un wargame naval basé sur l'aspect stratégique. On peut y jouer contre l'ordinateur ou contre un adversaire humain. Différentes options permettent d'adapter la difficulté au niveau du joueur. Cette bataille navale offre une représentation 3D agréable et précise. Les différents angles de vue autorisent une visualisation rapide de la position des unités. L'éventail des ordres possibles est très large et témoigne de la richesse du programme au niveau stratégique : déplacement, engagement au combat ou désengagement, changement de tactique, patrouille, transfert de troupes, etc. Cette richesse est encore améliorée par la possibilité de combinaisons de plusieurs ordres. De nombreux facteurs sont pris en compte pour améliorer le réalisme de la simulation. Le principal problème vient de la manière de rentrer ces ordres : il faut utiliser une syntaxe proche des jeux d'aventure, ce qui alourdit le jeu. Il est bien dommage que les programmeurs n'aient pas mis à profit icônes et souris, améliorant du même coup l'ergonomie du programme. Un wargame réservé aux mordus du genre. L'intérêt du jeu est équivalent sur les trois machines mais la version *PC* n'offre que le mode CGA 4 couleurs. (Disquette ARC.)

Harpoon

PC

type — *wargame naval*
intérêt — *14*
graphisme — ★★★★
animation — ★★
bruitages — ★★★
prix — *C*



Harpoon est une bataille navale superbement réalisée. En revanche, le joueur voit son champ d'action limité par la stratégie très complexe mise en œuvre dans les différentes missions. Selon la difficulté choisie, vous contrôlerez une flotte plus ou moins importante (un peu comme dans *Armada*). L'écran se partage en quatre fenêtres, offrant chacune la visualisation d'un endroit ou d'un rapport différent. Ce système permet ainsi de lire d'un seul coup d'œil les informations les plus importantes. Toutes les actions se choisissent à la souris et leur éventail est varié : choix du cap d'une unité, mission de reconnaissance assignée à une escadrille de jets, etc. Les cartes vous donneront la position de chacune des unités et l'aspect géographique de l'environnement. Les actions spéciales (tirs ou naufrage par exemple) sont elles aussi mises en scène en vue aérienne. *Harpoon* se distingue par le réalisme stratégique de sa simulation ainsi que par la beauté et la souplesse de sa mise en image et la qualité de son ergonomie. En revanche, on se sent un peu frustré dans les combats, ceux-ci étant gérés par l'ordinateur sans que le joueur y ait la moindre part. Dommage ! (Disquette PSS.)

Khalaan

Atari ST, Amiga

type — *wargame/commerce/politique*
intérêt — *15*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★
bruitages — ★★★★
prix — *C*

Intérêt autre machine
Amiga : 15

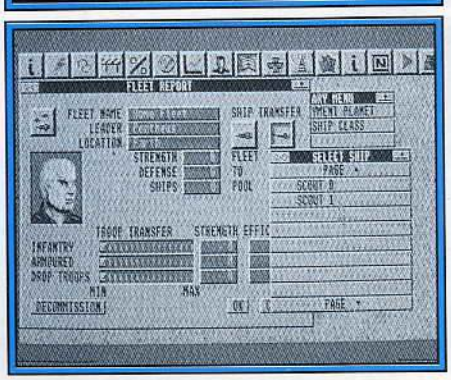


Vous incarnez l'un des quatre califes de Khalaan, opposé dans une lutte sans merci aux trois autres, tandis qu'un cinquième larron, l'envahisseur, va se mêler à cette sarabande infernale. La conquête du pouvoir passe par de nombreux moyens bien différents. Vous pouvez par exemple opter pour la lutte armée et conquérir l'arme au poing des forteresses bien gardées. Ces combats se déroulent éventuellement dans un mode arcade simple mais agréable, tout comme les batailles navales. Le commerce (visite des boutiques, mise en place d'une caravane) a son importance pour accroître vos ressources. La politique n'est pas exclue de cette simulation ; gare aux alliances temporaires, mais aussi aux espions qui tenteront de commettre un attentat, de corrompre une armée ou de recueillir des renseignements. Même la magie trouve sa part si vous mettez la main sur la lampe. Ces riches possibilités permettent à chacun de trouver sa propre stratégie. Les graphismes mi-digitalisés, mi-dessinés, sont superbes et l'ambiance sonore performante. En revanche, l'animation est plus inégale, les accès disques fréquents et les réactions de la souris parfois un peu molles. Un excellent jeu cependant. (Disquettes Chip.)

Imperium

Atari ST

type — *wargame futuriste*
intérêt — *15*
graphisme — ★★★★
animation — *–*
bruitages — ★★
prix — *B*



Imperium est un wargame futuriste ayant pour particularité de ne présenter pratiquement aucun graphisme. Tout se joue grâce à une série d'écrans options sélectionnables à la souris. Ces écrans rappelant un peu ceux de GEM peuvent être à volonté déplacés, rangés dans l'ordre voulu, supprimés, etc. A chaque tour, vous allez prendre des décisions économiques (taxes, impôts, embargo), diplomatiques (alliance, espionnage) ou guerrières (constructions de vaisseaux, mise en place d'armées, attaques, etc.). Vous devrez bien entendu tenir compte de tous les rapports émanant de vos alliés pour prendre vos décisions futures. De son côté, l'ordinateur ne va pas se gêner pour vous mettre des bâtons dans les roues par tous les moyens possibles. La simulation est très « fidèle », le programme sachant gérer un grand nombre de paramètres et faire preuve d'une stratégie de qualité. *Imperium* est tout à la fois très complexe par la richesse de ses possibilités et très simple par son maniement (gestion tout souris, multifenêtrage, graphisme très clair, notice en français). Ce wargame futuriste saura séduire tout autant l'amateur éclairé que le néophyte. (Disquette Electronic Arts.)

North and South

Amiga, Atari ST

type — *wargame/action*
intérêt — *14*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★
bruitages — ★★★★★★
prix — *C*

Intérêt autre machine
Atari ST : 14



North and South vous invite à revivre la guerre de Sécession, sur fond de décors à la Blueberry. La superbe présentation animée suffit à vous mettre dans l'ambiance. Infanterie, cavalerie et canons sont déplacés sur la carte à la souris. Des combats ont lieu lorsqu'une unité pénètre dans un territoire détenu par l'adversaire. Ces combats se déroulent sur un mode mi-arcade, mi-stratégie et sont joliment traités : graphismes clairs, bruitages réalistes et burlesques dans l'esprit de la BD. Les attaques du train et des forts adoptent une perspective latérale plus classique mais ne le cèdent en rien au niveau de la réalisation graphique et sonore. *North and South* souffre cependant d'une réelle faiblesse au niveau du scénario et surtout de la trop faible force stratégique de l'ordinateur. Une fois que l'on maîtrise bien l'usage des canons, on gagne à coup sûr. En fait, le programme ne révèle tout son intérêt que face à un autre adversaire humain. Ce n'est qu'alors que la résistance sur le champ de bataille, la stratégie d'attaque du train qui transporte l'or de l'adversaire, la défense des forts ou la guerre contre les Indiens prennent toute leur ampleur. Les différentes versions sont équivalentes. (Disquette Infogrames.)

Prince

Atari ST

type — *wargame*
intérêt — *15*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★
bruitages — ★★★
prix — *C*



A la tête de leurs armées respectives, deux princes s'affrontent dans un combat sans merci pour la conquête du pouvoir total. Ce wargame médiéval va vous permettre d'affronter l'ordinateur ou un autre joueur (si toutefois vous disposez de deux machines et d'un câble null modem). *Prince* est un wargame original qui présente une nouvelle approche du genre. L'ergonomie de jeu est très soignée. Toutes les actions (déplacements, combats, etc.) s'effectuent à la souris, ce qui apporte un grand confort d'utilisation. Cette simplicité, qui saura séduire le novice, ne s'est pas faite au détriment de l'intérêt de jeu, loin de là. De nombreux facteurs sont pris en compte par le programme dans ses calculs et celui-ci se montre d'ailleurs un redoutable adversaire bien difficile à battre. La réalisation n'appelle aucun reproche particulier. Les graphismes rappellent ceux de *Populous* et les effets de zoom apportent une certaine variété dans la mise en images. Les bruitages sont plus restreints, mais cela se révèle de peu d'importance dans ce type de jeu. Un bon wargame qui renouvelle l'intérêt du genre et conviendra aussi bien aux novices qu'aux habitués des grandes batailles. (Disquette ARC.)

Omega

Amiga, PC

type — *création de chars de combat*
intérêt — *17*
graphisme — ★★★
animation — ★★★
bruitages — ★★
prix — *C*

Intérêt autre machine
PC : 17



Omega est un wargame gouverné par un concept original. Au lieu de diriger votre tank dans les batailles, vous allez lui apprendre à se débrouiller tout seul grâce à l'intelligence artificielle. Côté engin, vous disposez d'un éventail de dix modèles, que vous pourrez compléter d'accessoires supplémentaires en fonction de votre budget. Vous l'instruirez grâce à un langage simple dérivé du Basic et du Pascal. Vous possédez déjà des modules tout prêts : chercher un ennemi, tirer dessus, etc., mais vous serez amené à affiner la programmation pour combattre des ennemis plus intelligents. De cette manière, votre tank sera alors à même de choisir ses cibles, de contourner les obstacles au lieu de leur tirer dessus, de réparer les dommages ou même de rompre le combat s'il commence à tourner mal. Les simulations en situation se font sur le terrain de votre choix. Vous pourrez observer le combat selon le point de vue des différents antagonistes ou à partir d'un mode satellite plus rapide. Si tout va bien, il sera temps de passer les tests d'évaluation qui consistent en une série de dix combats différents. La réalisation est très moyenne mais le jeu est passionnant. Pas de différence entre les deux versions. (Disquette Origin.)

Full Metal Planete

Atari ST

type — *wargame/stratégie*
intérêt — *18*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★
bruitages — ★★★★
prix — *C*

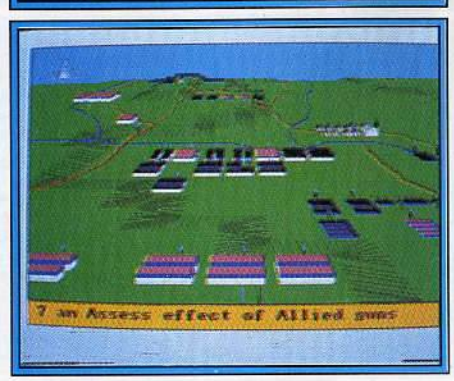


Full Metal Planete est la version informatisée du jeu de plateau du même nom, combinant exploration, ramassage de minerai et wargame aux vastes possibilités. Le jeu accepte de deux à quatre joueurs, humains ou informatisés. Les adversaires-ordinateur sont variés, utilisant chacun une stratégie propre, mais tous se montrent redoutables. Outre la variété des engins, des modes d'attaque (on peut détruire mais aussi capturer un engin adverse) ou des conditions de victoire (prise de la base ennemie ou stock supérieur de minerai), l'univers est soumis à l'influence de grandes marées qui modifient en permanence la carte des terres émergées et donc les déplacements des véhicules terrestres et maritimes. L'ergonomie est excellente, le jeu se jouant très facilement à la souris. Le terrain est vu du dessus mais complété d'une superbe impression de relief. Animation et bruitages sont aussi d'un bon niveau. *Full Metal Planete* s'avère absolument passionnant et l'on ne peut résister à l'attrait d'une partie supplémentaire pour tenter une nouvelle stratégie. L'ordinateur est vraiment très fort et de nombreuses parties seront nécessaires avant que vous puissiez le battre. (Disquette Infogrames.)

Austerlitz

Amiga

type — *wargame*
intérêt — *16*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★
bruitages — –
prix — *D*



Les grandes batailles napoléoniennes ont toujours attiré les créateurs de wargames. Aussi la grande bataille d'Austerlitz se devait-elle d'en faire partie. *Austerlitz* modernise un certain nombre de points par rapport au mode de déroulement des wargames plus classiques. Tout d'abord, le terrain est représenté en trois dimensions, ce qui apporte un réalisme plus important. Cette représentation 3D est d'ailleurs excellente, en particulier au niveau de la clarté, ce qui est loin d'être facile dans ce type de jeu. Le réalisme de la bataille est renforcé par le déroulement en temps réel. De même, les ordres (déplacement des unités, attaque, retraite, maintien d'une position, etc.) demandent un certain temps à être transmis. Ils peuvent être mal interprétés ou même tout simplement ignorés dans certains cas. Vous allez suivre la bataille depuis votre quartier général. En conséquence, vous ne pourrez apercevoir qu'une partie du terrain. Pour le reste, vous devrez vous fier aux rapports de vos généraux. *Austerlitz* est un excellent wargame qui s'adresse surtout aux joueurs confirmés. La notice en français est bien faite et s'accompagne d'une carte du champ de bataille. (Disquette PSS.)

RÉFLEXION / STRATÉGIE

Peu de réelles innovations dans l'univers des jeux de réflexion/stratégie cette année. Les jeux d'échecs s'améliorent toujours et deviennent enfin capables de réellement faire progresser les débutants. Les amateurs de bridge découvriront avec plaisir* Bridge Player 2150 Galactica. *Quant aux possesseurs de consoles, ils peuvent déjà jouer sur les incontournables* Tetris *et* Populous *et découvriront très bientôt* Sim City. *Bref, tout va bien...

Alors que l'année 89 avait été particulièrement riche en nouveautés originales (*Archipelagos*, *Bombuzal* et surtout *Populous* et *Sim City*), 1990 semble marquer un peu le pas. Seul *Tower of Babel* est réellement novateur. Outre la perfection de sa représentation 3D surfaces pleines, ce logiciel ravira les amateurs de casse-tête. Une fois que l'on en a bien assimilé les subtilités, il vous plonge dans un univers prenant dont il est bien difficile de s'échapper.

En revanche, les grands classiques ont été bien servis. *Bridge Player 2150 Galactica* est le premier programme de bridge sur micro capable de bien jouer, et cela à toutes les phases du jeu. De plus, son cours de bridge intégré est bien fait et très didactique. Toutes ces qualités font d'autant plus regretter la médiocrité de sa réalisation graphique et de son ergonomie.

Les échecs, le maître-jeu de réflexion, n'ont pas été oubliés non plus avec *Chess Champion*, qui est une version améliorée de *Chess Player 2150*, déjà gagnant du championnat anglais des logiciels d'échecs sur micro en 1989. Cette dernière version est encore un peu plus forte, ce qui le place très bien face aux machines d'échecs dédiées, seules les plus coûteuses marquant une nette différence. Mais, surtout, il est le premier à proposer de vrais niveaux pour débutants, ce qui est capital pour pouvoir s'adapter à tous les types de joueurs.

Les consoles commencent à se pourvoir aussi en jeux de stratégie. Pour l'instant, ce sont principalement des jeux d'action / stratégie (type *Tetris*) mais la *Megadrive* vient de se doter de *Populous* (jeu en solitaire uniquement). De plus, *Sim City* ne devrait pas tarder à être adapté et *Populous* décliné sur d'autres consoles.

Si, en cette fin 90, les ordinateurs offrent le choix le plus large pour les jeux de réflexion/stratégie, la situation pourrait fort bien changer en 91. Un dernier mot pour parler de *Powermonger* qui se rapproche un peu de *Populous* et risque d'en faire craquer plus d'un à sa sortie.

Jacques Harbonn

Oil Imperium

Atari ST, Amiga

type — *stratégie/commerce/action*
intérêt — *16*
graphisme — ★★★★
animation — ★★★
bruitages — ★★★
prix — *C*

Intérêt autre machine
Amiga : 16

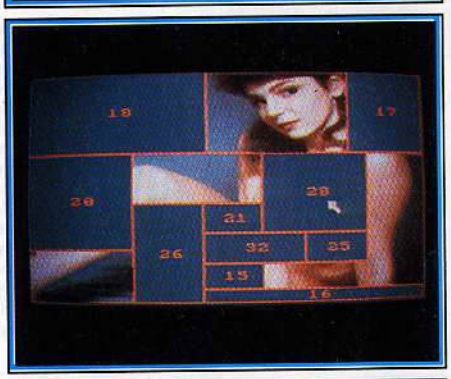


Cette bataille économique a pour point de mire un sujet d'actualité : le pétrole. Vous allez affronter un à trois autres joueurs dans une guerre sans merci où les enjeux sont variés : ruiner les autres joueurs, être le plus riche, parvenir à un certain capital, ou posséder 80 % de l'ensemble des sites pétroliers. *Oil Imperium* mêle habilement stratégie et actions. Il faudra savoir choisir les terrains rentables, prévoir le stockage du pétrole, vendre au meilleur cours et n'accepter que les contrats intéressants. Mais vous devrez aussi mettre vous-même la main à la pâte pour forer, construire votre pipeline ou éteindre un incendie. Ces petits jeux d'arcade sont simples mais assez bien réalisés et dynamisent l'action. Différents événements, le plus souvent néfastes, vont perturber votre fragile équilibre. Parfois dus au hasard, ils peuvent aussi être le fait des actions de sabotage commanditées par vos concurrents. C'est alors le moment de faire intervenir les détectives ou vos propres saboteurs. La réalisation d'ensemble est correcte, et quelques petites touches d'humour parsèment le jeu. Une simulation prenante où l'on a vite envie de devenir un magnat du pétrole. (Disquette Reline.)

Centrefold Squares

Amiga

type — *pseudo Othello/strip*
intérêt — *15*
graphisme — ★★★★★★
animation — –
bruitages — ★★★
prix — *C*



Sur fond de superbes créatures déshabillées (les digitalisations sont criantes de vérité), *Centrefold Squares* vous propose une variante originale à *Othello*. Vos onze partenaires sont de niveau très différents et, si la première n'est pas très difficile à battre, les dernières en revanche vous poseront de réels problèmes. Contrairement aux strip-pokers, vous n'allez pas voir les différentes phases du déshabillage mais ôter un à un les rectangles qui obturent l'image. Chaque rectangle contient un chiffre qui constitue la limite à atteindre. En effet la partie s'arrête dès que l'un des joueurs a atteint ce score. Des cases de bonus ou de malus disposées aléatoirement sur le plateau de jeu vont encore compliquer les choses. En fait, la stratégie gagnante à *Othello* (mobilité maximale et gain du centre et des coins) n'est plus de mise ici. Il faut quasiment jouer au coup par coup et surveiller sans cesse le taux d'occupation de votre adversaire. En dernier recours, on dispose même d'un tirage au sort aux effets variés : gain d'un ou deux tours, gain ou perte de points, changement de camp, etc. Un bon programme pour qui veut se décrasser les neurones (et les mirettes !). (Disquette CDS.)

Deflektor II

Amiga

type — *réflexion*
intérêt — *15*
graphisme — ★★★★
animation — ★★★
bruitages — ★★★★★
prix — *C*



***Deflektor II* utilise le même principe de jeu que le premier volet. Vous devez dévier un rayon magique à l'aide de nombreux miroirs afin de réaliser un trajet continu entre le laser-source et la destination. Différents éléments vont compliquer le jeu. Tout d'abord, certains obstacles vont s'opposer au passage du rayon et il vous faudra donc les détruire. Votre source laser ne supporte pas de recevoir son propre rayon, qui lui ferait perdre de l'énergie. Dans certains cas, le chemin ne peut être créé qu'en ayant recours à des « téléporteurs ». Chaque tableau se joue en temps limité et, aux niveaux supérieurs, de petites créatures viennent sans cesse tourner vos miroirs et détruire ce que vous aurez eu bien du mal à établir. La réalisation de ce second volet est bien meilleure. Les sprites des personnages tournent sur eux-mêmes avec réalisme. Les pièges et les sortilèges sont plus subtils et la bande-son très réussie. De plus un mode éditeur vous permet de créer vos propres tableaux, ce qui prolonge d'autant la durée de vie de ce type de logiciel. Un bon programme, à la progression de difficulté bien menée, qui ravira ceux qui aiment se creuser les méninges. (Disquette Gremlin.)**

Mindbender

Amiga, Atari ST

type _____ *réflexion*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ ★★★★
prix _____ *C*

Intérêt autre machine
Atari ST : 15



Mindbender vous propose une excellente variante de *Deflektor*. Vous devez déplacer un rayon magique, là aussi en faisant tourner les multiples « déviateurs », de manière à détruire les différents chaudrons qui renferment de l'énergie. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à diriger le rayon vers la sortie pour accéder au tableau suivant. Pour compliquer le toute, de nombreux objets dotés de caractéristiques très différentes parsèment chaque niveau. Les cinquante tableaux du programme vous donneront bien du fil à retordre. La progression de difficulté est bien menée, la barre étant cependant placée un peu haut (le second tableau est déjà difficile). La variété des éléments soutient l'intérêt du jeu. Dès que vous avez terminé un tableau, celui-ci est sauvegardé automatiquement, ce qui évite de toujours devoir reprendre la partie au début. L'éditeur de tableaux intégré vous permettra d'échanger vos créations avec vos amis et de prolonger encore la durée de vie du logiciel. La réalisation est très correcte, tant au niveau des graphismes fins, de l'animation ou des bruitages d'ambiance. L'ergonomie est excellente. Un bon programme qui ravira les amateurs de casse-tête. (Disquette Gremlin.)

Sim City

Amiga, Atari ST, PC, Mac

intérêt _____ *18*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ *C*

Intérêt autres machines
Atari ST : 18 / PC : 18 / Mac : 18



Impossible de ne pas reparler de *Sim City*, cette superbe simulation Tilt d'or 89. Vous allez construire une ville nouvelle et gérer tous les aspects politiques, économiques et sociaux. Peu à peu votre ville s'anime, les voitures circulent sur les routes, les immeubles se construisent, les avions décollent de l'aéroport, et la foule se rend au stade pour voir le dernier match. Les nuisances d'une grande ville ne vont pas tarder à se manifester : embouteillages, manque de transports en commun, pollution, risque d'incendie, criminalité élevée, etc., sans compter les multiples catastrophes peu prévisibles. Prenez les mesures qui s'imposent pour que vos concitoyens soient contents de vous. Vous pouvez aussi choisir de présider aux destinées d'une ville célèbre, quelques mois avant une terrible catastrophe qui va la rayer de la carte en partie ou en totalité. Aurez-vous le temps et les moyens de limiter les conséquences du désastre ? Ce jeu fabuleux qui propose un objectif à la fois non violent et éducatif est encore enrichi d'un éditeur de terrain, désormais disponible. Un programme passionnant à la réalisation sans reproche. Toutes les versions disponibles sont équivalentes. (Disquette Infogrames.)

Populous

PC, Amiga, Atari ST

type _____ *stratégie/wargame*
intérêt _____ *18*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ *C*

Intérêt autres machines
Amiga : 18 / Atari ST : 18



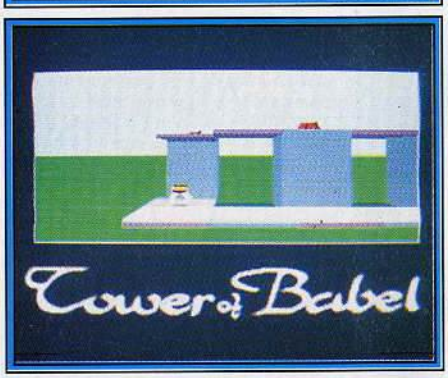
Tilt d'or 89 sur *ST* et *Amiga*, *Populous* se devait d'offrir ses richesses aux possesseurs de *PC*. Rappelons-en le scénario. Vous incarnez un dieu bon opposé dans une difficile lutte d'influence au mauvais dieu. Chacun de vous doit rassembler le plus de croyants possible pour augmenter sa puissance. Pour cela, un seul moyen au début : améliorer les conditions de vie de vos partisans en aplanissant le terrain. Ils vont alors croître et se multiplier comme des lapins. Il est alors temps de former des héros qui défendront vos couleurs et d'enrayer la progression de l'ennemi par des tremblements de terre, raz de marée, marécages et autres gentillesses. Des événements extérieurs peuvent perturber le fragile équilibre à haut niveau. On reste sous le charme de ce petit monde qui mène sa vie plus ou moins tranquillement sous vos yeux. L'ordinateur se montre un adversaire redoutable. La réalisation est sans reproche tant au niveau des graphismes et de l'animation que de la facilité de jeu. La disquette complémentaire, *The Promised Land*, élargit encore l'intérêt du jeu en apportant des graphismes et surtout des stratégies encore plus variées. Un superbe programme. (Disquette Electronic Arts.)

Tower of Babel

Atari ST, Amiga

type _____ *réflexion*
intérêt _____ *19*
graphisme _____ ★★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★
prix _____ *C*

Intérêt autre machine
Amiga : 19



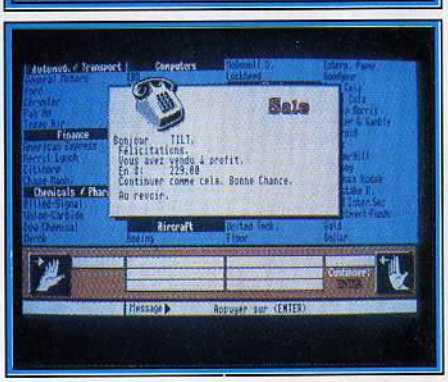
Tower of Babel est le jeu de casse-tête le plus novateur de l'année 90. Dans un superbe univers 3D surfaces pleines très bien rendu, vous contrôlez un à trois robots aux fonctions complémentaires : pousser, prendre ou détruire. Le but de chaque niveau est simple (ramasser des barres d'or et/ou détruire des créatures), mais le moyen d'y parvenir est autrement plus ardu. En effet le monde de *Tower of Babel* est peuplé d'éléments très divers : tourelle de tir ou de rayon répulsif, mines fixes ou à retardement, blocs opaques ou réfléchissants, et bien d'autres encore. Outre la difficulté du trajet lui-même (il faut changer de niveau en utilisant les ascenseurs), vous devrez éviter ces différents obstacles ou les utiliser à votre profit. Il faut analyser soigneusement chaque tableau avant de commencer, pour enchaîner dans un ordre précis les missions de vos robots. Dans certains cas, tout doit être terminé dans le temps imparti et vous devrez avoir recours à la programmation des robots pour qu'ils agissent simultanément. La réalisation graphique est grandiose avec caméras multiples et zoom de grande amplitude, et l'animation étonnante. Un jeu de réflexion incontournable. (Disquette Rainbird.)

Wall Street

Atari ST, Amiga

type _____ *simulation boursière*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ –
bruitages _____ –
prix _____ *C*

Intérêt autre machine
Amiga : 15



Wall Street est un jeu de simulation boursière qui se rapproche suffisamment de la réalité pour que vous en tiriez vraiment des connaissances utiles. D'ailleurs la somme qui vous est allouée au départ dépend de vos réponses aux questions à choix multiples portant sur le domaine boursier. Tous les jours, vous allez prendre connaissance des nouvelles, en envisager les implications et décider des mesures qui s'imposent pour y parer ou au contraire en profiter. Vous pouvez à tout moment voir le cours des valeurs, et l'état de votre portefeuille boursier avec rappel du cours d'achat et du cours actuel. Vous ne disposez que de dix secondes pour les achats et les ventes en Bourse, pour simuler le stress autour de la corbeille. Bien d'autres opérations sont possibles : emprunt à concurrence de la moitié des sommes investies en action, comparaison du portefeuille des différents joueurs, informations boursières diverses et graphiques des fluctuations des cours des différentes actions. La simulation est intéressante et la mise en page claire et assez jolie. En revanche, on peut se demander pourquoi la souris n'a pas été implémentée (notice de jeu en français). (Disquette Magic Byte.)

RÉFLEXION / STRATÉGIE

Lost Dutchman Mine

Atari ST, Amiga

type aventure/stratégie/action
intérêt 16
graphisme ★★★★
animation ★★★
bruitages ★★★
prix C

Intérêt autre machine
Amiga : 16

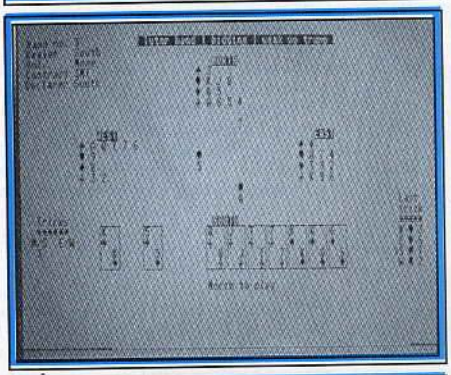


Lost Dutchman Mine vous invite à une ruée vers l'or dans une aventure mêlée d'action et de stratégie. Vous y incarnez un pauvre prospecteur dont le but est de retrouver une fabuleuse mine perdue. Pour la découvrir, soit vous explorerez systématiquement toutes les mines, soit plus intelligemment vous tenterez de mettre la main sur les six morceaux de la carte. Vous allez devoir gérer votre nourriture et votre boisson, pêcher pour manger, tamiser pour accumuler un peu d'or, et explorer les mines et les cavernes. De retour à la ville, vous pourrez même vous livrer à une partie endiablée de poker pour plumer votre adversaire qui vous donnera alors un morceau de carte. Dans les déserts que vous traverserez, il est possible que vous soyez attaqué par des serpents, des Indiens ou des bandits. Si vous avez la chance de capturer un bandit recherché, vous aurez le plaisir de toucher la récompense promise. Lorsque vous serez un peu plus riche, vous serez en mesure d'acheter des mules pour transporter plus d'équipement, ce qui vous permettra des explorations plus longues et plus lointaines. Bien que la réalisation soit moyenne, le jeu est prenant par sa variété. (Disquette Magnetic Images.)

Bridge Player 2150 Galactica

Atari ST

type bridge
intérêt 17
graphisme ★
animation –
bruitages –
prix C

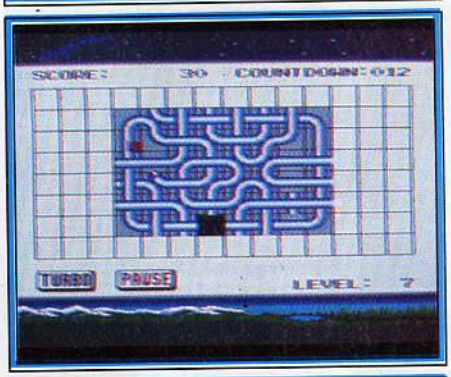


Bridge Player 2150 Galactica est dû à la réunion d'un programmeur et d'une championne européenne de bridge. Non content d'être un excellent programme de jeu, il offre aussi un enseignement didactique. Pour l'apprentissage, le logiciel vous propose cent mains de difficulté croissante qui vous initieront en douceur à toutes les subtilités des annonces et des squeezes. Les annonces ou cartes mal jouées seront refusées et vous pourrez éventuellement faire jouer le programme à votre place. Pour le jeu classique, le programme se charge de la gestion des trois autres joueurs. Les donnes peuvent être entrées manuellement (très utile pour les problèmes qui disposent en outre de la recherche du meilleur coup à partir de la huitième levée) ou tirées aléatoirement. Au niveau du jeu lui-même, le logiciel est sans reproche. Il connaît les conventions d'enchères classiques (Stayman, Blackwood, Gerber, Josephine) et y répond correctement. Pour le jeu de la carte, il se débrouille tout aussi bien, grâce à sa maîtrise des impasses, de la répartition, du squeeze et du retour au mort. En revanche, l'affichage est indigne du *ST* et l'ergonomie clavier bien peu pratique. (Disquette CP Software.)

Bloodia

PC Engine NEC

type réflexion/action
intérêt 15
graphisme ★★★
animation –
bruitages ★★★★
prix D



Bloodia est l'un des rares jeux de réflexion/action disponibles sur console. Vous allez déplacer des portions de circuit de proche en proche (comme le vieux jeu du pousse-pousse) pour former le circuit complet. Un mode turbo accélérant la vitesse de déplacement du curseur vous fera gagner des points supplémentaires, au prix bien évidemment d'une difficulté accrue. Chaque tableau se joue en temps limité, ce qui ne facilite pas les choses. Ce programme rappelle beaucoup *Diablo* sur *Atari ST* et *Amiga* mais s'avère plus réussi que ce dernier. Les tableaux sont très variés et la progression de difficulté bien menée. Certains sont de véritables casse-tête qui feront fumer vos petites cellules grises, tandis que d'autres tableaux solliciteront plutôt vos réflexes. Le système intelligent de codes donnés après la réussite des tableaux vous évite de toujours recommencer le jeu au début. La réalisation graphique n'a rien d'exceptionnel mais sa clarté facilite le jeu. La bande sonore d'un bon niveau apporte un plus incontestable. Il s'agit donc d'un programme d'autant plus intéressant qu'il comble un manque certain dans le domaine des jeux de réflexion sur console. (Carte Hudson Soft.)

Hoyle Book of Games

Amiga, Atari ST

type jeux de cartes
intérêt 15
graphisme ★★★★★
animation –
bruitages ★★★
prix C

Intérêt autre machine
Atari ST : 15



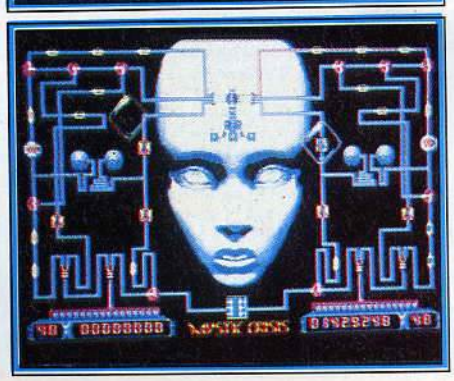
Hoyle Book of Games vous propose cinq jeux de cartes avec leurs variantes éventuelles se jouant contre un ou plusieurs adversaires, et une réussite. A côté du huit américain et du ginrami, on trouve des jeux de cartes peu connus en France tels que le Old Maid, Hearts ou Cribbage. Ces jeux sont intéressants et les règles sont fournies par le programme (en anglais malheureusement). Les adversaires proposés par les programmes sont nombreux et d'une grande diversité, tant au niveau de leur visage (il y a même des animaux, savants à n'en pas douter) que de leur force de jeu. Si certains ne sont pas trop difficiles à battre, les plus forts en revanche vous donneront bien du fil à retordre. La réalisation est d'un bon niveau, les cartes étant très joliment dessinées et bien reconnaissables. L'ergonomie à la souris s'avère aussi très agréable et la « conversation » que vous tiendront vos partenaires renforce le réalisme. On regrettera seulement les temps de chargement vraiment trop longs, d'autant qu'ils ne s'expliquent guère dans ce genre de jeu. Un programme très agréable pour qui aime les jeux de cartes. La version *ST* accepte le monochrome et gère les expandeurs Roland MT-32 et Casio CZ-101. (Disquette Sierra.)

Extase

Amiga, Atari ST

type réflexion/action
intérêt 16
graphisme ★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★★★★
prix C

Intérêt autre machine
Atari ST : 16



Extase vous propose de vous insinuer dans les circuits d'un androïde pour le remettre en état. Pour cela, vous devrez décrasser les circuits pour laisser le libre passage au courant qui pourra se frayer un chemin jusqu'au cerveau. Mais de vilains virus sont à l'affût, prêts à faire sauter les fusibles se trouvant sur leur passage. Vous pourrez les détruire en cliquant dessus, mais il faut alors être très rapide. Vous disposez heureusement d'une usine à fusible qui fonctionne lorsque l'on y amène le courant grâce aux aiguillages. Le temps joue un rôle déterminant dans ce jeu. D'une part, vous ne disposez que d'un nombre limité de charges électriques et, d'autre part, il vous faut terminer avant l'adversaire (humain ou ordinateur) qui s'occupe de l'autre côté. Les huit niveaux dont se compose le programme sont bien échelonnés en ce qui concerne la difficulté. La réalisation est de grande qualité. Le graphisme est agréable et la tête de l'humanoïde s'anime pendant l'action, selon la fonction que vous tentez de réactiver. La bande sonore est superbe, avec une excellente introduction et surtout une étonnante musique interactive en cours d'action. Un programme prenant. (Disquette Cryo.)

DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

GAGNEZ UN AMIGA 2000, UNE CONSOLE ATARI LYNX ET DES CENTAINES DE LOGICIELS...



Jour aprés jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténébres du labyrinthe vous combattrez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin, au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000*.

*même si vous ne délivrez pas la princesse, vous pouvez gagner grace à votre cagnotte.

TAPEZ

36.15

CODE

ZELDA

JEU DE ROLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D

Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez le bon ci-dessous à: 36 15 ZELDA - SUITE 1024, 11 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris.

Nom .....

Prénom ..... Age .....

Adresse .....

.....

855

SUITE 1024 43.38.10.24

HOROMAG C.P N°71 061

Dames Simulator

Atari ST

type ____ *dames françaises*
intérêt ____ *15*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ –
bruitages ____ ★
prix ____ *C*



Dames Simulator est (son nom le laisse présager) un jeu de dames françaises. Le programme est assez complet et respecte toutes les règles. Il offre des niveaux infinis par détermination du temps moyen ou de la profondeur de recherche, la possibilité de jouer les Blancs ou les Noirs (avec retournement du damier), le retour arrière, l'entrée d'une position pour les problèmes et les pendules pour chaque camp. La force du programme est plus que correcte et celui-ci dispose d'une bibliothèque d'ouvertures que l'on peut déconnecter éventuellement. S'il est facile à battre dans les premiers niveaux, il se montre déjà un partenaire honorable avec un temps de réflexion de dix secondes et devient franchement redoutable lorsqu'on lui concède une minute par coup. Le graphisme 3D est bien rendu et la perspective légèrement fuyante facilite la visualisation des pièces. En revanche, l'entrée des coups est bien peu ergonomique. Il faut passer en revue tous les coups possibles pour choisir le sien. Un contrôle direct de la pièce à la souris, comme aux échecs, aurait été le bienvenu. Un bon choix cependant, tant pour le joueur débutant ou occasionnel que pour le joueur de club. (Disquette Infogrames.)

Plotting

Amiga

type ____ *réflexion*
intérêt ____ *16*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ *C*



Plotting est un jeu de réflexion original ne laissant aucune part aux réflexes. Le principe du jeu est simple : vous devez faire disparaître en temps limité un bloc composé de différents dominos. Pour y parvenir, vous projetez un domino contre un autre portant le même symbole. Ce dernier disparaît et vous récupérez celui qui se trouve derrière. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que neuf carrés à l'écran. Il est capital de calculer plusieurs coups à l'avance (ce qui est le propre des vrais jeux de réflexion) pour ne pas vous retrouver bloqué. Un joker vous permettra de continuer mais, attention, leur nombre est limité. La progression de difficulté est bien menée. Si les premiers tableaux sont faciles, en revanche à haut niveau la disposition des briques pose déjà de sérieux problèmes et de nombreux obstacles viennent en plus vous gêner. Le jeu à deux apporte une dimension particulière, votre adversaire récupérant les doublés ou triplés que vous ferez disparaître ! Un éditeur de tableau, très agréable d'emploi, prolonge encore la durée de vie du programme. La réalisation est d'un bon niveau et l'ergonomie parfaite. Un jeu original et passionnant. (Disquette Ocean.)

Hoyle Book of Games II

Amiga

type ____ *réussites*
intérêt ____ *15*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ –
bruitages ____ ★★★★
prix ____ *C*



Ce second volet de *Hoyle Book of Games* ne propose que des jeux en solitaire. L'éventail des réussites proposées est vaste puisque le logiciel en réunit vingt-huit différentes. La plupart sont peu connues mais toutes sont intéressantes. Le « mode d'emploi » de chaque réussite est fourni au sein du programme, en anglais malheureusement. Contrairement à certaines réussites où le facteur chance est prépondérant, celles-ci demandent une stratégie plus ou moins évoluée. Certaines nécessitent même de prévoir plusieurs coups à l'avance. La chance a cependant son mot à dire, ce qui permet de varier les parties. Un certain nombre d'options élargissent le jeu. Deux niveaux de difficulté sont offerts. A la fin d'une partie, on peut revoir les différents coups pour les analyser et déduire les causes de l'échec. D'ailleurs, rien ne vous empêche de rejouer la même distribution pour tenter une nouvelle fois de parvenir au but. Vous disposez même d'un mode autoplay pour laisser le programme jouer à votre place. La réalisation est de qualité. Les cartes sont bien dessinées et très lisibles et la musique et les bruitages agréables. Un bon programme pour amateurs de réussites. (Disquette Sierra.)

Colossus Chess X

PC, Atari ST, Amiga

type ____ *échecs*
intérêt ____ *17*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ –
bruitages ____ ★★
prix ____ *D*

Intérêt autres machines
Atari ST : 17 / Amiga : 17



Après le *ST* et l'*Amiga*, *Colossus Chess X* s'insinue dans les entrailles des *PC*. Le programme propose une visualisation au choix en 2 et 3D. Le mode 3D adopte une perspective agréable. Quatre jeux de pièces sont proposés, certains étant tout à fait originaux. Les options offertes sont très riches : évaluation des positions et affichage de la ligne de recherche, retour arrière complet, estimation de votre ELO par analyse de vos résultats à différentes parties, jeu en aveugle, contexte sonore (musique sous interruption ou synthèse vocale), etc. Le choix des niveaux est vaste (tournoi, courant, Blitz et temps égal). La bibliothèque d'ouvertures est riche et il est possible de la compléter manuellement ou de laisser le programme le faire tout seul. En milieu de partie, le programme est capable de redoutables combinaisons et pratique un jeu positionnel correct. Les finales sont d'un bon niveau aussi. Un excellent programme d'échecs, même s'il n'est pas aussi fort que *Chess Champion*. Les versions *ST* et *Amiga* disposent de meilleurs graphismes et d'un environnement sonore plus riche. En revanche, il existe une incompatibilité partielle sur *ST* avec les anciennes ROM. (Disquette CDS.)

Chess Champion

Amiga, Atari ST, PC

type ____ *échecs*
intérêt ____ *19*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ –
bruitages ____ –
prix ____ *C*

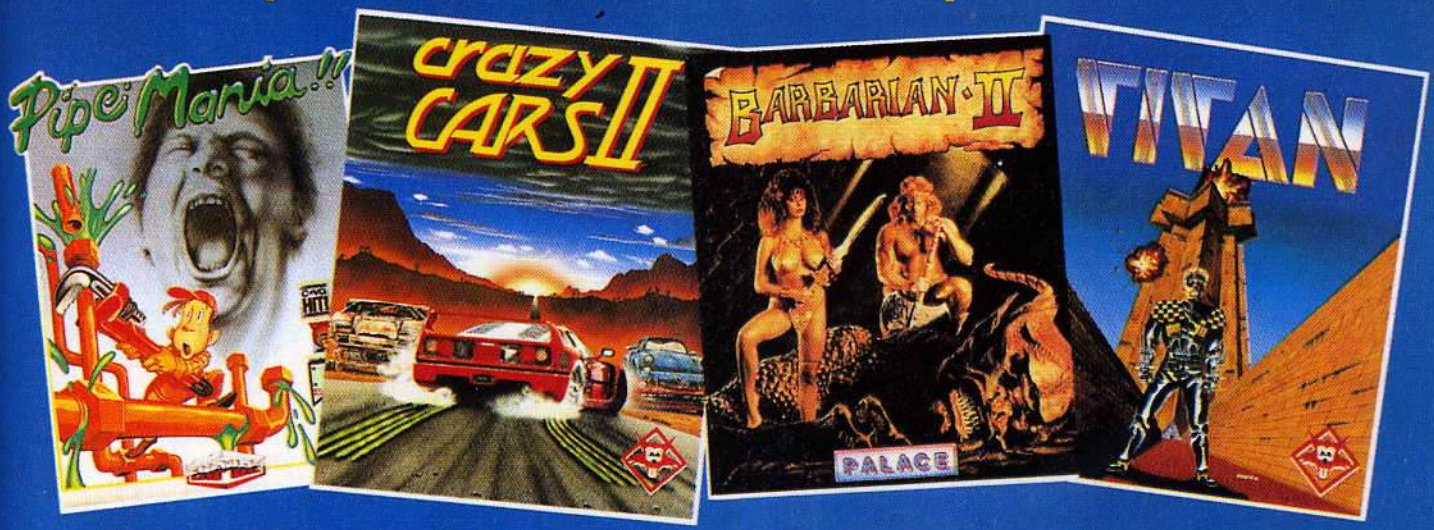
Intérêt autres machines
Atari ST : 19 / PC : 19



Chess Champion est la version améliorée de *Chess Player 2150*, logiciel déjà très performant. L'échiquier est présenté en 2 ou 3D. La perspective 3D est excellente et l'on peut d'ailleurs la modifier. Cinq jeux de pièces sont proposés, certains très originaux. Les graphismes en sont agréables sans être aussi beaux que ceux de *Chessmaster 2100* ou surtout *Battle Chess*. Les options complémentaires offertes sont très riches : évaluation des positions, affichage de la ligne de recherche, évaluation de votre ELO, retour arrière complet, etc. Les niveaux de jeu se scindent en deux groupes, débutant ou fort. Dans les dix niveaux débutants, le programme pratique un jeu plus ou moins faible qui conviendra parfaitement aux joueurs occasionnels. Les niveaux forts sont infinis, grâce au réglage du temps en mode tournoi ou moyenne, plus un mode temps égal. La bibliothèque d'ouvertures est très riche et variée et le programme peut la compléter de lui-même. En milieu de partie, *Chess Champion* est bon tacticien et bon stratège. Les finales sont tout aussi performantes. Un superbe programme qui sait se mettre aussi bien au niveau du débutant que du joueur de première catégorie. (Disquette Oxford Softwork.)

PC.POWER

Une compilation HAUTE TENSION pour votre PC/PS.



Une sélection de jeux dont vous ne pourrez plus vous passer!

PIPE MANIA est un jeu d'arcade d'une grande ingéniosité, simple et génial. Avec PIPE MANIA, vos réflexes sont mis à l'épreuve mais vous devez développer une stratégie.
Un faux mouvement, une simple hésitation et vous serez noyé dans un océan de liquide gluant ...
- PIPE MANIA est un jeu d'arcade "si captivant que celui qui y touche ne peu plus s'en passer" C & VG du 02/89.

- TILT : "Programme génial... un must" Note : 19/20
- Génération 4 : "Pas besoin d'être compliqué pour être GENIAL!"

Le F.B.I. vous confie une mission délicate: démanteler un réseau de flics ripoux impliqués dans un trafic de voitures volées. A bord de la mythique F40 de FERRARI, vous partez à travers 4 états des U.S.A. à la poursuite des renégats. Tête-à-queue, course-poursuite et barrages policiers font de ce jeu un MUST!
ATTENTION!!! Cette course folle en 3D pourrait vous être fatale...

- PARCOURS ROUTIER VERITABLE
- CONDUITE HYPER-REALISTE

Retrouvez le célèbre barbare et la Princesse Mariana dans cette aventure/arcade héroïque. Après avoir juré vengeance, vous partez affronter le sorcier Drax dans son domaine préhistorique. Mais la route sera longue, dangereuse et... parsemée de monstres terrifiants: Larves Géantes, Gnomes de Cave, Bêtes Sauriennes.

- PLUS DE 20 CATEGORIES DE MONSTRES SUR 4 NIVEAUX
- DIFFERENTES ARMES ET COUPS SPECIFIQUES

Plus la peine de présenter TITAN... Retrouvez ,dans sa version intégrale, le plus fantastique casse-briques jamais créé !
La rapidité du scrolling, la qualité des graphismes et la variété de ses niveaux en ont fait une référence. Plus qu'un casse-briques, TITAN est un jeu où vous devrez faire preuve d'ingéniosité. Commencez à y jouer... vous ne pourrez plus vous arrêter !!!

- 80 TABLEAUX - 1er JEU AU MONDE SUR C.D.I.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (SIMO)

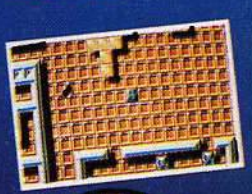




HIGH QUALITY GAMES

TITUS COMPILATIONS





GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

28 Ter Avenue de Versailles. 93200-GAGNY. TEL.: (1) 43 32 10 92

SIMULATEURS DE VOL

Soyons clairs : les simulateurs de vol sont aujourd'hui sublimes ! Et le mot est faible pour décrire la richesse de ces logiciels qui ne pourront, en plus, que s'améliorer davantage. L'augmentation de la puissance et de la rapidité des machines, le savoir-faire toujours plus grand des programmeurs aboutissent à des petites merveilles qui ont pour noms* F29 Retaliator, ESS *ou* LHX Attack Chopper, *le meilleur simulateur d'hélicoptère aujourd'hui disponible...

Toujours en pleine expansion, le parc des simulateurs de vol est particulièrement étoffé cette année. Si l'on note peu d'originalité dans les thèmes abordés — il s'agit toujours des mêmes mises en scène que l'an dernier — la simulation aérienne 90 développe quand même quelques facteurs nouveaux. Ainsi, les avions de combat dédiés aux compatibles *PC* utilisent désormais au mieux les possibilités de ces machines. D'autre part, sur *Amiga* ou *Atari ST*, c'est la dualité arcade/stratégie qui est à l'ordre du jour. Mais, il faut bien l'admettre, seul le *PC* offre un très grand choix de simulateurs. Quant aux consoles, elles ne proposent aucune simulation réelle. Impossible de piloter un jet sur *PC Engine* ou *Megadrive* par exemple !

L'année 90 a donné naissance à deux logiciels particuliers et de grande qualité. *ESS* est un simulateur de navette spatiale qui développe tout autant la simulation (pilotage) que la stratégie (commerce et entretien de satellites). Pour une mise en scène graphique précise, *ESS* séduira pour son pilotage 3D. Un pilotage similaire entoure le scénario d'*UFO*, la soucoupe 90 de Sublogic, père du très grand *Flight Simulator*. Ce programme, très bien réalisé pour peu qu'on l'exploite sur un *PC* haut de gamme, apporte lui aussi un nouveau souffle aux pilotes lassés des missions de vol classiques.

Dernier thème enfin qui s'échappe de la norme aérienne micro, l'acrobatie et les très belles missions de *Blue Angels*. Ce soft vous invite à travailler votre style dans plusieurs scénarios de haute voltige. De très complexes menus d'options permettent au pilote de modifier les composantes de chaque épreuve. Si *Blue Angels* apparaît dans ce challenge comme le seul logiciel d'acrobatie aérienne édité cette année, il ne parvient pas à détrôner l'ancien *Chuck Yeager's*, bien plus fluide et précis. *Falcon*, enfin, se maintient dans ce combat 90. Aussi performant que le plus récent *F29 Retaliator*, il ne baisse les bras que sur *PC*, faute de stratégie très poussée. Voilà pour les domaines autres que le combat classique.

Si maintenant vous cherchez missiles à votre pied, *Tilt* a sélectionné pour vous les huit plus grands simulateurs, le meilleur cru 90. *Battle of Britain* est un logiciel qui mise plus sur l'arcade que sur le réalisme pur de la simulation. Un très bon titre pour les amateurs d'animations souples et ludiques.

Le match est plus serré entre *F19 Stealth Fighter*, déjà nominé l'année dernière mais toujours bien placé, *Fighter Bomber*, *F29 Retaliator*, *A 10 Tank Killer*, *SU 25*, *Flight of the Intruder* et *LHX Attack Chopper*.

Sur *PC*, *F19*, *Fighter Bomber Intruder* et *SU 25* se partagent la palme d'honneur. *A 10 Tank Killer* reste un peu en retrait, surtout si l'on ne possède pas un *PC* très puissant. *Flight of the Intruder*, quant à lui, propose un « plus », le contrôle simultané de plusieurs avions. En revanche, son jeu est trop difficile et ses graphismes fouillés sont moins précis que ceux d'un *SU 25* par exemple.

Sur *ST* ou *Amiga*, *F29* reste sans aucun doute le simulateur de vol et combat aérien le plus beau, le plus fluide à l'écran. En contrepartie, ses missions sont très brèves et ne développent en aucun cas la stratégie d'un *F19*. Reste enfin l'excellent *LHX Attack Chopper*, le simulateur qui m'a le plus comblé cette année. Le pilotage de cet hélicoptère de combat est d'une souplesse et d'un réalisme extraordinaires. De plus, visuellement, c'est un délice...

A vous maintenant de choisir parmi ces hits votre logithèque « simulation » pour préparer vaillamment les combats 91.

Olivier Hautefeuille

ESS

Atari ST, PC

type _____ *simulation spatiale et stratégie*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ *B*

Intérêt autre machine
PC : 16



Aux côtés des simulateurs de vol classiques, ce titre méritait de figurer dans ce challenge aérien. *ESS* est une simulation spatiale qui profite d'une excellente réalisation. Le jeu se décompose en diverses phases. Vous allez tout d'abord acheter des satellites, puis les placer en orbite autour de la Terre, à l'aide d'un vaisseau spatial. Mêlant tout à loisir l'aspect économique, stratégique et le pilotage de votre engin, *ESS* demande au pilote la même concentration que celle qui est nécessaire au manche d'un *Flight Simulator*. Le pilotage du vaisseau est bien plus enrichissant, bien sûr, que ne l'est celui d'un avion classique. C'est en jonglant avec la puissance des diverses tuyères que vous pourrez définir et conserver votre trajectoire. Le pilote lutte contre l'inertie, il doit souvent inverser la propulsion pour freiner un mouvement. Il faudra sans cesse s'aider de l'affichage des coordonnées (en trois dimensions) pour atteindre un point voulu et effectuer la manœuvre finale. Le graphisme 3D et toutes les animations disponibles dans ce programme sont d'une grande précision et d'une grande souplesse. *ESS* est à la fois réaliste et ludique. Un soft qui comblera bien des pilotes. (Disquette Tomahawk.)

UFO

PC tous écrans

type _____ *simulateur de vol spatial/stratégie*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ *D*



A mi-chemin entre *LHX Attack Chopper* et *ESS*, *UFO* nous entraîne dans une passionnante mission de pilotage 3D. Une soucoupe répond aux commandes délicates de votre joystick. Si un scénario complexe vous propose de mener ici des combats, c'est sur la qualité et la difficulté du pilotage que repose l'atout majeur de ce logiciel. Vous contrôlez la poussée de divers réacteurs et devez, bien sûr, lutter contre l'apesanteur. Manié au clavier, à la souris ou au joystick, votre engin répond au mieux à toutes vos actions, même si la complexité du programme souffre des configurations *PC* de petite capacité. Conçu par l'équipe qui engendra le célèbre *Flight Simulator*, *UFO* utilise tous les menus déroulants de son prédécesseur. Ainsi, il sera à tout moment possible de modifier les composantes du jeu dans leurs moindres détails : coordonnées, type d'appareil, conditions de vol. etc. *UFO* n'intéressera en aucun cas les plus purs amateurs de simulateurs de vol classiques. De même, il risque de décevoir les fans de simulations spatiales hyper-réalistes. Pour les autres, ceux qui n'ont pas peur de l'inconnu, c'est un programme à voir, ne serait-ce que pour son originalité. (Disquette Sublogic.)

Blue Angels

PC, C64

type — *acrobatie aérienne*
intérêt — *13*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★
bruitages — ★★★
prix — *C*

Intérêt autre machine
C64 : 14



Souvenez-vous de *Chuck Yeager's*... Cet excellent programme de simulation d'acrobatie aérienne, qui possédait une souplesse de vol incroyable sur *PC*, trouve ici un émule. *Blue Angels* n'offre aucun combat dans ses menus de jeu. Il s'agit de piloter un « coucou » afin de travailler toutes sortes de figures, du vol libre au plus complexe des vols en formation. Ce soft offre sur *PC* ou *C64* des menus déroulants impressionnants. On peut à tout moment modifier sa mission, choisir un type de vue ou un angle de caméra, revoir tous les vols en mode vidéo, etc. Sur l'écran, les silhouettes 3D sont très travaillées, de même que les tableaux de bord des différents appareils. En revanche, voici encore un logiciel qui ne se contente pas des petites configurations *PC*. Seul un 386 vous donnera le frisson des grands espaces. *Blue Angels* a pour lui l'originalité de son thème. De plus, il apparaît dans ce challenge car c'est le seul soft d'acrobatie de l'année, mais il ne parvient pourtant pas à surpasser l'ancien *Chuck Yeager's*. Même s'il dispose en effet de menus plus complexes et d'options de vol très riches, les animations qu'il propose ne sont pas à la hauteur de celles du titre concurrent... (Disquette Magic Byte.)

Battle of Britain

Atari ST

type — *simulateur de vol « arcade »*
intérêt — *15*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★
bruitages — ★★★★
prix — *C*

Intérêt autre machine
PC : 15

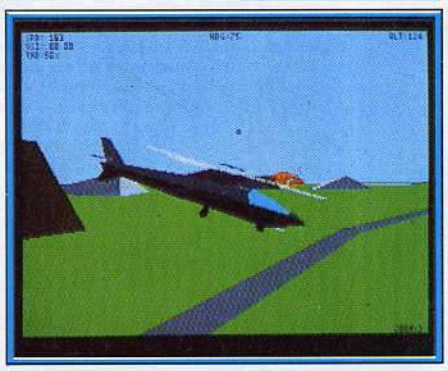


Ce simulateur privilégie plus l'arcade que la stratégie. Le pilotage de votre avion est très simple. Pas de complexes phases d'atterrissage, on porte tout l'effort sur la visée de l'ennemi, son mitraillage à partir des postes de combat avant et arrière. Sur *PC*, *Battle of Britain* offre un décor très soigné. Le tableau de bord compte peu d'instruments (l'essentiel est là !). Les animations sont d'une grande fluidité et tous vos adversaires évoluent dans une 3D parfaite. Grâce à des menus déroulants bien garnis, le joueur peut modifier bien des composantes de la mission. Par exemple, vous avez la possibilité de mémoriser vos vols pour ensuite étudier vos erreurs. Vraiment superbe en VGA, ce logiciel séduira donc les amateurs de simulation arcade. Certains pilotes pourront lui reprocher en contrepartie la simplicité de son vol et la relative monotonie de ses missions. La version *Atari ST* propose quant à elle les mêmes qualités « arcade » que la version *PC*, même si les animations sont parfois légèrement saccadées, surtout lorsque beaucoup de sprites évoluent à l'écran. Les graphismes et bruitages y sont toutefois de bonne qualité, très réalistes et ludiques. (Disquette Lucasfilm.)

LHX Attack Chopper

PC tous écrans

type — *simulateur de combat d'hélicoptère*
intérêt — *18*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★
bruitages — ★★
prix — *C*



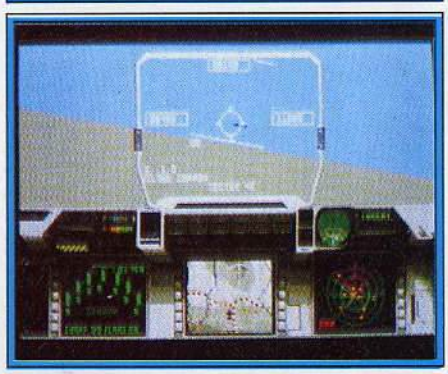
Comme *Wolfpack* dans le domaine de la simulation sous-marine, *LHX Attack Chopper* a apporté aux passionnés de simulation héliportée un souffle nouveau. Très souple, hyper-maniable et s'adaptant parfaitement aux machines équipées au minimum d'une configuration *AT EGA*, ce programme est un Tilt d'or en puissance. La préparation de vos missions est superbe, en tout point semblable à celle que l'on rencontre sur *F 19* ou *Flight of the Intruder*. Dès que commence l'offensive, tous les pilotes seront séduits par deux points essentiels : le maniement de l'hélicoptère est réaliste et les graphismes et animations sont on ne peut plus performants. Avec *LHX Attack Chopper*, le plaisir de l'hélico dépasse en tout le pourtant déjà fameux *Gunship*. l'appareil s'élève, tourne sur lui-même, plonge ou se cabre, et ce sans aucune saccade. De très nombreuses vues extérieures, que l'on peut en plus moduler selon tous les angles possibles, dévoilent un graphisme très précis, en 3D surfaces pleines. En conclusion, *LHX* sait parfaitement cumuler arcade et stratégie et use au mieux des possibilités du *PC*. Sur cette machine, c'est le simulateur qui m'a le plus comblé cette année. (Disquette Electronic Arts.)

F29 Retaliator

Atari ST, Amiga

type — *simulateur de vol et combat aérien*
intérêt — *18*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★
bruitages — ★★★★
prix — *C*

Intérêt autre machine
Amiga : 18



C'est sans doute le plus beau des simulateurs de vol disponibles à ce jour sur *ST* et *Amiga*. Très proche de *Falcon*, le Tilt d'or 89, *F29* offre en effet des graphismes très réalistes, tant en ce qui concerne votre tableau de bord que les vues extérieures disponibles lors des combats. Côté animation, le résultat est de même réaliste. Plus que dans *F19* ou *Bomber* par exemple, l'avion tient compte de l'inertie pour tous les mouvements que lui communique le joystick. *F29* est donc gagnant pour l'aspect arcade. Mais le revers de la médaille existe bel et bien. La stratégie est en effet laissée pour compte, toujours en comparaison avec les autres simulateurs disponibles à ce jour. La préparation des missions est très succincte. Tous les scénarios développent des attaques brèves qui prennent place sur un terrain d'action bien trop étroit. Le pilote va, par exemple, sortir de ce champ d'action en quelques minutes de vol. C'est bien peu proche de la réalité ! Réservé par conséquent à ceux qui jugent un simulateur plus sur sa souplesse que sur son intérêt stratégique à long terme, *F29* demeure un très bon programme, le plus beau en tout cas de toute sa génération. (Disquette Ocean.)

F19 Stealth Fighter

PC, Atari ST, Amiga

type — *simulateur de vol et combat aérien*
intérêt — *18*
graphisme — ★★★★
animation — ★★★★
bruitages — ★★
prix — *D*

Intérêt autres machines
Atari ST : 17 / Amiga : 17



F19 reste l'un des titres phares de la simulation aérienne micro ludique. Déjà nominé pour les Tilt d'or 89, ce logiciel offre en effet un subtil mélange entre action et stratégie. La préparation des missions est d'une rare précision, de même que le briefing qui accompagnera votre retour à la base, et développe en flash back toutes les phases du combat. Face à *F29* par exemple, *F19* offre des attaques bien plus complexes, plus longues et mieux construites. *F19* profite de même d'une prise en main facile (carton touche) et d'une notice aussi détaillée que précise (rédigée en français). Toutes ces qualités, que l'on retrouve très souvent dans les productions Microprose, font de ce simulateur l'un des bests sur *PC*. En revanche, depuis son adaptation sur *ST* et *Amiga*, *F19* a plus de mal à s'imposer face à *Falcon*, *F19* ou *Fighter Bomber*. En effet, les animations de *F19* sont parfois trop saccadées sur 16 bits. Les graphismes s'y trouvent aussi plus pauvres, moins riches en couleurs, en effets de matière. Ce simulateur reste donc une valeur sûre, surtout sur *PC* où il vole en première place aux côtés du *SU 25*, un autre titre fameux. Possesseurs de *PC*, voici un achat qui se justifie toujours. (Disquette Microprose.)

SIMULATEURS DE VOL

SU-25 Soviet Attack Fighter

PC tous écrans

type — simulateur de vol et combat aérien
intérêt — 17
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★
bruitages — ★★★★★ (carte-son)
prix — D



Surpasser *F19* de Microprose côté graphismes et animations, voilà le plus gros atout de cet excellent simulateur de vol et combat aérien. En revanche, *SU-25* mise plus que jamais sur la puissance de votre *PC*. Une dizaine de minutes seront nécessaires au programme pour remplir une bonne portion de votre disque dur. VGA, carte-son et décompactage de fichiers, les 386 mettent en scène des missions d'une fluidité parfaite. Côté bruitages, les possesseurs de carte-son vont profiter — une fois n'est pas coutume — d'excellents bruitages et de musiques dignes des plus grands. Les menus de jeu qui s'affichent en début de partie ouvrent de nombreuses missions. Il faudra que le pilote remporte un certain nombre d'offensives pour qu'il puisse enfin progresser et atteindre un jeu plus complexe. Malheureusement, cette difficulté est mal dosée à mon goût : même les toutes premières offensives sont trop ardues pour qu'un novice du genre s'y retrouve. Configuration *PC* optimale, maîtrise du manche parfaite, *SU-25* est à coup sûr le simulateur des professionnels du missile. Si vous remplissez ces deux exigences, ne tardez pas à acquérir ce soft, un nouveau best de l'espace aérien *PC*. (Disquette Electronic Arts.)

Fighter Bomber

Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, PC

type — simulateur de vol et combat aérien
intérêt — 15
graphisme — ★★★★
animation — ★★★★
bruitages — ★★
prix — B

Intérêt autres machines
ST : 15 / Amiga : 15 / PC : 15



Disponible sur *PC, Atari ST, Amiga* et *Amstrad CPC, Fighter Bomber* possède un atout majeur, la richesse et la pluralité de la préparation de ses missions. Le programme ouvre toutefois moins de scénarios distincts, mais l'on peut désormais investir dans le disque scénario disponible depuis peu sur tous les formats. De plus, il est ici possible de mettre en place ses propres offensives. Sur la carte, vous allez placer vos cibles, tracer votre plan de vol, et bien sûr sauvegarder la mission pour lutter ensuite tout à loisir. C'est un atout de taille qu'il faut prendre en compte dans votre choix. Comme dans *F19*, le pilote peut observer sur carte tous les détails de sa prochaine offensive. En plus, il lui suffit de pointer un site à la souris pour obtenir un panorama 3D de celui-ci. Sur *PC*, les animations sont correctes, sans plus. Côté graphismes, c'est la même chose. L'essentiel est présent, mais rien à voir avec *Falcon* par exemple. Lors des combats, le pilote profitera en revanche d'une carte très détaillée et zoomée à l'extrême, ce qui manque à *F19*. La version *CPC* de ce simulateur, enfin, est très réussie. Le jeu conserve sa richesse stratégique, ses vues multiples, sa carte, etc. (Disquette Activision.)

Flight of the Intruder

PC tous écrans

type — simulateur de vol et combat aérien
intérêt — 16
graphisme — ★★★★
animation — ★★★★★
bruitages — ★★★
prix — D



Le plus gros atout de cette récente simulation réside dans le fait que vous pourrez contrôler ici plusieurs appareils. En effet, l'option de combat « vol en escadrille » permet au pilote de jongler d'un avion à l'autre, d'agir sur un leader en plaçant des appareils sur pilote automatique, etc. Pour profiter au mieux de ces possibilités stratégiques, les nombreuses vues extérieures sont entièrement orientables. Le graphisme des silhouettes 3D est très fin. En revanche, le tableau de bord de vos engins, très travaillé lui aussi, perd de sa beauté (trop de couleurs, l'ensemble devient flou). L'animation de *Flight of the Intruder* est performante. Mais, attention, il faudra travailler sur un *PC* puissant si l'on veut vraiment en profiter. Ce simulateur profite également d'un grand choix de missions et surtout d'une préparation au vol aussi complète que maniable. Le pilote use d'icônes (souris, clavier ou joystick) pour examiner les détails de sa prochaine mission. Cette phase de jeu est largement aussi performante que la préparation des vols sur *Bomber* ou *F19*. *Flight of the Intruder* est un best, malgré ses défauts et même s'il s'adresse aux plus « pros », tant son jeu est difficile à vaincre. (Disquette Mirrorsoft.)

A10 Tank Killer

PC tous écrans

type — simulateur de vol et combat aérien
intérêt — 15
graphisme — ★★★★★ (VGA)
animation — ★★★
bruitages — ★★
prix — D



Spécialisé dans l'attaque air-sol, ce simulateur vous offre un nombre confortable de missions. Qu'il s'agisse de bombarder des installations ennemies ou de traquer un convoi de blindés, *A10 Tank Killer* profite d'un pilotage très dépouillé. Les concepteurs de ce soft ont plutôt favorisé la stratégie. Ainsi, il sera impossible de remporter les missions complexes sans tenir compte des reliefs, d'un choix d'armes précis et d'un plan de vol strict. Les graphismes d'*A10 Tank Killer* peuvent être à la fois attrayants ou décevants selon que l'on travaille en VGA ou dans un autre mode graphique. Comme *Flight of the Intruder*, ce simulateur opte en effet pour des graphismes très fouillés. Les effets de matières seront alors très bien rendus par le VGA. Mais en EGA, ou pire, en CGA, le résultat est tout à fait désastreux. Même chose en ce qui concerne les animations. Sur un 386, le vol est souple et agréable, mais dès que l'on joue sur *AT* ou *XT*, il est difficile de supporter les saccades de l'affichage. Voici donc un simulateur réservé aux configurations *PC* musclées. Pourtant, même en utilisant ces dernières, *A10* ne parvient pas à détrôner les bests de la simulation aérienne. (Disquette Dynamics.)

Falcon

Amiga, Atari ST, PC, Macintosh

type — simulateur de combat aérien
intérêt — 18
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★★★
bruitages — ★★★★★
prix — C

Intérêt autres machines
Atari ST : 18 / PC : 14 / Macintosh : 16



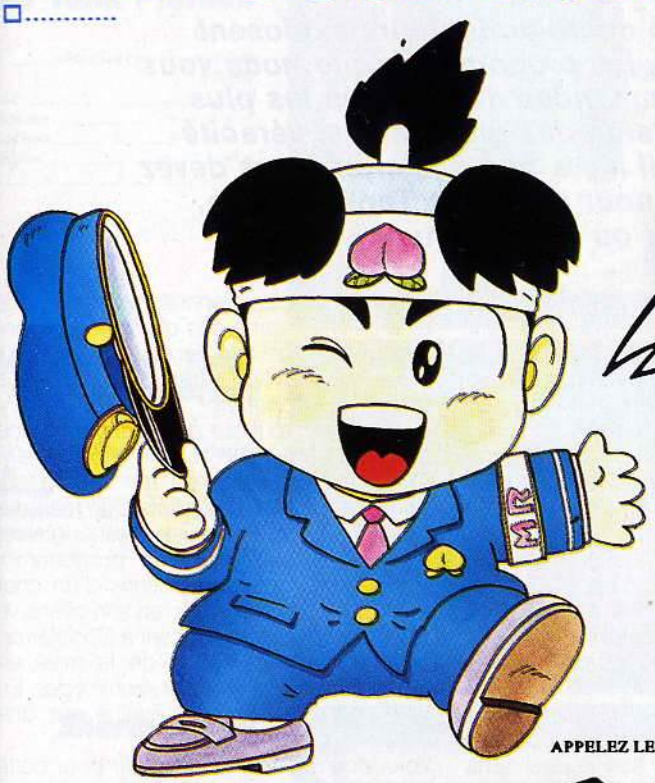
Comment passer sous silence la qualité de ce fameux simulateur de vol, qui fut Tilt d'or 89 et, surtout, à l'origine de la plupart des simulateurs plus actuels. Innovateur, comme l'a été *F18 Interceptor* il y a trois ans ou *Flight Simulator* il y a plus longtemps encore, *Falcon* possède désormais deux disques scénario. Et si l'on compare ses qualités arcade à celles, plus récentes, de *F29 Retaliator*, par exemple, les différences sont vraiment difficiles à saisir. *F29* est souple, certes, mais plus souple que *Falcon* ? A peine. Côté stratégie, les deux disques scénario disponibles sur ce dernier titre offrent un choix de missions plus diversifié que ne l'est celui de *F29*. En fait, tout comme *F29, Falcon* se heurte plus à des softs très stratégiques comme *Flight of the Intruder* (un chef d'escadrille contrôle plusieurs avions) ou même le plus ancien *F19 Stealth Fighter*. En effet, les missions de *Falcon* sont plus brèves que celles de tels simulateurs. Si l'arcade l'emporte dans les combats (animation, graphismes, bruitages), la stratégie est un peu en deçà. *Falcon* reste donc en course dans le challenge 90. Les possesseurs de ce grand hit peuvent encore lui rester fidèles, sauf sur *PC*. (Disquette Mirrorsoft.)

SODIPENG PC ENGINE

☐PAPA
☐MAMAN
☐GRAND MERE
☐.....

découpez cette liste de noel pour

POUR NOEL JE VEUX JOUER!!



OFFREZ MOI:

☐ SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*

☐ CD ROM+CORE GRAFX+1 JEU
3990 Frs*

☐ CORE GRAFX + 1 JEU
1290 Frs*

☐ CD ROM
2990 Frs*

COCHEZ LA CASE

APPELEZ LE (16)99.08.95.72 POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE LA PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS



PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES
DE 299Frs A 399 Frs!

COMPATIBLES AVEC
LA CORE GRAFX
LA SUPER GRAFX
LA PC ENGINE GT



"LA SUPER GRAFX EST INCONTESTABLEMENT LA CONSOLE DU FUTUR"
TILT supp.No83

"...LA VEDETTE DE L'ANNEE 91"
JOYSTICK Juillet 90

*Prix publics conseillés.

TOUTES NOS CONSOLES SONT EQUIPEES DU BOITIER AUDIO VIDEO PLUS

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

(16)99.08.89.41
HOT LINE(16)99.08.95.72

Distributeurs à l'étranger:

ESPAGNE: *TOUR VISION SA*	BENELUX: *J.P ELECTRONICS*	SUISSE: *LOGICOSOFTWARE*
358 55 86	(02)720.93.80	212 65 212

CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

Disponibles dans les meilleurs points de vente, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE,PLEIN CIEL, VIRGIN MEGASTORE...

SIMULATEURS DE TANKS

***Au jeu de la guerre des tanks, les micro-ordinateurs explosent les consoles. Véritables simulations, les programmes que nous vous présentons vous mettent aux commandes des blindés les plus performants de la décennie. Précision des graphismes, véracité du pilotage, richesse des missions, il n'y a pas à hésiter, vous devez découvrir ces merveilles qui ont pour noms* M1 Tank Platoon, Sherman M4, Conqueror *ou* Dark Century...**

1990 aura été l'année du « tank-boom » ! Les plus importants éditeurs ont trouvé dans ce nouveau type de simulation le moyen d'exprimer de nouvelles techniques de programmation et de nouveaux types de mise en scène.

Seuls les micros sortent victorieux du combat. Aucun simulateur de char n'est disponible sur console, ce qui est tout à fait normal vu le nombre d'options stratégiques nécessaires à ce type de jeu. Pour Titus, *Dark Century* fut l'occasion de travailler à fond la technique du ray tracing. Quant à Microprose, Loriciel ou Mirrorsoft, ce nouveau créneau leur permit de développer un aspect stratégique jusque-là délaissé de tous : le contrôle simultané de plusieurs engins dans une simulation de combat.

Abrams Battle Tank, premier simulateur de combat blindé réellement performant, est encore dans la course de cette cuvée 90. Son exploitation du relief, la richesse de ses missions et le pilotage blindé/tourelles développent un jeu très séduisant. De plus, ce simulateur ne met en scène qu'un seul engin blindé, ce qui peut favoriser la concentration du joueur.

A ses côtés, *Steel Thunder* mise plus sur l'arcade. La très juste continuité des missions et la progression régulière de leur difficulté sont ludiques. En revanche, la version *PC* n'offre pas un univers graphique très convaincant. A noter enfin que ce logiciel est disponible sur *C64*.

Plus haut sur le podium, trois titres se partagent le top niveau de la simulation blindée. Il s'agit de *M1 Tank Platoon*, *M1 Abrams Tank Simulation* et *Sherman M4*. Ces trois logiciels restent pourtant différents, et il sera aisé, à la lecture de ce challenge, de faire votre choix. *Sherman M4* est le soft le plus « beau » de la sélection. Entre lui et ses deux acolytes, on retrouve un peu les différences qui séparent *F19* de *F29* pour la simulation de combat aérien. *Sherman M4* est très réussi graphiquement, très ludique et « arcade ». Toutefois, son jeu est sans doute moins complet en stratégie que dans *M1 Tank Platoon* et *M1 Abrams Battle Tank*. Entre ces deux derniers titres, les différences sont bien moins sensibles. *M1 Abrams* vous donne le contrôle d'une vingtaine de chars, auxquels s'ajoutent des unités légères ou aériennes. Stratégique, mais très complexe à gérer pour un pilote novice. *M1 Tank Platoon* est plus intéressant : vous n'y contrôlez que quatre blindés. La préparation des missions et le suivi sur carte des offensives en font l'un des hits de l'année.

Deux softs, enfin, offrent des jeux plus originaux. *Conqueror* et *Dark Century* misent avant tout sur des mises en place graphiques « new look ». Pour *Dark Century*, c'est l'effet de ray tracing qui donne aux sprites des reflets d'un réalisme dément. La stratégie aussi y est originale, puisqu'il sera possible de programmer entièrement toutes les actions d'un char pour ensuite suivre à l'écran son offensive (un ou deux joueurs). Quant à *Conqueror*, ce programme s'inspire de la mise en scène de l'ancien *Virus* sur *Archimedes*. En vue extérieure, le char évolue sur une surface ludique à 100 %.

Voici donc la sélection de *Tilt* pour cette année : *Conqueror* et *Dark Century* pour les amateurs de prestations graphiques et de jeu ludique avant tout, *M1 Tank Platoon* ou *Sherman M4* pour les plus purs adeptes du réalisme de la bataille, le premier pour sa stratégie très performante (notamment sur carte), le second pour la beauté de ses paysages et de ses scrollings. A vous de choisir maintenant...

Olivier Hautefeuille

Abrams Battle Tank

PC

type — *simulateur de combat blindé*
intérêt — *17*
graphisme — ★★★★★
animation — ★★★★
bruitages — ★★
prix — *C*



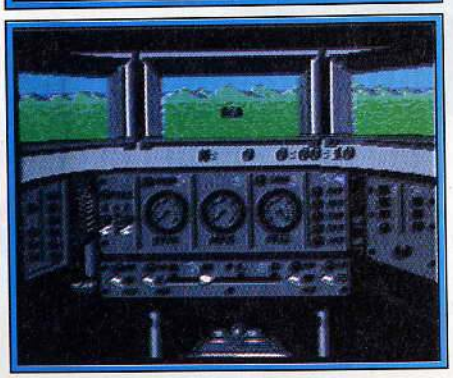
***Abrams Battle Tank* fut le premier simulateur de combat blindé réellement intéressant sur *PC*. Déjà répertorié dans le guide de l'année dernière, ce titre fameux méritait bien de figurer à nouveau dans ces colonnes. En effet, s'il ne propose que le contrôle d'un seul blindé (face à *M1 Abrams* ou à *M1 Tank Platoon*), si ses graphismes ne sont pas aussi léchés que ceux d'un *Sherman M4*, ce titre reste bien placé sur le podium des combats blindés cuvée 90. Les atouts majeurs de cette simulation sont, d'une part, le réalisme du relief de votre terrain d'action, d'autre part, le réalisme du pilotage de votre char. Quelle que soit la mission que vous avez choisie sur les complexes menus stratégiques, votre engin va tout à la fois s'aider et souffrir du relief accidenté du paysage qu'il rencontre. L'animation des graphismes extérieurs et des silhouettes ou constructions ennemies est très souple, pour peu que l'on joue sur un *PC* puissant. Côté pilotage, c'est le double maniement de l'orientation du char et de la tourelle qui ouvrira des stratégies de tir passionnantes. *Abrams Battle Tank* est enfin plus simple à gérer que ses confrères (un seul char et des missions très précises). (Disquette Electronic Arts.)**

Steel Thunder

Commodore 64, PC

type — *simulation de combat de chars*
intérêt — *15*
graphisme — ★★★★
animation — ★★★★
bruitages — ★★★★
prix — *B*

Intérêt autre machine
***PC* : 14**



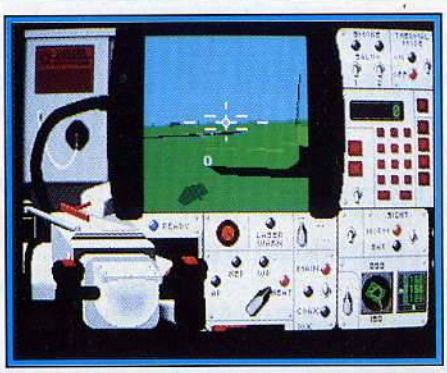
***Steel Thunder* est un simulateur de combat blindé à la mode Accolade. Plus basé sur l'action que ses confrères de combats, facile à prendre en main mais sans doute moins complet qu'un *Battle Tank*, ce logiciel offre finalement moins d'intérêt que ses quatre concurrents directs. Sur *PC*, les graphismes extérieurs qui vont défiler derrière la vitre de la cabine sont relativement peu précis, même en mode EGA. En version *Commodore 64*, le résultat est de même assez décevant, mais il faut bien tenir compte des possibilités de la machine... Les animations sont très fluides sur *C64* et sur les *PC* de bonne puissance. *Steel Thunder* gère enfin très bien les réactions du tank au relief du sol sur lequel vous évoluez. L'écran tremble, oscille de haut en bas, bref, traduit de façon très réaliste la progression de l'engin. Côté stratégie, ce simulateur vous invite à mener des missions de plus en plus complexes, au fur et à mesure que votre expérience s'enrichit. Les scénarios y sont variés et attrayants. *Steel Thunder* est finalement bien réalisé mais moins complet, et donc moins prenant à long terme, que les bests du genre testés dans cette même rubrique. (Disquette Accolade.)**

SIMULATEURS DE TANKS

M1 Tank Platoon

PC tous écrans

type _____ simulateur de combat blindé
intérêt _____ 18
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★
prix _____ D



Seul *Abrams Battle Tank* avait séduit les amateurs de combats blindés de l'année 89. Pour ce challenge 90, c'est à coup sûr *M1 Tank Platoon* qui arrive en tête. Ce simulateur s'ouvre sur un choix complexe de missions, très semblable à celui de presque tous les simulateurs de vol de la société Microprose. Vous choisissez votre niveau de difficulté, le type d'ennemi affronté, avant d'appeler la carte stratégique. Dans *M1 Tank Platoon*, le pilote contrôle simultanément quatre blindés. Il passe de l'un à l'autre par une simple touche du clavier, et lance par exemple l'un des tanks en contrôle manuel tandis que les trois autres suivent des programmes décidés par le joueur l'instant d'avant sur la carte. Cette façon de cumuler stratégie et action est passionnante. Le logiciel développe en plus des graphismes haut de gamme, surtout en ce qui concerne la représentation des tanks, des avions qui patrouillent pour vous telle ou telle région, des jeeps qui partent en reconnaissance... Pour l'instant disponible uniquement sur *PC*, ce simulateur profite du mode VGA, ce qui n'est pas le cas de son concurrent direct, *M1 Abrams Tank Simulation*. Un best. (Disquette Microprose.)

M1 Abrams Tank Simulation

PC CGA EGA

type _____ simulation de blindés
intérêt _____ 17
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ D



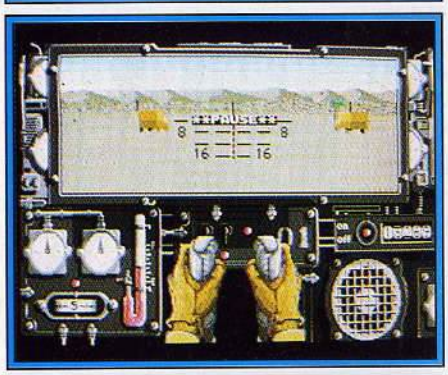
Face à *M1 Tank Platoon*, *M1 Abrams Tank Simulation* développe une stratégie bien plus complexe. Le jeu offre de nouvelles options de combat... Mais c'est en fait le nombre de blindés sous vos ordres qui est le plus en cause. Pour cette simulation, vous voici à la tête d'une vingtaine d'unités. Sur la carte tout d'abord, puis sur le terrain, le joueur va se heurter à un véritable casse-tête. En effet, dès que l'on sélectionne un niveau de jeu un tant soit peu délicat, la complexité des situations risque de désarçonner les meilleurs pilotes. Une seule solution alors, se faire aider d'un copilote ! Face à son confrère, ce titre propose plusieurs atouts supplémentaires. Ainsi, le niveau de jeu peut être modulé en finesse et la stratégie du jeu en mode « carte » offre bien plus de possibilités d'action. Pour le pilotage, l'emploi du clavier est de même très complet, mais bien difficile à prendre en main en début de jeu. Enfin, on regrettera ici l'absence du jeu VGA. Ce soft est plus complet que *M1 Tank Platoon*, mais peut-être moins ludique aussi car trop complexe. Il s'agit vraiment d'un programme réservé aux plus purs stratèges de la micro blindée. (Disquette Mirrorsoft.)

Sherman M4

Atari ST, Amiga, Amstrad CPC

type _____ combat de blindés
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ B

Intérêt autres machines
Amiga : 16 / Amstrad CPC : 15



Sherman M4 est à *M1 Tank Platoon* ce que *F29* est à *F19*... Il s'agit d'un simulateur de tanks plus beau, plus « arcade » que son confrère, mais bien moins complet ou techniquement réaliste. *Sherman M4* reprend toutes les ficelles de *M1 Tank Platoon*. Même contrôle sur carte ou sur le terrain de quatre chars, choix du blindé piloté, progressivité des missions, etc. En ce qui concerne le pilotage, les graphismes extérieurs sont supérieurs à ceux des autres simulateurs du même type (sur *ST* ou *Amiga*). Le défilement des arbres, l'approche des reliefs 3D et les explosions sont très bien traités. En revanche, il est impossible ici de tourner la tourelle sans modifier son cap, de choisir une vue externe au char ou encore de reconnaître sur la carte tous les détails dont profitait *M1 Tank Platoon* par exemple. Il s'agit bien d'un soft « arcade » avant tout, plus « fluide » mais moins complet que d'autres. A noter enfin que la version *CPC* de ce programme est très bien traitée au vu des possibilités de la machine. Pour les possesseurs d'*Amstrad*, c'est actuellement le seul simulateur de combat blindé disponible. Pour ces derniers, il représente un investissement obligatoire ! (Disquette Loriciel.)

Dark Century

Atari ST,

type combat de chars/stratégie
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ C

Intérêt autres machines
PC : 15 / Amiga : 16



Dark Century n'a rien à voir avec la série de *M1* ou *Abrams Battle*. Plus proche de *Conqueror*, il mise sur la 3D et une stratégie complexe. Ce simulateur est tout autant intéressant pour son jeu que pour la technique de programmation qu'il a nécessitée. *Dark Century* utilise en effet le *ray tracing*, une technique qui permet ici d'accentuer le réalisme des effets de matières en incorporant aux sprites des ombres et des reflets. Ce combat offre par conséquent des graphismes et des animations particulièrement beaux. Bien sûr, les décors extérieurs sont d'une très grande simplicité. La stratégie de *Dark Century* est très développée. Vous pouvez diriger entre deux et six blindés. Comme il est de coutume dans ce type de mise en scène, l'utilisateur va contrôler tout à tour chacun des chars, et placer les autres en mode de pilote automatique. Un important module de programmation permet alors d'enregistrer un grand nombre d'ordres qui seront exécutés par la suite. Deux joueurs pourront alors programmer leur offensive pour ensuite assister au conflit sans intervenir. En conclusion, nous avons ici un programme original, complet et graphiquement séduisant, pour les amateurs du genre. (Disquette Titus.)

Conqueror

Atari ST

type _____ combat de chars 3D
intérêt _____ 16
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★
prix _____ B



Face aux simulateurs de combat blindé « classiques », *Conqueror* développe un jeu fondamentalement différent. Toute l'action est mise en scène en vue extérieure. Votre blindé évolue sur un décor assez simplifié, mais en revanche très riche au niveau du relief. Le pilotage du tank est on ne peut plus simplifié. En maniant le cap du char et l'orientation de la tourelle, le pilote va rejoindre et détruire ses ennemis, repérés bien sûr par un radar. *Conqueror* offre donc un jeu arcade très prenant, original et usant d'une 3D de toute première qualité. Mais n'allez pas croire pour autant que la stratégie soit absente du jeu ! Lorsque l'on sélectionne la carte et que l'on dirige plusieurs chars, les missions deviennent sacrément complexes. A la souris, le chef d'escadrille peut à tout moment passer d'un blindé à l'autre, mener une offensive ponctuelle pendant que ses autres unités sont en mode de contrôle automatique. *Conqueror* n'a pas toujours reçu de bonnes critiques dans la presse micro ludique. Je crois que c'est surtout parce qu'il dérange, parce que son fonctionnement et sa mise en scène sont très originaux. Pour ma part, je pense qu'il s'agit d'un soft à ne pas manquer. (Disquette Ubi Soft.)

SIMULATIONS NAVALES

1990 aura été une année faste pour les amateurs de simulations en tout genre. Vous sont présentés dans ce numéro : les simulateurs de vol — avions, navettes spatiales ou hélicoptères — et les simulateurs de combat de chars qui vous permettent de piloter des tanks et autres engins blindés. Ici, ce sont les logiciels qui vous mettent aux commandes de sous-marins ou de destroyers. Les ambiances remarquablement reconstituées, l'action, la stratégie (bref la richesse de ces jeux) les rendent indispensables. Voici les meilleurs.

Voilà bien un domaine micro ludique en pleine expansion. Bien sûr, face au nombre important de simulateurs de vol développés chaque année, les sous-marins sont encore les pièces rares de l'échiquier de la simulation 90. Six titres se partagent pourtant ce challenge.

Développés pour la plupart sur *PC*, ces sous-marins et destroyers profitent tous d'une réalisation soignée. Sur 8 bits, les adaptations sont plus rares, ce qui est normal pour des programmes qui nécessitent, de par leur complexité, des capacités machine étendues. Quant aux consoles, elles ne participent pas encore à cette lutte navale. Si certains logiciels, comme *Silent Service II* ou *Gunboat*, pourraient à mon sens trouver place dans la ludothèque d'une *Megadrive* ou d'une *PC Engine*, le marché n'est pas encore ouvert. Faute de programmeurs ou faute de public intéressé par ce type de jeu ?

Quoi qu'il en soit, le match se déroule bien sur micro, et il est serré, surtout entre les deux grands de la simulation sous-marine que sont *Silent Service II* et *Wolfpack*. Un peu en retrait, *688 Sub Attack*, *Red October* et *Red Storm Rising* s'affrontent pour les « deuxième classe ». Enfin, *Gunboat* innove avec une simulation très arcade.

Silent Service II contre *Wolfpack*, le combat des dieux... Le premier a tenu le haut du pavé pendant plusieurs années. Depuis sa première parution, cet excellent titre n'avait jamais connu d'adversaire sérieux. Aujourd'hui, et alors qu'il nous propose enfin sa deuxième version, le doyen des sous-marins micro affronte un adversaire de haut niveau, le désormais célèbre *Wolfpack*. Qui choisir de ces deux grands hits ? La question est épineuse...

Ce qui a fait tout le succès de *Silent Service*, c'est le juste dosage qu'il offre entre action et stratégie. *Silent Service II* révèle les mêmes qualités que son grand frère pour séduire l'utilisateur. Côté arcade, le joueur profite en effet de vues très nombreuses (périscope, pont, carte, etc.), toutes animées avec soin. Les silhouettes ennemies se rapprochent de vous sur une mer houleuse. Lors des jets de torpilles, une vue 3D montre le submersible en vue extérieure. Toutes les animations sont intéressantes. Appuyées par des bruitages réussis, elles développent une ambiance que l'on ne retrouve jamais dans *688 Sub Attack*, *Red October* ou *Red Storm Rising*. Mais *Wolfpack* fait tout aussi bien ! On retrouve chez lui toutes les vues précitées, aussi claires, précises et réalistes qu'elles l'étaient pour *SS2*. Un plus pour *Wolfpack* : l'utilisation de la carte Adlib donne accès à des explosions, des musiques, des vrombissements à faire pleurer... de bonheur !

Quasiment à égalité sur la mise en place graphique et sonore, les deux grands hits sous-marins se départagent bien plus en ce qui concerne la stratégie. Si *Silent Service II* reprend le principe de jeu de son grand frère (plusieurs missions distinctes qu'il réunit ensuite dans une campagne générale), *Wolfpack* offre quant à lui une stratégie digne des meilleurs wargames. Tout d'abord, il vous propose de piloter au choix des submersibles ou des destroyers, les uns opposés aux autres bien sûr. De plus, il peut placer sous votre contrôle plusieurs bâtiments. Comme dans *Flight of the Intruder* (aviation) ou *Tank* (combats blindés), le commandant de l'escadrille prendra tout à tour le contrôle de chaque bâtiment, soit pour programmer ses trajectoires et ses actions de combat, soit pour le piloter en direct. Un mode de jeu complexe, mais si bien mis en place qu'il séduira l'amateur comme le professionnel de la bataille navale et du wargame.

Autre atout qui fait encore pencher la balance stratégique vers *Wolfpack* : la possibilité de mettre en place vos propres missions. Libre à vous de disposer sur une carte vierge vos unités, puis celles de l'adversaire, pour un combat personnalisé. Génial ! Aux vues de tous ces atouts, c'est assurément *Wolfpack* qui gagne le challenge, même s'il me fut impossible de résister à l'achat de *Silent Service II*, par respect pour tout le plaisir que me procura pendant plusieurs années le premier épisode de la série.

Face à ces deux grands submersibles, *688 Sub Attack*, *Red Storm Rising* et *Red October* font alors pâle figure. Mais, attention, chacun de ces simulateurs possède sa spécialité et son intérêt propre. Pour *Red Storm Rising*, c'est la richesse des missions et le nombre impressionnant d'options de jeu. En revanche, aucune vue « action » ne vient étayer la partie. *Red October* profite surtout de son adaptation sur *Mac*. Quant à *688 Sub Attack*, il offre un graphisme hyper précis sur *PC* et *Amiga* et mise à fond sur l'emploi d'instruments de bord savants. Dernier gagnant de ce challenge 90, *Gunboat* pour l'originalité et l'aspect arcade de sa simulation, le pilotage d'une vedette rapide dans les rivières encaissées du Vietnam.

Deux titres, pas encore disponibles au jour où j'écris cet article, risquent de relancer le challenge. On attend beaucoup de *Das Boot* (sous-marin 3D) et d'*Operation Spruance*, une bataille navale de grande qualité. Affaire à suivre en 91...

Olivier Hautefeuille

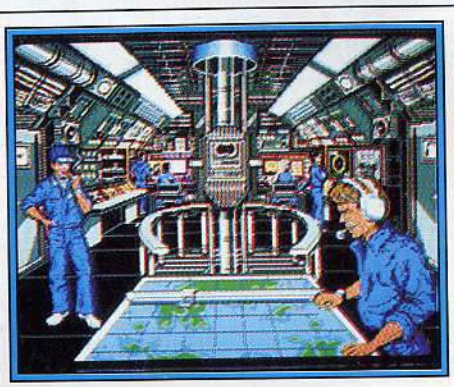
688 Sub Attack

Amiga, Atari ST, PC tous écrans

type _____ ***combat sous-marin***
intérêt _____ ***16***
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ ★★★★
prix _____ ***C***

intérêt autres machines

Atari ST : 16 / PC : 16



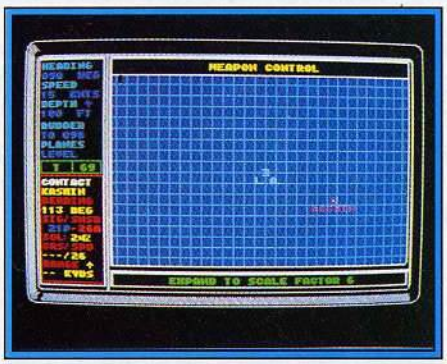
Bien que relativement ancien, ce simulateur de combat sous-marin reste en course pour ce challenge de fin d'année. Comparé aux deux grands de la lutte navale, *Silent Service II* et *Wolfpack*, *688 Sub Attack* penche plus vers la stratégie que vers l'action. Mises à part quelques animations, pour le lancement des torpilles par exemple, le joueur observe sur son moniteur de très nombreux écrans « carte », des tableaux qui résument l'emploi de sonars, des instruments de communication radio, etc. La prise en main du logiciel est de ce fait relativement complexe et les amateurs des deux titres précités souffriront de ne plus voir s'approcher la silhouette d'un bâtiment ennemi, de ne plus connaître l'angoisse et la vigueur de l'action. En revanche, que les amateurs de wargames dressent l'oreille ! *688 Sub Attack* est vraiment un délice de stratégie pour qui prend le temps de se pencher sur l'analyse des multiples missions proposées. Ce simulateur est graphiquement très séduisant, qu'il s'agisse de la version *PC* (tous écrans et carte-son) ou des versions *ST* et *Amiga* désormais disponibles. Un bon wargame, donc, bien en deçà malgré tout des deux grands du genre. (Disquette Electronic Arts.)

Red Storm Rising

PC, Amiga, Atari ST, C64

type simulateur de combat sous-marin
intérêt 15
graphisme ★★★
animation ★★★
bruitages ★★★
prix C

Intérêt autres machines
PC : 15 / ST : 15 / C64 : 15



Face à *Silent Service II* ou à *Wolfpack*, ce simulateur de combats maritimes fait bien pâle figure au premier abord. Le pilote ne peut pas accéder ici à toutes les vues extérieures que possèdent les jeux concurrents. Presque tous les postes de combat prennent en effet la forme de tableaux ou d'écrans radar. Les graphismes sont très moyens et stylisés. *Red Storm Rising* n'accorde pour ainsi dire pas de place à l'arcade (on profitera seulement de quelques animations pour le lancer des torpilles ou les attaques ennemies). En revanche, côté stratégie, cette simulation est tout aussi complexe et réaliste que les plus grandes du genre. Beaucoup de missions, un grand nombre de manœuvres clavier (un « carton touche » facilite la prise en main), on rencontre dans *Red Storm Rising* tous les cas de figure d'une réelle bataille navale. Les versions *ST*, *PC* et *Amiga* de ce programme sont très semblables. Sur *C64*, on ne souffre jamais de la faiblesse relative de la machine puisqu'il n'y a pour ainsi dire aucune animation complexe à gérer. Un bon simulateur pour qui est plus attiré par la stratégie que par l'arcade. Mais rien à voir avec *Wolfpack* ou *Silent Service II*. (Disquette Microprose.)

The Hunt for Red October

Apple II GS, Macintosh

type simulateur de combat sous-marin
intérêt 15
graphisme ★★★★
animation ★★
bruitages –
prix D

Intérêt autre machine
Macintosh : 15



Ce soft est sans doute le plus ancien des simulateurs de combat sous-marin qui restent en course dans ce guide. Si les versions *PC*, *C64*, *ST* et *Amiga* s'affichaient déjà dans les colonnes du Guide *Tilt* 89, *Red October* a profité cette année de deux nouvelles adaptations, l'une sur *Apple II GS*, l'autre sur *Macintosh*. Proche de *Red Storm Rising*, ce simulateur mise bien plus sur la stratégie que sur l'arcade. Les graphismes des nombreux postes de combat qu'il met en place sont pourtant plus léchés que ceux du titre précité. Le résultat est superbe sur *II GS*, plus austère sur *Mac*. *Red October* colle de très près à la réalité. Son scénario est original : un navire soviétique tente de passer à l'Ouest, et lutte donc contre les deux grandes puissances à la fois... Le pilote va traiter un grand nombre de tableaux, des cartes mais aussi des radars, des instruments de reconnaissance sonore complexes. Le maniement « icône » de cette simulation, disponible aussi bien sur *Mac* que sur *II GS*, facilite grandement la prise en main du logiciel. Voici donc un soft de grande qualité, mais qui, une fois de plus, ne « tient pas la route » face à *Wolfpack* ou *Silent Service II*. Pour les stratèges uniquement. (Disquette Datasoft.)

Wolfpack

PC tous écrans (carte son)

type simulation de combat naval
intérêt 18
graphisme ★★★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★★★
prix C

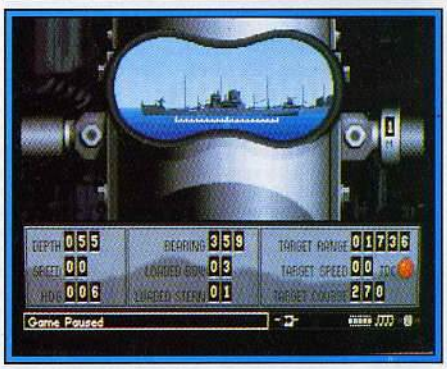


Wolfpack fut la plus grosse surprise de cette année en matière de simulation sous-marine. Alors que les passionnés n'espéraient qu'en la deuxième version de *Silent Service*, la société Mirrorsoft a comblé les espoirs de tous les capitaines de vaisseaux. *Wolfpack* associe la beauté et le réalisme « action » de *Silent Service* à une stratégie très complexe. Vous pourrez diriger ici un ou plusieurs vaisseaux, contrôler soit des sous-marins, soit des destroyers, et même définir vos propres missions en positionnant vous-même les unités sur la carte. En ce qui concerne la richesse des missions, voici donc le plus complet des softs en challenge cette année. Et pour les graphismes, le réalisme des paysages ou des vaisseaux, *Wolfpack* fait tout aussi bien. Explosions, approche de l'adversaire, vue 3D périscope, rien ne manque à l'appel des grands fonds. Seulement disponible à ce jour en version *PC* tous écrans, ce simulateur est aussi l'un des premiers à user au maximum des cartes son *PC* (musiques et bruitages superbes). Dernier atout, enfin, une maniabilité « souris » haut de gamme... *Wolfpack* est en tête de la croisière 90, suivi à quelques brasses par *Silent Service II*. (Disquette Mirrorsoft.)

Silent Service II

PC tous écrans

type simulation sous-marine
intérêt 17
graphisme ★★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★★
prix C



Silent Service II aurait conquis la première place du challenge sous-marin de l'année 90 s'il n'avait eu comme concurrent le superbe *Wolfpack*. Malgré ses nombreuses qualités, il n'obtient en fin de compte que la deuxième place... Le réalisme des combats est ici poussé à l'extrême. Le rendu graphique de la mer et des vaisseaux qu'il vous faut combattre est superbe, surtout en mode VGA ; ce deuxième épisode surpasse d'ailleurs largement le premier pour ce qui est des graphismes. On retrouve ici les nombreux postes de combat qui nous avaient déjà séduits dans la première version. L'emploi du clavier et notamment des touches de fonction et touches numériques facilite grandement la prise en main du soft. Côté stratégie, les missions sont suffisamment nombreuses pour que l'on ne se lasse jamais. L'option « guerre continue » couronne le tout puisqu'elle offre au joueur des heures entières de lutte entrecoupées de phases de ravitaillement. Uniquement disponible sur *PC* à ce jour, *Silent Service II* n'offre pas la même richesse stratégique que *Wolfpack*. C'est un excellent titre par ailleurs, un indispensable pour les mordus, et qui devrait être très prochainement disponible sur *Atari ST* et *Amiga*. (Disquette Microprose.)

Gunboat

PC tous écrans

type combat naval
intérêt 14
graphisme ★★★★
animation ★★★★★
bruitages ★★
prix C



Si ce titre apparaît dans notre sélection de fin d'année, c'est surtout grâce à l'originalité de son thème. Dans *Gunboat*, vous dirigez un navire de combat léger. Il vous faudra manœuvrer le bateau dans les méandres d'une rivière dangereuse et venir à bout de toutes les unités ennemies postées sur les berges. La simulation est très réaliste. Lorsqu'il pousse les gaz au maximum, le capitaine voit l'avant du navire se lever. En vue arrière ou dans les virages les plus serrés, l'écume du sillage accentue encore le réalisme de votre progression. Côté stratégie, les missions sont suffisamment variées. Les divers postes de combat, avant, arrière ou milieu du navire, peuvent être maniés par le micro ou par le joueur ; le principe de visée est très réaliste puisqu'il tient même compte de la hausse du canon. L'ambiance de cette lutte est finalement très convaincante. Imaginez votre vedette qui débouche d'un passage étroit, évite de justesse une mine flottante pour apercevoir au dernier moment le poste ennemi... *Gunboat* mise plus sur l'aracade que sur la simulation. Les modes EGA et VGA sont très bien traités. Seul regret, la faiblesse des bruitages porte préjudice à l'ambiance de cette mission. (Disquette Accolade.)

CRÉATION GRAPHIQUE

L'année 1990 aura été fertile en logiciels de création graphique et d'animation. Grandes tendances : le ST se professionnalise toujours plus. Sur Amiga, les digitaliseurs dominent. Quant aux PC, ils disposent enfin de Deluxe Paint III et de bons logiciels d'animation. Et les consoles ? Elles restent totalement hermétiques à la création. Tant pis pour elles...

L'année 1989 avait été marquée par la richesse et la qualité des logiciels de dessin et d'animation couleur sur *Atari ST* et *Amiga*. Cette année en revanche, les choses se présentent différemment selon les machines.

Sur *Atari ST*, les logiciels de traitement d'images et dessins monochromes dominent, tous plus ou moins dédiés à une impression ultérieure. *Image Partner* ou *Retouche* offrent tous deux de puissantes fonctions qui modifient automatiquement l'image en fonction de certains critères. Ils proposent en outre des outils de dessin monochrome très performants. *Creator*, pour sa part, permet tout à la fois le dessin classique, l'adaptation de la résolution du dessin à celle de l'imprimante et l'animation. *Arabesque* ne lui cède en rien au niveau des performances et innove en offrant à la fois le mode bitmap, le mode vectoriel et la conversion d'un mode à l'autre.

La couleur n'a pas été oubliée avec *Dali Pro*, un étonnant logiciel programmé en GFA, performant et rapide, et *Deluxe Paint*, qui a fait son entrée sur *Atari ST* dans une adaptation très réussie qui offre même des fonctions nouvelles. Il serait dommage de passer sous silence *Canvas*. Son originalité ne tient pas tant aux fonctions proposées qu'à leur diversité : dessin classique, module 3D complet (avec une visualisation très performante), animation de sprites et même dessin en palette étendue (changement de palette en cours d'image pour accéder à 800 couleurs simultanées !).

L'univers *PC*, jusque-là un peu mis à l'écart, a été marqué par l'arrivée d'*Animator*, un logiciel très pointu d'animation, et par une superbe conversion de *Deluxe Paint III*. Toutefois, ces logiciels requièrent une configuration lourde. Sur *Amiga*, pas de grande nouveauté logicielle. En revanche, on a vu fleurir les digitaliseurs de tout type : temps réel et HAM (4 096 couleurs).

Le domaine de la création graphique est encore totalement fermé aux consoles, et il ne semble pas exister de projet pour remédier à cet état de choses.

Jacques Harbonn

Vidi Amiga

Amiga

type ___ *digitaliseur temps réel*
intérêt ___ *16*
présentation ___ ★★★
accessibilité ___ ★★★★★★
potentialité ___ ★★★★
prix ___ *F*

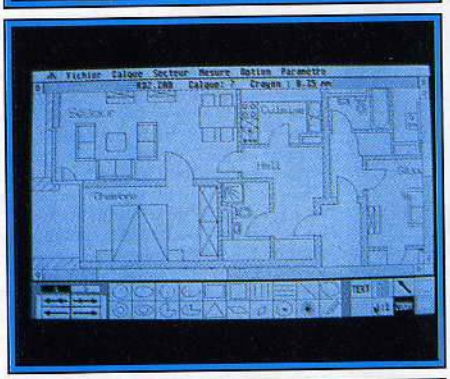


Vidi Amiga **est un digitaliseur temps réel. Il se compose d'un boîtier de faible dimension se connectant au port parallèle et au port joystick de l'*Amiga*, ainsi bien entendu qu'à une source vidéo Secam. Le boîtier dispose de potentiomètres de réglage pour la luminosité, le contraste et la synchronisation verticale de l'image. La digitalisation est au format 320 x 256 points en 16 couleurs (en fait ce sont des dégradés qui sont proposés). Elle s'effectue en temps réel, c'est-à-dire sur des images en mouvement, plusieurs images pouvant être stockées à concurrence de la mémoire disponible. Cependant la transmission des images à l'ordinateur ne peut dépasser quelques images par seconde, ce qui ne permet pas d'enregistrer une séquence complète d'animation. Il est possible de définir une fenêtre de digitalisation indépendante de l'écran principal. Le logiciel offre en outre une manipulation facile de ces images. Un second programme, *Vidi Chrome*, permet de combiner trois digitalisations filtrées (par filtre gélatine ou électronique) d'une même image fixe pour obtenir une image couleur HAM, c'est-à-dire en 4 096 couleurs. Un bon digitaliseur au prix compétitif. (Disquette Rombo.)**

Becker CAD

Atari ST

type ___ *dessin vectoriel de précision*
intérêt ___ *16*
présentation ___ ★★★★★
accessibilité ___ ★★★
potentialité ___ ★★★★★
prix ___ *F*



Becker CAD **est un logiciel de dessin de précision travaillant en mode vectoriel. Différents formats de page sont proposés, couvrant des domaines divers (normalisé, architecture, industriel). On peut aussi redéfinir l'échelle, l'unité de mesure ou les options d'affichage. Le programme travaille selon le système des calques multiples superposés. Comme il est possible d'appeler les calques de son choix, il devient facile de réaliser, par exemple, différents ameublements de la même pièce que l'on pourra ensuite comparer rapidement. *Becker CAD* offre de nombreux outils de dessins prédéfinis ainsi que d'autres outils de finalisation. Le changement d'échelle facilite l'assemblage d'éléments variés. Le programme est livré avec un vaste échantillonnage de symboles concernant l'architecture, l'électricité ou l'électronique. Ceux-ci verront leur taille s'adapter automatiquement en fonction de l'échelle de travail. La création de macrocommandes passe par un langage de description de page orienté pile. Outre les imprimantes à aiguilles et laser, le programme gère les tables traçantes. Un bon programme, difficile d'accès toutefois, en dépit du manuel clair. (Disquette Micro Applications.)**

Deluxe Video III

Amiga

type ___ *animation/desktop vidéo*
intérêt ___ *17*
présentation ___ ★★★★★
accessibilité ___ ★★★
potentialité ___ ★★★★★
prix ___ *F*

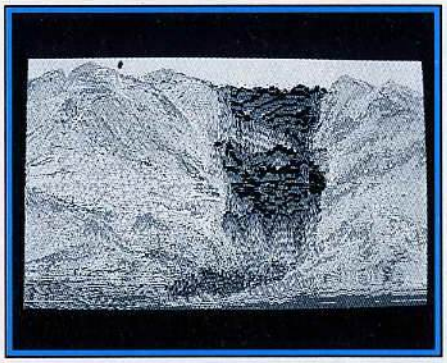


Deluxe Video III **couvre le domaine du desktop vidéo (vidéo assistée par ordinateur) et de la création d'animations complexes sonorisées. Le programme tourne dans toutes les résolutions de l'*Amiga* et accepte les modes HAM et Overscan. Il travaille sur le principe du story board, contenant les différentes scènes de l'animation, la sonorisation et les contrôles. Les niveaux inférieurs permettent d'affiner tous les éléments constitutifs de la création. La gestion de la synchronisation et du timing s'effectue très simplement en positionnant les scènes à leur temps respectif. Les nombreuses possibilités de couper-copier-coller accélèrent la mise en place de scènes similaires. Le programme travaille en conjonction avec *Deluxe Paint III* pour les dessins, l'animation et les brosses animées qui peuvent ainsi être intégrées directement. On dispose d'un vaste éventail d'effets d'apparition ou de disparition d'image, de scrolling, d'animation, etc. Ces options sont presque toutes redéfinissables, ce qui élargit encore leurs possibilités. L'intégration de sons et de bruitages est très aisée. Un bon programme, un peu ardu au premier abord en dépit du manuel très clair. (Disquettes Electronic Arts.)**

Paint Designer

Atari ST

type dessin monochrome
intérêt 16
présentation ★★★
accessibilité ★★★
potentialité ★★★★★
prix E

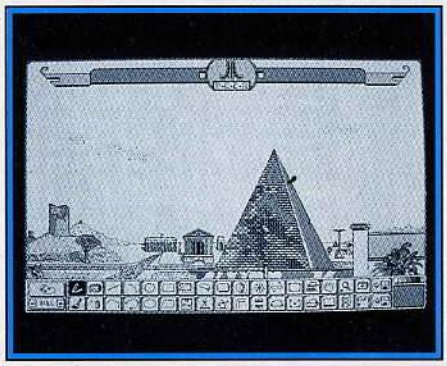


Paint Designer est un logiciel de dessin monochrome sur *Atari ST*. L'écran de travail est particulièrement surchargé et demande un certain temps de prise en main. Les fonctions de dessin sont riches. Outre les figures prédéfinies classiques (acceptant les paramétrages GEM), on dispose des B-Splines et courbes de Béziers, système très agréable pour les courbes. Le programme offre 78 motifs de remplissage, la moitié étant redéfinissables. Les brosses possèdent leur propre éditeur. On retrouve le zoom, le spray, les options texte, mais aussi un estompeur et un éditeur de symboles. Les effets de déformation d'images sont riches et nombreux : brouillage, dégradé automatique, pixélisation, scrolling, déformation, rotation, etc. Si la puissance est au rendez-vous, en revanche l'ergonomie est à revoir. Il faut passer par une série d'écrans de contrôle pour définir certaines fonctions. *Paint Designer* peut travailler en conjonction avec un second programme, *Basic Designer*. Ce Basic, dédié à la gestion des images, dispose d'une impressionnante bibliothèque d'effets de transition d'images (volets vénitiens, spirales, scrolling différentiel, puzzles, chute de liquide, etc.). (Disquette Esat.)

Creator

Atari ST

type dessin monochrome et animation
intérêt 18
présentation ★★★★★
accessibilité ★★★★★
potentialité ★★★★★★
prix F



Creator est un logiciel de dessin monochrome pour *Atari ST*, qui adapte la résolution du dessin à celle de l'imprimante et dispose en outre d'un excellent module d'animation. *Creator* utilise le système classique de l'écran virtuel et permet aussi de travailler en mode pleine page. On dispose des outils de dessin habituels complétés d'autres outils moins courants tel que le fusain (qui « s'use »), les B-Splines ouvertes ou fermées à douze points d'ancrage, ombrage et dégradé automatiques mode clipping. Les blocs (définis par rectangle ou tracé libre avec détourage) peuvent être utilisés comme brosse et sont transférés automatiquement dans un presse-papiers qui en accepte 36. Les effets de déformation sont riches et ont l'énorme avantage de s'effectuer en temps réel. Les options texte sont très complètes aussi. Côté animation, *Creator* ne déçoit pas non plus : établissement simple des mouvements à la souris, animations multiples (jusqu'à 32), gestion très originale du décor qui va conditionner l'animation, etc. En conclusion, il s'agit d'un grand programme, aussi à l'aise dans le dessin monochrome classique ou destiné à l'impression que dans l'animation. (Disquette Application Systems.)

Animator

PC 286 VGA

type dessin et animation
intérêt 18
présentation ★★★★★
accessibilité ★★★★★
potentialité ★★★★★
prix F

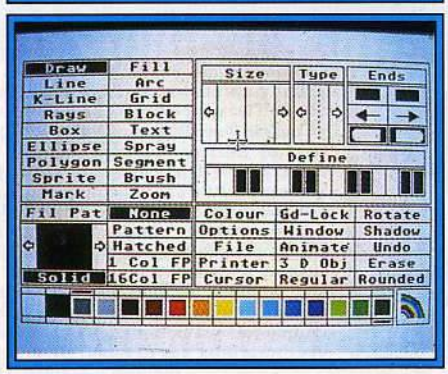


Animator est un logiciel de dessin et d'animation qui nécessite une configuration *PC* assez lourde : *286* ou *386 VGA*. Les écrans de travail sont d'une grande souplesse et d'une clarté parfaite. Le module de dessin dispose de toutes les options classiques de tracés et de remplissage ainsi que de diverses possibilités de manipulations de blocs et de déformations. Le menu texte n'est pas oublié non plus. La palette de couleurs bénéficie, outre de la qualité du mode VGA, d'une grande variété de dégradés faciles à manier. L'animation utilise le système classique de succession rapide d'images fixes donnant l'illusion du mouvement. La mise en place de cette animation est facilitée par des outils bien pensés. L'ergonomie du programme est excellente, tant par le large recours aux icônes et menus déroulants que par la gestion à la souris ou à la table traçante. *Animator* permet même, pour peu que l'on dispose d'un genlock, de transférer la séquence d'animation sur support vidéo. Le volumineux manuel vous initie pas à pas et donne tous les détails pour une utilisation avancée. Un excellent logiciel de dessin et d'animation pour qui dispose d'une configuration lourde. (Disquettes Autodesk.)

Canvas

Atari ST

type dessin en palette étendue, 3D et animation
intérêt 17
présentation ★★★
accessibilité ★★★★★
potentialité ★★★★★
prix E

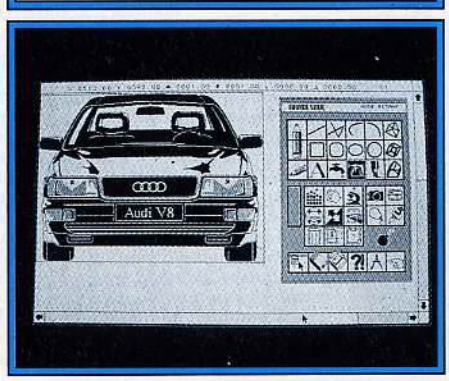


Canvas est un logiciel de dessin en palette étendue, complété d'un module d'animation de sprites et d'un module 3D. *Canvas* offre, outre les outils de dessin classique, le spray, l'ombrage automatique et le mode clipping. On regrettera l'absence des B-Splines et de la pulvérisation de blocs. Les options texte sont assez complètes. Le cyclage des couleurs fonctionne à la visualisation et pendant le tracé. Les déformations, définies par blocs (rectangle ou lasso), s'exécutent rapidement et sont variées : angulation, retournement, rotation, pixélisation, déformation selon un axe. Le module 3D (sans calcul des faces cachées) fonctionne selon le principe peu pratique des lignes constituantes, en revanche, la visualisation de ces objets 3D est très correcte. Le module animation accepte de travailler sur 32 séquences de sprites. Ce module se contente de montrer l'animation sans aide véritable pour la créer. Le dernier module de palette étendue permet de changer de palette toutes les quatre lignes (soit un total de 800 couleurs simultanées sur *STE*). En conclusion, *Canvas* révèle son originalité par la diversité de ses modules, chacun d'eux n'étant cependant pas exceptionnel. (Disquette Microdeal.)

Arabesque

Atari ST

type dessin bitmap et vectoriel
intérêt 18
présentation ★★★★★
accessibilité ★★★★★
potentialité ★★★★★
prix F



Arabesque est le premier logiciel de dessin sur *Atari ST* à offrir à la fois le mode bitmap et le mode vectoriel. Il permet même le transfert d'une image d'un mode à l'autre. Le mode bitmap dispose de toutes les facilités de travail : fonctions classiques de dessin avec leurs paramétrages GEM, utilisation de l'une des 24 brosses redéfinissables, spray pouvant pulvériser des motifs, trois jeux de 36 trames de remplissage, dégradé de sens quelconque (y compris radial, ce qui est très rare), gomme réglable. Le remplissage accepte les blocs, qui seront intégrés soit totalement avec déformation, soit uniquement en partie. La loupe temps réel accepte toutes les options de dessin. Notons encore le clipping, les manipulations de blocs complétant les possibilités de déformation, ainsi qu'un mode 3D (sans calcul des faces cachées). Seules les options texte sont un peu moins puissantes (taille fixe). En mode vectoriel, chaque élément constitutif du dessin peut être manipulé indépendamment. On y retrouve la quasi-totalité des fonctions du mode précédent en dehors de l'outil 3D. Le manuel en français fournit toutes les indications utiles. Un programme performant et novateur. (Disquette Upgrade.)

CRÉATION GRAPHIQUE

Deluxe Paint

Atari ST, PC

type _____ *dessin et animation*
intérêt _____ *19*
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ *C*

Intérêt autre machine
PC:19



Deluxe Paint est l'adaptation sur *ST* du célèbre *Deluxe Paint III* tournant sur *Amiga*. Tout comme lui, il dispose de nombreux outils de dessin, y compris les courbes de Béziers. Le spray peut pulvériser des brosses et surtout modifier la couleur de pulvérisation en fonction des quotas définis. Ce système permet d'obtenir un feuillage multicolore très naturel. Le remplissage est tout aussi puissant avec, en particulier, un dégradé sur le registre de couleurs de son choix et le paramétrage de la diffusion de ces couleurs. Autres possibilités : déformations multiples utilisant des blocs définis par rectangle ou main levée, estompage réglable des contours, cyclage automatique des couleurs au tracé ou encore plus puissant à la visualisation (avec paramétrage indépendant de quatre registres couleur). Les options d'animation permettent de réaliser automatiquement rotation, déplacement, agrandissement. Il est dommage de ne plus retrouver les brosses animées si pratiques et l'ergonomie aurait pu être améliorée. Un puissant programme de dessin et d'animation aux fonctions originales. La version *PC* offre les brosses animées, en revanche, la configuration est lourde si l'on ne veut pas trop ramer pour l'animation. (Disquette Electronic Arts.)

Superpic

Amiga

type _____ *digitaliseur couleur temps réel et genlock*
intérêt _____ *18*
présentation _____ ★★★★
accessibilité _____ ★★★★★★
potentialité _____ ★★★★★★
prix _____ *F*

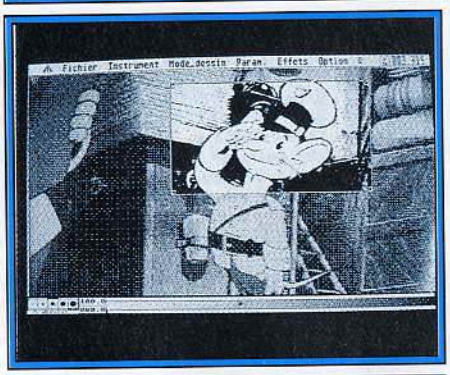


Superpic est un digitaliseur couleur temps réel doublé d'un genlock fonctionnant sur *Amiga*. Il travaille en standard Pal et dans toutes les résolutions de l'*Amiga*, en monochrome (64 gris), 32 couleurs ou HAM (4 096 couleurs). Toutefois, on ne peut accéder aux hautes résolutions qu'en étendant la mémoire de l'*Amiga* et de *Superpic*. L'appareil dispose d'un réglage de la luminosité, du contraste et de la saturation des couleurs. La capture des images vidéo s'effectue en temps réel. L'un des très gros avantages est qu'il n'est donc pas besoin ici de procéder à trois filtrages pour obtenir une image couleur. La qualité de ces digitalisations est déjà surprenante en basse résolution. Elle peut même être encore améliorée pour des images fixes en procédant à de multiples captures pour éliminer les « bruits de fond ». Un certain nombre d'options logicielles complètent les capacités de *Superpic* : quatre banques mémoire de stockage, sauvegarde d'une zone sélectionnée de l'image, traitement assez complet des images monochromes (déparasitage, modification de la netteté, etc.). Un superbe produit à la qualité professionnelle et au prix qui ne l'est pas moins, malheureusement. (JCL Business Systems.)

Retouche

Atari ST

type _____ *traitement d'images*
intérêt _____ *17*
présentation _____ ★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ *F*



Retouche est un logiciel destiné au traitement des images en vue de l'impression. Le programme travaille sur des images 640 x 400 en 256 nuances de gris, mais l'affichage est limité à 64 niveaux de gris. Les possibilités de retravail sont très complètes. Certaines agissent de manière globale comme le choix du nombre de gris ou de la courbe luminosité-contraste. D'autres travaillent de manière plus sélective : effet de contours, modification de structure, délavage, adoucissement, aspect plus grossier. Ces effets sont souvent paramétrables. On peut limiter la zone traitée à l'aide du mode bloc qui sert aussi à différentes manipulations. *Retouche* propose aussi ses propres outils de dessin, assez particuliers. Si le crayon est assez classique, le pinceau, la craie et le tampon en revanche permettent d'obtenir des effets très originaux. De plus, leur tracé peut n'affecter que certaines « teintes » de l'image. D'autres instruments complètent cet éventail : le doigt pour étaler la couleur et l'eau pou délaver une zone. La gomme dispose d'un mode original qui restaure la zone d'image correspondante de l'écran Undo. Un programme performant doté de nombreuses fonctions originales. (Disquette ALM.)

Image Partner

Atari ST

type _____ *dessin monochrome haute résolution*
intérêt _____ *16*
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ *E*

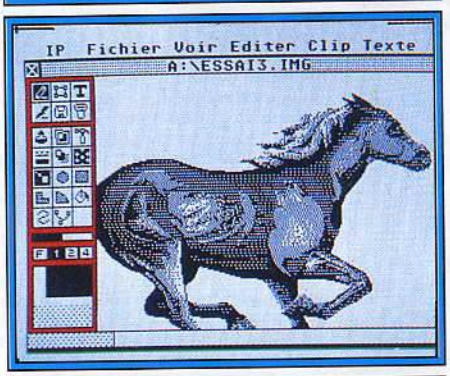


Image Partner est un logiciel de dessin monochrome dédié à l'impression, qui permet de travailler directement dans la résolution de l'imprimante. Le programme utilise deux modes complémentaires : un mode Flash pleine page et un mode normal où l'écran ne représente qu'une partie variable de l'image complète. On dispose bien entendu des outils habituels de dessin (avec le paramétrage GEM), mais aussi des B-Splines et des courbes de Béziers (courbes définies par un certain nombre de points d'ancrage, le déplacement de ces points modifiant l'aspect de la courbe). Certains outils sont spécifiques d'un mode. Ainsi le mode normal offre l'ombrage automatique paramétrable, tandis que le mode Flash dispose pour sa part des brosses (capturables par la méthode classique du rectangle ou au lasso), du spray, d'une loupe et de l'Undo. Le mode Clip ouvre la porte à toutes sortes de trucages : inversion, miroir, rotation, inclinaison, masque, etc. Les différentes trames permettent de varier les résultats, au prix toutefois d'un temps de calcul parfois un peu long. Le manuel en français est complet et très didactique. Un bon programme pour qui veut imprimer ses dessins. (Disquette Upgrade.)

Dali 3

Atari ST

type _____ *dessin*
intérêt _____ *18*
présentation _____ ★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ *E*



Dali 3 est un programme de dessin fonctionnant dans les trois résolutions de l'*Atari ST* (1 Mo minimum) et exploitant les 4 096 couleurs des *STE*. Il travaille selon deux modes complémentaires (crayon et brosse) et utilise pleinement les possibilités du GEM. Les outils de dessin classiques sont présents, ainsi que les courbes de Béziers (de tracé rapide, soulignons-le). Le remplissage des figures fermées accepte les trames GEM monochromes, des trames redéfinissables multicolores ou encore des dégradés paramétrables en direction, type ou amplitude. On dispose encore de la gomme, du spray, du zoom d'amplitude variable, et d'options texte complètes. Le menu couleur offre toutes les facilités pour la création de palettes de couleurs personnalisées. Les manipulations de blocs (rectangle ou lasso) autorisent de nombreux effets : modification de taille, permutation, rotation, torsion, déformation en cylindre ou sinusoïde, contours. Une dernière option étonnante transforme le tracé des rectangles et polygones en tracé de volume (mais sans calcul des faces cachées). La version light de *Dali* accepte de tourner sur 512 Ko mais est alors amputée de nombre de fonctions intéressantes. (Disquette ALM.)

LE TEMPLE DES COMPILS



ST/AMIGA
RICK DANGEROUS
SAVAGE
NAVY MOVES
IKARI WARRIORS
COMMANDO



CPC
GHOSTBUSTER
BACK TO THE FUTURE
ALIEN
WONDERBOY
QUARTET
EIDOLON
CHARLIE CHAPLIN
TUER N'EST PAS JOUER
PERMIS DE TUER
VIVRE ET LAISSER MOURIR



CPC
KICK OFF
GREAT COURTS
FOOTBALL MANAGER 2
EMELYN HUGUES
BOBSLEIGH
TT RACER
3D GRAND PRIX



T/AMIGA
CK OFF
GHTING SOCCER
OTBALL MANAGER 2



ST/AMIGA/CPC
DYNAMIC DUX
SUPER WONDERBOY
TOOBIN
TOM ET JERRY 2
BUGGY BOY



CPC
VIVRE ET LAISSER MOURIR
STAR WARS
SCHOCKWAY RIDER
TETRIS
LIGHT FORCE
MANGE CAILLOUX



ST/AMIGA/IBM PC
MANOIR DE MORTEVILLE
TRIVIAL PURSUIT
WALLSTREET
CHESSMASTER 2000
TETRIS



CPC
CHUCK YEAGER
STRICKE FORCE HARRIER
ACE
ACE 2
ATF
TOMAHAWK

ET PLUS DE 20 AUTRES COMPILS EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS

08 CHARLEVILLE : INFORMATHEQUE 8 rue du Petit Bois
13 AUBAGNE : AUCHAN Route de Gemenos
13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Saint Férréol
27 EVREUX : PETREL INFORMATIQUE C.C. Cap Caer Normanville
31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Bld de l'Europe
33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 15/19 Place Gambetta
33 MERIGNAC : BOULANGER Route de l'aéroport
45 SARAN : HYPERMEDIA Zone Franck Lieu Dit les 100 Arpents
56 LORIENT : LA BOUQUINERIE 17 rue du Port
59 HAUBOURDIN : BOULANGER ENGLOS C.C. Englos les Géants
62 ST OMER : MAMMOUTH C.C. Maillebois route d'Arques Longuenesse
65 IBOS : LIBRAIRIE DU MERIDIEN C.C. Leclerc route de Pau
67 VENDENHEIM : HYPERMEDIA Route de Strasbourg
69 ST PRIEST : AUCHAN ZAC du Champ du Port
73 CHAMBERY : BOULANGER C.C. Chaumond 1097 av. des Landiers
74 ANNECY : AUCHAN La Balme de Sallingy Z.I. de Mandalla 3
75 PARIS 8e : VIRGIN MEGASTORE 52/60 Av. des Champs Elysées
77 TORCY : CONTINENT Route de Croissy
77 DAMMARIE LES LYS : HYPERMEDIA C.C. Villiers
77 DAMMARIE LES LYS : CARREFOUR C.C. Villiers en Bière RN 7
78 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13
78 PLAISIR LES CLAYES : AUCHAN Route départementale 161
78 PLAISIR : BOULANGER C.C. Plaisir chemin départemental 161
83 LA GARDE : LA BOUTIQUE S.I.A. C.C. Grand Var Est
83 TOULON LA VALETTE : PHONOLA C.C. du Grand Var
92 PUTEAUX : AUCHAN LA DEFENSE C.C. Les Quatre Temps
93 BONDY : CONFORAMA RN3 53 av. Galliéni
94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN Avenue Charles Garcia
94 ORMESSON SUR MARNE : CONTINENT Carrefour de Pince Vent
94 RUNGIS : B.H.V. Belle Epine C.C. Régional Thiais Belle Epine
95 ERMONT : CORA Av. G. Pompidou
95 ST BRICE SOUS FORET : CONTINENT Avenue Robert Schumann

La MAO, musique assistée par ordinateur, a atteint aujourd'hui sa pleine maturité. Les « petits » softs des premiers jours ont cédé la place à des outils puissants, adaptés aux besoins des amateurs comme à ceux des professionnels. L'Atari ST est en France le roi incontesté de la création musicale. STE ou STF, peu importe : aujourd'hui tout passe par la prise MIDI. L'ordinateur pilote synthétiseurs ou expandeurs qui ont des capacités sonores autrement plus poussées que les siennes propres. Mais foin de discours, place à l'action : voici les meilleurs softs musicaux 1990 sélectionnés par Olivier Hautefeuille...

Tout avait commencé par de petits intégrés musicaux, des softs comme *Music Studio* ou *Deluxe Musique Construction Set*, qui vous permettaient d'enregistrer des œuvres sur plusieurs pistes et d'en modifier ensuite des paramètres... Ces premiers pas, la MAO les a depuis longtemps oubliés.
Avec la sortie de l'*Atari ST* et de son interface MIDI intégrée, la musique assistée par ordinateur a pris un essor aujourd'hui comparable à celui de la PAO par exemple. Si Jean-Michel Jarre pilotait, il y a peu, son show avec quelques Atari, on ne compte plus les studios de musique équipés d'ordinateurs dédiés « son ».
Lassés par les faibles qualités sonores de nos micros, les concepteurs de softs grand public se sont tous désormais orientés vers la musique MIDI. Connectez un synthétiseur à votre micro chéri, et en avant pour la course aux décibels !

Les sons MIDI prennent le relais

Création musicale, orchestration ou apprentissage, les logiciels de MAO ont donc pris le pas sur les premiers intégrés musicaux des années passées. Bien sûr, il ne s'agit plus aujourd'hui du même investissement. En s'équipant d'un micro, d'une interface MIDI (si elle n'est pas intégrée à la machine...), d'un ou de plusieurs synthétiseurs et finalement d'un séquenceur MIDI multipiste, l'utilisateur devra investir au minimum 15 000 francs dans sa passion musicale... Quand on aime, on ne compte pas !
En cette fin d'année 1990, la MAO suit deux tendances. Ce sont tout d'abord les softs à vocation éducative qui colonisent les devantures des revendeurs spécialisés. L'affrontement des deux grands de la MAO 90, *Atari ST* et *PC*, résume d'autre part la seconde tendance de cette épopée sonore.
En sélectionnant les cinq logiciels répertoriés dans ce challenge, *Tilt* vous dévoile les plus intéressantes productions de l'année. Du soft pro (*Cubase* ou *Sequence 1000*) aux logiciels pour petits budgets (*Big Boss* ou *Notator Alpha*), en passant par les éducatifs (*Répétition*), voici le bilan d'une année de MAO.
Atari ST ou *PC*, quelle machine faut-il acheter si l'on veut se lancer dans la musique assistée par ordinateur ? Pour répondre à cette question certes épineuse, il vous faudra réfléchir aux points suivants.

PC/ST l'affrontement

— Si vous possédez déjà un micro... Les possesseurs de *PC* auront tout intérêt à investir dans une interface MIDI, plutôt que d'acheter un autre micro, un *ST* en l'occurrence. Les interfaces MIDI coûtent entre 1 000 et 2 500 francs selon leurs performances. Le *Sequence 1000*, le meilleur séquenceur MIDI *PC* disponible à ce jour, est vendu à bon prix, avec une interface. Les possesseurs d'*Atari ST* vont de même travailler sur leur machine, qui a de plus l'avantage de compter une interface MIDI interne. Mais attention, si vous ne possédez qu'un *Atari 520*, il faudra sans doute investir dans une machine plus puissante. Un *PC* peut-être...
— Vers quel genre de travail désirez-vous vous orienter ? Le *PC* offre bien peu de softs MAO, comparé au *ST*. Puisque l'on n'est pas aux USA (où le *PC* est le roi de la MAO...), les musiciens qui s'orientent vers le choix d'un compatible devront dire adieu à bien des voies de création. C'est en contrepartie le plus gros atout de l'*Atari ST* qui compte un nombre impressionnant de softs de tout genre, éducatifs, séquenceurs, etc.
Pour le futur... le *PC* risque à coup sûr de rattraper son handicap et de se forger une logithèque confortable. En attendant, le choix *ST* est conseillé, sauf si vous possédez déjà un *PC*.
Parlons maintenant des logiciels forts de cette année. Du côté des séquenceurs haut de gamme (4 000 francs environ chacun), le *Cubase* sur *ST* et le *Sequence 1000* sur *PC* se partagent le podium. Ces deux logiciels sont très puissants. Ils offrent tous deux la vision en clair des pistes enregistrées (chaque mesure est un petit rectangle que l'on peut couper, coller, déplacer à la souris). De même, les deux programmes vous permettront de modifier en interne toutes les données MIDI. Ces deux softs proposent la gestion et l'impression des partitions complètes de vos œuvres. Egalité donc, pour deux machines différentes, du rapport qualité/prix entre *Cubase* et *Sequence 1000* ! Signalons également que le *Cubeat*, version simplifiée du *Cubase*, permettra aux bourses plus petites de s'attaquer quand même à la MAO professionnelle.

Prix en baisse, puissance en hausse

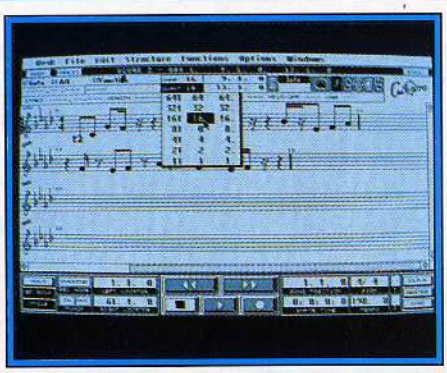
Big Boss offre un travail bien moins poussé que les deux titres précités. En revanche, il affiche un prix modeste pour des qualités essentielles, telles la gestion de partition, la facilité de prise en main souris, l'approche didactique de sa création. Dans une gamme de prix similaire, le *Notator Alpha* nous a aussi séduits cette année. Il s'agit en fait d'une version simplifiée du célèbre *Notator*, un séquenceur très puissant en ce qui concerne la mise en place des partitions.
Enfin, parmi les très nombreux softs de MAO éducative en course actuellement, *Répétition* est assurément l'un des programmes les plus performants et novateurs. Ce professeur dévoué vous permet de jouer la partition qui défile à l'écran. Il corrigera sur des tableaux très précis la moindre de vos erreurs.
Aux côtés de cette sélection des bests de l'année, de nombreux programmes de qualité devraient voir le jour l'année prochaine. De plus en plus, les concepteurs MAO tentent de faciliter l'approche de la musique assistée par ordinateur. En oubliant chaque jour un peu plus le jargon informatique, pour ne plus utiliser que la souris et des icônes qui sauront parler aux musiciens, les éditeurs ont pour but de vous séduire. Un pari qui se réalise un peu plus chaque année !

Olivier Hautefeuille

Cubase

Atari ST

type _____ *séquenceur MIDI*
intérêt _____ *19*
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★
potentialité _____ ★★★★★★
prix _____ *F*

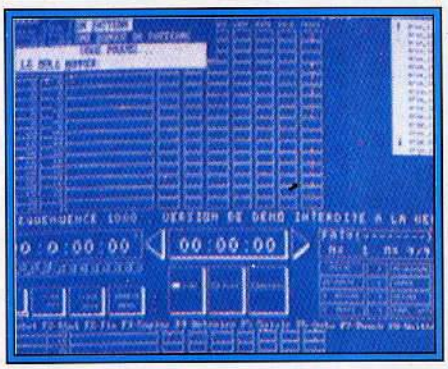


Successeur du célèbre *PRO 24*, le *Cubase* est sans aucun doute le séquenceur le plus abouti que l'on connaisse aujourd'hui. Pour qui possède un *Atari ST* et un ou plusieurs synthétiseurs, la MAO trouve en ce soft souplesse et puissance. Bien sûr, le prix d'une telle configuration (soft et matériel) n'est certes pas accessible aux novices. *Cubase* décroche donc la palme de la MAO de haut niveau, aux côtés de *Sequence 1000* sur *PC* et compatibles. Lorsqu'il a pris la succession du *Pro 24*, le *Cubase* a apporté à la MAO un atout de taille. Désormais, quand vous enregistrez une séquence sur une piste, elle se symbolise à l'écran en autant de rectangles qui correspondent à chacune des mesures mémorisées. Résultat, on pourra d'une part visionner d'un seul coup d'œil l'ensemble d'une création, mais aussi modifier le morceau (couper/coller) à la souris sans jamais faire appel à des compteurs de mesures difficiles à traiter. *Cubase* édite de même les partitions, gère une option boîte à rythmes et ouvre de très complets menus de gestion de tous les codes MIDI. Sans trop entrer dans les détails, sachez finalement que le *Cubase* is the best de la MAO *Atari* de l'année. (Disquette Steinberg/Sarro.)

Sequence 1000

PC

type _____ *séquenceur MIDI*
intérêt _____ *19*
présentation _____ ★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★★
prix _____ *F*

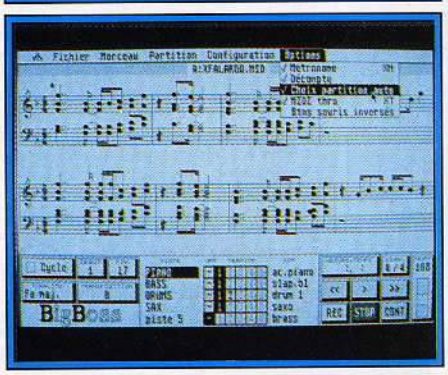


Si sa première version, commercialisée au printemps 1988, avait déjà lancé le *Sequence 1000* vers les sommets de la MAO grand public, ce séquenceur affiche en cette fin d'année des possibilités et une souplesse qui le placent sans contestation possible au même rang que le célèbre *Cubase*. Entre ces deux séquenceurs, il n'y a qu'une différence : *Cubase* conforte la réputation de l'*Atari ST* en matière de MAO ; le *Sequence 1000* démontre quant à lui qu'il est aussi possible de faire de la MAO de qualité sur *PC*. Pour moins de 4 000 F, le programme et l'interface MIDI (non intégrés aux *PC* de base, au contraire des *Atari*) offrent un contexte de travail souris très facile à prendre en main. Le *Sequence 1000* dernière version a de nombreux atouts supplémentaires. Outre la gestion de tous les contrôles MIDI de vos synthétiseurs à partir du *PC*, ce soft développe une table de mixage très précise et un module de PAO qui vous permettra d'incorporer des paroles à l'impression des partitions. Plusieurs interfaces MIDI sont actuellement disponibles sur le marché *PC*. Elles sont en outre plus « intelligentes » que celle du *ST*. La MAO fait désormais partie intégrante du patrimoine *PC*. Un must. (Disquette Fretless.)

Big Boss

Atari ST

type _____ *séquenceur*
intérêt _____ *16*
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★★
potentialité _____ ★★★★
prix _____ *F*

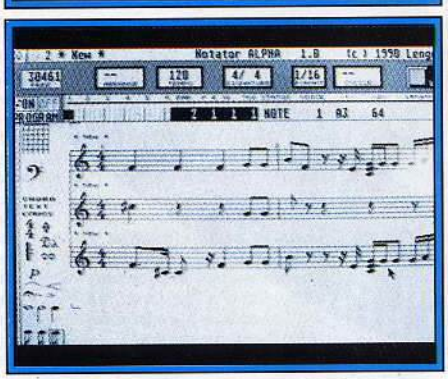


Face aux deux grands de la MAO d'aujourd'hui, *Cubase* sur *ST* et *Sequence 1000* sur *PC*, le *Big Boss* offre un agréable compromis. Ce logiciel est un séquenceur MIDI de faibles capacités si on le compare aux deux titres précités. En revanche, pour un investissement bien inférieur, il sera le compagnon idéal des musiciens qui veulent composer et surtout s'initier à la MAO ou travailler leur instrument. *Big Boss* utilise bien sûr la souplesse souris du *ST*. Sur un tableau de travail très bien conçu, le créateur va entrer, pour chaque piste, diverses versions d'un thème, d'un accompagnement. Le programme développe en temps réel la partition enregistrée, mais aussi tous les modes de transpositions, de modifications d'instruments, etc. Ensuite, il est possible de faire jouer l'ensemble de la création en choisissant, pour chacune des pistes, l'une des versions stockées en mémoire. Pour travailler son instrument, le musicien profitera alors d'un orchestre de poche judicieusement conçu. Quant au choix des versions de chaque partie, il permet de doser la progression du travail. Initiation à la MAO professionnelle ou travail, *Big Boss* offre un très bon rapport qualité/prix. (Disquette RNS.)

Notator Alpha

Atari ST

type _____ *séquenceur MIDI, gestion des partitions*
intérêt _____ *17*
présentation _____ ★★★★
accessibilité _____ ★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ *F*

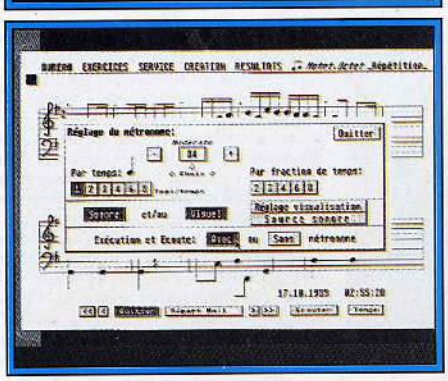


Le *Notator* est depuis longtemps l'un des logiciels les plus performants en ce qui concerne l'impression des partitions. Réputé du même coup comme l'un des meilleurs séquenceurs des années passées, ce programme nous offre en 1990 un cadeau de taille : le *Notator Alpha* n'est rien d'autre qu'une version simplifiée du soft de base, beaucoup moins chère mais toujours très performante — une bonne raison pour les possesseurs de *ST* de se lancer dans la MAO. Si l'on ne s'intéresse qu'à son aspect séquenceur, le *Notator Alpha* ne profite pas des derniers acquis du *Cubase* par exemple. Il vous faudra en effet jongler ici avec des compteurs numériques pour vous localiser sur une piste. Un mode de gestion peu souple et rébarbatif. En revanche, pour ce qui est de gérer à l'écran et finalement sur le papier les partitions de vos œuvres, ce programme reste en tête du challenge 90. Le *Notator Alpha* prend en compte l'iconographie musicale dans ses détails les plus pointus. L'utilisateur pourra récupérer des créations issues d'autres séquenceurs MIDI ou enregistrer à même le soft. Ensuite, c'est à la souris qu'il finalisera le score final de son œuvre. Un best. (Disquette C-Lab/MPI.)

Répétition

Atari ST

type _____ *éducatif MAO, interprétation de partitions*
intérêt _____ *17*
présentation _____ ★★★★
accessibilité _____ ★★★★
potentialité _____ ★★★
prix _____ *F*



Utilisé depuis plus de deux ans dans des conservatoires ou écoles de musique, ce fameux logiciel de MAO éducative est encore en course dans le challenge en cette fin d'année. Original et puissant, *Répétition* utilise un concept de travail novateur. Vous allez ici travailler l'interprétation piano (ou tout autre instrument MIDI, pourvu qu'il soit interfacé) d'une œuvre préprogrammée. L'*Atari ST*, sur un menu très clair, affiche la partition du morceau et la fait défiler sans sauts de pages désagréables. L'utilisateur va alors jouer en même temps sur son clavier ce qu'il déchiffre ou lit à l'écran. L'ordinateur fera ensuite le bilan du travail... Ce parfait professeur, docile et très résistant (!), tient compte de toutes les nuances musicales nécessaires à l'interprétation d'une partition. Changement de tempo, mais aussi nuances et travail séparé main gauche/main droite, *Répétition* nous a offert cette année une toute dernière version pleine d'avenir. Sachez enfin que les concepteurs de ce produit peuvent, à la demande, saisir pour vous le morceau de votre choix ! Un bon rapport qualité/prix pour un éducatif MAO plutôt « sérieux » mais vraiment très bien conçu. (Disquette Motet Octet.)

Les passionnés de programmation n'ont pas à se plaindre de 1990. Que ce soit sur ST ou sur Amiga, les nouveautés sont légion. De Basic 1000 D à Amos en passant par A-Debog, les nouveaux langages ou aides à la programmation sont d'un niveau impressionnant. Et, en prime, ils se mettent toujours davantage à la portée des débutants. Programmer ? C'est aujourd'hui facile et ça peut, pourquoi pas, rapporter gros...

En 1989, *Atari ST* disposait déjà d'une grande variété de langages et d'utilitaires. Pourtant *Basic 1000 D* et *A-Debog* ont réussi à créer la surprise. Pour sa part, l'*Amiga* a étendu son champ d'action grâce à *Amos*. Il s'agit de l'adaptation sur *Amiga* du *Stos*, le basic dédié au jeu du *ST*. Tous les défauts du *Stos* ont été corrigés sur *Amos* qui bénéficie d'un éditeur performant, d'un éventail complet de fonctions puissantes (procédures récursives, gestion des fenêtres et menus déroulants, gestion des librairies internes). Au niveau graphisme, animation et son, *Amos* dépasse encore *Stos*, déjà très performant. Il devient véritablement très facile d'animer de nombreux sprites ou bobs, sur fond de scrolling différentiel, sans aucun clignotement et à bonne vitesse, sans oublier la musique ou les bruitages d'accompagnement. Il ne reste plus qu'à attendre le compilateur dédié et l'adaptation d'*Amos* sur *Atari ST*.

Les deux autres progammes sont d'un usage beaucoup plus spécifique. *Basic 1000 D* est un basic mathématique sur *Atari ST*, qui se permet une précision de 1 230 chiffres significatifs, le calcul fractionnel, la résolution directe de systèmes d'équations de degré quelconque et du calcul formel en général, sans oublier un tas d'autres fonctions mathématiques de haut niveau. Bien des utilisateurs de *PC* ou de *Mac* risquent de loucher sur le *ST*.

A-Debog, ensuite, est une petite merveille de débogueur symbolique (pour corriger un programme en assembleur). Il permet de tout tracer (y compris les routines sous interruptions), est entièrement paramétrable et peut mettre à profit l'écran du Minitel pour afficher simultanément deux écrans différents.

En ce qui concerne les consoles, il n'existe rien sur le marché français (et les possibles projets pour la console *Nintendo* au Japon sont encore très flous) qui permette de les programmer ou de les utiliser à des fins sérieuses. Les ordinateurs restent donc le seul choix possible dans le domaine de la programmation.

Jacques Harbonn

GFA-GUP

Atari ST

type _____ *complément GEM au GFA Basic*
intérêt _____ *14*
présentation _____ ★★
accessibilité _____ ★★★
potentialité _____ ★★★★
prix _____ *C*



Le *GFA-GUP* est un ensemble de routines complémentaires en basic GFA, destinées plus spécialement à la gestion du GEM. Le programme agit comme une couche interface supplémentaire qui intercepte et gère automatiquement un grand nombre d'événements GEM. La gestion des fenêtres multiples, écran virtuel, ascenseurs, boîte de dialogue, menus déroulants et sélection d'une entrée au sein d'une fenêtre s'en trouve réellement facilitée. Cela ne vous dispense bien évidemment pas d'un effort de programmation, ne serait-ce que pour bien assimiler la nouvelle philosophie de programmation sous *GFA-GUP*. Cette facilité se paie cependant par un certain nombre de contraintes. Certaines instructions du GFA deviennent caduques ou interdites. La plupart trouvent heureusement leurs équivalents dans les nouvelles routines. Autre contrainte : les paramètres utilisés par les procédures sont des variables organisées en tableaux, ce qui ne facilite guère leur mémorisation. Mais, en fait, le principal problème concerne le manuel, vraiment peu pédagogique (aucun exemple explicatif). Malgré ces défauts, le *GFA-GUP* apporte une aide appréciable au programmeur travaillant sous GEM. (Disquette Micro Applications.)

Craft

Atari ST

type _____ *shell type Unix*
intérêt _____ *15*
présentation _____ ★★★★
accessibilité _____ ★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ *F*



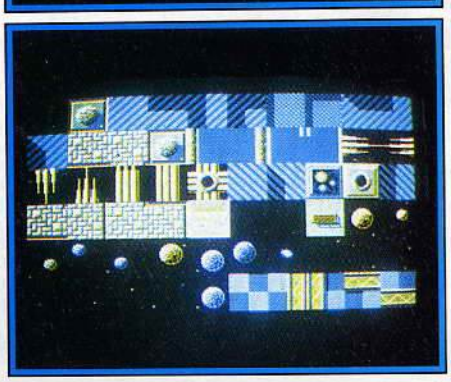
***Craft* est un shell, c'est-à-dire un environnement qui se substitue au bureau GEM du *ST*. Il tourne dans toutes les résolutions. Avec *Craft*, adieu la souris, les icônes et les menus déroulants. Mais, en contrepartie, il autorise des opérations impossibles ou fastidieuses sous GEM. L'éditeur très complet dispose du pliage des blocs de texte, d'un couper-coller avec huit buffers à sa disposition et enrichi d'un mode colonne. L'interpréteur de commandes traite plus de cent instructions diverses et puissantes. La syntaxe des instructions se rapproche de celle du C. On y trouve les éléments indispensables à un bon langage : variables shell, branchements conditionnels, boucles de différents types, instructions d'aiguillage, boucles de comptage ou de répétition monoligne, chronomètre, etc. Le chaînage des commandes permet d'en construire d'autres plus complexes. Les entrées-sorties peuvent être redirigées vers le périphérique de son choix. *Craft* dispose en outre d'une mémoire-cache pour les accès disque, d'un spooler d'imprimante et d'un disque virtuel. Il est compatible avec la plupart des assembleurs et compilateurs du marché. Le manuel en anglais est excellent. (Disquette Arobace.)**

Seuck

Atari ST, Amiga

type _____ *création de shoot-them-up*
intérêt _____ *17*
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★★
potentialité _____ ★★★★
prix _____ *F*

Intérêt autre machine
Amiga : 17

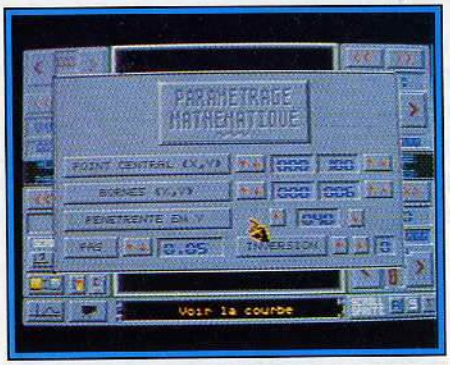


***Shoot'em up Construction Kit* permet de créer des jeux de tir à scrolling vertical ou à tableaux fixes sans la moindre notion de programmation ! Le programme se compose de multiples menus permettant de définir les composantes du jeu. Tout d'abord, les sprites disposent d'un éditeur de performance moyenne mais qui autorise tout de même quelques transformations. L'animation des sprites s'obtient en combinant jusqu'à dix-huit sprites différents. Vous pourrez régler la vitesse d'animation, le pointage en avant, automatique ou non, après un déplacement latéral, ou l'animation différentielle en fonction des mouvements du joystick. Les décors sont constitués de blocs de la taille d'un sprite, juxtaposés pour définir le paysage. Les bruitages ne sont pas en reste avec un éventail de cinquante bruitages prédéfinis et l'on peut en créer d'autres en redéfinissant les paramètres de réglage. Il ne reste plus qu'à mettre en place ces divers éléments et à définir les multiples options des ennemis et des joueurs. Les résultats sont d'un excellent niveau. Contrairement à ce qui se passe sur *ST*, l'animation est ralentie sur *Amiga* lorsque les sprites sont trop nombreux à l'écran. (Disquette Outlaw.)**

Spack

Atari ST

type ____ *création de démos*
intérêt ____ *15*
présentation ____ ★★★
accessibilité ____ ★★★★★★
potentialité ____ ★★★★★
prix ____ *E*

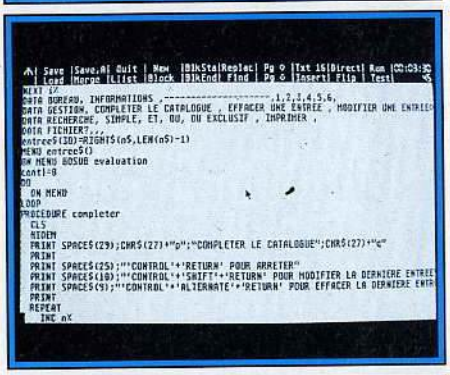


Avec *Spack*, sans avoir la moindre notion de programmation, vous pouvez mettre au point facilement de superbes démos utilisant pleinement les capacités du *ST*. L'image de fond va subir différents scrollings : général pour animer l'ensemble du décor, ou partiel pour sélectionner une bande horizontale ou verticale et l'animer selon l'une des deux directions. Le sprite dispose du choix du plan et de sa trajectoire. Différentes trajectoires sont proposées : circulaires, droites, courbes ou même librement définies. Une option particulière multiplie le sprite, permettant ainsi d'animer une foule à partir d'un seul élément. Bien entendu, vous pourrez combiner différents sprites qui seront ainsi animés selon des parcours divers. Les textes bénéficient de différentes fontes et de divers scrollings. Des effets particuliers tels que le clignotement, la rotation, les dégradés, enrichissent encore la démo. Le contexte sonore sera fourni par un échantillon issu d'un digitaliseur ou un morceau provenant de *Music Studio* ou de *House Music System*. Le travail est facilité par des modules d'aide intégrés. Un bon programme qui exploite les capacités sonores du *STE* (échantillons sous DMA). (Disquette Esat.)

GFA Basic 3.5

Atari ST

type ____ *programmation basic*
intérêt ____ *18*
présentation ____ ★★★★★★
accessibilité ____ ★★★★★★
potentialité ____ ★★★★★★
prix ____ *C*

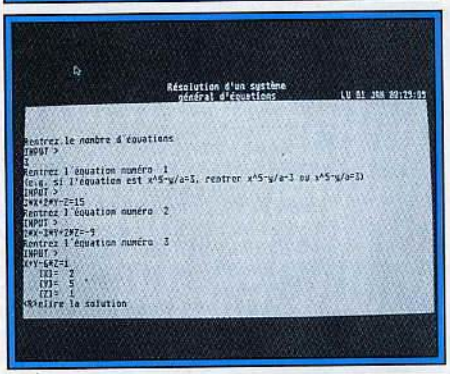


Cette nouvelle version 3.5 du *GFA Basic* enrichit ce langage déjà très performant. Le pack comprend le nouvel interpréteur, le compilateur correspondant et un manuel restreint qui ne détaille que les nouvelles fonctions. Il est donc obligatoire de posséder aussi le *GFA Basic 3.0*. L'éditeur a été encore amélioré, en particulier au niveau du scrolling arrière plus rapide, des tabulations plus complètes et de la possibilité de replier aussi les fonctions. L'interpréteur dispose de quelque quarante nouvelles fonctions qui portent principalement sur le calcul matriciel. On peut ainsi effectuer initialisation, inverse, opérations arithmétiques, transfert et copie de matrices, etc. Les autres possibilités concernent les factorielles, le calcul des combinaisons et permutations et la redéfinition des pointeurs des zones de données. Ce langage montrera toute sa puissance pour le calcul vectoriel ou la gestion d'objets 3D. Le compilateur a été revu et corrigé et gère bien évidemment les nouvelles fonctions. La très grande majorité des bogues sont désormais fixées, en dehors de l'instruction Line Input. Pour conclure, nous avons ici affaire à un basic de référence sur *ST*. (Disquette Micro Applications.)

Basic 1 000 D

Atari ST

type ____ *basic mathématique*
intérêt ____ *18*
présentation ____ ★★★★★★
accessibilité ____ ★★★★★
potentialité ____ ★★★★★★
prix ____ *F*



Le *Basic 1 000 D* est un basic particulier dédié au calcul algébrique et mathématique en général. L'éditeur rappelle celui du *GFA* et offre même un débogueur génial. *Basic 1 000 D* peut travailler jusqu'à la précision étonnante de 1 230 chiffres significatifs grâce à une simple instruction. Il est aussi à même d'effectuer directement des calculs formels, c'est-à-dire de développer des polynômes ou de les factoriser, de calculer des dérivés ou des intégrales, ou de résoudre un système d'équations à plusieurs inconnues de degré quelconque. Les fonctions gérant le calcul mathématique sont tout aussi complètes : nombres complexes, factorisation d'un nombre, calcul du plus grand commun diviseur ou du plus petit commun multiple, arithmétique fractionnelle. Certaines fonctions sont d'un haut niveau : indicateur d'Euler, résolution modulaire, symbole de Legendre, algèbre de Racah, etc. La programmation plus classique n'est pas oubliée : instructions complètes de boucles et de tests, traitement étendu des chaînes de caractères, procédures récursives, gestion des graphismes, des sons, des routines du GEM et de la souris. Un étonnant basic utile aux chercheurs et aux étudiants. (Disquette Mori.)

Amos

Amiga

type ____ *basic dédié au jeu*
intérêt ____ *19*
présentation ____ ★★★★★
accessibilité ____ ★★★★★★
potentialité ____ ★★★★★★
prix ____ *F*



Amos est la conversion sur *Amiga* du *Stos*, cet étonnant basic dédié au jeu sur *ST*. Cette conversion s'est d'ailleurs accompagnée d'améliorations spectaculaires. L'éditeur est aussi riche que celui du *GFA*. Dans le domaine de l'animation et des bruitages, *Amos* est roi grâce à son mode de travail sous interruptions. De nombreuses instructions simples gèrent les écrans (multiples effets d'apparition ou de disparition, arc-en-ciel, etc.), les scrollings (général ou différentiel) ou la synchronisation d'affichage. *Amos* offre les sprites et les bobs (blitter objets) et dispose d'instructions variées pour leur animation, la détection des collisions, ou l'élimination des problèmes de clignotement. Pour les sons, *Amos* propose des bruitages divers, la restitution d'échantillons, la programmation du processeur sonore ou encore la synthèse vocale. Les instructions de programmation plus classiques sont tout aussi riches : procédures, gestion complète des chaînes de caractères, gestion des fenêtres et menus déroulants et en cascade, accès aux librairies DOS, Exec, Graphics et Intuition, etc. Un superbe basic, aussi à l'aise dans le jeu que dans la programmation sérieuse. (Disquette Mandarin Software.)

A-Debog

Atari ST

type ____ *débogueur symbolique*
intérêt ____ *19*
présentation ____ ★★★★★★
accessibilité ____ ★★★★★
potentialité ____ ★★★★★★
prix ____ *F*



A-Debog est un débogueur symbolique, c'est-à-dire un programme capable d'analyser et de tracer le code exécutable par le processeur. Les noms des labels et variables sont mis à profit pour clarifier le listing. *A-Debog* peut être lancé à partir du bureau, en accessoire, automatiquement à l'apparition d'une bombe ou même à partir d'une cartouche pour économiser l'espace mémoire. *A-Debog* n'a recours ni au GEM, ni à la souris, cela pour échapper aux détournements de routines. Il utilise en revanche pleinement le multifenêtrage pour afficher en temps réel la valeur des registres d'adresses et de données, le compteur ordinal, le désassemblage du programme et sa représentation hexadécimale et Ascii. Il est même possible d'avoir à la fois sur votre moniteur les résultats du programme en cours d'analyse et sur votre Minitel l'écran d'*A-Debog*. Ce logiciel dispose d'un jeu complet d'instructions pour se déplacer au sein du listing, placer des points d'arrêt, avancer pas à pas, lancer la simulation d'une routine, etc. Il permet même de tracer un programme sous interruption ou de changer de résolution en cours de travail. Le manuel en français est un modèle du genre. (Disquette Aroface.)

TRAITEMENT DE TEXTE / PAO

Aurait-on pu imaginer en 1989 qu'un traitement de texte sur Atari ST surclasserait les meilleurs logiciels tournant sur Macintosh et PC ? C'est pourtant chose faite avec les nouveaux programmes sortis cette année. Et lorsque vous saurez que les logiciels de PAO ont suivi la même évolution, vous n'aurez plus aucune excuse pour ne pas vous lancer dans l'écriture et, pourquoi pas, la création de votre propre journal...

Alors qu'en 1989, *Atari ST* et *Amiga* ne disposaient d'aucun traitement de texte capable de rivaliser avec ceux du monde *Mac* et *PC*, il en va différemment en cette fin 90. Quatre traitements de texte sont sortis coup sur coup sur *ST*, tous graphiques, multifontes et multitailles. *Script* et *Graal Text* sont déjà deux excellents produits, mais *Calligrapher Pro* et, plus encore, *Le Rédacteur 3* apparaissent comme des produits à la puissance hallucinante, capables même de battre sur certains points les meilleurs progiciels sur *PC* ou *Mac* : fonctions PAO puissantes et simples d'emploi pour *Calligrapher* qui offre en outre un bon dictionnaire ; vitesse de traitement ultrarapide, dictionnaire très complet et intelligent, complété d'un excellent module de césure pour *Le Rédacteur 3*, ces deux programmes disposant de la création automatique de tableaux, d'un gestionnaire de formules et de fonctions de recherche ultraperformantes. Cette augmentation de puissance nécessite en contrepartie une configuration plus lourde : 1 Mo minimum (*Le Rédacteur 3* ne se sentant d'ailleurs à l'aise qu'avec une mémoire encore plus étendue), un second lecteur ou un disque dur étant fortement recommandés.

L'*Amiga*, pour sa part, se voit doté d'*Excellence version 2* (voir la rubrique Dead Line) aux capacités excellentes aussi : multipolice, fonctions de calcul, correction orthographique à la frappe, multi-colonnage, génération de sommaire et d'index, publipostage, etc.

Côté PAO (publication assistée par ordinateur), c'est l'arrivée de *Publishing Partner Master 1.8* qui domine les nouveautés. Si cette version n'apporte que des améliorations de détail par rapport à la précédente version *ST*, en revanche sur *Amiga*, elle comble une lacune de taille, cette machine ne disposant principalement jusque-là que de *Page Setter* assez rustique, ou de *Professionnal Page*, puissant mais un peu dépassé et surtout très coûteux.

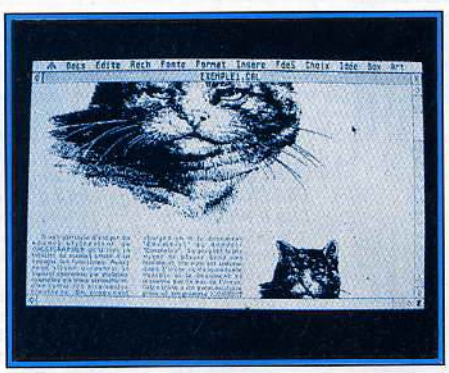
Les consoles ne disposant toujours pas de clavier, les ordinateurs restent donc la seule alternative possible pour le traitement de texte et la PAO.

Jacques Harbonn

Calligrapher

Atari ST 1 Mo

type __ *traitement de texte/PAO*
intérêt _____ *18*
présentation _____ ★★★★★★
accessibilité _____ ★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ *F*

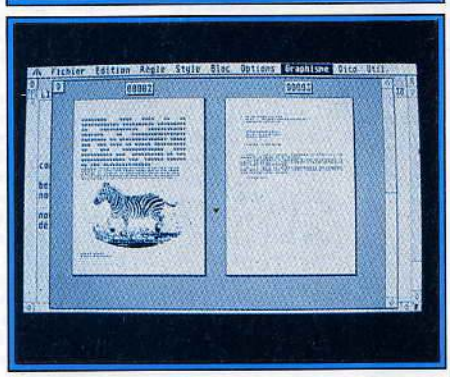


Traitement de texte multifonte et multitaille, *Calligrapher* s'enrichit en outre de fonctions de PAO. Grâce à son bureau modifié, il permet de travailler sur sept documents. Il dispose de cinq polices et l'éventail des tailles des caractères est impressionnant. Outre les attributs habituels, on trouve un mode contour et un mode biffé (pour inclure des commentaires). La vitesse d'affichage est le point faible du programme ainsi que l'absence de césure automatique. En revanche, les fonctions PAO sont riches : règles multiples, multicolonnage, filets horizontaux ou verticaux, encadrements aux multiples options, feuilles de style. Les graphismes peuvent être retravaillés. *Calligrapher* gère les hauts, bas et notes de bas de page de manière complète. Les fonctions de recherche passent par un système de codes peu pratique mais s'avèrent très puissantes. Le dictionnaire orthographique est riche de 500 000 mots. Processeur d'idées, création de tableaux et de formules mathématiques viennent compléter ce programme déjà riche. Il offre encore la prévisualisation du document avant impression et le publipostage. L'impression sous GDOS est excellente et le manuel complet. (Disquettes Upgrade.)

Le Rédacteur 3

Atari ST 1 Mo

type _____ *traitement de texte*
intérêt _____ *19*
présentation _____ ★★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★★
prix _____ *F*



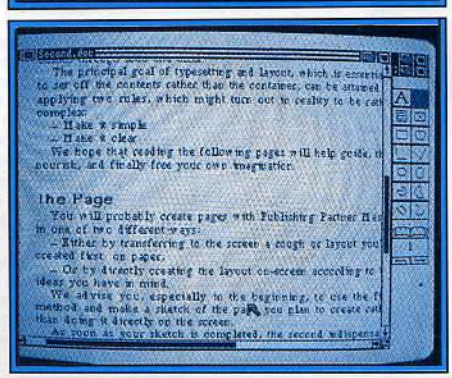
***Le Rédacteur 3* conserve la vitesse de la version 1, mais apporte de nombreuses fonctions supplémentaires. Il requiert un minimum de 1 Mo et ne se sent à l'aise qu'avec une mémoire supérieure. Cette nouvelle version est désormais capable de combiner différents types de polices, de tailles (limitées à 24 points), de formats, de style, etc. Les fonctions de recherche-remplacement sont d'une incroyable richesse tout en restant très simples d'usage. La césure automatique, très rapide, reconnaît tous les pièges de la langue française. Le dictionnaire orthographique est tout aussi rapide et comprend le *Larousse*, le *Robert* et le *Bécherelle* ! On dispose des graphismes, des hauts, bas et notes de bas de page et des commentaires non imprimés. La création de tableaux, de formules mathématiques ou d'index est facile. Les macros sont présentes et récursives. Le programme est entièrement reconfigurable et dispose de son propre sélecteur de fichiers très performant. Un grand nombre de modules complètent le programme : module d'impression graphique, éditeur de polices et de dictionnaire, utilitaires divers. Le manuel de 600 pages détaille chaque fonction. Un programme parfait pour les gros documents. (Disquettes Epigraf.)**

Publishing Partner Master 1.8

Amiga, Atari ST

type _____ *PAO*
intérêt _____ *18*
présentation _____ ★★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ *F*

Intérêt autre machine
Atari ST : 18

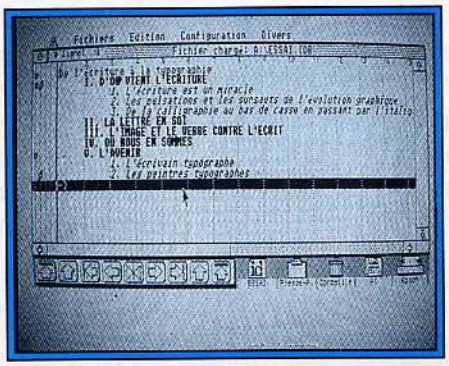


***Publishing Partner Master 1.8* comble une lacune importante dans le domaine de la PAO sur *Amiga*. Il est possible de travailler simultanément sur plusieurs documents, la seule limitation étant la place mémoire. Les fonctions de création de gabarit sont puissantes et les feuilles de style facilitent le travail. La visualisation des documents offre toutes les facilités : pages multiples, page entière ou en réduction variable, zoom de grande amplitude. Le menu style est tout aussi riche avec 22 polices diverses, des corps allant de 3 à 216 points, et des effets variés (miroir, contour, ombré, renversé, etc.). On dispose bien évidemment de toutes les possibilités de formatage du texte : alignement, justification totale sur caractère ou sur mot, marges intérieures, etc. Citons encore en vrac les macros, la césure et l'habillage automatique, le groupement ou la séparation d'objets et le changement dans l'ordre de superposition. La version 1.8 améliore les modules d'importation, le confort d'écriture, la gestion des polices et certaines options gagnent en rapidité. L'impression est d'excellente qualité et le manuel exemplaire de pédagogie. Un excellent programme de PAO. (Disquettes Upgrade.)**

ZZ Idée

Atari ST

type ____ *processeur d'idées*
intérêt ____ *15*
présentation ____ ★★★★★
accessibilité ____ ★★★★★
potentialité ____ ★★★★
prix ____ *E*

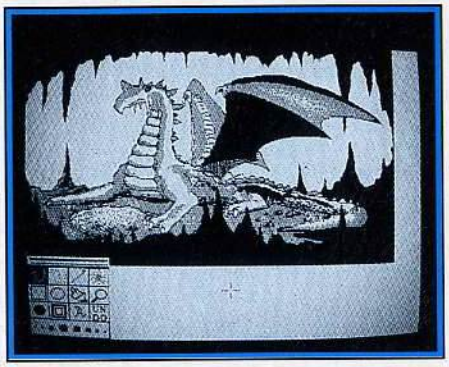


ZZ Idée est un processeur d'idées dans la lignée de *Think Tank* sur *Mac*. Les processeurs d'idées montrent leur utilité dès que l'on doit traiter des documents nécessitant un plan rigoureux. Le programme est entièrement sous GEM, et dispose d'un éditeur performant. Il fonctionne selon le principe d'idées mères auxquelles sont rattachées des idées filles, pouvant être à leur tour mères d'autres idées, un peu comme un arbre généalogique. Bien entendu, on peut aussi mettre des idées au même niveau, qui seront alors sœurs. La numérotation des chapitres et des sous-chapitres va pouvoir s'effectuer automatiquement par le programme, grâce à une vaste batterie de divisions (chiffres arabes, romains, lettres majuscules ou minuscules, rappel de la numérotation du chapitre dans un sous-chapitre), de styles (gras, souligné, italique) ou de modes d'action (global, niveau, génération, ligne). Lorsque l'on décide de remodeler le plan, le paragraphe correspondant va se placer au bon endroit, avec toutes ses ramifications et ses textes correspondants, et la numérotation s'ajustera aussi automatiquement en conséquence. Un bon produit à la notice claire. (Disquette Human Technologies.)

The Publisher

Amiga

type ____ *pack PAO*
intérêt ____ *14*
présentation ____ ★★★★★
accessibilité ____ ★★★★★
potentialité ____ ★★★★
prix ____ *F*

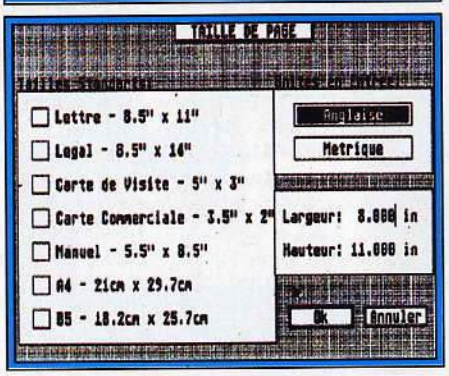


The Publisher est un pack de logiciels dédiés à la mise en page. Il comprend un traitement de texte, un logiciel de PAO, des fontes, et des dessins au trait. Le programme de PAO est la version 1.2 de *Page Setter*. Le logiciel a été entièrement francisé, en particulier au niveau des caractères accentués. L'éventail des fontes proposées est assez vaste mais leur taille est limitée à 64 points. Les fonctionnalités de *Page Setter* sont de puissance moyenne (on est loin de *Publishing Partner Master*) mais, en contrepartie, son abord est relativement simple. Un utilitaire de dessin rudimentaire complète le programme. Heureusement, l'une des disquettes contient déjà un grand nombre de dessins monochromes. Le traitement de texte, *Kindword 2.0*, appelle les mêmes commentaires que *Page Setter*. S'il est simple d'emploi, il est aussi un peu limité (pas de notes de bas de page, de documents multiples ou de multicolonnage). Il dispose cependant de l'inclusion de graphismes, de la césure automatique et d'un dictionnaire français correct. En conclusion, *The Publisher* est parfait pour de petits travaux de PAO, mais trop limité pour des mises en pages plus conséquentes. (Disquettes The Disk Company.)

Wordup

Atari ST

type ____ *traitement de texte*
intérêt ____ *14*
présentation ____ ★★★★★
accessibilité ____ ★★★
potentialité ____ ★★★★
prix ____ *F*

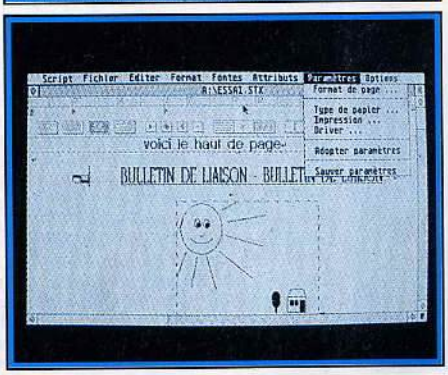


Wordup est un traitement de text WYSIWYG doté en outre de certaines fonctionnalités de PAO. Il permet de travailler sur quatre textes simultanément avec transfert d'informations de l'un à l'autre grâce aux fonctions de bloc. A la manière des autres traitements de texte récents (*Le Rédacteur 3* ou *Calligrapher*, entre autres), *Wordup* traite le texte non comme un seul bloc, mais comme une suite de paragraphes. Chacun de ces paragraphes pourra disposer de sa forme propre (justification, marges, interlignages, type de police et taille de caractères). *Wordup* permet aussi d'insérer des graphismes au format Degas, Neo ou GEM, le texte suivant automatiquement le cadre de l'image. Le programme met à profit la notion de page-maître, chère à la PAO. Tout ce qui est défini pour cette première page apparaît sur les suivantes, avec possibilité de dissocier pages paires et impaires. *Wordup* est ouvert au publipostage, grâce aux liaisons avec *Superbase*, *DB Master-One*, *Data Manager ST* ou même *DBase III* sur *PC*. S'il est assez puissant, *Wordup* pèche cependant par la lenteur de son affichage, l'absence de correcteur orthographique et la relative complexité de sa prise en main. (Disquettes Neocept.)

Script

Atari ST

type ____ *traitement de texte*
intérêt ____ *15*
présentation ____ ★★★★★
accessibilité ____ ★★★★★
potentialité ____ ★★★★
prix ____ *F*

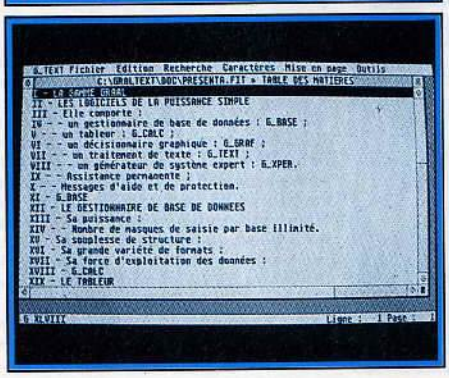


Script est un traitement de texte multifonte et multitaille. Il requiert 1 Mo de mémoire et un écran monochrome. Le programme permet de traiter jusqu'à quatre textes simultanément. Chaque paragraphe dispose de ses propres attributs : justification (y compris en police proportionnelle), tabulations diverses, choix de la police, de la taille et des attributs des caractères. *Script* dispose de la même banque de polices que *Signum*, ce qui lui ouvre l'accès à près de 700 polices, comprenant entre autres les langues « exotiques ». La vitesse d'affichage est excellente (juste surpassée par *Le Rédacteur 3*). En revanche, il est regrettable de ne pouvoir disposer des accents circonflexes et des trémas en touche morte, ceux-ci étant accessibles par le clavier numérique qui leur est dédié. Les options classiques sont présentes : couper-coller, haut et bas de page, note de bas de page, facilités d'édition. En revanche il y manque le dictionnaire et la césure automatique. *Script* accepte de charger des images dans différents formats. L'impression est excellente grâce au mode graphique double densité et double passage. Le manuel est clair et bien documenté. (Disquette Applications Systems.)

Graal Text

Atari ST

type ____ *traitement de texte*
intérêt ____ *16*
présentation ____ ★★★★★
accessibilité ____ ★★★★★
potentialité ____ ★★★★★
prix ____ *F*



Graal Text est un traitement de texte graphique fonctionnant sous GDOS. Il tourne indifféremment en moyenne ou haute résolution et se contente de 521 Ko. Outre la police système, il offre deux autres polices proportionnelles déclinées en sept tailles. Quatre documents peuvent être ouverts en même temps. La frappe est ralentie par GDOS. En contrepartie, formatage et césure sont automatiques. La mise en page utilise le système classique des règles, chacune définissant les nouveaux attributs du texte. La recherche-remplacement offre différents jokers mais le retour chariot y est absent. Les hauts et bas de page peuvent inclure des graphismes. *Graal Text* offre encore les cadres, les macro-instructions, le publipostage automatisé et la création facilitée d'un index. La création d'une table des matières est automatisée et les modifications dans son agencement se répercutent directement sur le texte. En revanche, pas de dictionnaire, de glossaire ni de notes de bas de page. L'un des points très particuliers de *Graal Text* est de disposer d'un Undo qui peut revenir sur cinquante opérations successives. L'impression sous GDOS est excellente. Un bon produit assez complet. (Disquette Profil.)

Mal-aimés de nombreux joueurs, les logiciels éducatifs sont souvent rejetés en bloc. C'est dommage. Leur objectif n'est pas de remplacer un shoot'em up de choc. Aujourd'hui, les éducatifs sont d'une richesse impressionnante. Pour les tout-petits, ils valent tous les jeux d'éveil du monde. Pour les adolescents, ils peuvent réellement apporter une aide scolaire efficace. Reste à bien les choisir. Brigitte Soudakoff vous y aide...

Lorsque l'on feuillette les pages de la presse micro-informatique, et plus spécialement les pages de notre cher journal *Tilt*, on constate qu'en matière de jeux le lecteur a plutôt le choix des armes. Console ou ordinateur, qu'il s'agisse de charger une cartouche ou une disquette, de toute façon une image apparaît à l'écran. J'ai même entendu dire que la guerre des consoles faisait rage autour de nous.

Alors là, voici un conflit auquel je ne prendrai aucune part pour la simple raison que je ne peux donner aucun avis sur la question. En effet, le monde des éducatifs n'est absolument pas touché par le problème et pour cause ! Qu'il s'agisse de choisir entre le micro et la console ou entre telle et telle console, pour ce qui nous concerne, le choix est vite fait.

Etant donné qu'au jour d'aujourd'hui aucun programme ne tourne sur console, le micro reste donc le support privilégié de tous les programmes d'apprentissage. Mais cela ne signifie en aucun cas que les choses ne bougent pas dans ce domaine, les logiciels éducatifs évoluent avec leur temps et les éditeurs savent adapter les nouveaux programmes. En effet, il n'y a pas si longtemps, vous pouviez toujours chercher un éducatif qui tourne sur *Amiga*. C'était introuvable, en tout cas en France. A présent nous voyons de plus en plus d'éditeurs développer des programmes sur cette machine. On peut donc se consoler en se disant que tout n'est pas perdu !

Les éducatifs savent s'adapter à l'évolution du marché et du matériel, témoins les changements qui se sont opérés dans la plupart des programmes. Ceux-ci deviennent de plus en plus graphiques et colorés. Certains concepteurs n'hésitent pas à nous présenter de grandes aventures éducatives, avec un scénario et une énigme bien ficelés. Bien entendu, les personnages s'animent et parlent, ils ont une mission à remplir, des indices à rassembler, des monstres à affronter, ce qui ne nuit en rien au contenu pédagogique à proprement parler. En témoignent certains softs tels *Le Labyrinthe d'Errare* ou *Le Labyrinthe aux mille calculs* qui, sous couvert de grand jeu d'aventure, permettent une approche très sérieuse du français et des mathématiques. Et là, vous en trouvez des épreuves et des vilaines bébêtes à affronter avant de parvenir à votre fin ! *The Lift*, logiciel d'apprentissage d'anglais, ne lésine pas non plus sur le graphisme et l'aventure. A croire que tous les prétextes sont bons pour donner envie de travailler dans la joie et la bonne humeur.

Education rime désormais avec animation et c'est tant mieux !

Autant profiter des possibilités qui sont offertes. Les micros se perfectionnent, les logiciels suivent la même courbe. Il serait en effet dommage de ne pas exploiter les qualités graphiques et sonores de certaines machines pour créer des programmes d'apprentissage.

Certains éditeurs, cependant, ne s'inscrivent pas dans cette lignée. Ils pensent qu'il ne faut pas tout mélanger et que ludique ne rime pas forcément avec didactique. C'est pourquoi ils préfèrent exploiter les possibilités des micros pour concevoir des logiciels spécifiquement éducatifs, avec banques de données conséquentes, entraînement intensif et exercices très diversifiés. Il est bien entendu qu'il en faut pour tout le monde et que ce type de programmes présentent beaucoup de qualités, que ce soit à la maison ou pour l'utilisation en classe.

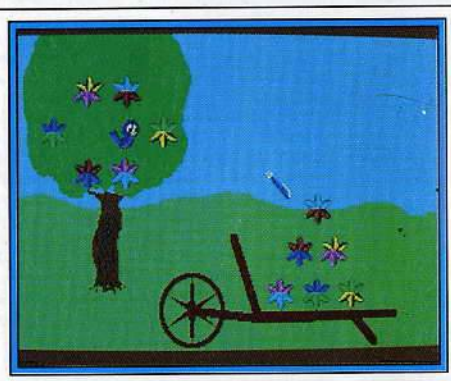
Alors nous pouvons conclure en disant que les éducatifs ont encore de beaux jours devant eux et que, finalement, il est plutôt positif d'avoir la possibilité de choisir entre des programmes aussi différents que ceux qui sont à l'heure actuelle à notre disposition.

Brigitte Soudakoff

Apprends-moi à lire 1

Compatible PC, T08, T09 Amstrad CPC, Atari ST

matière éveil
intérêt 18
contenu pédagogique ★★★★★
graphisme ★★★★★
animation –
bruitages –
prix C

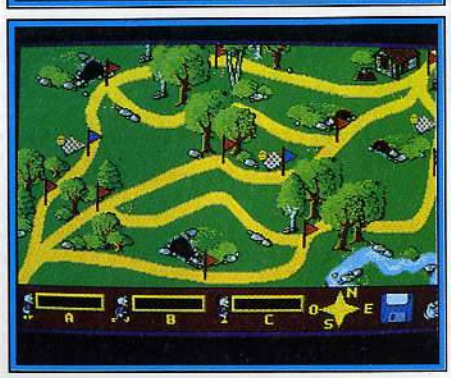


Premier volet d'une série de deux programmes destinés aux petits, *Apprends-moi à lire* propose d'initier aux joies de la lecture les enfants à partir de quatre ans. Projet audacieux quand on sait la difficulté de la mise en place des pré-requis nécessaires à de tels apprentissages. Mais le résultat est là : six activités se subdivisant en sous-activités de difficulté croissante composent l'essentiel de ce logiciel. La présentation est soignée, les consignes clairement énoncées et les sujets multiples et variés : reconnaissance de formes et couleurs, mise en correspondance de deux moitiés de forme, repérage et discrimination visuelle d'objets et enfin mémorisation sous forme de jeux de memory. Chaque séquence comporte plusieurs niveaux et correspond à une étape importante de la mise en place de l'apprentissage. La différenciation des formes et des couleurs est un prélude à la discrimination des lettres. De même, le repérage dans l'espace selon un certain rythme, l'observation et la mémorisation représentent autant d'étapes nécessaires. Le tout abordé de façon très graphique et conviviale correspond tout à fait à la population visée et représente une excellente entrée en matière. (Disquette Nathan.)

Les Castor juniors dans la forêt

Atari ST, Compatible PC, Amiga

matière sciences de la nature
intérêt 18
contenu pédagogique ★★★★★
graphisme ★★★★
animation –
bruitages –
prix C



Les célèbres personnages de Walt Disney, Riri, Fifi et Loulou, nous emmènent via ce logiciel à travers un grand jeu de piste éducatif. C'est donc l'occasion pour les 7/10 ans de partir à la découverte de la forêt et de ses habitants et, ainsi, d'enrichir leurs connaissances sur la faune et la flore. Ce programme se présente comme un jeu auquel un, deux ou trois joueurs peuvent participer. Alors petits scouts, à vos machines et en route pour l'aventure ! Celle-ci vous conduit en six étapes à travers la forêt. Que vous soyez seul ou à plusieurs, vous avez le choix de votre itinéraire, lequel est jalonné de questions concernant tous les sujets se rapportant à la forêt. Mais heureusement, en cas de panne sèche, le fameux manuel des Castors juniors est disponible à tout moment. Grâce à une banque de données assez conséquente, il évite de rester bloqué sur une question. L'ensemble est vivant, laisse toute initiative à l'enfant. Les questions sont variées et font autant appel à la connaissance qu'à la réflexion et à l'observation. Le jeu d'aventure haut en couleurs donne vraiment envie de travailler seul ou à plusieurs. Une idée originale donc pour découvrir le monde de la forêt. (Disquette Coktel Vision.)

Ecritures automatiques

Compatible PC, Nanoréseau

matière _____ *français*
intérêt _____ *17*
contenu pédagogique ★★★★★
graphisme _____ –
animation _____ –
bruitages _____ –
prix _____ *D*



Primé au concours national de scénarios, Jériko nous propose avec *Ecritures automatiques* un logiciel tout à fait intéressant et d'une conception très originale. Le but est de produire du texte tout en s'amusant. Lorsque l'on entre dans ce programme, on est immédiatement séduit par la densité du contenu et le nombre de possibilités différentes. Tout d'abord, l'enfant crée de petites bases de données par thèmes, formées de groupes de mots classés grammaticalement. Une fois le thème choisi parmi les quatre proposés (montagnes, déserts, vacances ou cirque), l'ordinateur propose une analyse grammaticale des phrases saisies afin de créer des fichiers pouvant être modifiés à tout moment. Enfin sonne l'heure de la production. En mode automatique, on voit apparaître un texte qui peut être tout à fait fantaisiste et original. Mais, là encore, il y a possibilité de modifier et de réagencer le récit à sa guise. Nous sommes ici en présence d'un logiciel très riche et permettant de dédramatiser l'approche tant grammaticale que sémantique de la langue. En outre, grâce à la diversité des thèmes proposés, finie l'angoisse de la page blanche, bonjour l'inspiration et vive la création ! (Disquette Jériko.)

Intrigue à la Renaissance

Atari ST, Compatible PC, Amiga

matière _____ *histoire*
intérêt _____ *14*
contenu pédagogique ★★★★
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ –
bruitages _____ –
prix _____ *C*



Un petit tour du côté de la Renaissance sur fond d'histoire avec une énigme à la clef ? Tel est le programme de ce logiciel qui couvre six périodes : 1422, 1461, 1483, 1515, 1547 et 1589, correspondant à des périodes de règnes. Vous pouvez donc vous promener dans les châteaux de l'époque et visiter des sites illustres tels que Chinon, Amboise, Langeais ou Chambord. Une fois votre lieu choisi, en interrogeant les différents personnages que vous pouvez rencontrer, rois, villageois ou paysans, vous pouvez obtenir tout un tas d'informations nécessaires pour avancer dans l'énigme et répondre aux diverses questions posées. Celles-ci concernent des domaines aussi différents que la poésie, les arts, la vie quotidienne (vêtements, mobiliers, nourriture) et les événements importants de l'époque. La démarche ludique est intéressante dans ce sens que chaque bonne réponse vous permet d'obtenir des indices nécessaires à la découverte de l'imposteur. Il ne faut pas perdre de vue, en effet, que ce dernier menace, par un attentat, de modifier le cours de l'histoire. Cette épopée haute en couleurs permet donc de pénétrer dans l'histoire grâce à des graphismes très réalistes. (Disquette Coktel Vision.)

The Lift

Atari ST, Compatible PC, Amiga

matière _____ *anglais*
intérêt _____ *18*
contenu pédagogique ★★★★★
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ –
bruitages _____ –
prix _____ *C*

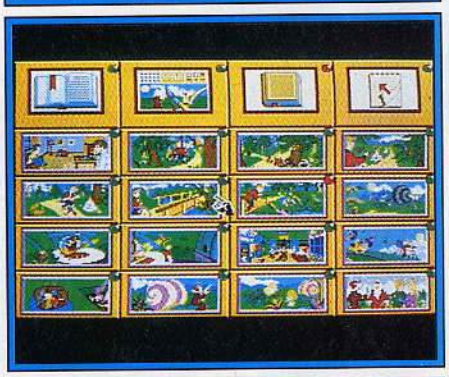


Votre mission, si vous l'acceptez, se situe dans un building de neuf étages et son ascenseur sophistiqué. M. Troutman cherche un expert pour assurer la bonne marche de l'appareil et aussi pour mener une enquête. Ne cherchez pas, vous êtes bien dans un programme d'anglais destiné aux 13/16 ans. L'ascenseur joue le rôle principal : c'est à l'intérieur que se trouvent toutes les commandes permettant d'aller d'étage en étage pour rencontrer les locataires qui vous confieront toutes sortes de tâches et d'indices utiles à la bonne marche de votre mission. A vous donc d'être attentif et d'avoir le bon réflexe car vous rencontrerez beaucoup d'embûches et vous devrez vous montrer astucieux autant que bricoleur. L'intérêt de ce logiciel est d'être intégralement en anglais et de faire porter le travail essentiellement sur la compréhension de la langue écrite. Un lexique reste à disposition tout au long du jeu. Le score qui augmente ou baisse rend bien compte de la compréhension des consignes. Voici donc un programme vivant, on se laisse facilement prendre au jeu et on désire vraiment aller jusqu'au bout de ce soft qui représente un excellent outil pour aborder la langue de Shakespeare. (Disquette Nathan.)

Rody et Mastico II

Atari ST, Amiga, Amstrad CPC

matière _____ *éveil*
intérêt _____ *18*
contenu pédagogique ★★★★★
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ –
bruitages _____ ★★★★
prix _____ *B*

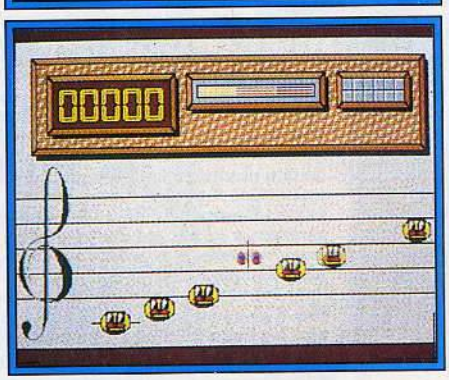


Nous attendions la suite des aventures de notre jeune ami Rody, voilà qui est chose faite. Le petit bonhomme et son fidèle compagnon nous entraînent de nouveau dans une histoire bien périlleuse. C'est bientôt Noël et jouets et sapins ont disparu ! Mais que fait donc le Père Noël ? Si vous désirez le sauver et réussir une fête joyeuse, tous à vos machines, Rody vous attend pour résoudre cette nouvelle énigme. Juché sur sa bicyclette, notre héros ne sait où se diriger et la forêt est bien grande. Il doit donc trouver le bon chemin pour rencontrer les personnages qui lui permettront de réunir les indices nécessaires. Construit comme son prédécesseur, ce programme mobilise toute l'attention et le sens de l'observation de l'enfant qui doit répondre à une ou deux questions au choix pour avancer dans le jeu. L'environnement graphique et sonore est très bien réalisé, ce qui permet aux plus petits de disposer du logiciel dans la plus grande autonomie et de s'adonner en toute liberté aux plaisirs du coloriage grâce à une option de dessin savamment étudiée. C'est donc toujours avec le même plaisir que nous retrouvons ces deux personnages bien sympathiques ! (Disquette Lankhor.)

L'Oreille en pointe

Atari ST

matière _____ *éveil musical*
intérêt _____ *18*
contenu pédagogique ★★★★★
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ –
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ *C*



Un programme de musique tous publics qui propose de travailler de façon ludique et originale l'éveil et le développement de l'oreille musicale, voici qui constitue un événement en soi. La première partie est consacrée à la reconnaissance auditive et visuelle des notes ainsi qu'à leur mémorisation. Il s'agit de reconnaître la note jouée en mettant le petit bouclier devant elle. Il faut ensuite la mémoriser dans un contexte musical en plaçant le diapason sur chacune des notes composant le morceau proposé. Vingt et un niveaux de difficulté permettent une approche très progressive. La seconde partie concerne la fameuse dictée de notes qui se compose de vingt notes. Il s'agit d'écouter une dictée puis de la refaire, avec ou sans le nom des notes, sur la portée ou sur un clavier à deux octaves. Les trente niveaux permettent de créer ses propres dictées, de qui accroît le nombre d'exercices que l'on peut faire. En outre, une option analyse permet de rendre compte de la dernière dictée effectuée. Autant dire que nous avons affaire à un programme très bien construit et qui permet un apprentissage efficace de la musique dans sa globalité. Futurs mélomanes à vos machines ! (Disquette Caraz Editions.)

Horizon CE1

Atari ST, Compatible PC, Amiga

matière — *français/mathématiques*
intérêt — 15
contenu pédagogique ★★★★★
graphisme ★★★★
animation ★★★★
bruitages ★★★★
prix — C



Organiser une réunion au sommet des grands chefs de quatre planètes au château de Briselalune, voilà qui n'est pas une mince affaire ! Mil, diplomate intergalactique est chargé de cette délicate mission et quatre ambassadeurs bizzaroïdes, chacun spécialisé dans une matière étudiée à l'école, sont là pour l'aider. Tel est le décor de cette aventure galactico-éducative destinée aux élèves de cours élémentaire. Mais, avant tout, Mil doit identifier les quatre ambassadeurs et mettre de l'ordre dans la cour du château, ce qui constitue les premiers exercices de repérage. On enchaîne ensuite sur la correction de la lettre de Super B.B. qui représente un exercice de relecture active. La mémoire auditive est également testée dans un jeu d'identification d'ombres qui bougent en fonction du son qui l'accompagne. Se rendre chez les voisins, ranger la bibliothèque, consulter les livres ou préparer le grand festin sont autant d'étapes importantes dans le déroulement de l'histoire et font appel aux notions de repérage dans l'espace, à la compréhension de consignes, au français, aux maths, à l'observation et à la mémoire. Le tout, abordé de façon ludique et graphique, constitue un bon logiciel. (Disquette Coktel Vision.)

Le Labyrinthe d'Errare

Compatible PC5, PC3, ST, Amiga, CPC

matière — *français*
intérêt — 18
contenu pédagogique ★★★★★
graphisme ★★★★
animation —
bruitages —
prix — C

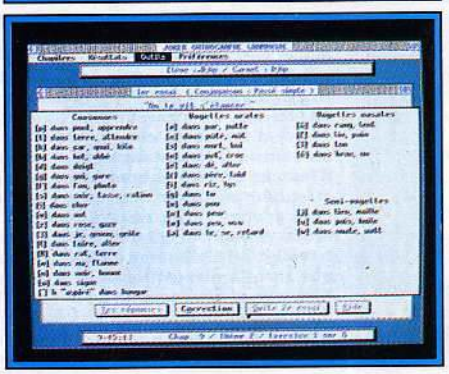


Partir à la recherche de l'enchanteur Grévisse et de son manuscrit sacré, voilà votre mission si vous décidez d'affronter Errare le sorcier et de le suivre dans les multiples salles de ce labyrinthe infernal ! Pas d'erreur, ceci est un éducatif qui, construit sur le mode du jeu de rôle, propose aux élèves de collège de se perfectionner en orthographe. Au départ, vous possédez un capital de 20 points de vie ; votre quête vous conduit à travers un dédale de salles. Vous y rencontrez toutes sortes de personnages bizarroïdes qui vous questionnent soit sur l'orthographe, soit sur la grammaire. Une mauvaise réponse entraîne une perte de points mais, en revanche, vous gagnez une règle de grammaire qui explique l'erreur commise. Une bonne réponse donne des points et un petit rappel de la règle concernée. Attention, le labyrinthe est peuplé de tout un tas de bêtes qui voudront se battre contre vous. Affrontez-les, elles peuvent vous donner des clés utiles pour délivrer Grévisse. Telle est la trame de cet excellent éducatif vivant, captivant, qui donne envie d'aller jusqu'au bout et qui, de surcroît, sait doser avec brio culture et aventure ! Encore une fois la preuve que ludique peut rimer avec pédagogique ! (Disquette Retz.)

Joker micro orthographe grammaire 6e

Compatible PC, Atari ST

matière — *français*
intérêt — 16
contenu pédagogique ★★★★★
graphisme —
animation —
bruitages —
prix — C

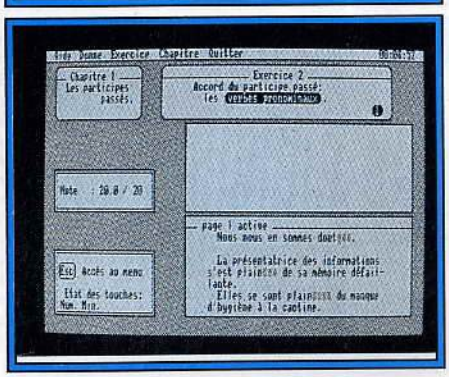


Premier-né de la nouvelle gamme de logiciels éducatifs lancés par Bordas, ce programme s'inspire directement du fascicule d'exercices corrigés Joker Bordas. Pour couvrir la totalité du programme, une multitude d'exercices sont proposés, sous forme très diversifiée. Une interface graphique avec multifenêtres et menus déroulants confère au logiciel un confort d'utilisation et une clarté appréciables. Les exercices sont conçus de façon à éviter un travail trop répétitif. On trouve les mots croisés, selon le principe bien connu, les taquins où l'enfant doit remettre en ordre mots ou phrases, les puzzles constructifs, les QCM fléchés, l'enfant devant choisir la bonne réponse dans celles proposées, et les QCM « poubelles » où il faut éliminer les mauvaises réponses. Pour chaque exercice, deux essais sont autorisés, il y a aussi la possibilité de faire appel à une aide. De plus, un lexique des règles de grammaire est à disposition à tout moment. Enfin, l'enfant peut suivre l'évolution de son travail au jour le jour grâce à des diagrammes qui figurent dans le carnet de notes. Tout cela fait de ce programme intelligemment conçu un outil facilement utilisable en classe. (Disquette Bordas.)

Le Français du brevet

Compatible PC, Amstrad CPC

matière — *français*
intérêt — 16
contenu pédagogique ★★★★★
graphisme —
animation —
bruitages —
prix — C

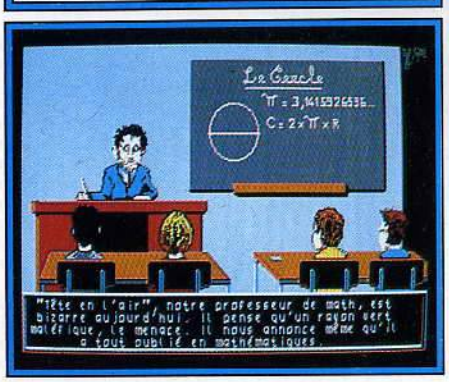


Pour tous ceux qui auraient besoin de se rafraîchir la mémoire, et plus spécialement pour les élèves de collège, Hatier revient au hit des éducatifs avec ce programme de grammaire. Vous désirez vous entraîner, réviser ou bien apprendre, ce logiciel est fait pour vous. Sa vocation première étant de préparer aux épreuves de français du brevet, ce programme propose une kyrielle d'exercices répartis en onze rubriques. Hormis les habituels chapitres consacrés aux participes passés et à l'emploi des modes, on peut aborder des notions telles que la ponctuation, les accents, et faire tout un travail sur le style et l'utilisation du vocabulaire. Dans tous les cas, vous pouvez choisir une série d'exercices progressifs et clairement présentés. Contrairement aux autres programmes de ce type, les phrases sur lesquelles vous travaillez sont souvent extraites de poèmes célèbres ou d'articles de presse, ce qui confère un côté vivant aux exercices. En cas de panne, une aide est à disposition et, bien qu'il en coûte des points, elle permet de ne pas rester bloqué et de bénéficier d'une résolution guidée. Des explications claires, des exercices variés et intéressants : en conclusion, un logiciel intelligent. (Disquette Hatier.)

Le Labyrinthe aux mille calculs

Compatible PC5, PC3, ST, Amiga, CPC

matière — *mathématiques*
contenu pédagogique ★★★★★
intérêt — 18
graphisme ★★★
animation ★★★
bruitages —
prix — C



Construit sur le mode du jeu de rôle, ce qui est plutôt rare pour un logiciel de mathématiques, *Le Labyrinthe aux mille calculs* vous emmène dans une folle aventure dans laquelle Bossedémaths, le savant fou, terrorise son monde. Bien sûr, votre mission consiste à le neutraliser avec l'aide du noble Euréka et de sa fille Dulcinéa. Evidemment, de nombreuses épreuves vous attendent avant de pouvoir parvenir dans le labyrinthe, antre de notre persécuteur. Mais voilà, pour triompher du savant fou il faut répondre à un certain nombre d'énigmes qui représentent autant de problèmes mathématiques à résoudre. A vous donc de faire fonctionner vos petites cellules grises ! Destiné aux élèves de collège, ce logiciel aborde les propriétés du parallélogramme, les exercices de numération et de logique, les solides et les volumes, et la proportionnalité. Le tout est savamment distillé dans des exercices variés qui ont pour avantage de reprendre sous forme de résolution guidée les notions mal assimilées par l'enfant, en l'incitant à réfléchir. Un scénario bien ficelé, une mise en scène vivante et très graphique, tous les ingrédients sont réunis pour stimuler l'envie de travailler et dédramatiser l'approche des maths. (Disquette Retz.)

POUR LES ENFANTS À PARTIR DE 3 ANS

rêve aventure observation réflexion coloriage

RODY & MASTICO

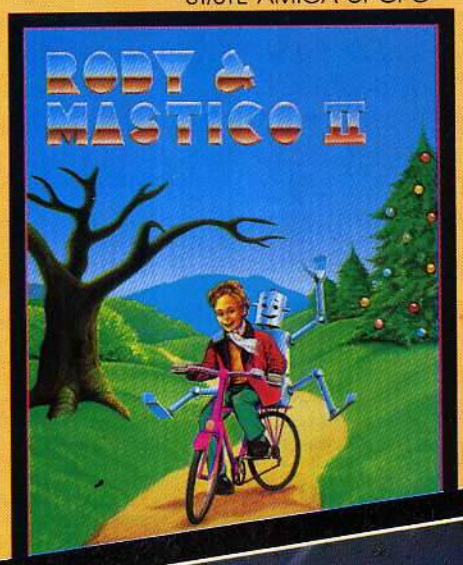
TILT D'OR DU MEILLEUR LOGICIEL EDUCATIF EN 1988

ST/STE AMIGA CPC et PC



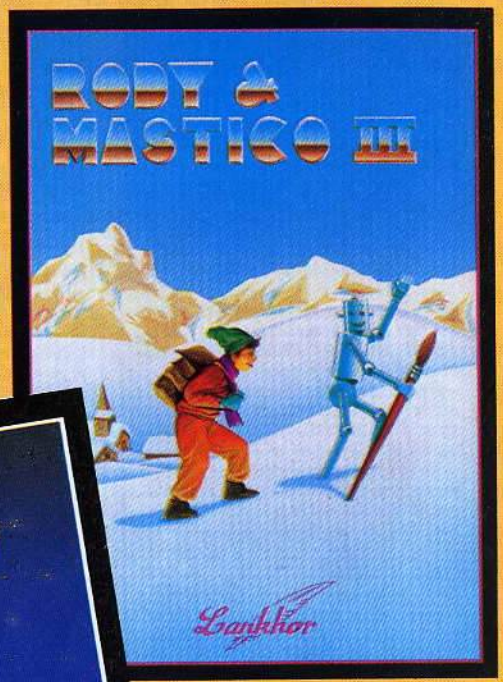
RODY & MASTICO II

ST/STE AMIGA et CPC



RODY & MASTICO III

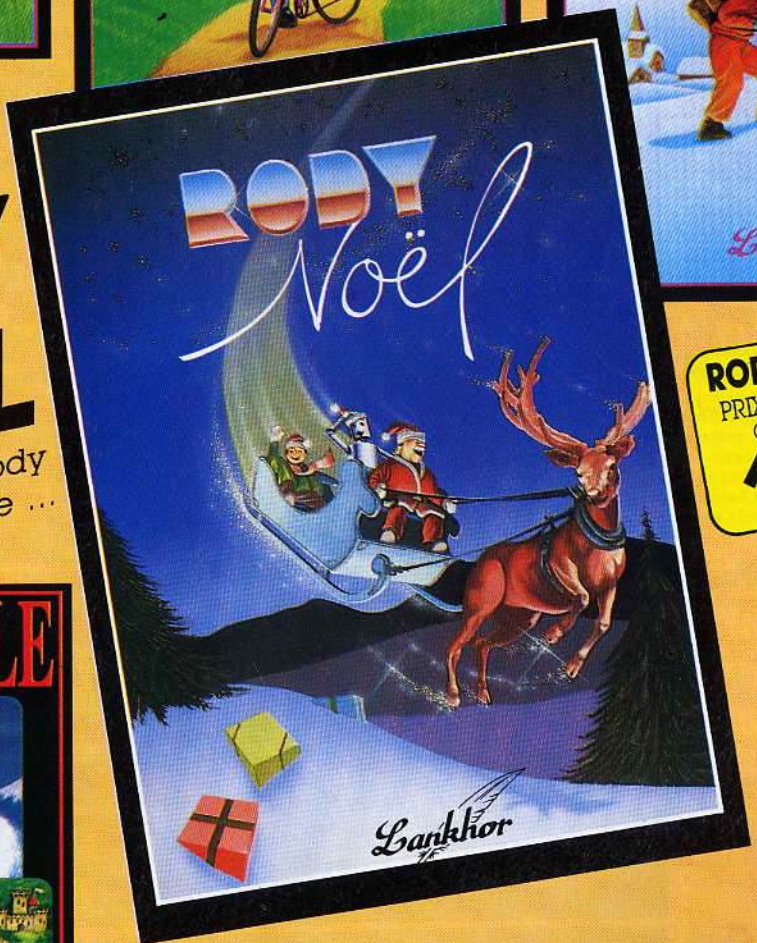
ST/STE et AMIGA



et ne ratez pas sur ST/STE et AMIGA

RODY NOËL

Le Père Noël a invité Rody dans son domaine ...



RODY & MASTICO
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ
(sur tous les formats)
199 F 00



Une compilation pour tous les âges :

3 à 8 ans	**RODY & MASTICO**
9 à 14 ans	**TROUBADOURS**
14 ans et plus	**MORTVILLE MANOR**

LIVRET DE FAMILLE
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ
249 F 00

Une aide ?
Une question ?
Des news ?

3615 LANKHOR

Lankhor

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART – Tél: (1) 46 30 33 03

COMPILATIONS

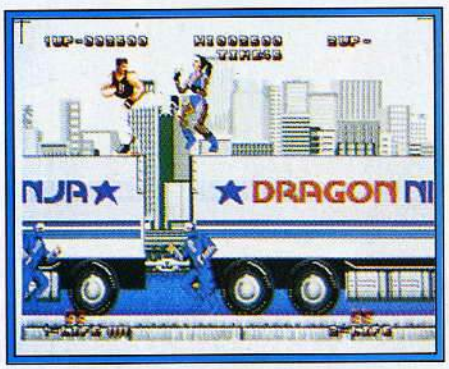
Les compilations sont rarement mises en valeur dans Tilt où nous préférons privilégier les nouveaux jeux. C'est une erreur que nous nous attacherons à modifier dès les prochains numéros. En achetant une « compil », vous disposez en effet de trois, quatre jeux — voire dans certains cas de beaucoup plus — pour le prix d'un seul programme. Bien sûr, les titres rassemblés ne sont plus de toute première jeunesse. Ils n'en restent pas moins passionnants pour tous ceux qui n'ont pu se les procurer lors de leur sortie. Jean-Loup Jovanovich, nouvelle recrue de la rédaction, a fait une sélection impitoyable et donne son avis sévère mais juste sur la valeur réelle des jeux présentés.

Les Justiciers I

Atari ST, Amiga, Amstrad CPC

***Dragon Ninja** : 17 (n° 66, Hit)*
***Robocop** : 15 (n° 67, Hit)*
***Rambo III** : 12 (n° 63, Hit)*

prix _____ *C (16 bits), B (CPC)*



Dragon Ninja est sans doute la plus fidèle conversion d'arcade réalisée à ce jour sur micro. Pur beat-them-up où vous incarnez un ou deux ninjas qui doivent sauver le président qui a été pris en otage, ce jeu bénéficie de graphismes superbes (la taille des sprites !) et d'un scrolling horizontal très souple. Vous pouvez ramasser des armes (couteau ou nunchaku) et les cinq niveaux sont variés, avec à la fin de chacun d'eux un « grand méchant » différent. Le seul défaut est la relative lenteur du jeu, mais un micro n'est pas une console d'arcade ! ***Robocop***, tiré lui aussi d'une borne d'arcade, vous permet d'utiliser diverses armes pour traverser cinq niveaux, entrecoupés d'une séquence « bonus-stage » différente (retrouver un criminel d'après son portrait-robot, faire un exercice de tir sur cibles animées, etc.). Les niveaux sont très différents les uns des autres, et le jeu très distrayant. ***Rambo III*** vous place dans une 3D isométrique où vous dirigez Rambo en pleine base ennemie. Vous ne disposez au départ que d'un couteau, mais vous pouvez ramasser par la suite arc et flèches, lunettes à infrarouge, détecteur de mines... Le graphisme est assez joli mais les combats sont répétitifs et le jeu sans imprévu. (Disquettes SFMI.)

Cartoons

CPC, Amiga, ST

***Super Wonderboy in Monsterland** : 18*
***Tom & Jerry 2** : 3*
***Dynamite Dux** : 14 (n° 71, Hit)*
***Toobin** : 13 (n° 61b, Dossier)*
***Buggy Boy** : 19 (n° 57, RS)*

prix _____ *C (16 bits), B (CPC)*



Super Wonderboy (cf. ***Le Monde des Merveilles***) est très réussi, quelle que soit la version. Tom & Jerry est... nul, quelle que soit la version ! Les graphismes des deux héros ont beau être mignons comme tout, le jeu manque totalement d'intérêt. Dans ***Dynamite Dux***, vous contrôlez un ou deux canards qui doivent combattre des chaussures carnivores, des saucisses enragées, à l'aide d'armes variées (et généralement cocasses). Le jeu est plein d'humour « cartoon », mais la gestion des sprites est aléatoire. ***Toobin*** vous met (seul ou à deux) sur une chambre à air avec laquelle vous devez descendre une rivière particulièrement mal fréquentée : tout est fait pour vous empêcher de passer. Du chasseur qui vous prend pour cible au crocodile qui vous court après, rien ne vous sera épargné. Distrayant. ***Buggy Boy***, enfin, est une simulation de conduite de buggy (très bien) adaptée de l'arcade. Plus jeu que simulation, il vous permet de choisir cinq parcours, eux-mêmes composés de parties que vous devez finir avant la fin du temps limite et en récoltant le maximum de drapeaux. Très réussi, d'une jouabilité parfaite, ce classique qui date de 1987 n'a pas vieilli d'un poil. (Disquettes Ubi Soft.)

Heroes

Atari ST, Amiga, CPC, C64

***Permis de tuer** : 11 (n° 71, SOS)*
***Barbarian II** : 16 (n° 70, RS)*
***Running Man** : 13 (n° 68, RS)*
***Star Wars** : 16 (n° 59, Dossier)*

prix _____ *C*



Permis de tuer, s'il est bien fait, est un jeu difficile (cf. ***Clap Ciné***). Dans ***Barbarian II***, la suite de ***Barbarian*** de Palace Software, vous dirigez un (ou une) barbare dans le château de Drax peuplé d'une multitude de monstres, muni de votre épée. Pour passer de niveau et pour vaincre finalement Drax, il vous faut ramasser des objets répartis sur le parcours. Les graphismes sont très réussis, et les monstres variés. En revanche, le nombre de coups possibles est plus limité que dans le premier épisode. Dans ***Running Man*** vous incarnez Schwartzy et vous devez échapper en direct à de nombreux monstres. Vu de profil, vous devez courir, sauter et frapper avec les armes que vous ramassez au long des niveaux. Les graphismes sont quelconques, l'animation aussi. ***Stars Wars*** est la copie conforme du jeu de café : il vous met, dans une 3D fil de fer très réussie, aux commandes du ailes-X de Skywalker. Vous devez d'abord approcher de l'étoile noire, puis traverser les défenses de surface avant d'entrer dans la base et la détruire. Après chaque cycle complet, vous changez de niveau. L'animation est très fluide (normal !) et les voix et sons digitalisés sont bien rendus. Use de force, Luke. (Disquettes Domark.)

Clap Ciné

Amstrad CPC

***Back to the Future** : 4 (n° 49, RS) / **Ghostbusters** : 15 / **Vivre et laisser mourir** : 14 (n° 65, Guide) / **Wonder Boy** : 12 (n° 49, RS) / **Quartet** : 7 (n° 52, RS) / **Permis de tuer** : 10 (n° 71, SOS) / **Aliens** : 16 (n° 42) / **Tuer n'est pas jouer** : 8 (n° 47, RS) / **Staring Charlie Chaplin** : 13 (n° 57, Rapido) / **Eidolon** : 12 (cassette, n° 30).*

prix _____ *B*



Dans ***Vivre et laisser mourir***, vous pilotez un off shore dans des voies d'eau. Rapide et bien fait. Les Ghostbusters doivent... capturer des fantômes. Pas beau mais très ludique, ce jeu mêle gestion et arcade. ***Aliens*** est un jeu original où vous dirigez six personnages du film, passant de l'un à l'autre d'une touche. Vous devez explorer la base en tuant le plus d'aliens possible, pour trouver la reine. C'est difficile, mais l'angoisse est bien rendue. Dans ***Wonder Boy***, jeu de plates-formes, vous dirigez un bambin à travers une jungle hostile. C'est joli et maniable, mais peut-être un peu facile. ***Permis de tuer*** vous met aux commandes d'un hélicoptère, puis vous fait courir et ramper dans la base ennemie avant de devoir monter sur un avion en fuite, et l'arrimer à votre hélicoptère. Les graphismes sont réussis, mais le jeu est difficile. ***Staring Charlie Chaplin*** vous propose de devenir réalisateur de films muets avec, comme acteur principal, Charlot. Vous choisissez le thème, puis filmez avant de montrer le résultat au public. Vous déplacez Charlot au joystick, le faites frapper les méchants. Malheureusement, les raisons qui font qu'un film est réussi ou pas me sont restées obscures. (Disquettes Ubi Soft.)

Les Dieux du Ciel

PC EGA/CGA

Chuck Yeager Advanced Flight Trainer : 19 (n° 46)
Ace : 4
Ace 2 : 6 (seul), 14 (à deux)
Strike Force Harrier : 12 (n° 37)

prix _____ *C*



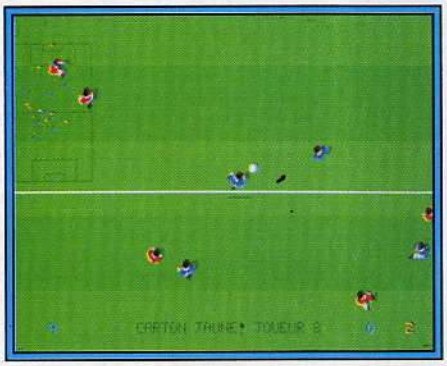
Une compilation aérienne avec *Chuck Yeager AFT*, qui vous permet de choisir entre une douzaine d'avions, du Camel au XRH-4 MadDog (avion fusée expérimental) en passant par le F16 ou le Spitfire. Ici, rien que du pilotage, mais quel pilotage ! Au menu, cours avec un instructeur, figures acrobatiques imposées, courses avec d'autres avions, vol d'essai (vol libre). Les graphismes sont superbes, l'animation rapide. A la fois programme d'initiation et programme de jeu, *ATF* permet d'apprender à piloter sans s'ennuyer. Un très bon jeu. Dans *Ace* vous devez, aux commandes de votre avion, détruire les tanks et les avions ennemis, si vous résistez à l'ennui... *Ace 2*, suite du précédent, est presque aussi laid. En revanche, il est plus rapide, et permet à deux pilotes de s'affronter. Plusieurs missions peuvent être sélectionnées. L'ergonomie en revanche est discutable (j'aurais aimé pouvoir redéfinir les touches...). *Strike Force Harrier* vous met aux commandes d'un Harrier, l'avion à décollage vertical anglais. De nombreuses missions (guerrières) vous sont proposées. Les graphismes sont bons, et l'animation un peu lente sur un 8088 (mais très fluide sur un 386 !) Sympa, sans plus. (Disquettes Ubi Soft.)

Les Géants du sport

Atari ST, Amiga, PC, CPC

Kick Off : 19 (n° 68, Hit)
Great Courts : 16
Football Manager II : 13 (n° 57, RS)

prix _____ *C*



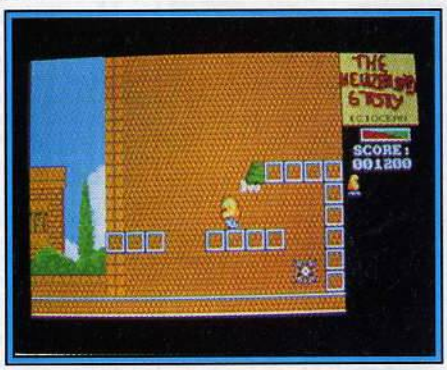
Dans cette compilation sport, deux très bons classiques et un jeu plus « moyen ». *Kick Off* est (à mon avis) la meilleure simulation de football disponible (je ne parle pas de *Kick Off II* !). Malgré un graphisme dépouillé, des joueurs minuscules et des sons inexistants, ce jeu est rapide et maniable et offre l'émotion d'un match de foot. Les options sont multiples, mais il est regrettable que l'extension extra time, supplément à *Kick Off*, ne soit pas fournie avec. *Great Courts* est une simulation de tennis très bien réalisée, qui permet de jouer en tournoi seul ou à deux. Le mode tournoi vous permet de progresser dans le classement au fur et à mesure de vos matchs. Les graphismes sont somptueux et l'animation très bonne. Un gadget original : un lance-balles programmable. *Football Manager II* vous met dans la peau du gérant d'une équipe anglaise de 4e division. Vous pouvez acheter ou vendre des joueurs, les placer où bon vous semble et contrôler (peu) l'entraînement. Selon votre classement, vous obtenez plus ou moins d'argent des publicitaires, ce qui vous permet d'acheter des joueurs plus coûteux. Il est regrettable que l'on ne puisse pas intervenir pendant la séquence match. (Disquettes Ubi Soft.)

Le Monde des Merveilles

Atari ST, Amiga, Amstrad CPC

New Zealand Story : 17 (n° 69, Hit)
Rainbow Island : 18 (n° 77, Hit)
Super Wonderboy : 18 (n° 73, Hit)
Bubble Bobble : 18 (n° 55, RS)

prix _____ *C (16 bits), B (CPC)*



Génial : que des hits du jeu de plates-formes ! *New Zealand Story*, très bonne conversion du jeu d'arcade de Taito, vous fait sauter, voler, nager et utiliser de nombreuses armes pour sauver vos amis kiwis, le tout dans un scrolling multidirectionnel et des graphismes super mignons. *Rainbow Island*, suite de *Bubble Bobble* (on joue seul), où vous devez utiliser vos arcs-en-ciel comme arme ou comme escaliers. Les monstres vous laissent de nombreux bonus. Dans *Super Wonderboy*, proche de *Mario Bros*, vous devez traverser les niveaux en tuant les monstres, qui vous laissent alors de l'argent vous permettant d'améliorer votre équipement ou d'acheter des armes spéciales. Ces trois jeux sont aussi variés que réussis. Enfin, *Bubble Bobble*, grand classique du jeu de tableaux, est plus ancien mais sa qualité ne dépareille pas ; il vous permet de jouer à deux simultanément, associés pour passer de niveau en niveau (il y en a cent !), en capturant tous les monstres de l'écran dans des bulles (votre seule arme !), puis en les transformant en fruits en les heurtant violemment. De nombreux bonus pour passer quelques niveaux, courir plus vite ou tuer tous les monstres du niveau. (Disquettes Ocean.)

Super Quintet

Atari ST, Amiga, PC

Les Passagers du vent 1 et 2 : 16 (nos 48 et 42)
Bivoic : 14
Bubble Ghost : 15 (n° 49, RS)
Wharlock's Quest : 12 (n° 55)

prix _____ *C*



Les deux épisodes des *Passagers du vent* sont aussi réussis l'un que l'autre. Il s'agit de jeux d'aventure en mode graphique (pas de texte à taper) et en français, où vous incarnez les héros de la bande dessinée. Vous cliquez sur la personne que vous voulez faire parler et choisissez ce qu'elle dit parmi plusieurs propositions. Les graphismes sont superbes, très proches de la BD, et de bonnes musiques accompagnent le jeu. *Bivoic* est (à ma connaissance) la seule simulation d'escalade sur micro. Vous devez escalader une montagne et vous avez le choix entre plusieurs voies. Vous choisissez votre équipement (celui que vous avez au départ n'est pas adéquat — une enclume !). Les graphismes ne sont pas fantastiques, mais le jeu est agréable. Dans *Bubble Ghost* vous dirigez un petit fantôme qui souffle sur une bulle à travers un dédale de salles mal fréquentées. La bulle explose au moindre contact. Les graphismes sont mignons et le jeu réussi. Enfin dans *Warlock's Quest* vous dirigez un petit magicien qui doit parcourir un monde empli de monstres. Vous devez ramasser un certain nombre d'objets pour achever votre quête. Ce jeu d'arcade dispose de jolis graphismes. (Disquettes Infogrames.)

SimulAction

Atari ST, Amiga, PC

North & South : 16 (n° 71, RS)
Tintin Objectif Lune : 10 (n° 64)
Kult : 17 (n° 67, SOS)
Purple Saturn Day : 17 (n° 61b, Hit)

prix _____ *C*



Rien que des jeux français. *North & South* est un jeu d'action avec des touches de wargame où vous contrôlez un des deux camps (nordiste ou sudiste). Après le déplacement des troupes sur la carte, se déroulent les parties arcade : rencontre entre deux armées, attaque d'un fort ou d'un train. Les séquences d'arcade sont amusantes mais répétitives et un peu trop rapides. Heureusement, vous pouvez les éviter. Les dessins sont très proches de la bande dessinée *Les Tuniques bleues* dont est inspiré ce jeu. *Tintin...* est un jeu d'arcade qui illustre l'album du même nom. Les graphismes sont très proches des dessins de Hergé, mais le jeu n'est guère intéressant. *Kult*, jeu de rôle/aventure, se déroule dans un monde où les pouvoirs psy sont développés. Les graphismes sont superbes, le jeu passionnant. *Purple Saturn Day*, enfin, vous offre de participer à des jeux olympiques « galactiques ». Quatre épreuves variées pour ces sports futuristes : un slalom dans l'anneau de Saturne, un « foot » réinventé où il faut ramasser les morceaux de la balle après l'avoir fait exploser, un exercice de tir et un jeu bizarre où il faut aider des impulsions électriques à atteindre leur but. (Disquettes Infogrames.)

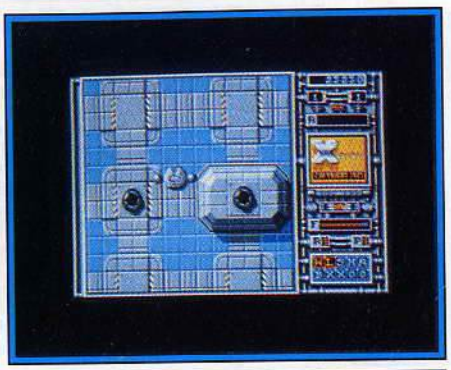
COMPILATIONS

Edition One

Atari ST, Amstrad CPC, Amiga

Double Dragon : 13 (n° 64, RS)
Xenon : 17 (n° 52)
Silkworm : 15 (n° 69, RS)
Gemini Wings : 14 (n° 70, RS)

prix _____ *C*



Xenon est... un classique. Dans ce jeu d'arcade à scrolling vertical, vous pilotez un vaisseau transformable soit en tank, soit en avion. Vous devez traverser quatre niveaux, d'une difficulté (très) rapidement croissante. Les graphismes sont somptueux, l'animation exemplaire, il y a même des digits vocales. Superbe ! *Silkworm* est un shoot-them-up à scrolling horizontal où vous dirigez un hélicoptère et une jeep face à l'armada ennemie. La maniabilité est très bonne, mais les couleurs auraient pu être mieux choisies. *Gemini Wings* est aussi un shoot-them-up, vous dirigez un vaisseau spatial dans un scrolling vertical face à des hordes d'aliens. Ces derniers vous laissent parfois des bonus « à usage unique » qui vous permettent d'utiliser des armes spéciales. Les graphismes ne sont pas transcendants, mais l'animation est rapide et le jeu prenant. On peut jouer à deux simultanément. De même dans *Double Dragon*, un jeu de combat, à mains nues ou avec les armes laissées par vos adversaires. L'action est vue de profil, mais vous pouvez vous déplacer perpendiculairement au scrolling. Les graphismes sont horribles (vraiment !) mais l'animation rapide et le jeu amusant. (Disquettes Virgin Games.)

Silver Collection

Atari ST, PC

Pac Mania : 15 (n° 62, Hit)
Star Wars : 16
Strike Force Harrier : 12 (n° 57)
Ikari Warriors : 14 (n° 55, RS)
Skateball : 13

prix _____ *C*



Pac Mania est un Pac Man en 3D isométrique. Il vous propose, au long de quatre niveaux, de ramasser tous les points qui les recouvrent, en évitant les fantômes. Des « pac gommes » sont réparties sur les niveaux, vous permettant pendant quelques secondes de manger les fantômes. Les graphismes sont agréables, la musique très réussie, mais le jeu est trop facile. *Star Wars* est un jeu de combat spatial en 3D fil de fer (cf. *Heroes*). Pour *Strike Force Harrier*, voir *les Dieux du ciel*. *Ikari Warriors* est un jeu de guerre style commando, mais en mieux (sur *ST* en tout cas !) : vous pouvez utiliser des tanks, des avions... On peut jouer à deux, les graphismes et l'animation sont bons. *Skateball* est une simulation sportive futuriste où le hockey sur glace est devenu un sport de combat particulièrement violent. Après avoir formé votre équipe (le choix de joueurs est important), vous devez, contre la machine ou un autre adversaire humain, marquer des buts et... éliminer les joueurs adverses. Il faut pour cela les pousser sur des boules couvertes de piquants et autres gadgets amusants, variables selon le niveau. Le jeu est distrayant, mais les graphismes sont laids et la maniabilité imparfaite. (Disquettes Ubi Soft.)

Les Justiciers II

Atari ST, Amiga, Amstrad CPC

Ghostbusters II : 15
Cabal : 14
Operation Thunderbolt : 8

prix _____ *C (16 bits), B (CPC)*



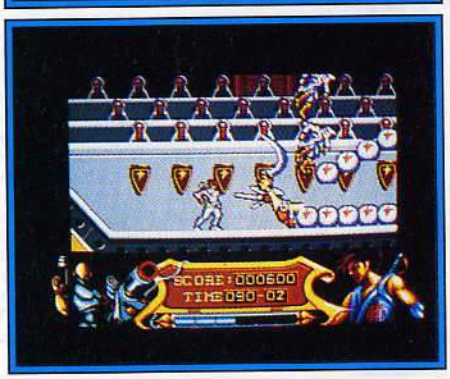
Ghostbusters II est un jeu d'action reprenant trois moments marquants du film. Vous devez d'abord traverser un tunnel vertical en évitant ou en détruisant les fantômes et autres ectoplasmes qui pullulent, puis conduire la statue de la liberté dans New York pour enfin combattre le grand méchant et sauver le bébé de Sigourney Weaer. Les graphismes sont somptueux (particulièrement dans la dernière partie), la difficulté bien dosée et le jeu très agréable. Dans *Cabal*, jeu de tir adapté de l'arcade, on dirige deux personnages vus de dos, qui doivent au long de plusieurs tableaux tuer de nombreux ennemis. Vous disposez au départ d'un pistolet-mitrailleur et de grenades, mais vous pouvez ramasser d'autres armes plus puissantes. Pour éviter les tirs ennemis, vous faites des roulades et vous pouvez vous cacher derrière des murs. L'animation est rapide et le jeu agréable. *Operation Thunderbolt* est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. Vous devez tuer les ennemis qui progressent face à vous dans un scrolling en profondeur. Malheureusement, on ne retrouve plus grand-chose de l'original ; l'animation est hachée, les sprites mal gérés, le jeu guère captivant. Décevant. (Disquettes Ocean.)

Les Aventuriers

Atari ST, Amiga, Amstrad

Indy Action : 8 (n° 49, RS)
The Strider : 17 (n° 70, Hit)
Vigilante : 8 (n° 68, Hit)
Forgotten Worlds : 16 (n° 67, Hit)

prix _____ *C*



De l'action, rien que de l'action, avec *Indiana Jones and the last crusade/action*, où vous dirigez Indy dans quatre scènes tirées du film. Plutôt laid, trop difficile, ce jeu présente peu d'intérêt. *Strider* est une très bonne conversion de l'arcade, où votre personnage, armé d'une épée laser, doit trucider de nombreux monstres pour traverser les différents niveaux. Les graphismes sont dépouillés mais l'animation est fine et très fluide. Très maniable, il vous fera passer de bons moments. *Forgotten Worlds* vous permet de jouer à deux (seul il est trop difficile !) pour traverser un monde ravagé. Les monstres laissent des crédits qui vous permettent d'améliorer votre équipement dans des magasins, au milieu de chaque niveau. Complexe à manipuler au début (vous pouvez tirer dans toutes les directions en tournant sur vous-même !), il devient rapidement passionnant, bien qu'assez difficile. Enfin, *Vigilante* vous met dans la peau d'un « vigile » qui doit délivrer sa fiancée dans la ville de New York. Pur beat-them-up, il vous permet d'utiliser des armes de corps-à-corps variées pour venir à bout des voyous qui infestent cette ville. Les graphismes sont moyens, l'animation poussive. (Disquettes US Gold.)

All Time Classics

PC

Serve and Volley : 14 (n° 63, RS)
TKO : 5 (n° 64, RS)
Rack'em up : 8
Steel Thunder : 17 (n° 70, RS)

prix _____ *n.c.*



TKO (on commence par les mauvais) est une simulation de boxe laide et mal faite. L'écran est divisé en deux parties, vous en haut, l'ordinateur ou un autre joueur en bas. Et vous frappez. Dans *Rack'em up*, tous les billards classiques sont présents, 8 ball, snookers, etc. (sauf le français). Vous choisissez sur une vue de dessus la boule que vous visez, puis sur un autre écran l'effet et la force du coup, et pan. Il y a beaucoup mieux comme billard sur *PC*. *Serve & Volley* est aussi laid et lent que les précédents mais, au moins, il est original. Dans cette simulation de tennis, vous ne dirigez pas le joueur, mais vous choisissez le coup qu'il va faire et l'endroit où il l'envoie. En fonction de ces paramètres, de vos caractéristiques et de la précision du coup de l'adversaire, vous avez plus ou moins de chance de renvoyer la balle dans le court. *Steel Thunder*, enfin, est une simulation de tanks. Vous avez le choix entre quatre tanks américains et entre plusieurs missions (selon votre niveau). Les graphismes sont assez réussis, mais l'intérêt vient surtout de la possibilité de donner des ordres à vos coéquipiers — pilote, tireur... — ce qui vous permet de vous consacrer au jeu. Très bien fait. (Disquettes Accolade.)

COMMANDES TELEPHONIQUES



(1) 40 16 04 02

CARTE BLEUE OU VISA ACCEPTEES

International

Cash & Carry Micro

COMMANDES PAR COURRIER





CCM
37, RUE DES MATHURINS
75008 PARIS

SPECIAL NOEL

LE PACK UTILE

Tout ce que vous avez besoin pour commencer
Pas de gadgets ni softs périmés rien que de l'utile

LE PACK COMPREND

1 AMIGA 500

Avec extension 512K (Switch et Horloge)
2 Joysticks à microswitches
20 Disquettes MF/2DD
Tapis souris

PRIX CCM SANS MONITEUR
3690.00 Prise péritel Comprise

AVEC MONITEUR HR COULEUR **5690.00**
UNITES CENTRALES SEULES NOUS CONSULTER

AMIGA SCHOOL KIT
AMIGA STARTER KIT
AMIGA HOME OFFICE KIT
3790 FRS

Nous vous offrons en Plus
2 Joysticks - 1 Tapis Souris
10 disquettes Domaine Public

AMIGA HOME VIDEO KIT
Sans DigiView **4490Frs**
Avec Digiview **5990Frs**
Rajoutez 690Frs ET LE DISKMAN SONY EST A VOUS

AMIGA MUSIC 1
Sans LE DISKMAN
4790Frs
AVEC LE DISKMAN SONY
5690Frs

MERCI DE NOUS CONSULTER
POUR LA COMPOSITION DES PACKS

DISQUE DUR POUR A500
LE A590
HD de 20 Mégas et extensible de 2 Mégas en Ram
Sans la RAM **2990Frs**
Avec **2MO** ram **3690Frs**

CREDIT RAPIDE

Nous pouvons vous proposer des formules de Crédit à partir de 250 Frs par mois
Réponse dans les 45 Minutes
N'attendez plus pour vous offrir l'ordinateur ou l'extension dont vous avez besoin maintenant.

STOP

UN WALKMAN LASER POUR NOEL

Dans ses Packs CCM vous offre avec ou sans participation un
DISKMAN SONY D11
Un compact Disc Portable avec Ecouteurs batteries etc..
A la qualité de l'Amiga nous ne pouvons qu'offrir la Qualité

LES "CLASSICS"

EXTENSION MEMOIRE
Pour A500 Horloge et Switch
530 FRS

LECTEUR EXTERNE 3 1/2 (A2000 & A500)avec Switch
690 Frs

EXTENSION MEMOIRE POUR A2000 (2/4/6/8 MO) A PARTIR DE
1790 Frs
(La Carte Peuplée de 2MO)

DISQUETTES

MF/2DD Avec Etiquettes
Ces disquettes sont de qualités (Ni bulk Ni déclassées)

Par 50 Disquettes	250 Frs
Par 100 Dsiquettes	470 Frs
Par 200 Disquettes	890 Frs

(A partir de 100 disquettes frais de Port 60 Frs)
Au dela de 200 Disquettes Nous consulter

PACK ETUDIANT

CCM Vous propose le Travail et les Loisirs
AMIGA 2000 avec Kit Pc
Moniteur Couleur HR
Excellence! 50 Disquettes
Tapis Souris - Joystick
LE DISKMAN SONY
AVEC KIT XT = 10990Frs
AVEC KIT AT = 13990Frs

SUPER ETUDIANT

UNE CONFIG COMPLETE
AMIGA 2000 avec Kit Pc
Moniteur Couleur HR
Imprimante Citizen120+
Works Platinum
LE DISKMAN SONY
AVEC KIT XT = 12380Frs
AVEC KIT AT = 15380Frs

VOUS PREFEREZ L'AMIGA 2000 SEUL

SANS MONITEUR	5990Frs
AVEC MONITEUR	7990Frs

LE DISKMAN SONY AVEC???
Ajoutez une participation de 990Frs

DISQUES DURS POUR A2000
Carte SCSI avec place pour 2MO Ram
1890 Frs
CARTE SCSI MICROBOTICS
1490 Frs
DISQUE DUR QUANTUM 40MO
avec Microbotics et le DISKMAN
5600 Frs

CARTES ACCELERATRICES
CARTE 68020 AVEC 2MO 32BITS
4390FRS
CARTE 68030 AVEC MEMOIRE ET LE DISKMAN SONY
10000 Frs

NOUS CONSULTER POUR LES EXTENSIONS SPECIALISEES
(Genlocks, Splitters etc...)
Imprimantes, Softs, Scaners...
Note Importante:
Nous assurons nous même le SAV
Nous livrons les dernières versions des Logiciels ou Micros Disponibles

NOTRE CATALOGUE NE SE LIMITE PAS A LA PAGE CI-DESSUS. MERCI DE NOUS CONSULTER POUR LES DETAILS

Conditions Générales de Vente.

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

Pour les Commandes par Courrier Joindre le Règlement plus **40 Frs** de participation aux frais de port. Par Téléphone Cartes Visa bienvenues
Les Colis de plus de 6 Kg sont expédiés en contre remboursement pour le port.
GARANTIE ET SAV: TOUTE DEMANDE DE GARANTIE DOIT FAIRE L'OBJET D'UN NUMERO DE RETOUR
Toute demande de reprise de materiel sera acceptée par un avoir, ou un remboursement avec 20% de frais de restockage.

DEAD LINE

Un Guide comme celui que vous tenez entre vos mains ne s'écrit pas en un jour. Nous en avons commencé la conception début octobre ! Nombre de jeux arrivés en novembre n'ont donc pu trouver place dans les rubriques qui les concernaient, ce qui nous a poussés à créer ces pages. Vous y trouverez, en vrac, les dernières nouveautés et, il faut bien l'avouer, quelques jeux qui avaient échappé à la vigilance de nos testeurs. Bien sûr, nous avons, comme dans les autres rubriques, sélectionné les softs qui nous semblaient les plus importants, les plus dignes de figurer dans votre ludothèque idéale...

Pang

GX 4000

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



Voilà bien un titre qui va contribuer au succès de la toute dernière-née des consoles, la *GX 4000* d'Amstrad. *Pang* développe un principe de jeu aussi simple que ludique. Votre personnage se déplace au sol de gauche à droite. Muni de différentes armes, il doit crever des ballons qui rebondissent devant lui, qui se départagent à chaque impact en deux balles plus petites. Un seul impact avec l'un de ces objets et c'est la mort. Ajoutez à cela quelques créatures volantes très dangereuses et surtout une kyrielle de bonus pour vous venir en aide (bombe, laser multitir, etc.), on retrouve ici toute la vitalité d'un classique de l'arcade. Mélange de *Space Invaders* et d'*Arkanoïd*, cette partie d'action pure conserve sur la console *GX 4000* toutes les qualités du jeu micro. Bien sûr, les graphismes sont assez simples et surtout statiques. Mais l'animation du personnage et la précision de son déplacement sont vraiment très agréables. Impossible de compter alors sur la chance. Seule votre dextérité et la mémorisation des différents tableaux vous permettront de progresser dans l'aventure. *Pang* possède des bruitages très classiques, dans le plus pur style console. Le jeu à deux est fabuleux. (Cartouche Ocean.) O. H.

4D Sports Driving

PC tous écrans

type ____ *simulation de course auto 3D*
intérêt ____ *17*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★
bruitages ____ ★★★★ *(carte-son)*
prix ____ *D*



Cette superbe simulation de course automobile s'inspire de *Test Drive*, surtout en ce qui concerne le maniement de votre voiture. Le pilote suit la piste à travers le pare-brise. Devant lui, les compteurs, témoins et boîte de vitesses lui permettent de doser la puissance du moteur pour éviter la surchauffe. Sur un *PC-AT* minimum et en mode VGA ou EGA, la simulation est superbe. Les décors sont variés et les scrollings suffisamment souples pour que l'on plonge très vite dans l'ambiance de la compétition. *4D Sports Driving* profite de plus d'un grand choix d'options. Si l'on peut modifier le mode de contrôle du véhicule (clavier, souris ou joystick), il est aussi possible de voir en 3D les différentes voitures disponibles, de sélectionner une piste ou un concurrent. Ce logiciel ne surpasse certes pas l'excellent *Indianapolis 500*, Tilt d'or 90. En revanche, il profite de quelques « plus » avantageux. Un mode replay vous permet de visionner une épreuve, arrêt sur image ou lecture arrière à la clef ! Quant aux bruitages, les possesseurs de cartes sonores compatibles Adlib vont en prendre plein les oreilles. Plus simulation qu'arcade, un titre fort ! (Disquette Mindscape.) O. H.

James Pond

Amiga

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



James Pond a beau être un agent secret, il n'en est pas moins une grenouille. Alors, bien sûr, les missions qui lui sont confiées se déroulent dans le monde aquatique cher à Cousteau. Tantôt il s'agit de libérer des langoustes prises au piège, tantôt il faut remonter les lingots d'or que renferme une épave échouée au fond de la mer. Mais notre grenouille a également des préoccupations d'ordre écologique : elle doit sauver des poissons menacés par des déchets nucléaires et elle n'hésite pas à faire sauter des plates-formes de forage à la dynamite, pour lutter contre la pollution. *James Pond* est très ludique et offre une excellente jouabilité. On se met tout de suite dans la peau de ce drôle d'agent secret, d'autant plus que le programme ne manque pas d'humour. La présence de nombreux bonus pimente le jeu et il est même possible de toucher le jackpot en récupérant toutes les lettres qui composent le nom de l'agent secret. Et puis, on est tout de suite séduit par la qualité de la réalisation, qui présente d'excellents graphismes et une animation fluide. De très bons moments en perspective pour ceux qui aiment les bons jeux d'action, aussi simples que ludiques. (Disquette Millenium.) A.H.-L.

Panza Kick Boxing

Atari ST, Amiga, PC tous écrans, CPC

type ____ *simulation de boxe thaï*
intérêt ____ *17*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ *C*

Intérêt autres machines
Amiga : 17 / PC : 17 / CPC : 15

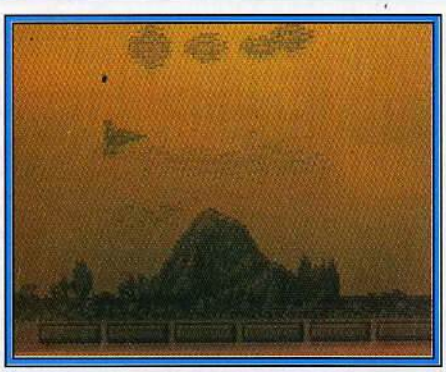


Le plus gros atout de cette simulation de boxe thaïlandaise, c'est la souplesse et le réalisme de l'animation des combattants. Mises au point par digitalisation d'une vidéo réelle, les attaques et parades sont superbes. Vous encaissez les coups en rentrant le ventre, pivotez sur vous-même pour relancer l'offensive, sans aucun à-coup. En plus de cette qualité « technique », *Panza Kick Boxing* use également d'une stratégie très soignée. A l'image de *Tennis Cup* dans le domaine du tennis, cette simulation vous permet en effet de suivre au plus près l'évolution de votre champion. Il est possible de choisir en début de jeu les caractéristiques de votre boxeur. Ensuite, ce dernier verra évoluer, au fil des matchs ou des phases d'entraînement, sa résistance, la rapidité de ses réflexes, etc. Bien sûr, les amateurs d'arcade pure regretteront le côté statique du ring et l'absence de scènes à la *Bruce Lee Lives*. En revanche, les puristes de la simulation sportive suivront de très près les nombreux rounds de *Panza Kick Boxing*, l'un des meilleurs programmes de ce type disponible sur micro. *Amiga, Atari ST, CPC* ou *PC*, toutes les versions existantes sont de la même qualité. (Disquette Loriciel.) O. H.

Nemesis

Game Boy

type _____ *shoot'em-up*
intérêt _____ *18*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ *B*

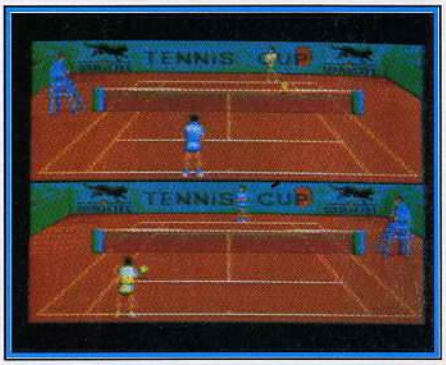


Ce jeu d'arcade de Konami joue un rôle très important dans l'histoire des shoot-them-up. En effet, c'est dans *Nemesis* que les armements supplémentaires et les monstres de fin de niveau firent leur apparition. Ces innovations ne sont pas passées inaperçues, la preuve en est que de très nombreux shoot-them-up reprennent ces deux éléments. Konami, à qui l'on doit bon nombre de chefs-d'œuvre sur *Nintendo*, est parvenu à réaliser une conversion étonnante de son hit d'arcade. On est vraiment surpris de retrouver tous les niveaux de programme original sur *Game Boy* ainsi que toute la panoplie des armes supplémentaires qui figuraient dans le programme d'arcade. On appréciera particulièrement la possibilité de commencer par le niveau de son choix, ce qui permet de profiter totalement du programme. De plus, de nombreuses options sont disponibles : nombre de vies, deux niveaux de difficulté, tir automatique ou non, etc. Les graphismes sont suffisamment clairs pour compenser la petitesse de l'écran et l'animation ne manque pas de précision, ce qui offre une excellente jouabilité. Toutes ces qualités font de *Nemesis* un grand shoot-them-up de poche. (Cartouche Konami.) A.H.-L.

Tennis Cup II

GX 4000

type _____ *tennis*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★
amination _____ ★★★★
bruitages _____ ★★★★
prix _____ *C*

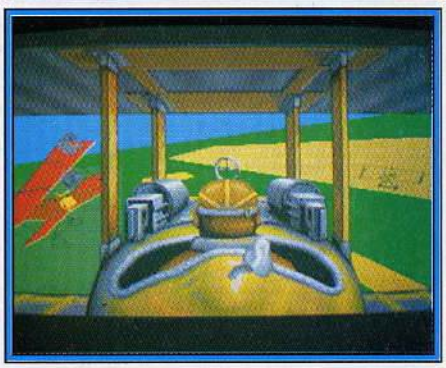


En adaptant *Tennis Cup* sur la console *Amstrad GX 4000*, Loriciel a gommé le plus gros défaut de cette simulation. En effet, s'il était difficile de suivre l'engagement dans les versions micro (la balle sortait de l'écran...), les amateurs de raquettes pourront ici opter selon leur convenance pour un écran partagé ou non en deux fenêtres de jeu. Dans le premier cas, on évite le difficile jeu en fond de court qui pose problème à *Pro Tennis Tour* par exemple. Dans l'autre, on profite en contrepartie d'une meilleure visibilité du terrain. *Tennis Cup* utilise un maniement très efficace et facile à prendre en main en ce qui concerne les renvois de balle. Il suffit d'orienter la manette à droite ou à gauche pour choisir sa trajectoire. C'est précis, agréable... Enfin, le suivi des joueurs est ici très bien conçu. Pour chaque coup, engagement, revers, etc., les capacités de votre sportif vont évoluer en fonction de vos victoires ou de l'entraînement machine. Rien de tel pour motiver vraiment le joueur à long terme. Voici donc à mon sens le meilleur tennis disponible sur la *GX 4000*, un tennis bien plus convaincant que tout ce qui se fait sur les autres consoles. (Cartouche Loriciel.) O.H.

Wings

Amiga

type _____ *action*
intérêt _____ *18*
graphisme _____ ★★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ *C*



Wings vous propose de vous engager dans la RAF lors de la Première Guerre mondiale. Votre objectif est de rester en vie jusqu'à la fin de la guerre et ce n'est pas si facile car 230 missions vous séparent encore de l'armistice. Avant de rejoindre votre unité, vous devez triompher des tests de sélection pour pilotes débutants. Ensuite, tout devient très simple : on vous demande de mitrailler les lignes ennemies, d'affronter les as allemands, ou encore de descendre un ballon d'observation. Si vous en revenez vivant, vous passez à la mission suivante. Heureusement, vous pouvez sauvegarder votre partie à volonté, car il serait épuisant d'exécuter autant de missions d'affilée. Délaissant pour une fois l'aventure/action, Cinemaware nous offre un jeu 100 % shoot-them-up. Les différentes séquences sont aussi réussies les unes que les autres et on se prend au jeu dès la première partie. Les scènes de combat aérien, qui mélangent habilement sprites et 3D surfaces pleines, sont particulièrement réussies. La réalisation est toujours aussi soignée, avec les superbes graphismes habituels à cet éditeur. Les animateurs d'action pure et dure seront ravis. La grande classe ! (Disquette Cinemaware.) A.H.-L.

Das Boot

PC tous écrans

type _____ *combat naval*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★ *(carte-son)*
prix _____ *D*



Pour qui possède un *PC* haut de gamme, AT minimum et muni si possible d'une configuration VGA et d'une carte son compatible Adlib, *Das Boot* est une simulation de combat navale qu'il est difficile d'ignorer. Ce programme associe plus que jamais arcade et stratégie. Si l'on retrouve dans le pilotage de ce sous-marin tous les postes de combat qui ont fait le succès de *Silent Service I* et *II* ou de *Wolfpack*, l'action de *Das Boot* vous permettra de mitrailler les attaques aériennes ennemies dans une souplesse 3D exceptionnelle. Les vues sous-marines de cette simulation sont de même passionnantes. Votre submersible plonge sous vos yeux. Dans la brume nébuleuse des grands fonds, la silhouette de l'ennemie est un délice... Frissons garantis ! Très soigné quant à la stratégie et au maniement de toutes les données du combat (radio, chargement des torpilles, étude de la carte), *Das Boot* reste quand même en deçà de *Wolfpack* lorsqu'il s'agit de mener des offensives de grande envergure. L'enchaînement des scènes est certes rapide mais on peut à long terme souffrir de la trop grande simplicité de certaines phases du jeu, comme le lancer des torpilles ou le tir au « gun ». (Disquette Mindscape.) O. H.

Strider

Megadrive

type _____ *arcade*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ *D*



Strider est le meilleur guerrier que la Terre ait connu et son agilité est légendaire. Il exécute des sauts particulièrement acrobatiques et il est même capable d'escalader les parois les plus lisses. Ces qualités lui seront utiles pour réussir la mission qui lui a été confiée : traverser toute l'Eurasie pour renverser le tyran qui y règne par la terreur. Dans chaque région vous affrontez aussi bien des monstres mécaniques que des dinosaures. Vous taillez vos ennemis en pièces à l'aide d'une épée-laser des plus efficaces et vous pouvez parfois vous faire aider par un robot que vous prenez à vos adversaires. Ce programme offre des niveaux très variés, ce qui relance sans cesse l'intérêt du jeu et on ne se lasse pas de faire virevolter Strider dans les airs. Il est d'autant plus agréable de redécouvrir ce grand jeu d'arcade de Capcom sur la *Megadrive* que cette conversion est vraiment la meilleure. La réalisation est particulièrement soignée avec des sprites de bonne taille et des décors assez fouillés. On regrettera quand même la présence de quelques clignotements de sprites, mais cela s'oublie vite dans le feu de l'action. Encore un jeu d'arcade qui se sent à l'aise sur la console de Sega ! (Cartouche Sega.) A.H.-L.

DEAD LINE

Golden Axe

Amiga

type ____ *arcade*
intérêt ____ *17*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ *C*



Un barbare, une amazone et un viking ont décidé de se venger de l'ignoble Death Adder dont les armées ravagent la région. Vous choisissez l'un de ces trois personnages et le carnage commence. L'action est passionnante que l'on joue seul ou à deux, mais on progresse plus facilement en équipe. Vous frappez vos adversaires avec votre arme (une hache ou une épée), mais vous pouvez également les soulever à bout de bras pour les projeter sur le sol. La mobilité est la clef de la survie car, si vous restez à la même place, vos ennemis en profitent pour se jeter sur vous, ou pour vous encercler. De toute façon, ils ne vous feront pas de cadeaux. Il convient de se méfier tout particulièrement des amazones, des squelettes et des dragons cracheurs de feu. Heureusement, vous pouvez vous emparer de ces dragons après avoir désarçonné leurs cavaliers, et les utiliser alors à votre avantage. Virgin a parfaitement réussi la conversion de ce jeu d'arcade de Sega, car on y retrouve tous les détails qui font le charme du programme original. Il n'est pas si fréquent de découvrir des conversions de ce niveau sur *Amiga* et aucun amateur de beat-them-up ne voudrait rater un massacre aussi excitant... (Disquette Virgin.) A.H.-L.

Phantasy Star II

Megadrive

type ____ *jeu de rôle*
intérêt ____ *18*
graphisme ____ ★★★★★
animation ____ ★★★★
bruitages ____ ★★★★★
langue ____ *anglais*
prix ____ *D*



Mota, une des trois lunes du système d'Algo, est en plein émoi : des monstres mutants ont envahi sa campagne et y font régner la terreur. Mother Brain, l'ordinateur qui contrôle la vie, serait-il devenu fou ? C'est à vous d'aller récupérer la boîte noire du bio lab pour comprendre ce qui s'est passé. Vous commencez l'aventure seul mais, peu à peu, des hommes et des femmes viendront vous rejoindre. Dans les villes, le dialogue avec les habitants vous apprendra de nombreuses choses utiles. A l'exception de la phase de création des personnages, *Phantasy Star II* incorpore la plupart des éléments d'un jeu de rôle micro. Il évite également l'un des écueils des jeux de rôle sur console en offrant des combats complexes, même si on peut reprocher l'impossibilité de positionner ses personnages. La réalisation, dans le plus pur style dessin animé japonais, est vraiment excellente et fait honneur à la machine. Quant à l'utilisation, elle est très agréable, une fois tous les sous-menus maîtrisés. Il n'est pas évident de trouver ce soft non encore importé par Virgin. Mais l'un des meilleurs jeux de rôle sur console mérite bien que l'on fasse quelques efforts pour l'acquérir. (Cartouche Sega.) O.S.

Alpha Waves

PC tous écrans (sauf VGA)

type ____ *exploration 3D, inertie*
intérêt ____ *17*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★
(★★★★★ *Adlib*)
prix ____ *C*



Voici sans aucun doute l'un des programmes les plus originaux de l'année. Vous allez diriger un module dans un décor 3D constitué de multiples plates-formes situées à des hauteurs différentes, comme les marches disjointes d'un escalier. Dès qu'il atteint une marche, votre module rebondit dessus et s'élève de plus en plus haut, prêt à bondir sur la marche suivante d'une brève poussée de réacteur. Ainsi, en prenant garde de ne jamais manquer une plate-forme, le joueur tâchera d'atteindre la porte de sortie de chaque tableau... C'est la qualité du contexte et de l'animation 3D qui développe toute l'ambiance de cette partie. On peut orienter la vue que l'on a du terrain de jeu selon tous les angles. En vue plongeante, on prend repère sur l'ombre du module portée au sol pour mieux viser la prochaine plate-forme. Très vite, le joueur tentera des bonds fabuleux pour brûler les étapes et peut-être éviter un ennemi volant... La fluidité de l'animation est alors exemplaire. *Alpha Waves* répond à un principe de jeu simple mais captivant. Les graphismes sont en revanche assez répétitifs et seuls les amateurs d'étrange, d'inertie et de casse-tête se lanceront dans l'aventure ! O. H.

Captive

Amiga, Atari ST

type ____ *jeu de rôle*
intérêt ____ *18*
graphisme ____ ★★★★★★
animation ____ ★★★★★
bruitages ____ ★★★★★
prix ____ *C*

Intérêt autre machine
Atari ST : 18



Captive est un jeu de rôle dans la veine de *Dungeon Master*. Vous allez contrôler quatre robots. Chacun se décompose en une série de pièces maîtresses dont l'état va conditionner le fonctionnement du robot. Outre l'écran de visualisation principal qui affiche une excellente représentation 3D de l'environnement, cinq autres écrans complémentaires informent de vues spécifiques des robots et de la caméra. Vous allez explorer une vaste galaxie formée de 64 régions, chacune contenant en moyenne une planète et son satellite. L'exploration s'effectue principalement en intérieur, mais les extérieurs sont aussi présents. Les donjons sont variés et recèlent passages secrets, pièges et monstres divers. Pour recharger votre énergie, vous devrez recourir aux prises électriques qui vous fourniront aussi une arme puissante. A mesure de votre progression, vous allez acquérir de nouvelles capacités mais, en contrepartie, les monstres et les engins sont plus dangereux et les prises se font plus rares. Les marchands vous permettront de réparer et de compléter votre équipement. L'ergonomie est aussi bonne que *Dungeon Master*, ce qui n'est pas un mince compliment. Un superbe jeu de rôle. (Disquette Mindscape.) J.H.

Super Hydlide

Megadrive

type ____ *jeu de rôle animé*
intérêt ____ *17*
graphisme ____ ★★★★
animation ____ ★★★
bruitages ____ ★★★★
prix ____ *D*

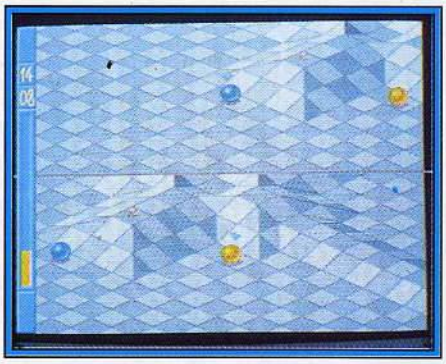


Sur console, la plupart des programmes se réclamant du jeu de rôle prennent beaucoup de liberté avec les règles du genre et s'apparentent en fait bien plus à des jeux d'aventure avec des éléments de jeu de rôle. *Super Hydlide* se démarque sur ce point : à l'exception de la gestion d'une équipe et de la complexité des combats, on retrouve tous les éléments d'un jeu traditionnel. Le poids, l'écoulement du temps ou la nourriture sont par exemple pris en compte. Côté scénario, on retrouve la traditionnelle histoire du jeune héros qui, appelé par une prophétie, doit débarrasser son pays du mal. Sans atteindre la complexité des poids lourds sur micro, *Super Hydlide* est un des meilleurs jeu de rôle sur console. Le gros reproche qu'on peut lui faire vient de sa réalisation indigne d'une *Megadrive* : il n'y a même pas de scrolling multidirectionnel, ce qui est un peu fort pour une machine sur laquelle le déplacement d'écran est programmé dans les ROM. Les amateurs de jeux complexes qui privilégient la profondeur à l'habillage craqueront pour *Super Hydlide*. A signaler que cette cartouche, non importée par Virgin, ne peut se trouver que dans quelques boutiques. (Cartouche Seysmic.) O.S.

Sliders

Amiga

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

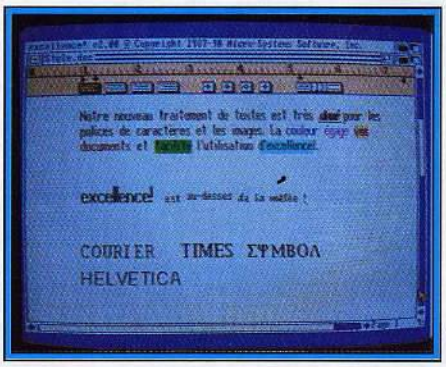


Voici un programme original qui vous propose une rencontre sportive dans laquelle vous affrontez soit un autre joueur soit l'ordinateur. La rencontre se déroule sur différents terrains munis d'un but à chaque extrémité. Vous contrôlez une boule pourvue d'un aimant qui lui permet d'attirer la balle lorsqu'elle passe à proximité. Une fois celle-ci capturée, votre boule s'immobilise et il ne vous reste plus qu'à ajuster la direction et l'angle du tir. Mais il faut faire vite, car vous êtes vulnérable durant ce laps de temps et votre adversaire peut en profiter pour venir vous percuter, ce qui a pour résultat de vous faire perdre la balle. Mieux qu'un scanner, une flèche placée au-dessus de votre boule indique en permanence la direction de la balle. Il faut également tenir compte du relief du terrain, mais aussi de certaines dalles qui ont un effet particulier sur le déplacement de votre boule. Chacun des joueurs peut suivre les mouvements de sa boule sur l'un des deux écrans disposés l'un au-dessus de l'autre, mais vous avez aussi la possibilité de passer en plein écran lorsque vous affrontez l'ordinateur. On se prend au jeu dès la première partie, surtout si on joue à deux. (Disquette Microids.) A.H.-L.

Excellence 2.0

Amiga

type _____ *traitement de texte*
intérêt _____ *18*
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ *F*



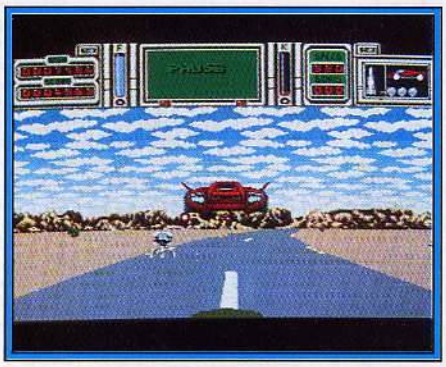
Cette seconde version d'*Excellence* comble une importante lacune dans le domaine des traitements de texte sur *Amiga*. Graphique, multifonte, multitaille et WYSIWYG, elle offre en outre de nombreuses et puissantes fonctions complémentaires. Chaque paragraphe dispose de ses caractéristiques propres. Haut, bas et notes de bas de page sont gérés complètement. Le multicolonnage (jusqu'à 4 colonnes) est automatique. Un Undo original permet de revenir sur l'ensemble des modifications apportées à un paragraphe. *Excellence* est livré avec onze polices et peut charger l'ensemble des polices du Worckbench, le programme en acceptant un total de 250 par document. Ces polices peuvent être mélangées au sein d'un paragraphe ou même d'une ligne. Les options de recherche sont assez complètes. Le dictionnaire riche de 136 000 mots fonctionne à la frappe ou en correction finale, mais assez lentement. Parmi les options complémentaires, on note la création facilitée de sommaire et d'index, le tri alphanumérique et même la possibilité de calculs simples en colonnes. Au total, un excellent traitement de texte permettant un usage professionnel. (Disquette Micro Systems Software.) J.H.

Fire and Forget II

Amiga, Atari ST, Sega 8 bits

type _____ *auto/shoot-them-up*
intérêt _____ *15*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ *C*

Intérêt autres versions
Atari ST : 14/Sega 8 bits : 17



Action non stop pour le dernier jeu de Titus. Une arrivée de terroristes a décidé de faire échouer le congrès international de la paix. Leur arme : une bombe atomique qu'ils amènent par route sur les lieux du colloque. Le convoi, composé de cinq camions, est protégé par une kyrielle de 43 ennemis aux comportements variés. Chargé de les arrêter, vous pilotez le Thunder Master, une voiture de combat ultra-rapide disposant de deux sortes de missiles différents. Pour contrer les ennemis volants, elle peut également se transformer en chasseur. Malheureusement, cette opération consomme du kérosène et il faudra la réserver pour les moments désespérés. Une excellente réalisation, surtout sur *Amiga*, ajoute au plaisir que l'on éprouve dans ce *Roadblaster* amélioré. Toute la rédaction de *Tilt* n'a pas apprécié les versions micro de ce soft : j'ai vraiment aimé son action frénétique typiquement console et son excellente réalisation. Olivier Hautefeuille ou Dany trouvent le soft répétitif et d'un intérêt un peu mince. A vous de voir. En revanche, tous s'accordent sur la qualité de la version *Sega 8 bits* : scrolling différentiel, belles couleurs et 3D rapide, on ne voit pas ça tous les jours sur cette machine. (Disquette Titus.) O.S.

F1 Circus

PC Engine

type _____ *simulation automobile*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ *D*



Sous des aspects anodins, *F1 Circus* se révèle être un très bon soft, à mi-chemin entre la simulation et l'arcade pure. En ce qui concerne l'aspect simulation, vous pourrez décider de votre nombre d'années d'expérience en conduite, reconfigurer complètement votre voiture (suspensions, volant, aileron, frein, pneu et vitesse) et choisir si les vitesses se passent en automatique ou en manuel. Si vous le souhaitez, il est même possible de sélectionner une option météo aléatoire qui vous oblige à adapter votre conduite. Si vous ne vous sentez pas encore capable de vous qualifier pour le grand prix, entraînez-vous d'abord en free run ou en practice. Une fois en course, l'arcade reprend le dessus. Ce sont alors les réflexes qui permettent d'éviter les obstacles. Et des réflexes, il en faut, vu la vitesse introyable du scrolling : sensations fortes garanties ! Des panneaux vous indiquent les virages et des drapeaux vous signalent divers dangers. Lorsque le volant de panne s'allume, faites un tour au garage. Un mot de passe permet d'interrompre la partie et de la reprendre plus tard. Comble de bonheur : jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer. Un soft ravageur, surtout à plusieurs. (Carte Nichibutsu.) O.S.

Prince of Persia

Amiga

type _____ *aventure/action*
intérêt _____ *19*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ *C*



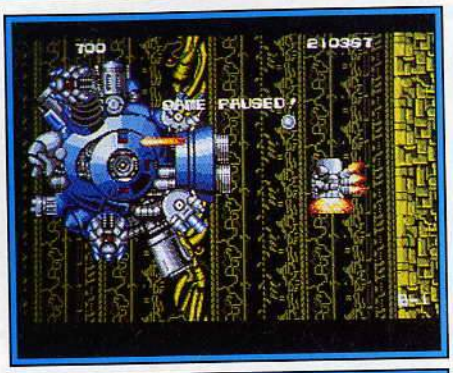
Au pays des mille et une nuits, le grand vizir veut épouser la princesse pour devenir calife à la place du calife. Ce scénario cher à Iznogoud est le prétexte de ce grand jeu d'aventure/action. Vous êtes emprisonné au fond d'un sombre donjon et vous ne disposez que d'une heure pour libérer la princesse. La première chose à faire consiste à partir à la recherche de votre épée, sinon vous ne ferez pas de vieux os face aux gardiens qui vous attendent dans certaines salles. Ceux que vous affrontez dans le donjon ne posent guère de problèmes, mais attendez de rencontrer les soldats d'élite qui gardent la tour dans laquelle la princesse est enfermée. Ce n'est pas la seule difficulté qui vous attend, car il faut également découvrir le fonctionnement de certaines dalles qui vous permettent de passer d'une salle à l'autre. De plus, il faut sauter avec beaucoup de précision si vous ne voulez pas vous empaler sur des pointes acérées. *Prince of Persia* est un programme qui doit beaucoup à sa réalisation. Les graphismes sont assez simples, mais on est impressionné par le réalisme de l'animation, car chaque mouvement de votre personnage est un régal pour les yeux. (Disquette Broderbund.) A.H.-L.

DEAD LINE

Atomic Robo Kid

Amiga

type _____ *arcade*
intérêt _____ *16*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ ★★★★★
prix _____ *C*



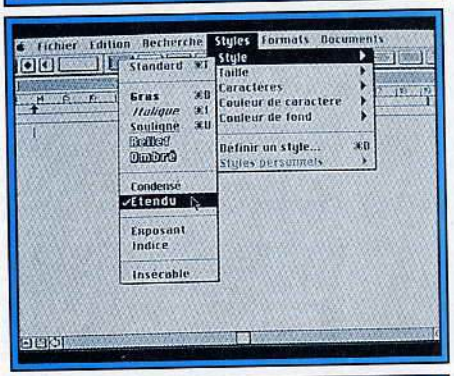
Le héros de ce shoot-them-up d'arcade est un sympathique petit robot qui affronte des hordes d'aliens déchaînés. Vos ennemis attaquent dans toutes les directions et ils ne vous laissent pas une seconde pour reprendre votre souffle. Pour survivre, il est indispensable de se procurer des armes supplémentaires au plus vite. Celles-ci s'obtiennent en ramassant des cristaux et vous pouvez ensuite passer de l'une à l'autre en fonction des circonstances. Il est indispensable de disposer de l'arme qui est vraiment adaptée pour franchir certains passages difficiles. Les différents niveaux sont variés et il faut sans cesse modifier sa tactique en fonction de chaque type d'adversaire, sans même parler des traditionnels gardiens de fin de niveau qui vous poseront bien des problèmes. *Atomic Robo Kid* n'est pas un shoot-them-up pour débutants, car le niveau de difficulté est assez élevé, mais les fans d'arcade — les vrais professionnels — y trouveront un challenge à leur mesure. Ce programme signé Activision bénéficie d'une réalisation assez soignée, en dépit d'un scrolling différentiel quelque peu saccadé. Une bonne conversion d'arcade, dans la lignée de *Mr Heli*. (Disquette Activision.)

A.H.-L.

Wintext Light

Macintosh

type _____ *traitement de texte*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ –
animation _____ –
bruitages _____ –
prix _____ *E*



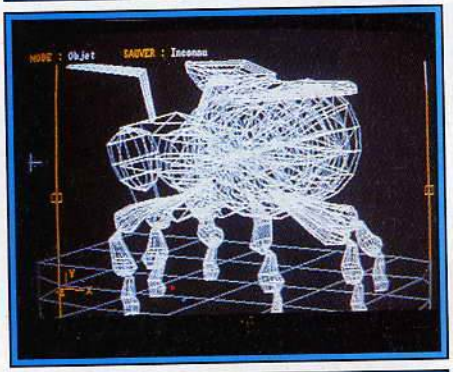
Pour la première fois depuis longtemps, un traitement de texte pour *Mac* passe sous la barre des 1 000 F. L'arrivée des *Mac* abordables serait-elle en train de modifier le marché du logiciel pour cette machine ? Outre les fonctions habituelles d'un tel logiciel, *Wintext Light* dispose de puissantes possibilités de recherche, d'un dictionnaire orthographique en français et permet le mailing. On peut également créer ses styles de caractères personnels, ce qui évite de refaire dix fois les mêmes manipulations. En outre, le fait qu'il s'agisse d'une version d'un logiciel existant depuis longtemps garantit une bonne fiabilité. *Wintext Light* n'est pas parfait : j'ai regretté l'absence d'un compteur de signes et le fait que les possibilités de communication avec d'autres logiciels soient un peu réduites. Mais, pour un prix sans équivalent dans le monde Macintosh, il offre tout ce dont a besoin un utilisateur personnel. Un achat intelligent. S'il vous faut un ensemble bureautique plus complet, vous pourrez l'acquérir avec une bonne gestion de fichiers (*Winfile Light*), un gestionnaire d'idées (*Winview Light*) et un logiciel d'apprentissage de la frappe (*Wintype Light*) pour moins de 3 000 F. (Disquette Winsoft.)

O.S.

Volumm 4D

Amiga

Type _____ *création et animation d'objet 3D*
intérêt _____ *18*
présentation _____ ★★★
accessibilité _____ ★★★
potentialité _____ ★★★★★★
prix _____ *F*



Volumm 4D est un modeleur, logiciel destiné à la création d'objets en relief. Le programme se compose de trois modules indépendants. Le premier, qui ne permet que la représentation fil de fer, est dévolu à la création proprement dite. Cette création peut s'effectuer de trois manières : primitives variées, tour pour les objets à symétrie axiale et le classique extruder pour les formes libres. Les objets disposent de leurs propres attributs : couleur, mapping, diverses textures et rendu (lisse ou anguleux). Ces attributs ne seront cependant visibles que grâce au second module. On peut encore modifier les lignes constituantes de l'objet, les lier, les couper, les dupliquer ou les reproduire en miroir. Le second module permet de régler les lampes et calcule le rendu final de l'objet (ce qui peut prendre deux heures pour les objets les plus complexes) ainsi que les images intermédiaires de l'animation. Le dernier module est dévolu à la visualisation de l'animation obtenue avec réglage de la vitesse. Un excellent produit aux capacités professionnelles, qui ne prend cependant tout son sens qu'avec une mémoire étendue et une carte accélératrice ou un *Amiga 2500* ou *3000*. (Disquettes Volumm.)

J.H.

The Light Corridor

Atari ST

type _____ *casse-briques*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★
prix _____ *C*



Une nouvelle génération de casse-briques vient de naître. Dans un interminable couloir 3D semé d'embûches, vous allez renvoyer, à l'aide de votre raquette, une boule (calculée en raytracing et vraiment superbe). Celle-ci va avancer jusqu'à heurter un obstacle quelconque qui la renverra. Vous allez vous-même parcourir ce couloir à vitesse réduite ou rapide selon votre choix. En cours de chemin, vous pourrez récupérer des bonus classiques : raquette double, élargie, collante, etc. Les obstacles, en revanche, sont beaucoup moins classiques. Au début, il ne s'agit que de simples petites cloisons fixes. Celles-ci vont ensuite s'agrandir pour ne plus laisser qu'un petit interstice par lequel il vous faudra passer, votre boule et vous. Les obstacles se compliquent encore : cloisons mobiles, horizontales ou verticales, pans de cloisons occultant temporairement le couloir. D'autres surprises vous attendent à haut niveau : portes qui ne s'ouvrent que lorsque l'on touche le bouton d'ouverture, porte à marteler, cloisons suivant le déplacement de votre raquette, raquette « ennemie » très difficile à tromper, monstre, etc. La réalisation est d'un excellent niveau et le jeu prenant. (Disquette Infogrames.)

J.H.

Murders in Space

Atari ST

type _____ *aventure policière*
intérêt _____ *17*
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ *C*



Vous êtes chargé d'enquêter dans une station spatiale sur une tentative d'assassinat. Vous allez évoluer dans un univers clos, et rencontrerez les huit membres d'équipage de nationalités diverses. Il faudra faire preuve de doigté pour éviter les incidents diplomatiques. Le jeu se déroule en temps réel selon un système assez particulier. Les personnages se déplacent et effectuent leurs actions à chaque nouvelle heure, vous laissant entretemps l'occasion de travailler. Vous pourrez heureusement ralentir ou même stopper le déroulement du temps pour faciliter votre tâche. L'exploration des lieux garde une certaine importance mais c'est surtout grâce aux différentes conversations que vous ferez avancer votre enquête. Il ne faut pas laisser passer la moindre occasion, celle-ci pouvant ne pas se reproduire de sitôt. Pour sauver l'équipage, vous serez amené à utiliser différents appareillages : MMU (pour se déplacer dans l'espace), bras manipulateur, télescope solaire, module Cliss (hibernation) et Cops (communication avec la Terre). L'enquête est passionnante, la réalisation d'un bon niveau et les différents petits jeux d'action enrichissent encore l'aventure. (Disquette Infogrames.)

J.H.

Pro Tennis Tour

GX 4000

type _____ tennis
intérêt _____ 17
graphisme _____ ★★★★
animation _____ ★★★★
bruitages _____ ★★★
prix _____ C

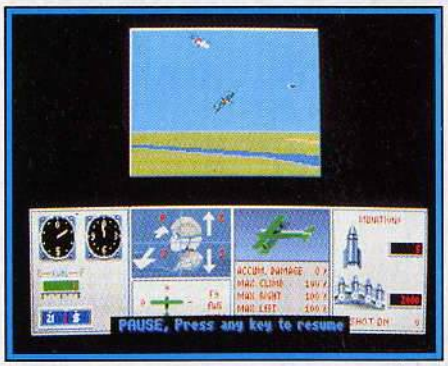


Pro Tennis Tour est l'adaptation du célèbre *Great Courts* sur la console *GX 4000* d'Amstrad. Cette simulation de tennis est une réussite dans le sens où elle conserve tout le réalisme des versions micro. Tout comme *Tennis Cup*, également disponible sur la *GX 4000*, *Pro Tennis Tour* met en scène des joueurs de bonne taille dont les mouvements sont bien plus prenants que ceux des tennis des consoles *Sega*, *Nintendo* ou *Game Boy*. Il est de même possible de s'entraîner sur la machine, de jouer bien sûr contre l'ordinateur ou contre l'un de vos amis. Face à son concurrent direct, *Tennis Cup*, cette simulation profite d'une animation plus rapide et d'un très vaste terrain de jeu. En contrepartie, il faudra apprendre ici à jouer en fond de court, ce qui n'est pas toujours facile. Personnellement, je préfère également le maniement de *Tennis Cup*, où il suffit de pencher à la manette à droite pour renvoyer la balle... à droite ! Ici, c'est de la position de votre joueur que dépend la trajectoire du renvoi. Cela se révèle bien délicat à manier, même après de nombreux matchs. Cette adaptation réussie contribuera sans aucun doute au succès de la toute récente console *Amstrad*. (Cartouche Ubi Soft.) **O. H.**

Blue Max

PC

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



Si vous avez envie d'éprouver les sensations d'un pilote de la Première Guerre mondiale, voilà l'occasion ou jamais de réaliser votre rêve. Après avoir choisi entre plusieurs authentiques coucous d'époque, vous partez accomplir différentes missions dans le ciel français : patrouilles, bombardements, missions défensives, destruction des ballons ennemis ou missions de reconnaissance pour photographier des objectifs précis. *Blue Max* ressemble à un simulateur (avec notamment un grand choix de vues différentes), mais ce n'est qu'un jeu d'action particulièrement réaliste. Il vous suffit de diriger votre avion le plus simplement du monde, sans avoir recours à de complexes manipulations du clavier, et sans se préoccuper des décollages ni des atterrissages. De plus, le contrôle s'effectue indifféremment par l'intermédiaire du clavier, de la souris ou du joystick. *Blue Max* présente bien des points communs avec le *Wings* de Cinemaware, mais ici toutes les séquences se déroulent en 3D. Ce qui fait surtout la force de *Blue Max*, c'est la possibilité de jouer à deux. Dans ce cas, vous pouvez soit accomplir des missions ensemble, soit vous affronter dans un duel à mort. Une réussite. (Disquette Mindscape.) **A.H.-L.**

Navy Seals

GX 4000

type _____ action plates-formes
intérêt _____ 17
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ ★★★★★
bruitages _____ ★★★★
prix _____ C

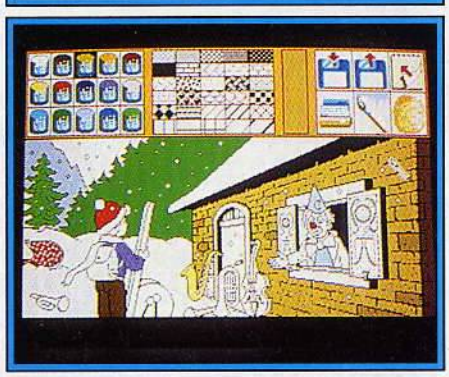


Voici actualisée la triste situation du conflit du golf... Un hélicoptère américain est abattu, et deux otages se retrouvent enfermés dans les bases de l'ennemi. Vous allez explorer sept niveaux de difficulté croissante, tous servis par des graphismes de haut niveau. *Navy Seals* est l'un des premiers softs « arcade » réellement performant sur la *GX 4000*. Les décors de cette mission sont aussi beaux que variés. Mais les deux points forts de l'aventure sont surtout l'animation des personnages et la complexité des techniques de combat. Côté animation, les personnages profitent de mouvements variés et très réalistes. Le héros se trouve suspendu le long d'une rambarde, grimpant à la corde ou escaladant des caisses... Toutes les actions de votre personnage sont décomposées avec précision. Côté stratégie, il faut bien sûr tenir compte des nombreuses armes disponibles. Mais il sera aussi très important d'analyser chaque situation pour trouver la meilleure approche de l'ennemi. *Navy Seals* associe de ce fait la vitalité des combats à l'intelligence des stratégies. Il ne s'agit pas d'un bête beat-them-up, mais réellement d'une partie où biceps et cellules grises se partagent la tâche. (Cartouche Ocean.) **O. H.**

Rody et Mastico III

Atari ST, Amiga, Amstrad CPC, Compatible PC

matière _____ éveil
intérêt _____ 18
contenu pédagogique ★★★★★
graphisme _____ ★★★★★
animation _____ –
bruitages _____ ★★★★
prix _____ B



Le Rody nouveau est arrivé et c'est toujours avec le même plaisir que nous retrouvons notre jeune héros flanqué de son fidèle acolyte. Dans quelle périlleuse aventure nous emmène-t-il cette fois-ci ? C'est à la montagne que l'action se situe. Pas de doute, notre jeune ami est sur ses skis et il n'est pas au bout de ses peines car il doit partir à la recherche d'un monstre bizarre qui se permet de retarder l'arrivée du printemps. Rody s'élance donc sur les pentes neigeuses, il rencontre tout un tas de personnages qui lui fournissent des informations et des aides pour affronter le Badedon. Il doit en outre faire preuve d'observation et d'astuce et reconnaître les animaux de la montagne ainsi que les instruments de musique. Ces derniers tiennent une place importante dans cette nouvelle aventure car, si vous parvenez à rendre au monstre ses instruments, le miracle se produira et le printemps reviendra. Le scénario est digne des meilleurs contes pour enfants, le graphisme est vraiment très beau et nous retrouvons toutes les options accessibles en cours de partie, dont l'option dessin qui permet toujours avec la même facilité d'y adonner aux joies de la peinture et des couleurs ! (Disquette Lankhor.) **B.S.**

Image

Atari ST

type _____ dessin monochrome en image virtuelle
intérêt _____ 16
présentation _____ ★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★
prix _____ E

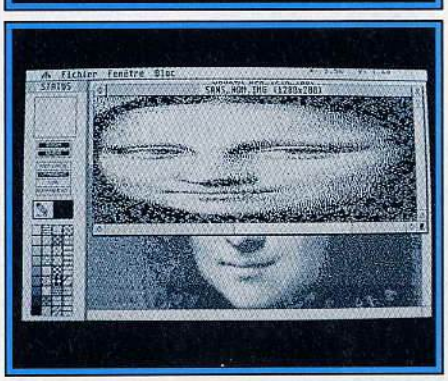
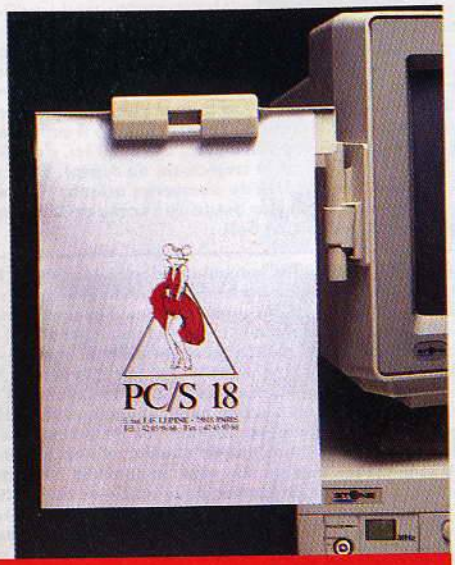
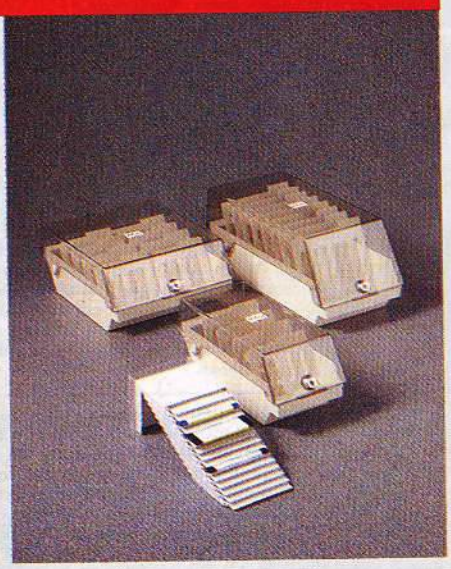


Image est un logiciel de dessin monochrome travaillant dans la résolution de l'imprimante. Le programme accepte de nombreux formats dont les classiques Neochrome et Degas, GEM IMG (bitmap), GEM Line Art (vectoriel), GEM Fontimage (fontes GEM) ainsi que le format GEM particulier de *Calamus*. Les images couleur sont converties selon deux méthodes aux performances complémentaires. Les outils de dessin sont assez riches mais on regrettera l'absence des courbes de Béziers. Les trente brosses sont toutes redéfinissables, un second jeu étant fourni. Le remplissage dispose d'une option pour remplir directement tout l'écran. Trente-six motifs sont proposés, tous modifiables, et quatre jeux supplémentaires sont disponibles. Le spray pulvérise des motifs et la loupe dispose d'un fort grossissement fixe. Le mode dégradé, assez particulier, travaille sur l'ensemble des motifs de remplissage mis bout à bout. Il permet de définir l'étendue de la palette et le sens du dégradé. Quelques manipulations, par bloc ou sur l'ensemble de l'image, complètent le programme. Bien qu'assez classique, *Image* dispose de fonctions intéressantes et son prix ajusté le rend très compétitif. (Disquette Arobace.) **J.H.**

L'ESSENTIEL DU





DIVERS CONSOMMABLES

Tapis pour souris	30 F
Tapis fluo pour souris (couleurs variées)	70 F
Support imprimante	150 F
200 Etiquettes pour disquettes 5" 1/4 (couleurs variées)	50 F
100 Etiquettes pour disquettes 3" 1/4 (couleurs variées)	50 F
Rangement tiroir pour 3" 1/2 et cartouches numériques	190 F
Rangement tiroir pour 5" 1/4 et disques laser	249 F

BOITES DE RANGEMENT

5" 1/4 par 100	65 F
5" 1/4 par 50	45 F
5" 1/4 par 10	15 F
3" 1/2 par 80	65 F
3" 1/2 par 40	45 F
3" 1/2 par 10	15 F
MICRO 15 - 3" 1/2	39 F

"FANCY" MOUSE

LA NOUVELLE SOURIS PAS COMME LES AUTRES

Avec son driver en 5" 1/4 et 3" 1/2,
400 DPI, compatible 100 % microsoft ou PC
Mouse par switch

PRIX UNITAIRE TTC

270 F seulement

PC/S 18 vous informe que la Disquetterie est ouverte

NOUVEAU

SOURIS OPTIQUE

résolution 100 à 800 DPI, 3 vitesses

695 F TTC

NOUVEAU

TRACKBALL

395 F TTC

DISQUETTES NEUTRES

garanties 100 % sans erreur livrées avec étiquettes, stickers et pochettes.
Prix unitaire TTC, TVA 18,6 % incluse.

Par quantité de 10

Disquette 3" 1/2 720 ko	3,00 F
Disquette 3" 1/2 1.44 ko	8,70 F
Disquette 5" 1/4 360 ko	1,85 F
Disquette 5" 1/4 1.2 ko	4,40 F

Par quantité de 100

Disquette 3" 1/2 720 ko	2,90 F
Disquette 3" 1/2 1.44 ko	8,50 F
Disquette 5" 1/4 360 ko	1,80 F
Disquette 5" 1/42 1.2 ko	4,20 F

Par quantité de 600

Disquette 3" 1/2 720 ko	2,80 F
Disquette 3" 1/2 1.44 ko	

Promo valable 1 mois

600 DISQUETTES 3" 1/2 1.44 Mo SEULEMENT 4 250 F TTC

Disquette 5" 1/4 360 ko	1,75 F
Disquette 5" 1/4 1.2 ko	3,90 F

PIÈCES DÉTACHÉES

Tous nos prix sont toutes taxes comprises sauf si spécifiés.

CARTES MÈRES

AT 80286-12 ext. à 4 mo	1 000 F
AT 80386-16 ext. à 8 mo	2 750 F
AT 80386-20 ext. à 8 mo	5 100 F
AT 80386-25 ext. à 8 mo (64 ko de mémoire cache)	6 500 F
AT 80386-33 ext. à 16 mo (64 ko de mémoire cache)	9 500 F

MONITEURS

14" VGA couleur	2 500 F
14" Multimode couleur	3 500 F
14" Multisynchro couleur	4 370 F
14" Multisynchro couleur SONY	5 350 F

DISQUES DURS

PROMOTION NOËL
DISQUE DUR 20 MO 40 MS MFM 990 F TTC

40 Mo 28 MS MFM/AT Bus	2 280 F
80 Mo 28 MS SCSI	4 500 F
160 MO 16 MS ESDI	6 900 F
180 Mo 16 MS ESDI	7 250 F

COPROCESSEURS INTEL

80387-16 sx	2 350 F
80387-20	2 980 F
80387-25	3 850 F
80387-33	4 230 F

LECTEURS DE DISQUETTES

5" 1/4 360 Ko	550 F
5" 1/4 1.2 mo	550 F
3" 1/2 720 ko	550 F
3" 1/2 1.44 Mo	550 F

IMPRIMANTES

De la marque STAR avec câble parallèle

LC 10	1 650 F
LC 10 Couleur	2 100 F
LC 15	3 200 F
LC 24-10	2 590 F
LC 24-15	3 990 F
FR 10	4 220 F
FR 15	5 130 F
XB 24-10	5 330 F
XB 24-15	6 350 F
Laser LP 8II (garantie 1 an sur site)	13 890 F

Mais aussi, des imprimantes Citizen et Canon

HARDWARE



PC/S 18

PC/S 386 sx-16

Boîtier baby AT, alimentation 200 W
Processeur 80386 sx à 8/16 Mhz
Emplacement pour coprocesseur 80387 sx
1 mo de ram extensible à 8 mo
Contrôleur 2 FDD / 2 HDD (AT BUS)
Lecteur 5" 1/4 1.2 mo ou lecteur 3" 1/2 1.44 mo
2 ports série, 1 port parallèle
Disque dur 40 mo 28 ms (AT BUS)
Carte VGA 16 bits 256 ko (ext. à 512 ko)
Ecran VGA couleur 14" (640 x 480)
Clavier 102 touches azerty
Garantie 1 an pièces et main d'œuvre

PRIX HT 9 950 F (11 800,70 TTC)

PC/S 386-25

Boîtier tour, alimentation 230 W
Processeur 80386 sx à 8/25 Mhz
Mémoire cache
Emplacement pour coprocesseur 80387
2 mo de ram extensible à 16 mo
Contrôleur 2 FDD / 2 HDD (AT BUS)
1 Lecteur 5" 1/4 1.2 mo ET 1 lecteur 3" 1/2 1.44 mo
2 ports série, 1 port parallèle
Disque dur 40 mo 28 ms (AT BUS)
Carte VGA 16 bits 512 ko
Moniteur multimode 14" couleur (1024 x 768)
Clavier 102 touches azerty
Dos 4.01 et GW BASIC avec manuels en Français`
Garantie 1 an pièces et main d'œuvre

PRIX HT 16 500 F (19 569 TTC)

PC/S 386-33

Même configuration que le PC/S 386-25 avec
Processeur 80386 à 8/33 Mhz

PRIX HT 19 100 F (22 652,60 TTC)

PC/S 286-12

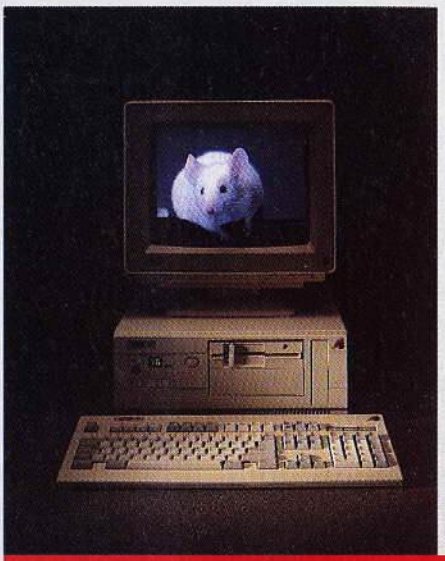
Boîtier baby AT, alimentation 200 W
Processeur 80286 à 8/12 Mhz
Emplacement pour coprocesseur 80387
1 mo de ram extensible à 4 mo
Contrôleur 2 FDD / 2 HDD (AT BUS)
Lecteur 5" 1/4 1.2 mo ou lecteur 3" 1/2 1.44 mo
2 ports série, 1 port parallèle
Disque dur 20 mo 40 ms (AT BUS)
Carte MGP
Moniteur monochrome 14"
Clavier 102 touches azerty
Garantie 1 an pièces et main d'œuvre

PRIX HT 4 974,70 F (5 900 TTC)

PC/S 286-16

Même configuration que le PC/S 286-12 avec
Processeur 80386 à 8/16 Mhz
Carte VGA 16 bits
Moniteur VGA monochrome 14"

PRIX HT 6 323,70 F (7 500 TTC)





Modèle	*Qté*	*Prix unitaire TTC*	*Prix total TTC*
Livraison consommables			50 F
Livraison chrono Paris et Région parisienne			250 F
Livraison province en 48 h			450 F
		Total	

Toutes les marques citées sont déposées.
Prix modifiables sans préavis.

BON DE COMMANDE

A retourner à :
PC/S 18 - 5, rue J-F. LEPINE - 75018 Paris

Je vous prie de bien vouloir noter ma commande référencée ci-contre.

Nom _____

Société _____

Adresse _____

Code postal _____

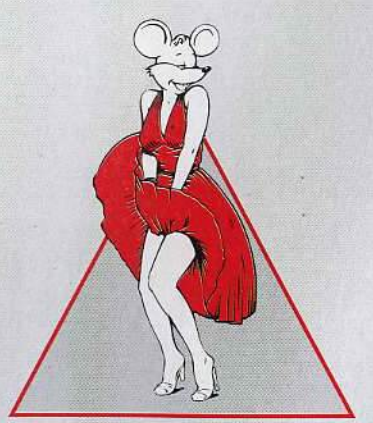
Ville _____

Je désire régler par : ☐ Chèque

☐ Carte bleue N° ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊

Date de val. ⌊⌊⌊⌊

Date Signature



PC/S 18

5, rue J.-F. LEPINE - 75018 PARIS
Tél. : 42 05 96 66 - Fax : 46 07 97 60

3615 TILT DECROCHEZ LA LUNE

GAGNEZ VOTRE NEO GEO ET UN JEU*



L'ARCADE CHEZ VOUS

Arrêtez de rêver et passez à l'action ! Ce mois-ci TILT vous offre ce qui se fait de mieux en matière de console : la fabuleuse NEO GEO accompagnée d'un jeu. Avec cette petite merveille, c'est l'arcade qui entre chez vous. Alors donnez-vous les moyens de mener la grande vie en vous connectant sur notre grand jeu de réseau "Torpilles dans le Pacifique". Le premier décrochera ce petit bijou.

ON VOUS DONNE 2 CHANCES:

du 5 décembre au 26 décembre 90
du 27 décembre 90 au 16 janvier 91

1er prix : 1 NEO GEO ET UN JEU
pour les suivants, 2 platines laser, des échiquiers électroniques ...
Dès le 5 décembre.

*** valeur 3490 F + 1990 F**



Ce n'est pas tout ! Avec le Jackpot
Gagnez une NEC et son CD ROM
20 montres Tilt
20 pochettes "range-disquettes"
20 porte-clés TILT

Ils ont gagné !



Dominique BRUNSON gagne la Megadrive



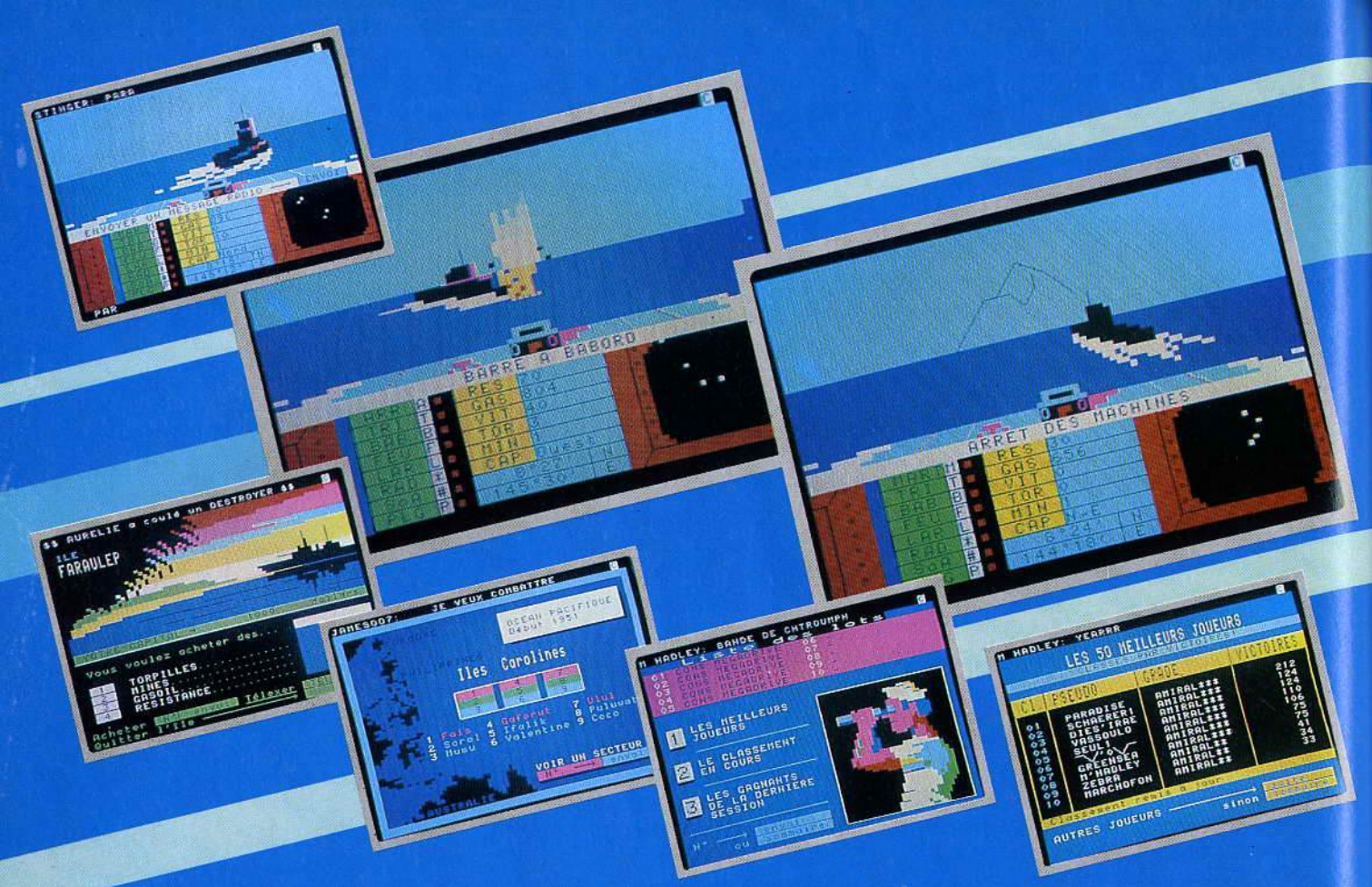
Jean-Philippe LOSLIER remporte l'Atari ST et la console NEC

TORPILLES DANS LE PACIFIQUE

Devenez l'Amiral du Pacifique et décrochez le gros lot !

Un jour, sans crier gare, alors que j'émerge de ma torpeur habituelle, Florence, notre chef de rubrique du service Minitel me propose de tester son nouveau jeu de réseau sur Minitel. La moue qui se dessine sur mon visage ne passe évidemment pas inaperçue. Sous le feu roulant des questions que me pose Florence, je lui réponds finalement qu'un jeu sur Minitel ne m'intéresse pas ! « Pourquoi ? » (Je savais qu'elle me dirait ça). Je lui explique que je suis trop habitué à jouer sur des bécanes telles que l'*Amiga*, le *PC* ou le *ST*. Tout le monde connaît la différence entre les performances de ces ordinateurs et un Minitel. La lenteur de l'affichage sur un écran Minitel doit rendre un jeu de réseau mortellement ennuyeux ! Florence n'en démord pas et je finis par accepter l'expérience, sans grande conviction, il faut le dire. J'allume mon Minitel et compose le 36 15 Tilt. Un coup d'œil sur le sommaire du service et je repère le 17 : jeu de réseau. Allons-y ! Florence me laisse seul avec mon Minitel pour me retrouver, deux heures après, encore assis, l'œil rivé sur mon petit écran, en train de pianoter sur mon clavier. « Mortellement ennuyeux ! » dit-elle en souriant. Autant pour moi, j'ai effectivement sous-estimé les possibilités que peut offrir un jeu de réseau. Ici, plusieurs personnes se connectent, en utilisant leurs ordinateurs ou terminaux (ex. : le Minitel). On peut aussi y entrer via modem ou par câble. Dans le cas du Minitel, les joueurs se branchent en prise directe sur un programme central. Le principal intérêt de ce système est de permettre à tous les protagonistes d'évoluer, à tout moment, dans le même univers. Le jeu de réseau qui nous intéresse se nomme *Torpilles dans le Pacifique*. Chaque participant commande un sous-marin qui évolue dans un monde aquatique parsemé d'îles précieuses. Le but de la manœuvre : « dégommer » le plus de destroyers et de sous-marins possible. Une partie commence par une page de présentation où l'on vous demande votre pseudo, qui peut-être différent de celui que vous avez utilisé en vous connectant sur le service. Puis, ce programme vous propose de protéger votre pseudo en créant un mot de passe secret. A partir de ce moment, votre pseudo devient votre drapeau de guerre, votre signe de reconnaissance. En avant toutes ! Taïaut ! Banzaiii... ! et tous les autres cris de guerre que j'oublie ! Ah ! l'écran du jeu apparaît, votre sous-marin est en surface. Vous êtes dans le kiosque, c'est le nom donné à la tourelle qui surplombe tout sous-marin de bonne famille. Votre écran se divise en deux. La partie supérieure est réservée à un point de vision subjectif de la mer. Un affichage de toutes les commandes et les panneaux de contrôle mis à votre disposition, occupent toute la partie inférieure. Ces commandes sont on ne peut plus simples. Vous pouvez mettre les machines en marche ou les arrêter, virer à babord ou à tribord. Les deux seules commandes offensives sont celles du lancement de torpilles et le largage des mines. Vous pouvez également plonger (fallait-il le préciser), activer le radar et





consulter le sonar pour identifier l'ennemi. Les panneaux de contrôle, quant à eux, affichent et réactualisent en permanence les données vitales pour une bonne navigation. Ainsi, vous connaissez à tout moment votre cap, la position de votre sous-marin, sa vitesse, le niveau de votre carburant, le nombre de torpilles et de mines disponibles à bord. Pour finir, un panneau vous indique la résistance de votre sous-marin qui est de 100 unités quand il est intact. Etre touché par une torpille ou heurter une mine et c'est 10 unités de résistance qui s'envolent. Dès que la partie commence, mieux vaut se mettre en mouvement immédiatement car l'endroit où le programme vous « parachute » est infesté d'autres sous-marins qui veulent en découdre autant que vous ! Tenter de repérer visuellement les vaisseaux ennemis, en surface, est efficace mais risqué. Et, très souvent, vous prenez une torpille dans le dos ! Plonger présente l'avantage d'une certaine sécurité au détriment de votre vitesse de croisière qui chute de 40 à 25 km/h. Le radar est votre meilleur allié car il vous signale la présence des sous-marins et des îles. Vous devez ruser en optant pour la meilleure tactique et descendre le maximum de sous-marins et destroyers avant d'être à court de carburant et de munitions. Chaque victoire vous rapporte de l'argent qui vient s'ajouter à votre capital de départ qui est de 1 000 crédits. Pour vous ravitailler, il vous suffit d'accoster une des îles pour y acheter ce dont vous avez besoin : torpilles, mines, points résistance, gas-oil, etc. Un bon chasseur peut rester dans une partie pendant des heures puisque ses victoires alimentent sa bourse. Il peut se déconnecter et reprendre le combat avec ses acquis de la partie précédente. Ma première partie fut un véritable désastre ! Il faut le dire, les combattants, garçons ou filles, qui se retrouvent dans le Pacifique, se transforment en tigres, une fois à bord de leur sous-marin ! Tous aspirent au titre suprême d'Amiral. Quelle agressivité ! Je me suis fait couler en quelques minutes et, vexé dans mon amour propre de joueur, je suis reparti avec la ferme intention de « casser » du sous-marin. Je lance un message à tous les connectés : « Je vous aurai tous » ! Mille sabords, ils vont bientôt frémir rien qu'en voyant le message qui apparaît à chaque nouvelle connexion : « Death vient d'entrer dans le jeu ». J'avoue avoir totalement oublié les contraintes que vous impose le Minitel. Par exemple, quel que soit l'ordre que vous lancez, vous devez impérativement le valider en appuyant sur la touche Envoi. Mais ce léger handicap s'oublie dans le feu de l'action. L'affichage est long, c'est vrai, mais qu'importe cela ne nous empêche pas de vivre pleinement nos combats. L'essentiel est de savoir qu'il y a plusieurs personnes qui veulent « s'éclater » ensemble dans le cadre d'une compétition. Personnellement, je recommande *Torpilles dans le Pacifique* à tous ceux qui affectionnent ce genre d'activité ludique. Certes, il vous faudra du temps et de l'expérience avant de mériter le titre d'Amiral mais le jeu en vaut la chandelle !

Dany Boolauck

1500 LOGICIELS
Une année de jeux micro

Voici la Bible des logiciels. Tous les softs de l'année 1990, testés par* Tilt, *ont été répertoriés, analysés et ont vu leurs notes réactualisées en fonction de l'arrivée des nouveaux jeux. Notre but : vous fournir un catalogue qui vous permette en quelques secondes de savoir ce qu'il faut penser d'un programme. A vous ensuite de vous reporter à votre collection de* Tilt *ou aux comparatifs et aux fiches de ce numéro qui répertorient les meilleurs softs 1990. Autre point fondamental : vous trouverez peut-être nos notes trop sévères. C'est le résultat d'un constat : sur nombre de jeux édités, seule une infime partie mérite d'être achetée. Bon choix !

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
A 10 TANK KILLER	Dynamix	Amiga	Simulation de vol	17	★★★★★★	★★★★★	★★★	C	84 RS
A 10 TANK KILLER	Dynamix	PC	Idem	15	★★★★★	★★★	★★	D	78 HIT
A-DEBOG	Arobace	Atari ST	Débogueur symbolique	19	–	–	–	F	85 S
A LA RECHERCHE DE CARMEN SANDIEGO	Broderbund	PC	Aventure éducative	12	★★	★	★	D	81 SOSC
ABRAMS BATTLE TANK	Electronic Arts	PC	Simulation combat blindé	17	★★★★★	★★★★	★★	C	84 CHA
ACTION FIGHTER	Mindscape	Amiga	Shoot-them-up moto et vaisseau	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	68 RS
ACTION FIGHTER	Microprose	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	70 RS
ACTION FIGHTER	Firebird	Atari ST	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★★	B	73 RS
ACTION SERVICE	Cobrasoft	Amiga	Action entraînement militaire	16	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	63 RS
ACTION SERVICE	Cobrasoft	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★	B	73 GUID
ACTION SERVICE	Cobrasoft	PC CGA EGA	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★	C	63 RSS
ADVENTURE OF LINK (THE)	Nintendo	Nintendo 8 bits	Arcade aventure	17	★★★★	★★★★★	★★★★	D	79 HIT
ADVENTURE OF LOLO (THE)	Nintendo	Nintendo 8 bits	Action réflexion	14	★★★	★★★★	★★★★	D	83 RS
AFTER BURNER	Activision	Amiga	Action	5	★★	★★★	★★★★★	C	66 GUID
AFTER BURNER	Activision	Amstrad CPC	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★	B	64 RSS
AFTER BURNER	Activision	Atari ST	Idem	2	★★★★	★★★	★★	C	64 RS
AFTER BURNER	Activision	Commodore 64	Idem	10	★★★	★★★★	★★★★	B	64 RSS
AFTER BURNER	Sega	PC	Idem	12	★★★	★★★★	★★	B	77 GUI
AFTER BURNER	Activision	Spectrum	Idem	15	★★★★	★★★★★★	★★★★	B	63 RS
AFTER BURNER II	Sega	Megadrive	Idem	13	★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	81 GUI
AFTER THE WAR	Dinamic	Amiga	Action	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	77 RS
AFTER THE WAR	Dinamic	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	76 HIT

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
AIR DIVER	Asmik	Megadrive	Shoot-them-up	8	★★★★	★★★	★★★★★	D	81 GUI
AIRBALL	Microdeal	Apple II GS	Action inertie	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	70 RS
AIRWOLF	Acclaim	Nintendo 8 bits	Shoot-them-up	12	★★★★	★★★★	★★★★★	D	80 RS
ALEAZAR	Motet Octet	Atari ST	Création musicale	11	–	–	–	C	82 CREA
ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE	Sega	Megadrive	Action plates-formes	15	★★★★	★★★★	★★★★	D	83 RS
ALL TIME CLASSIC	Accolade	PC	Compilation	14	–	–	–	–	85 S
ALL TIME FAVORITES	Accolade	Atari ST	Compilation sport	18	–	–	–	C	81 GUI
ALL TIME FAVORITES	Accolade	PC	Idem	18	–	–	–	C	81 GUI
ALLEMAND 4/3	Micro C	PC	Educatif : allemand	15	–	–	–	C	79 KID
ALLEMAND 4/3	Micro C	Atari ST	Idem	15	–	–	–	C	79 KID
ALLEMAND PRIMAIRE	Micro C	Amstrad CPC	Educatif : allemand	12	–	–	–	C	80 KID
ALLEMAND PRIMAIRE	Micro C	Atari ST	Idem	12	–	–	–	C	80 KID
ALLEMAND PRIMAIRE	Micro C	PC	Idem	12	–	–	–	C	80 KID
ALPHAKHOR	Loriciel	Amstrad CPC	Aventure icône	14	★★★★	–	★★	B	74 SOSC
ALTERED BEAST	Activision	Amiga	Aventure/action combat vue latérale	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	71 HIT
ALTERED BEAST	Activision	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	71 HIT
ALTERED BEAST	Sega	Commodore 64	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★	B	73 RS
ALTERED BEAST	Sega	Megadrive	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	85 S
ALTERED BEAST	Sega	PC Engine	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	D	82 GUI
ALTERED BEAST	Sega	Sega 8 bits	Idem	13	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	69 RS
AMC	Dinamic	Amiga	Action	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	80 RS
AMC	Dinamic	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	80 RSS
AMERICAN CIVIL WAR II	Electronic Arts	PC	Wargame	14	★★★★	–	–	C	74 GUI
AMERICAN PRO FOOTBALL	Sega	Sega 8 bits	Sport : football américain	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS
AMIGA AUDIO DIGITISERS	Trilogic	Amiga	Interface de digitalisation sonore	–	–	–	–	D	79 CREA
AMOS	Mandarin	Amiga	Programmation de jeu, basic	19	–	–	–	E	82 CREA
ANARCHY	Psyclapse	Amiga	Shoot-them-up	13	★★★	★★★★★	★★★★★	D	83 GUI
ANARCHY	Psyclapse	Atari ST	Idem	13	★★★	★★★★★	★★★	B	81 RS
ANCIEN ART OF WAR AT SEA	Broderbund	Macintosh	Wargame	17	★★★★★	★★★★	★★★★	E	71 RS
ANGLAIS PRIMAIRE	Micro C	Amstrad CPC	Educatif : anglais	12	–	–	–	C	76 KID
ANIMATOR	Innelec	PC	Création graphique, animation	18	–	–	–	F	78 CREA
ANNIVERSAIRE DE BOBBY (L')	Carraz	Amiga	Educatif : éveil	18	–	–	–	C	79 KID
ANNIVERSAIRE DE BOBBY (L')	Carraz	Amstrad CPC	Idem	18	–	–	–	C	79 KID
ANNIVERSAIRE DE BOBBY (L')	Carraz	Atari ST	Idem	18	–	–	–	C	79 KID
ANNIVERSAIRE DE BOBBY (L')	Carraz	PC	Idem	18	–	–	–	C	79 KID
ANTAGO	New Deal Art of Dreams	Atari ST	Réflexion/damier	11	★★★★	★★★	–	B	77 RSS
APACHE STRIKE	Activision	Commodore 64	Action combat hélico 3D	8	★★★	★★★	★★★	B	70 RSS
APACHE STRIKE	Activision	PC CGA EGA	Idem	6	★★★	★★★	★★	B	70 RS
APB	Domark	Amstrad CPC	Action/course auto	11	★★★	★★★★	★★★★	B	70 RS
APPRENDS-MOI A LIRE 1	Nathan	Amstrad CPC	Educatif : éveil	18	–	–	–	C	76 KID
APPRENDS-MOI A LIRE 1	Nathan	Atari ST	Idem	18	–	–	–	C	76 KID
APPRENDS-MOI A LIRE 1	Nathan	PC	Idem	18	–	–	–	C	76 KID
APPRENDS-MOI A LIRE 1	Nathan	TO8, TO9	Idem	18	–	–	–	C	76 KID
APPRENTICE (THE)	Rainbow Arts	Amiga	Action plates-formes	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	82 HIT
AQUANAUT	Additive Software	Atari ST	Action	12	★★★	★★★★★	★★★	C	78 RS
ARABESQUE	Upgrade	Atari ST	Création graphique, mode bitmap	18	–	–	–	E	82 CREA
ARCADE HITS	Loriciel	Atari ST	Compilation action	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	76 GUI
ARKANOID II	Sierra on Line	Apple II GS	Action : casse-briques	16	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
ARMADA	Arc	Amiga	Wargame/bataille navale	14	★★★★	–	–	C	77 RS
ARMADA	Arc	Atari ST	Idem	14	★★★★	–	–	B	77 RSS
ARMADA	Arc	PC	Idem	14	★★★	–	–	B	77 RSS
ARMED FORCE	Big Don	PC Engine	Shoot-them-up	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	E	79 RS
ARTHUR	Infocom	Macintosh	Aventure graphique	16	★★★★	–	–	D	78 SOSC
ASSAULT CITY	Sega	Sega 8 bits	Tir	8	★★★★	★★★★	★★★★	C	77 RS
ASTAROTH	Hewson	Amiga	Aventure/action	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS
ASTAROTH	Hewson	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	73 RS
ASTATE	ND Productions	Atari ST	Aventure	12	★★★★★★	★★★★★	★★	C	77 SOSC
ASTERIX ET LE COUP DU MENHIR	Coktel Vision/Nathan	Atari ST	Action stratégie	11	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	73 RS
ATOMIC ROBOT KID	UPL	PC Engine	Action	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	78 RS
ATOMIX	Thalion	Atari ST	Réflexion stratégie	10	★★★	★★★	★★★	B	79 RS
ATOMIX	Thalion	PC	Idem	10	★★★	★★★	★★★	B	79 GUI
ATV SIMULATOR	Code Masters	Spectrum	Action	11	★★★	★★★	★★★★	A	73 GUI
AUDIO DIGITISER	Trilogic	Amiga	Interface de digitalisation	–	–	–	–	D	76 CREA
AUSTERLITZ	PSS	Amiga	Wargame	16	★★★★★	★★★★★	–	D	76 RS
AVENTURIERS (LES)	US Gold	Amiga	Compilation	14	–	–	–	C	85S
AVENTURIERS (LES)	US Gold	Amstrad CPC	Idem	14	–	–	–	C	85S
AVENTURIERS (LES)	US Gold	Atari ST	Idem	14	–	–	–	C	85S
AVENTURIERS JEU DE ROLE ANNEES 50	Stonehenge Production	Amstrad CPC	Création de jeu de rôle sur table	13	★★★	–	–	B	77 SOSC
AXEL MAGIC HAMMER	Gremlin	Amiga	Action plates-formes	15	★★★★	★★★★★	★★★★	C	74 RS
BACK TO THE FUTURE II	Image Works	Amiga	Action	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	84 RS
BACK TO THE FUTURE II	Image Works	Atari ST	Idem	6	★★★★★	★★★	★★★	B	83 RS
BACK TO THE GOLD AGE	Ubi Soft	Atari ST	Arcade aventure	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	82 RS
BAD COMPANY	Logotron	Amiga	Shoot-them-up	10	★★★★	★★★★	★★★★★	C	77 GUI
BAD COMPANY	Logotron	Atari ST	Idem	5	★★★	★★★★	★★★	C	74 RS
BADLANDS	Tengen	Amiga	Sport : course auto	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	83 RS
BALADE AU PAYS DE BIG BEN	Coktel Vision	Atari ST	Éducatif : anglais	16	–	–	–	C	71 KID
BALADE AU PAYS DE BIG BEN	Coktel Vision	PC	Idem	16	–	–	–	C	71 KID
BALANCE OF POWER 1990	Mindscape	Amiga	Wargame politique	16	★★★	–	–	C	66 RS
BALANCE OF POWER 1990	Mindscape	Atari ST	Idem	16	★★★	–	–	C	70 GUI
BALANCE OF POWER 1990	Mindscape	Macintosh	Idem	15	★★★★	–	–	–	77 GUI
BANGKOK KNIGHTS	System 3	Amiga	Action sport de combat	12	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	73 RS
BANGKOK KNIGHTS	System 3	Atari ST	Idem	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	73 RSS	
BAR GAMES	Accolade	Amiga	Jeu de société	12	★★★★	★★★★	★★★	C	84 RS
BAR GAMES	Accolade	PC EGA	Idem	5	★★★★	★★	★	C	74 RS
BARBARIAN ET ANTIRIAD	Palace Software	PC	Action	6	★★★	★★★	★★	B	74 GUID
BARBARIAN II	Palace Software	Amiga	Action combat vue latérale	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS
BARBARIAN II	Palace Software	Amstrad CPC	Idem	18	★★★★★★	★★★★★	★★★	B	67 RS
BARBARIAN II	Palace Software	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	64 HIT
BARBARIAN II	Palace Software	PC	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★	C	74 RS
BARBARIAN II	Palace Software	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★★	★	B	66 GUI
BARD'S TALE	Electronic Arts	Macintosh (2 lecteurs)	Aventure rôle	16	★★★★★	★★★★★	★★★	C	73 SOSC
BARUMBA	Namco	PC Engine	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	80 RS
BASIC 1000 D	Mori	Atari ST	Programmation	18	–	–	–	F	81 CREA
BASIC DESIGNER	Esat	Atari ST	Programmation, gestion de dessin	–	–	–	–	E	77 CREA
BASKETBALL NIGHTMARE	Sega	Sega 8 bits	Sport : basket-ball	11	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	70 RS
BAT	Ubi Soft	Atari ST	Aventure Icône rôle	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	74 SOSH

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
BATMAN	Sunsoft	Megadrive	Action	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	83 RS
BATMAN	Sunsoft	Nintendo 8 bits	Idem	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	82 RS
BATMAN THE MOVIE	Ocean	Amiga	Action multi-épreuves	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	71 HIT
BATMAN THE MOVIE	Ocean	Amstrad CPC	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	74 RSS
BATMAN THE MOVIE	Ocean	Commodore 64	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	74 RS
BATTLE CHESS	Electronic Arts	Atari ST	Echecs 3D animé	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	69 RS
BATTLE CHESS	Interplay	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★★★	★★★	C	75 GUID
BATTLE OF BRITAIN (THE)	Lucasfilm	Atari ST	Simulation de combat aérien	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	83 RS
BATTLE OF BRITAIN (THE)	Lucasfilm	PC	Idem	15	★★★★★★	★★★★★	★★	C	76 RS
BATTLE OUT RUN	Sega	Sega 8 bits	Action	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	77 RS
BATTLE SQUADRON	Innerprise	Amiga	Shoot-them-up	19	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	74 HIT
BATTLE VALLEY	Hewson	Amiga	Shoot-them-up	12	★★★	★★★★	★★★★	C	70 RS
BATTLEMASTER	PSS	Amiga	Wargame aventure rôle	16	★★★★★	★★★★	★★★	C	83 S
BATTLEMASTER	PSS	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★	C	83 S
BATTLESHIPS	Elite	Amiga	Jeu de société	10	★★★★	–	★★★★	B	79 GUI
BEACH VOLLEY	Ocean	Amiga	Volley-ball	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 HIT
BEACH VOLLEY	Ocean	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	75 RS
BEBALL	Hudson	PC Engine	Action réflexe	11	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	81 GUI
BECKER CAD	Micro Application	Atari ST	Création graphique vectorielle	16	–	–	–	F	76 CREA
BEVERLY HILLS COP	Tynesoft	Amstrad CPC	Action/multiscène	12	★★★★★	★★	★★★	B	77 RS
BEVERLY HILLS COP	Tynesoft	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★	C	75 RS
BEYOND DARK CASTLE	Activision	Amiga	Action stratégie	8	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	73 GUI
BEYOND ICE PALACE	Elite	Atari ST	Action	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	79 GUI
BIG BOSS	RNS	Atari ST	Séquenceur MIDI	18	–	–	–	E	82 CREA
BLACK LAMP	Atari	Atari XL XE	Plates-formes	13	★★★★★	★★★★	★★★★	A	76 RS
BLACK MAGIC	EAS	Amiga	Action échelles	14	★★★★	★★★★	★★★★	C	70 RS
BLACK TIGER	Capcom	Amiga	Arcade	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	79 GUI
BLACK TIGER	US Gold	Amstrad CPC	Idem	7	★★★	★★★	★★★	B	80 GUI
BLACK TIGER	US Gold	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	78 RS
BLOCK OUT	Rainbow Arts	Amiga	Action réflexion	17	★★★★	★★★★★	★★★	C	76 HIT
BLOCK OUT	Rainbow Arts	Atari ST	Idem	17	★★★★	★★★★★	★★★★	C	81 GUI
BLOCK OUT	Rainbow Arts	Macintosh	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★	D	82 GUI
BLOCK OUT	Rainbow Arts	PC	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★	C	76 HITV
BLOOD MONEY	Psygnosis	Amiga	Shoot-them-up deux joueurs	18	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	67 HIT
BLOOD MONEY	Psygnosis	Atari ST	Idem	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	71 RS
BLOOD MONEY	Psygnosis	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★	C	76 RS
BLOODIA	Hudson Soft	PC Engine	Action réflexion	15	★★★	–	★★★★	D	78 RS
BLOODWYCH	Image Works	Amiga	Jeu de rôle icône 3D (anglais)deux joueurs	14	★★★	★★★	★★	C	71 SOSC
BLOODWYCH	Image Works	Amstrad CPC	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★	B	81 SOSC
BLOODWYCH	Image Works	Atari ST	Idem	17	★★★	★★★	★★	C	71 SOSH
BLOODWYCH DATA DISK 1	Image Works	Atari ST	Jeu de rôle	16	★★★★	★★★★	★★★★	C	76 SOSC
BLOODY WOLF	HE System	PC Engine	Action tir	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	D	85 S
BLUE ANGEL	Magic Bytes	Amiga	Réflexion	14	★★★★	–	★★★★★	C	74 RS
BLUE ANGEL 69	Magic Bytes	PC	Réflexion	12	★★★	–	★★	B	77 GUI
BLUE ANGELS	Accolade	Amiga	Simulation de vol acrobatique	15	★★★★★	★★★★	★★★	C	81 RS
BLUE ANGELS	Accolade	Commodore 64	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★★	C	76 RS
BLUE ANGELS	Accolade	PC	Idem	13	★★★★	★★	★★★	C	76 RS
BLUE BLINK	Hudson	PC Engine	Action plates-formes	13	★★★★	★★★★★	★★★★	D	82 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
BLUE THUNDER	Encore	Commodore 64	Action	2	★★	★★★	★★★	A	70 GUID
BMX 2 SIMULATOR	Code Masters	Spectrum	Action vélocross	12	★★★★	★★★★	★★	A	73 GUID
BMX FREESTYLE	Code Masters	Amstrad CPC	Simulation sportive vélo	11	★★★★	★★★★★	★★★★	A	67 GUID
BMX FREESTYLE	Code Masters	Spectrum	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★★★	A	73 GUID
BOMB JACK	Encore	Amiga	Action	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	81 GUI
BOMB JACK	Encore	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	81 GUI
BOMBER	DGL	Macintosh	Simulation combat aérien	12	★★★★★	★★★	★★★★	C	79 GUI
BORODINO	Arc	Atari ST	Wargame	13	★★★★	–	–	C	77 GUI
BORODINO	Arc	PC	Idem	15	★★★★★	–	–	C	75 RS
BOULDERDASH	First Star	Amiga	Action réflexion	6	★★	★★★★	★★★	C	75 RS
BOUNCING BLUSTER	Fantasia Software	Apple II GS	Casse-briques	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	76 RS
BOURSIER (LE)	Ordonews	Atari ST	Aide à la décision financière	14	★★★	–	–	C	82 TJ
BRAINACHE	Code Masters	Spectrum	Action	13	★★★★★	★★★	★★	A	73 RS
BREACH 2	Impressions	Atari ST	Wargame rôle	12	★★★	–	★★★	C	82 RS
BRIDGE PLAYER 2150 GALACTICA	CP Software	Atari ST	Bridge	17	★	–	–	C	78 HIT
BRUCE LEE LIVES	Mindscape	PC	Simulation d'arts martiaux	16	★★★★★★	★★★★★	★★★	C	76 HIT
BUBBLE +	Infogrames	Atari ST	Action	13	★★★★	★★★★	★★★	C	79 RS
BUBBLE BOBBLE	Taito	Nintendo 8 bits	Arcade	17	★★★★★	★★★★	★★★★	D	84 RS
BUDOKAN	Electronic Arts	Amiga	Arts martiaux	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	79 RS
BUDOKAN	Electronic Arts	Megadrive	Idem	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★	D	83 RS
BUDOKAN	Electronic Arts	PC	Idem	15	★★★★★★	★★★★★	★★★	C	74 HIT
BUGGY BOY	Encore	Amiga	Action course buggy	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	A	80 GUI
BUGGY BOY	Encore	Amstrad CPC	Idem	15	★★★★	★★★	★★★★	A	76 RS
BUGGY BOY	Encore	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	A	80 GUI
BULLFIGHT	Cream	PC Engine	Simulation sportive	11	★★★★	★★★★	★★★	D	82 GUI
BUTCHER HILL	Gremlin	Amstrad CPC	Action	10	★★★★★	★★★	★★★★	A	70 GUI
CABAL	Ocean	Amiga	Arcade tir sur cible	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	85S
CABAL	Ocean	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	–	C	73 HIT
CABAL	Ocean	Commodore 64	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★★	B	75 RS
CADAVER	Mirrorsoft	Atari ST	Aventure action	15	★★★★★	★★★	★★★	B	83 HIT
CALCUL CM1	Hatier	Atari ST	Éducatif : calcul	15	–	–	–	B	78 KID
CALIFORNIA GAMES	Epyx	Amiga	Sport d'été multi-épreuves	14	★★★★★	★★★★	★★★★	C	64 RSS
CALIFORNIA GAMES	Epyx	Apple II GS	Idem	13	★★★	★★★	★★★	D	64 RS
CALIFORNIA GAMES	Epyx	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	73 GUI
CALIFORNIA GAMES	Sega	Sega 8 bits	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 RS
CALLIGRAPHER	Upgrade	Atari ST (1 Mo)	Traitement de texte	18	–	–	–	F	80 CREA
CANVAS	Microdeal	Atari ST	Création graphique et animation	–	–	–	–	F	79 CREA
CAPTAIN BLOOD	Ere/Infogrames	Macintosh	Aventure spatiale icône	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	D	80 RS
CAPTAIN COMIC	Color Dreams	Nintendo 8 bits	Beat-them-all plates-formes	12	★★★★★	★★★★★	★★★	C	82 GUI
CAPTAIN TRUENO	Dinamic	Amstrad CPC	Action	13	★★★★★	★★★★	★★★★	B	80 RS
CARRIER COMMAND	Rainbird	Amstrad CPC	Stratégie	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	71 RS
CARTOONS	Ubi Soft	Amiga	Compilation	15	–	–	–	C	85S
CARTOONS	Ubi Soft	Amstrad CPC	Idem	15	–	–	–	C	85S
CARTOONS	Ubi Soft	Atari ST	Idem	15	–	–	–	C	85S
CASTLE MASTER	Domark	Amiga	Aventure 3D	14	★★★★★	★★★	★★★★	C	81 GUI
CASTLE MASTER	Domark	Amstrad CPC	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★	C	79 SOSC
CASTLE MASTER	Domark	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★	C	79 SOSC
CASTORS JUNIORS DANS LA FORET (LES)	Coktel Vision	Amiga	Educatif, sciences de la nature	18	–	–	–	C	75 KID

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
CASTORS JUNIORS DANS LA FORET (LES)	Coktel Vision	Atari ST	Éducatif, sciences de la nature	18	–	–	–	C	75 KID
CASTORS JUNIORS DANS LA FORET (LES)	Coktel Vision	PC	Idem	18	–	–	–	C	75 KID
CAVEMAN UGH LYMPICS	Electronic Arts	PC CGA	Sport : multi-épreuves	10	★★	★★★	★★	C	70 RS
CD GAMES PACK	Code Masters	Commodore 64	Compilation 30 jeux	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	80 GUI
CENTREFOLD SQUARES	CDS	Amiga	Réflexion pseudo othello strip	15	★★★★★★	–	★★★	C	73 HIT
CHAIN REACTION	Encore	Amstrad CPC	Aventure action	11	★★★★	★★★★	★★★	B	74 GUID
CHALLENGE OLYMPIQUE	Epyx	Amstrad CPC	Sport, compilation	13	★★★★	★★★★	★★★	C	75 GUID
CHAMBERS OF SHAOLIN	Grandslam	Amiga	Arts martiaux	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	74 RSS
CHAMBERS OF SHAOLIN	Grandslam	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	74 RS
CHAMBERS OF SHAOLIN	Grandslam	Commodore 64	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	77 GUI
CHAMPIONS OF KRYNN	SSI	Amiga (1 Mo)	Aventure rôle	18	★★★★	★★★	★★★	C	81 SOSH
CHAMPIONS OF KRYNN	SSI	PC	Idem	18	★★★★	–	★★	D	77 SOSC
CHAMPIONSHIP JET SKI SIMULATOR	Code Masters	Amstrad CPC	Action scooter des mers	10	★★★★	★★★★★	★★★	A	73 GUID
CHAOS STRIKES BACK	FTL Games	Atari ST	Aventure rôle 3D	19	★★★★★	★★★★	★★★★★★	C	74 HIT
CHARIOTS OF WRATH	Impressions	Amiga	Action multi-jeux	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	70 RS
CHARIOTS OF WRATH	Impressions	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★	C	70 RSS
CHASE H Q	Ocean	Amiga	Arcade course auto	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	74 HIT
CHASE H Q	Ocean	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	E	77 GUI
CHASE H Q	Ocean	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★★	C	75 RS
CHASE H Q	Ocean	Commodore 64	Idem	12	★★★★	★★★	★★★★	B	75 RSS
CHASE H Q	Taito	PC Engine	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	E	77 RS
CHASE H Q	Taito	Sega 8 bits	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	81 RS
CHESS CHAMPION	Oxford Softworks	Amiga	Échecs	19	★★★★	–	–	C	82 HIT
CHESS PLAYER 2150	CP Software	Atari ST	Échecs	19	★★★★★	–	★★★	C	73 HIT
CHESS SIMULATOR	Infogrames	Amiga	Échecs	18	★★★★★★	–	★★★★	C	84 RS
CHESS SIMULATOR	Infogrames	Atari ST	Idem	18	★★★★★★	–	★★★★	C	84 RSS
CHESSMASTER 2000	Ubi Soft	Amstrad CPC	Échecs	17	★★★★	–	–	B	82 RS
CHESSMASTER 2100	Software Toolworks	Apple II	Idem	18	★★★★★	–	–	E	76 GUI
CHESSMASTER 2100	Software Toolworks	PC CGA EGA VGA	Idem	18	★★★★★★	★★★	★★★★	C	71 HIT
CHICAGO 90	Microids	Amiga	Action stratégie course auto	8	★★★	★★	★★★	B	74 RSS
CHICAGO 90	Microids	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★	B	68 HIT
CHICAGO 90	Microids	Atari ST	Idem	8	★★★	★★★	★★★	B	74 RS
CHICAGO 90	Microids	PC	Idem	12	★★★	★★★★	★★	B	75 RS
CHUCK YEAGERS AFT	Electronic Arts	Macintosh	Simulation de vol acrobatique	16	★★★★★	★★★★	★★★	D	81 GUI
CIRCUIT'S EDGE	Infocom	PC	Aventure	13	★★★★	–	★★★	C	81 SOSC
CITADEL	Electric Dreams	Commodore 64	Action/réflexion	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 HIT
CITADEL	Postcraft International	Macintosh	Idem	15	★★★★	–	★★	E	81 SOSC
CITY HUNTER	Sun Soft	PC Engine	Arcade/aventure	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	78 RS
CLAP CINE	Ubi Soft	Amstrad CPC	Compilation	16	–	–	–	B	85S
CLOUD KINGDOMS	Millenium	Amiga	Action stratégie	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	80 GUI
CLOUD KINGDOMS	Logotron	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★★	C	79 RS
CLOUD MASTER	Sega	Sega 8 bits	Shoot-them-up	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	73 RS
CLOWN O MANIA	Starbyte	Amiga	Action	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	78 RS
COLLECTION CODOROUTE	Franklin Partners	Atari ST	Éducatif : code de la route	17	–	–	–	B	80 KID
COLONEL'S BEQUEST (THE)	Sierra	PC	aventure policière animée	18	★★★★★★	★★★★	★★★	C	77 SOSH
COLONEL'S BEQUEST (THE)	Sierra	Amiga	Idem	18	★★★★	★★	★★★★	D	83 SOSC
COLONY	Mindscape	Amiga	Aventure 3D	17	★★★★	★★★★★	★★★	C	79 GUI
COLONY	Mindscape	Macintosh	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	E	81 GUI

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
COLORADO	Silmarils	Atari ST	Arcade/aventure	16	★★★★★	★★★★	★★★	C	78 HIT
COLOSSUS CHESS 10	CDS	Amiga	Échecs 3D	17	★★★★★	–	★★★★	C	69 RS
COLOSSUS CHESS 10	CDS	PC EGA	Idem	17	★★★	–	★★	D	81 RS
COMBO RACER	Gremlin	Amiga	Course side-cars	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	78 HIT
COMMANDO	Capcom	Amiga	Shoot-them-up	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	81 GUI
COMMANDO	Capcom	Atari ST	Idem	10	★★	★★★	★★★★	C	74 RS
COMPILATEUR GFA 3.0	Micro Applications	Atari ST	Programmation : compilateur basic	–	–	–	–	E	71 CREA
CONFLICT EUROPE	PSS	Amiga	Wargame	16	★★★★★	–	★★★★★	C	70 RS
CONQUEROR	Rainbow Arts	Atari ST	Simulation blindée 3D	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	78 HIT
CONQUESTS OF CAMELOT	Sierra	Amiga	Aventure animée	14	★★★	★★★	★★★	C	82 GUI
CONQUESTS OF CAMELOT	Sierra	PC	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★	D	79 SOSH
CONTINENTAL CIRCUS	Virgin Games	Atari ST	Action course auto	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	74 HIT
CONTINUUM	Dompub	Macintosh	Arcade	15	★★★★	★★★★★	★★★	A	78 RS
CORSAIRES	Operasoft	Amiga	Action	5	★★★	★★★	★★★	C	77 RS
COSMIC OSMO	Activision	Macintosh	Découvertes	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	83 GUI
CRACK DOWN	US Gold	Amiga	Arcade	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	79 RS
CRACK DOWN	US Gold	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★	B	80 GUID
CRACK DOWN	US Gold	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	77 HIT
CRAFT	Arobace	Atari ST	Utilitaire, shell type Unix	15	–	–	–	F	78 CREA
CRAZY SHOT	Loriciel	Amiga	Tir sur cibles (phaser)	12	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	77 GUI
CRAZY SHOT	Loriciel	Atari ST	Idem	12	★★★★★	★★★★	★★★★	B	75 RS
CREATOR	Application Systems	Atari ST	Création graphique et animation	18	–	–	–	F	78 CREA
CREATURES	Actionware	Amiga	Action tir	8	★★★★	★★★★	★★★★	C	83 GUI
CRYSTAL MINES	Color Dreams	Nintendo 8 bits	Action réflexion	14	★★★★	★★★★	★★★	B	82 RS
CUBASE	Steinberg/Sarro	Atari ST	Séquenceur MIDI	18	–	–	–	F	74 CREA
CURSE	Micronet	Megadrive	Shoot-them-up	9	★★★★	★★★	★★★	B	83 GUI
CURSE OF RA (THE)	Rainbow Arts	Amiga	Réflexion	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	83 RS
CURSE OF THE AZURE BONDS	SSI	PC	Aventure rôle	15	★★★★	★★	–	C	73 SOSC
CYBERBALL	Tengen	Amiga	Sport football américain	10	★★★★	★★★★	★★★	C	79 RS
CYBERBALL	Domark	Atari ST	Idem	8	★★★	★★	★	B	82 GUI
CYCLES (THE)	Accolade	Amiga	Course moto	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	75 RS
CYCLES (THE)	Accolade	PC	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★	C	74 RS
DALI 3	ALM	Atari ST et STE, 1 Mo	Utilitaire, création graphique	18	–	–	–	F	76 CREA
DALI LIGHT	ALM	Atari ST et STE	Création graphique	–	–	–	–	–	B73 CREA
DAMES SIMULATOR	Infogrames	Atari ST	Jeu de dames	15	★★★★	–	★	C	79 RS
DAMOCLES	Coktel Vision	Amiga	Aventure 3D stratégie	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	81 SOSH
DAMOCLES	Coktel Vision	Atari ST	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	81 SOSH
DAN DARE III	Virgin	Commodore 64	Action	9	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	80 GUI
DANGER CASTLE	Kunert Soft	Amiga	Plates-formes	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	n.c.	76 RS
DARIUS +	Softeck	Amiga	Arcade	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	76 RS
DARIUS +	The Edge	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	74 HIT
DARK CENTURY	Titus	Atari ST	Action stratégie combat de char	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	74 HIT
DARK CENTURY	Titus	PC	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★	C	78 RS
DARK CHAMBERS	Atari	Atari XL XE	Action	13	★★★★★	★★★★	★★	B	76 RS
DARK SAT	Loriciel	Atari ST	Action 3D stratégie	12	★★★	★★★★	★★★	B	81 RS
DARWIN 4081	Data East	Megadrive	Shoot-them-up	4	★★	★★★	★★★★	D	81 GUI
DATASTORM	VDT	Amiga	Shoot-them-up	17	★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	69 HIT
DAY OF THE VIPER	Accolade	Amiga	Arcade/aventure	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	76 GUI

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
DAY OF THE VIPER	Accolade	Atari ST	Arcade aventure	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	73 RS
DAYS OF THUNDER	Mindscape	Amiga	Sport : stock-car	17	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	83 HIT
DAYS OF THUNDER	Mindscape	PC	Idem	17	★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	83 HIT
DEAD ANGLE	Sega	Sega 8 bits	Arcade	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	75 RS
DEATH BRINGER	Telenet	PC Engine	Aventure rôle	5	★★★★	★★★★	★★★★	B	83 GUI
DEATH TRACK	Activision	PC	Action stratégie	10	★★★★	★★★★	★	C	79 RS
DECLIC LECTURE	Micro C	Amstrad CPC 6128	Éducatif : éveil/lecture	14	–	–	–	C	79 KID
DECOUVRE LES PAYS DU MONDE	Esat Software	Amiga	Éducatif : géographie	15	–	–	–	C	81 KID
DEEP BLUE	NEC	PC	Shoot-them-up	7	★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	76 RS
DEFENDER OF THE CROWN	Ubi Soft	Amstrad CPC	Aventure stratégie action	18	★★★★★★	★★★★	★★★★	B	74 RS
DEFLEKTOR II	Gremlin	Amiga	Réflexion	15	★★★★	★★★	★★★★★	C	73 RS
DELIVRANCE	Hewson	Amstrad CPC	Shoot-them-up	14	★★★★★★	★★★★★	★★★★	B	83 RS
DELUXE PAINT	Electronic Arts	Atari ST	Création graphique (équivalent DP3)	19	–	–	–	C	85S
DELUXE PAINT ANIMATION	Electronic Arts	PC	Création graphique et animation	18	–	–	–	E	82 CREA
DELUXE PRODUCTION	Electronic Arts	Amiga	Animation et effets spéciaux	–	–	–	–	–	70 CREA
DELUXE STRIP POKER	CDS	Amiga	Strip-poker	12	★★★★★	–	★★★	B	76 RSS
DELUXE STRIP POKER	CDS	Atari ST	Idem	11	★★★★★★	–	★	C	76 RS
DELUXE VIDEO 3	Electronic Arts	Amiga	Création graphique animation vidéo	17	–	–	–	F	77 CREA
DEMON'S WINTER	SSI	Atari ST	Jeu de rôle (anglais)	16	★★★	–	★★	B	70 GUI
DEMON'S WINTER	SSI	PC CGA EGA	Idem	16	★★★	–	★★	B	70 GUI
DESTINATION MATHS	Generation 5	Amstrad CPC	Éducatif : mathématiques	18	–	–	–	B	65 KID
DESTINATION MATHS	Generation 5	Atari ST	Idem	13	–	–	–	B	78 KID
DEVIL CRUSH	Naxat	PC Engine	Flipper	15	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	D	82 HIT
DICTEE (LA)	Carraz	Amiga	Éducatif : orthographe	14	–	–	–	C	79 KID
DICTEE (LA)	Carraz	Atari ST	Idem	14	–	–	–	C	79 KID
DICTEE (LA)	Carraz	PC	Idem	14	–	–	–	C	79 KID
DIDOT	ALM	Atari ST	Utilitaire, éditeur de fontes pour Calamus	–	–	–	–	F	76 CREA
DIE HARD	Activision	PC	Aventure/action	17	★★★★★	★★★★★	★★★	C	77 HIT
DIE HARD	Activision	PC Engine	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	85S
DIEUX DU CIEL (LES)	Ubi Soft	PC EGA	Compilation	15	–	–	–	C	85S
DISCOSCOPIE	Esat	Amiga	Utilitaire, gestion de disquette	–	–	–	–	F	75 CREA
DISCOSCOPIE	Esat	Atari ST nouvelles ROM	Idem	–	–	–	–	D	69 CREA
DIZZY TREASURE ISLAND	Code Masters	Spectrum	Aventure action	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	A	73 SOSC
DJ BOY	Sega	Megadrive	Arcade	14	★★★★★★	★★★★	★★★★★	D	82 RS
DOGS OF WAR	Elite	Amiga	Action	6	★★★	★★★★★	★★★	C	73 RS
DOGS OF WAR	Elite	Atari ST	Idem	6	★★★	★★★★★	★★★	C	73 RSS
DOMINATOR	System 3	Spectrum	Shoot-them-up	13	★★★★	★★★★★	★★★	B	70 GUID
DON'T GO ALONE	Accolade	PC EGA	Jeu de rôle	10	★★★★	★★	–	C	74 SOSC
DONDOKODON	Taito	PC Engine	Action	14	★★★★	★★★★★	★★★★	D	81 RS
DONE SPORT	Naxat	PC Engine	Sport : balle au prisonnier	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	81 RS
DORAMON	Hudson Soft	PC Engine	Action	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	76 RS
DOUBLE DRAGON	Melbourne House	Amiga	Combat échelle vue latérale	15	★★★★★	★★★★★	★★★	C	63 RS
DOUBLE DRAGON	Melbourne House	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	73 GUID
DOUBLE DRAGON	Melbourne House	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	64 RSS
DOUBLE DRAGON	Melbourne House	Commodore 64	Idem	11	★★★★	★★★★	★★	B	64 RSS
DOUBLE DRAGON	Acclaim	Game Boy	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	83 RS
DOUBLE DRAGON	Melbourne House	PC	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★	C	64 RS
DOUBLE DRAGON	Sega	Sega 8 bits	Idem	15	★★★★	★★★★	★★★★★	C	64 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
DOUBLE DRAGON 2	Virgin Games	Amiga	Action/combat	16	★★★★★	★★★★★	★★	C	74 HIT
DOUBLE DRAGON 2	Virgin Games	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★	C	74 HITV
DOUBLE DRAGON 2	Virgin Games	PC	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★	C	76 GUI
DOUBLE DRIBBLE	Nintendo	Nintendo 8 bits	Arcade	16	★★★★★	★★★★★	★★★	D	78 RS
DOWN LOAD	Nec Avenue	PC Engine	Shoot-them-up	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★	D	81 HIT
DR DOOM'S REVENGE	Empire	Amstrad CPC	Action	8	★★★★★	★★★	★★★	B	79 GUI
DR PLUMMET'S HOUSE OF FLUX	Microillusions	Amiga	Action/inertie	15	★★★	★★★★	★★★★	B	77 RS
DRAGON BALL	Bandai	Nintendo 8 bits	Arcade/aventure	13	★★★★	★★★★★	★★★★	D	82 RS
DRAGON SPIRIT	Tengen	Amiga	Arcade	15	★★★★★	★★★	★★★★	C	74 RS
DRAGON SPIRIT	Tengen	Amstrad CPC	Idem	10	★★★★★	★★★★	★★★	B	74 RS
DRAGON SPIRIT	Tengen	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★	★★★★	C	74 RS
DRAGON STRIKE	SSI	PC	Arcade	14	★★★★★	★★★★★	★★★	C	81 HIT
DRAGON WARS	Interplay	Apple IIc	Aventure/rôle	16	★★★★★	★★★★	–	F	74 SOSH
DRAGON WARS	Interplay	Commodore 64	Idem	11	★★★	★★	★	B	76 SOSC
DRAGON WARS	Interplay	PC	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★	D	78 SOSC
DRAGON'S LAIR	Readysoft Inc.	Amiga	Action/dessin animé interactif	15	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	E	64 HIT
DRAGON'S LAIR	Encore	Amstrad CPC	Idem	7	★★★★	★★★	★★	A	79 GUI
DRAGON'S LAIR	Readysoft	Atari ST/STE	Idem	13	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	E	81 RS
DRAGON'S LAIR	Sullivan Bluth	PC	Idem	13	★★★★★★	★★★★★★	★★★	E	78 RS
DRAGON'S LAIR SINGE CASTLE	Visionary	Amiga	Arcade interactive	13	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	79 RS
DRAGON'S LAIR SINGE CASTLE	Encore	Amstrad CPC	Idem	7	★★★★	★★★	★★★★	A	80 GUI
DRAGONBALL	Bandai	Nintendo 8 bits	Arcade/aventure	13	★★★★	★★★★★	★★★★	D	81 GUI
DRAGONFLIGHT	Thalion	Amiga	Aventure/rôle	17	★★★	★★★	★★★★	C	83 SOSH
DRAGONFLIGHT	Thalion	Atari ST	Idem	17	★★★	★★★	★★★★	C	83 SOSH
DRAGONS BREATH	Palace	Amiga	Aventure/icône stratégie	16	★★★★	★★★	★★★★★★	C	76 SOSH
DRAGONS OF FLAME	SSI	Atari ST	Jeu de rôle	16	★★★★★	★★★★★	★★★	C	75 SOSH
DRAGONSCAPE	Software Horizons	Amiga	Shoot-them-up	7	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	74 GUID
DRAGONSCAPE	Software Horizons	Atari ST	Idem	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	66 RS
DRAKKHEN	Infogrames	Atari ST	Jeu de rôle animé	18	★★★★★	★★★★★★	★★★	C	75 SOSH
DRIVERS	Microïds	Amstrad CPC	Action	14	★★★★	★★★★★	★★★	B	80 GUID
DRIVIN'FORCE	Digital Magic	Amiga	Action/course	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	76 RS
DROP ROCK	Deco	PC Engine	Action/ casse-briques	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	E	79 RS
DUNGEON QUEST	Image TCH	Amiga	Aventure graphique	12	★★★★★	–	★★★★★	B	77 SOSC
DYNAMITE DUX	Activision	Amiga	Arcade/ beat-them-up	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	73 GUID
DYNAMITE DUX	Sega	Amstrad CPC	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	71 HIT
DYNAMITE DUX	Activision	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	71 HIT
DYNASTY WAR	Capcom	Amiga	Arcade	14	★★★★★	★★★	★★★★	C	80 HIT
DYNASTY WAR	Capcom	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	81 GUI
DYTER	Reline	Amiga	Action	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	77 RS
E ANGELS 69	Magic Byte	PC	Réflexion	12	★★★	–	★★	B	77 GUI
E-MOTION	US Gold	Amiga	Action/inertie/ précision	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	77 HIT
E-MOTION	US Gold	Amstrad CPC	Idem	16	★★★	★★★★★	★★★	B	80 RS
E-MOTION	US Gold	Atari ST	Idem	17	★★★	★★★★★	★★★★	B	80 RS
EAGLE'S RIDER	Microïds	Amiga	Action/aventure	11	★★★★	★★★★	★★★★	C	80 GUI
EAGLE'S RIDER	Microïds	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	77 RS
EAST VS WEST BERLIN 1948	Rainbow Arts	Amiga	Aventure icône	13	★★★★	★★★	–	B	82 SOSC
ECHOLANGUES	Jeriko	PC et Nanoréseau	Educatif : anglais	17	–	–	–	D	71 KID
ECRITURES AUTOMATIQUES	Jeriko	PC et Nanoréseau	Educatif : français, anglais	17	–	–	–	D	73 KID

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
EDITION ONE	Virgin Games	Amiga	Compilation	16	–	–	–	C	85 S
EDITION ONE	Virgin Games	Amstrad CPC	Idem	16	–	–	–	C	85 S
EDITION ONE	Virgin Games	Atari ST	Idem	16	–	–	–	C	85 S
ELECTRON	Dom Pub	Macintosh	Action	13	★	★★★	★★	A	83 GUI
ELLIPSE	EAM	Atari ST	Création de serveur minitel	–	–	–	–	F	77 CREA
EMLYN HUGHES IS	Audiogenic	Amiga	Sport : football	9	★★★★	★★★★	★★★★	C	81 GUI
EMPEROR OF THE MINES	Impression	Atari ST	Simulation économique	8	★★★★	★★★★	★★★	C	73 RS
ENIGME A OXFORD	Coktel Vision	Atari ST	Educatif : anglais	16	–	–	–	C	71 KID
ENIGME A OXFORD	Coktel Vision	PC	Idem	16	–	–	–	C	71 KID
ENTERPRISE	ARC	Atari ST	Action/stratégie spatiale	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	77 RS
EQUINOXE WARRIOR	Namco	Coregrafx	Beat-them-all	5	★★★★	★★★	★★★★★★	D	81 RS
ESCAPE FROM HELL	Electronic Arts	PC	Aventure rôle	12	★★★★	★★	★	C	81 SOSC
ESCAPE FROM THE PLANET	Tengen	Amiga	Arcade combat	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	80 RS
ESCAPE FROM THE PLANET	Tengen	Amstrad CPC	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★	B	81 GUI
ESCAPE FROM THE PLANET	Domark	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	78 HIT
ESKIMO GAMES	Magic Bytes	Amiga	Action	2	★	★★	★★★	A	73 GUID
ESPRIT	Application System	Atari ST	Action stratégie	13	★★★★	★★★★★★	★★★★★	B	83 GUI
ESS	Tomahawk	Atari ST	Simulation/ pilotage/stratégie	16	★★★★★	★★★★★	★★★	B	75 HIT
ESS	Tomahawk	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★	B	75 HITV
ESWAT	Sega	Megadrive	Arcade	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	83 HIT
EUROPEAN SUPERLEAGUE	CDS	Amiga	Simulation de football	8	★★★★★	–	★★★	C	78 RS
EXTASE	Cryo	Amiga	Action reflexion	16	★★★★	★★★★	★★★★★★	C	79 HIT
EXTASE	Cryo	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★★★★	C	81 RS
EXTASE	Cryo	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	81 GUI
EYE OF HORUS	Logotron	Amiga	Action aventure	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	75 RS
EYE OF HORUS	Logotron	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	73 SOSC
EYE OF HORUS	Logotron	PC	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★	C	75 RSS
F16 COMBAT PILOT	Digital	Commodore 64	Simulation de combat aérien	16	★★★★	★★★★	★★★★★	B	80 RS
F16 COMBAT PILOT	Digital	PC CGA	Idem	16	★★★★	★★★★	★★	B	65 HIT
F19 STEALTH FIGHTER	Microprose	Amiga	Simulateur de vol et combat aérien	17	★★★★★	★★★★	★★★	C	82 RS
F19 STEALTH FIGHTER	Microprose	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★	★★★	C	81 HIT
F19 STEALTH FIGHTER	Microprose	PC	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★	D	62 HIT
F29 RETALIATOR	Ocean	Amiga	Simulation combat aérien	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★	B	79 HIT
F29 RETALIATOR	Ocean	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	81 HIT
F15 STRIKE EAGLE II	Microprose	PC CGA EGA VGA	Simulateur de vol et combat aérien	18	★★★★★	★★★★	★★★	C	70 HIT
FAERY TALE ADVENTURE (THE)	Microillusions	Commodore 64	Jeu de rôle/action (anglais)	1	★	★★	★★	B	61B SOSC
FAERY TALE ADVENTURE (THE)	Microillusions	Macintosh	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★★	D	83 GUI
FAERY TALE ADVENTURE (THE)	Microillusions	PC EGA	Idem	13	★★★	★★★	★★	C	73 SOSC
FALCON MISSION VOL 1	Mirrorsoft	Amiga	Scénario pour simulateur de vol	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS
FALCON MISSION VOL 1	Mirrorsoft	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS
FALLEN ANGEL	Screen	Amiga	Beat-them-up	10	★★★★★	★★★★	★★★★	C	76 RS
FANTASY ZONE	Nec Avenue	PC Engine	Arcade	12	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	76 RS
FAST BREAK	Accolade	Amiga	Simulation : course auto	13	★★★	★★★★	★★★	C	70 GUI
FAST BREAK	Accolade	Commodore 64	Idem	14	★★★	★★★	★★★	B	65 RS
FAST BREAK	Accolade	Macintosh	Idem	13	★★★★	★★★	★★	E	77 GUI
FAST BREAK	Accolade	PC	Idem	15	–	–	–	–	65 RSS
FAST FOOD	Code Masters	Amstrad CPC	Action	3	★★★	★★★★	★★★	A	73 GUI
FAST FOOD	Code Masters	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	A	73 GUI

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
FERRARI FORMULA ONE	Electronic Arts	Atari ST	Course auto	8	★★★	★★★	★★★	C	74 RS
FESTER'S QUEST	Sunsoft	Nintendo 8 bits	Arcade/aventure	15	★★★	★★★★★	★★★★	B	83 RS
FETICHE MAYA	Silmarils	Amiga	Aventure animée	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	74 SOSC
FETICHE MAYA	Silmarils	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★	C	73 SOSH
FETICHE MAYA	Silmarils	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	74 SOSC
FIENDISH FREDDY'S	Mindscape	Amiga	Action multi-épreuves	18	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	71 HIT
FIENDISH FREDDY'S	Mindscape	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★	B	77 GUI
FIENDISH FREDDY'S	Mindscape	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	74 RS
FIENDISH FREDDY'S	Mindscape	PC	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★	C	74 RSS
FIGHTER BOMBER	Activision	Amstrad CPC	Simulation/ combat aérien	15	★★★★	★★★★	★★	B	81 RS
FIGHTER BOMBER	Activision	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★	C	78 RS
FIGHTER BOMBER	Activision	PC	Idem	15	★★★★	★★★★★	★	C	75 HIT
FIGHTER BOMBER ADVANCED	Activision	Amiga	Disque scénario pour Fighter Bomber	13	–	–	–	B	82 GUI
FIGHTER BOMBER ADVANCED	Activision	Atari ST	Idem	13	–	–	–	B	81 GUI
FIGHTER BOMBER ADVANCED	Activision	PC	Idem	13	–	–	–	B	81 GUI
FIGHTING GOLF	SNK	Nintendo 8 bits	Sport : golf	14	★★★★	★★★★	★★★★	D	80 RS
FIGHTING SOCCER	Activision	Amiga	Sport : football	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	74 RS
FIGHTING SOCCER	Activision	Amstrad CPC	Idem	6	★★★	★★	★★	B	75 GUID
FINAL BATTLE (THE)	PSS	Amiga	Aventure/rôle	17	★★★★★	–	★★★	C	83 SOSH
FINAL COMMAND	UBI	Atari ST	Aventure/icône	14	★★★★★	–	★★★★	B	76 SOSH
FINAL ZONE II	Telenet	PC Engine CD Rom	Shoot-them-up	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	E	79 RS
FIRE	ND Production	Amiga	Shoot-them-up	14	★★★★	★★★★	★★★	C	75 RSS
FIRE	ND Production	Atari ST/STE	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	C	75 RS
FIRE AND BRIMSTONE	Firebird	Amiga	Arcade/aventure	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★	C	80 HIT
FIRE AND BRIMSTONE	Firebird	Atari ST	Idem	17	★★★★★★	★★★★★	★★★	C	81 RS
FIRE KING	EAD	Commodore 64	Aventure animée/rôle	17	★★★★★	★★★★	★★★★	C	73 SOSH
FIRE KING	EAD	PC	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★	C	80 GUI
FIRE BRIGADE	Panther Games	Atari ST	Wargame	17	★★★★★	–	–	C	78 RS
FIREBALL	Firebird	Atari ST	Action 3D	10	★★★	★★★★★	★★★★	C	82 RS
FIRST CONTACT	Rainbird	Amiga	Action/stratégie	14	★★★★	★★★★	★★★★	C	78 RS
FIRST CONTACT	Rainbird	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	77 RS
FIRST PERSON PINBALL	Tynesoft	Atari ST	Flipper	3	★★★★	★★	★★★	B	74 RS
FIRST PERSON PINBALL	Tynesoft	PC	Idem	3	★★★★	★★	★★	B	74 RSS
FIRST STRIKE	Elite	Commodore 64	Shoot-them-up/ combat aérien	12	★★★	★★★★	★★★★	B	73 RS
FIRST WORD PLUS 3.14	GST	Atari ST double face	Utilitaire, traitement de texte	–	–	–	–	F	75 CREA
FLIGHT OF THE INTRUDER	Mirrorsoft	PC	Simulation/ combat aérien	16	★★★★	★★★★★	★★★	D	83 HIT
FLIMBO'S QUEST	System 3	Amiga	Action/plates-formes	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	81 HIT
FLIP IT AND MAGNOSE	Image Works	Atari ST	Action échelles	8	★★	★★★	★★★	C	84 GUI
FLOOD	Bullfrog	Amiga	Action	17	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	81 HITV
FLOOD	Bullfrog	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	81 HIT
FM MELODY MAKER	Upgrade	Atari ST	MAO :composition et arrangement	–	–	–	–	H	71 CREA
FOKKER TRIPLANE	Bullseye	Macintosh	Simulation de vol	8	★★	★★★	★	D	76 GUI
FOKKER TRIPLANE V 2.0	Bullseye	Macintosh	Simulation/ combat aérien	14	★★★★	★★★★	★★★★	D	79 GUI
FONTZ	Neosept	Atari ST	Editeurs de fontes	–	–	–	–	C	74 CREA
FOOTBALL CRAZY	ESP	Atari ST	Sport : football management	2	–	–	–	B	79 RS
FOOTBALLER OF THE YEAR 2	Gremlin	Amiga	Stratégie : football	6	★★★	★★★★	★★★	B	77 GUI
FOOTBALLER OF THE YEAR 2	Gremlin	Atari ST	Idem	6	★★★	★★★★	★★★	B	76 RS
FORGOTTEN WORLD	US Gold Capcom	Amiga	Shoot-them-up	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	67 HIT

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
FORGOTTEN WORLD	Sega	Megadrive	Arcade	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	82 RS
FORMATION SOCCER	Human Technology	PC Engine	Sport : football	17	★★★★	★★★★★★	★★★	D	81 HIT
FORMES ET COULEURS	Carraz	Amiga	Educatif : éveil	16	–	–	–	C	74 KID
FORMES ET COULEURS	Carraz	Atari ST	Idem	16	–	–	–	C	74 KID
FORMES ET COULEURS	Carraz	PC	Idem	16	–	–	–	C	74 KID
FOURMI STORY	16 32	Atari ST	Action	7	★★★	★★★	★★★★	C	76 GUI
4 TH AND INCHES	Accolade	Macintosh	Football américain	10	★★★	★★★	★★	B	80 GUI
4 TH AND INCHES	Accolade	PC CGA EGA	Idem	12	★★★	★★★★	★★	B	65 GUI
FRANÇAIS CM1	Hatier	Atari ST	Educatif : français	15	–	–	–	B	78 KID
FRANÇAIS DU BREVET (LE)	Hatier	Amstrad CPC	Educatif : français	16	–	–	–	C	74 KID
FRANÇAIS DU BREVET (LE)	Hatier	PC	Idem	16	–	–	–	C	74 KID
FRED	Ubi Soft	Amiga	Arcade/aventure	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	78 RS
FRED	Ubi Soft	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	–	C	76 HIT
FREDDY HARDEST	Dinamic	Amiga	Beat-them-up	8	★★★★	★★★★	★★★★	C	76 RS
FREE LIGHT JAPANESE	Freelight Soft	Macintosh	Educatif	8	★★★★	–	★★★★★	F	83 GUI
FREEDOM FIGHTER	Sega	Sega 8 bits	Shoot-them-up	8	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	81 GUI
FRUIT MACHINE SIMULATOR	Code Masters	Spectrum	Machine à sous	10	★★★★	★★★★	★★★★	A	73 GUID
FULL METAL PLANET	Infogrames	Atari ST	Stratégie/wargame	18	★★★★★	★★★★	★★★★	C	76 HIT
FUN FACE	Human Technology	Atari ST	Création de portrait-robot	–	–	–	–	D	70 CREA
FUN SCHOOL	Educational Software	Amstrad CPC	Educatif, éveil	15	–	–	–	C	75 KID
FUN SCHOOL	Educational Software	Atari ST	Idem	15	–	–	–	C	75 KID
FUN SCHOOL 3	Database	Amiga	Idem	16	–	–	–	C	83 KID
FUN SCHOOL 3	Database	Atari ST	Idem	16	–	–	–	C	83 HIT
FUTUR SPORT	Actual Screenshot	Amiga	Action combat	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	76 GUI
FUTUR SPORT	Actual Screenshot	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	71 RS
G + PLUS	Arobace	Atari ST	Utilitaire, gestion du Gem	–	–	–	–	D	76 CREA
GALACTIC CRUSADER	Bunch Games	Nintendo 8 bits	Shoot-them-up	10	★★★	★★★	★★★	C	82 GUI
GALAGA	Nintendo	Nintendo 8 bits	Arcade	3	★★	★★★★	★★	C	73 RS
GALAGA 88	Namco	PC Engine	Arcade	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	76 RS
GALAXY FORCE 2	Activision	Atari ST	Arcade	10	★★★★	★★★	★★★★	C	74 RS
GAME GALORE	Mandarin	Atari ST	Action	14	★★★★	★★★	★★★	C	75 GUID
GAMES SUMMER EDITION (THE)	Epyx	Amiga	Sports d'été multi-épreuves	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	73 GUI
GAMES SUMMER EDITION (THE)	Epyx	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	71 RS
GAMPURA	Hudson	PC Engine	Jeu de dominos	8	★★★★	★★★	★★★★	D	83 GUI
GAUNTLET	Mindscape	Macintosh	Arcade	8	★★★	★	★★★★	D	73 GUI
GEANTS DU SPORTS (LES)	Ubi Soft	Amiga	Compilation	15	–	–	–	C	85 S
GEANTS DU SPORTS (LES)	Ubi Soft	Amstrad CPC	Idem	15	–	–	–	C	85 S
GEANTS DU SPORTS (LES)	Ubi Soft	Atari ST	Idem	15	–	–	–	C	85 S
GEANTS DU SPORTS (LES)	Ubi Soft	PC	Idem	15	–	–	–	C	85 S
GEMINI	Station	Atari ST	Utilitaire, gestion de bureau	13	–	–	–	A	82 TJ
GEMINI WINGS	Virgin	Amstrad CPC	Action	13	★★★	★★★	★★★	B	70 GUI
GEMINI WINGS	Virgin	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	70 RS
GEMINI WINGS	Virgin	Commodore 64	Idem	10	★★★★	★★★★	–	C	70 GUI
GEMINI WINGS	Virgin	Spectrum	Idem	11	★★★	★★★★★	★★★★	A	70 GUI
GENEDIT	Hybris Arts	Atari ST	Edition de sons MIDI	–	–	–	–	F	79 CREA
GEOGRAPHIE, ATLAS ELECTRONIQUE	ASDE/Ubi Soft	Atari ST	Educatif : géographie	14	–	–	–	D	80 KID
GFA GUP	Micro Application	Atari ST	Complément gem au GFA Basic	14	–	–	–	C	85 S
GFA BASIC 3.5	MA	Atari ST	Programmation	18	–	–	–	C	79 CREA

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
GHOSTBUSTERS	Sega	Megadrive	Action	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	81 RS
GHOSTBUSTERS	Sega	Sega 8 bits	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	68 RS
GHOSTBUSTERS II	Activision	Amiga	Action	16	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	73 HIT
GHOSTBUSTERS II	Activision	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	74 RS
GHOSTBUSTERS II	Activision	Commodore 64	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	75 GUI
GHOSTS'N GOBLINS	Elite	Amiga	Arcade	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	85 S
GHOSTS'N GOBLINS	Elite	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	79 HIT
GHOSTS'N GOBLINS	Capcom	PC	Idem	8	★★★	★★★	★★★	C	80 RS
GHOULS'N GHOSTS	Capcom	Amiga	Arcade	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	75 RS
GHOULS'N GHOSTS	Capcom	Atari ST	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★★	C	73 HIT
GHOULS'N GHOSTS	Sega	Megadrive	Idem	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	D	82 HIT
GHOULS'N GHOSTS	NEC Avenue	Supergrafx	Idem	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	82 HIT
GOLD OF THE AMERICAS	Strategic Studies Group	Amiga	Wargame/stratégie	12	★★★★★	–	–	B	76 GUI
GOLD OF THE AMERICAS	SSG	Atari ST	Idem	10	★★★	–	–	C	80 GUI
GOLD OF THE AMERICAS	SSG	PC	Idem	12	★★★	–	–	C	75 SOS C
GOLD OF THE AZTECS	US Gold	Amiga	Action aventure	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	82 HIT
GOLD RUSH	Sierra on Line	Amiga	Aventure animée	16	★★★	★★★★	★★★	D	69 GUI
GOLD RUSH	Sierra on Line	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★	D	66 SOS C
GOLD RUSH	Sierra on Line	Macintosh + et plus	Idem	16	★★★	★★★★	★★★	D	75 SOS C
GOLD RUSH	Sierra on Line	PC, CGA, EGA, VGA	Idem	16	★★★	★★★★	★★★	D	65 SOS H
GOLDEN AXE	Virgin	Amstrad CPC	Arcade	7	★★	★★★★	★★★	B	83 RS
GOLDEN AXE	Telenet	PC Engine CD Rom	Idem	10	★★★★	★★★★	★★★★★	E	79 RS
GOLDEN AXE	Sega	Sega 8 bits	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	77 HIT
GOLDEN OLDIES	Mindscape	Amiga	Compilation action	8	★	★★	★★★	A	70 GUI
GOLDEN OLDIES	Mindscape	Atari ST	Idem	5	★	★	★	B	70 GUI
GOLDEN OLDIES	Mindscape	Macintosh	Idem	3	★	★★	–	C	70 GUI
GOLDEN OLDIES	Mindscape	PC, CGA, EGA	Idem	3	★	★★	★	B	70 GUI
GOLF	Nintendo	Game Boy	Golf	17	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	82 RS
GOLFMANIA	Sega	Sega 8 bits	Sport : golf	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	80 RS
GRAAL BASE	Profil	Atari ST	Base de données	–	–	–	–	F	79 CREA
GRAAL TEXT	Profil	Atari ST	Traitement de texte	16	–	–	–	F	79 CREA
GRAMINOURS	Carraz	Atari ST	Educatif : mémoire visuelle	16	–	–	–	C	82 KID
GRAND NATIONAL	Elite	Amiga	Course de chevaux stratégie	9	★★★★	★★★★	★★★★★	B	78 RS
GRAND PRIX	Atari	Atari ST	Course auto	10	★★★★	★★★	★★★★★	B	77 RS
GRAND PRIX CIRCUIT	Accolade	Macintosh	Simulation	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	77 RS
GRAND PRIX MASTER	Dinamic	Amiga	Action course moto	10	★★★★	★★★★	★★★★★	B	73 RSS
GRAND PRIX MASTER	Dinamic	Amstrad CPC	Idem	9	★★★	★★★	★★★	A	73 RSS
GRAND PRIX MASTER	Dinamic	Atari ST	Idem	10	★★★★	★★★★	★★★★★	B	73 RS
GRAND PRIX MASTER	Dinamic	PC	Idem	10	★★★★	★★★★	★★	C	73 RSS
GRANDZORT	Hudson	Supergrafx	Action	17	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	E	80 HIT
GREAT COURTS	Ubi Soft	Amiga	Sport : tennis	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	82 CHA
GREAT COURTS	Ubi Soft	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	75 RSS
GREAT COURTS	Ubi Soft	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 HIT
GREAT COURTS	Ubi Soft	PC	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	75 RS
GRETZKY HOCKEY	Bethesda Softworks	Amiga	Hockey sur glace	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 GUI
GRETZKY HOCKEY	Bethesda Softworks	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★	C	79 GUI
GRIDIRON	Bethesda	Atari ST	Sport : football américain	5	★★	★★★	★★	C	71 RS
GUILD OF THIEVES	Rainbird	Macintosh	Aventure	13	★★	–	–	D	75 GUI

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
GUNBOAT	Accolade	PC	Simulation navale combat	14	★★★★	★★★★★	★★	C	79 HIT
GUNHED	Hudson	PC Engine	Shoot them up	17	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	D	85S
GUNSTICK (LE)	Ubi Soft	Amstrad CPC	Pistolet et jeux	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	75 HIT
GUNSTICK (LE)	Ubi Soft	PC	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★	D	75 HITV
H.A.T.E	Gremlin	Atari ST	Shoot-them-up	9	★★★★	★★★★★	★★★	C	71 RS
HALLEY	EAM	Atari ST	Serveur monovoie	–	–	–	–	F	77 CREA
HAMMERFIST	Activision	Amiga	Action	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	80 HIT
HAMMERFIST	Activision	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★	C	80 HITV
HARD DRIVIN	Domark	Amiga	Arcade course auto	18	★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	75 RS
HARD DRIVIN	Domark	Amstrad CPC	Idem	18	★★★★	★★★★★★	★★★	B	75 RSS
HARD DRIVIN	Domark	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	74 HIT
HARD DRIVIN	Domark	PC	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★	C	77 GUI
HARDBALL 2	Accolade	PC	Base-ball	15	★★★★	★★★★★	★★	D	77 RS
HARLEY DAVIDSON	Mindscape	Atari ST	Simulation sportive stratégie	15	★★★★	★★★★	★★★★	C	82 RS
HARLEY DAVIDSON	Mindscape	PC	Idem	12	★★★★	★★★	★★	C	77 RS
HARPOON	PSS	PC	Wargame naval	14	★★★★	★★	★★★	C	78 RS
HARRICANA	Loriciel	Amstrad CPC	Action course moto neige	5	★★★	★★★★	★★★	B	79 RSS
HARRICANA	Loriciel	Atari ST	Idem	10	★★★★★	★★★	★★★★★	C	79 RS
HARRIER ATTACK	Encore	Commodore 64	Action	7	★★★	★★★	★★★	A	73 GUID
HAWAIIAN ODYSSEY SCENARY DISK	Sublogic	Macintosh	Disque scénario pour Flight Simulator	16	★★★★★	★★★	★★★	C	79 GUI
HAWAIIAN ODYSSEY SCENARY DISK	Sublogic	PC	Idem	17	★★★★★	★★★★★★	★	C	75 HIT
HAWKEYE	Thalamus	Atari ST	Action	12	★★★	★★★★★	★★★★	C	70 GUID
HEATWAVE	Hewson	Amstrad CPC	Compilation	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	73 GUID
HEAVY METAL	Access	Amiga	Action combat de char	10	★★★	★★★★	★★★★★	B	80 RS
HEAVY METAL	Access	Amstrad CPC	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★	B	80 RSS
HEAVY METAL	Access	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	C	80 RSS
HEAVY METAL	Access	PC EGA	Idem	11	★★★★	★★★★	★★	B	80 RS
HEAVY UNIT	Taito	PC Engine	Arcade	16	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	D	76 HIT
HELL EXPLORER	Taito	PC Engine	Action plates-formes	13	★★★★	★★★★	★★★★★★	C	82 RS
HELL RAISER	Exocet	Amiga	Combat vue latérale plates-formes	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	75 RS
HELL RAISER	Exocet	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	69 RS
HELLFIRE	Sega	Megadrive	Arcade	14	★★★★	★★★★★	★★★★	D	84 RS
HELLRAIDER	ARC	Amiga	Action	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	77 RS
HELLRAIDER	ARC	Atari ST	Idem	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	77 RSS
HELLRAIDER	ARC	PC	Idem	12	★★★★	★★★★★	★★	C	77 RSS
HEREWITH THE CLUES	Actual Screenshots	Amiga	Aventure policière	10	★★★★★	–	–	C	82 SOSC
HERO'S QUEST	Sierra	Amiga	Aventure animée	14	★★★★	★★★	★★★★	C	80 GUI
HERO'S QUEST	Sierra	Atari ST	Idem	14	★★★	★★★	★★★	C	82 GUI
HERO'S QUEST	Sierra	PC	Idem	14	★★★★	★★★★	★★	E	74 SOSH
HEROES	Domark	Amiga	Compilation	14	–	–	–	C	85S
HEROES	Domark	Amstrad CPC	Idem	14	–	–	–	C	85S
HEROES	Domark	Atari ST	Idem	14	–	–	–	C	85S
HEROES	Domark	Commodore 64	Idem	14	–	–	–	C	85S
HIGHWAY PATROL II	Microids	Atari ST	Course auto stratégie	15	★★★★	★★★★	★★★	B	75 RS
HILLSFAR	SSI	Amiga	Rôle action	16	★★★★★★	★★★★	★★★	C	75 SOSC
HILLSFAR	SSI	Atari ST	Idem	16	★★★★★★	★★★★	★★★	C	75 SOSC
HIT SQUAD (THE)	Code Masters	Spectrum	Action aventure	14	★★★★★	★★★★	★	A	73 RS
HOBBIT (THE)	Beam Software	Macintosh	Aventure	12	★★	–	–	D	82 GUI

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
HOME OFFICE KIT	Commodore	Amiga	Pack Amiga 500 + logiciels	–	–	–	–	F	74 CREA
HONEY IN THE SKY	Face	PC Engine	Shoot-them-up	5	★★	★★★★★	★★★★	D	76 RS
HOPPING MAD	Encore	Amstrad CPC	Action	11	★★★★	★★★★	★★★	A	79 GUI
HORIZON CE 1	Coktel Vision	Atari ST	Educatif : français mathématiques	15	–	–	–	C	81 KID
HORIZON CE 1	Coktel Vision	PC	Idem	–	–	–	C	81 KID	
HORSE RACING	Mindscape	Amiga	Course de chevaux stratégie	13	★★★★★	★★★★	★★★★	C	77 RS
HORSE RACING	Mindscape	PC	Idem	13	★★★★	★★★★	★★	C	77 RSS
HOSTAGE	Infogrames	Macintosh	Simulation guerrière	15	★★★★	★★★★★	★★★★	C	81 RS
HOT ROD	Activision	Atari ST	Action course auto	5	★★★	★★★★	★★★★	C	79 GUI
HOUND OF SHADOW	Electronic Arts	Amiga	Aventure/rôle	18	★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	77 SOSC
HOUND OF SHADOW	Electronic Arts	Atari ST	Idem	19	★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	73 SOSH
HOUSE MUSIC SYSTEM	Esat	Amstrad CPC	Digitalisation sonore synthèse vocale	–	–	–	–	F	70 CREA
HOYLE BOOK OF GAMES	Sierra on Line	Amiga	Réflexion : six jeu de cartes	15	★★★★★	–	★★★	C	78 RS
HOYLE BOOK OF GAMES	Sierra on Line	Atari ST	Idem	15	★★★★★	–	★★★	C	83 GUI
HOYLE BOOK OF GAMES	Sierra on Line	PC, CGA, EGA, VGA	Idem	13	★★★★	★★	★★★	C	71 RS
HOYLE BOOK OF GAMES 2	Sierra on Line	Amiga	Réflexion, jeux de cartes	15	★★★★	–	★★★★	C	83 GUI
HOYLE BOOK OF GAMES 2	Sierra on Line	PC	Idem	13	★★★★	–	★★	C	82 GUI
HUNT FOR RED OCTOBER (THE)	Software Toolbox	Apple II GS	Simulation sous-marine	15	★★★★	★★	–	D	73 GUI
HUNT FOR RED OCTOBER (THE)	Software Toolbox	Macintosh	Idem	15	★★★★★	★★★	★★★	D	73 GUI
HURRICANE	Sega	Megadrive	Arcade	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	81 RS
ICEMAN	Sierra on Line	Amiga (1 Mo)	Aventure animée	17	★★★★	★★★★	★★★	C	82 GUI
ICEMAN	Sierra on Line	PC	Idem	17	★★★★★	★★★★	★★	D	79 SOSH
IKARI WARRIORS	Elite	Amstrad CPC	Arcade	15	★★★★★	★★★★	★★★★	A	77 GUI
IKARI WARRIORS	Elite	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	79 GUI
IKARI WARRIORS	Nintendo	Console Nintendo	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	D	71 RS
IMAGE FIGHT	Irem	PC Engine	Shoot-them-up	10	★★★	★★★★★★	★★★★	C	82 RS
IMAGE PARTNER	Upgrade	Atari ST	Création graphique monochrome	16	–	–	–	F	73 CREA
IMG SCAN	Ladbroke Computing	Atari ST	Utilitaire scanner	–	–	–	–	F	75 CREA
IMMORTAL	Electronic Arts	Atari ST	Aventure rôle action	19	★★★★★	★★★★★★	★	C	82 SOSH
IMPERIUM	Electronic Arts	Atari ST	Wargame futuriste	15	★★★★	–	★★	B	81 RS
IMPOSSAMOLE	Gremlin	Amiga	Action plates-formes	15	★★★★★	★★★★★	–	C	79 HIT
IMPOSSAMOLE	Gremlin	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	79 RS
INCORRUPTIBLES (LES)	Ocean	Atari ST	Shoot-them-up tir sur cible	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	73 HIT
INDIANA JONES ACTION	Lucasfilm	Amiga	Aventure animée (anglais)	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	69 HIT
INDIANA JONES ACTION	Lucasfilm	Amstrad CPC	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★	B	69 HITV
INDIANA JONES ACTION	Lucasfilm	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★★	★★★	C	71 SOSC
INDIANA JONES ACTION	Lucasfilm	Commodore 64	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★★	B	70 RS
INDIANA JONES ACTION	Lucasfilm	PC, CGA, EGA, VGA	Idem	18	★★★★	★★★★	★★★	C	70 SOSH
INDIANAPOLIS 500	Electronic Arts	Amiga	Simulation de course auto	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	82 HIT
INDIANAPOLIS 500	Electronic Arts	PC	Idem	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	74 HIT
INFESTATION	Psygnosis	Amiga	Aventure action	18	★★★★★	★★	★★	C	77 SOSH
INFESTATION	Psygnosis	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★	C	79 SOSC
INSECTOR X	Taito	Megadrive	Shoot-them-up	13	★★★★★	★★★★	★★★★	D	83 RS
INTACT	Sphinx Software	Amiga	Shoot-them-up	14	★★★★★	★★★★	★★★	B	79 RS
INTERFACE MIDI	Trilogic	Amiga	Création musicale interface MIDI	–	–	–	–	E	76 CREA
INTERNATIONAL 3D TENNIS	Palace	Amiga	Sport : tennis 3D orientable	16	★★★★	★★★	★★★	C	80 RS
INTERNATIONAL 3D TENNIS	Palace	Amstrad CPC	Idem	15	★★★	★★★★	★★★★★	B	82 CHA
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	Microprose	Atari ST	Simulation de football 3D	18	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	82 HIT

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
INTERPHASE	Image Works	Amiga	Action stratégie 3D	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	73 HIT
INTERPHASE	Mirrorsoft	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	73 HITV
INTRIGUE A LA RENAISSANCE	Coktel Vision	Atari ST	Educatif : histoire	14	–	–	–	C	73 KID
INTRUDER	Ubi Soft	Atari ST	Shoot-them-up	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	74 HIT
IRON LORD	Ubi Soft	Amiga	Aventure	14	★★★★★	★★★★	★★★★	C	76 SOSC
IRON LORD	Ubi Soft	Amstrad CPC	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	74 SOSH
IRON LORD	Ubi Soft	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★★	C	76 SOSC
ISHIDO	Accolade	Amiga	Réflexion stratégie	16	★★★★★	–	★★★	C	84 RS
IT CAME FROM THE DESERT	Cinemaware	Amiga	Aventure interactive 3D	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	D	74 HIT
ITALY 90	US Gold	Atari ST	Sport : football	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	79 HIT
IVANHOE	Ocean	Amiga	Beat-them-all	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	80 RS
IVANHOE	Ocean	Atari ST	Idem	15	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	76 HIT
JACK THE NIPPER	Kixx	Amstrad CPC	Action	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	A	69 GUI
JACQUES NICKLAUS GREATEST 18 HOLES	Accolade	Amiga	Sport : golf	16	★★★★★	★★★★★	★★★	C	70 GUI
JAWS	Screen 7	Amiga	Action stratégie	16	★★★★	★★★★	★★★★★	B	70 GUI
JAWS	Screen 7	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★★	B	70 GUI
JET	Sublogic	Macintosh	Simulation de combat aérien	12	★★★★	★★★	★★	C	75 GUI
JEU D'IMAGES	Carraz	Atari ST	Educatif : éveil	16	–	–	–	C	83 KID
JEU D'IMAGES	Carraz	PC	Idem	16	–	–	–	C	83 KID
JOHN MADDEN FOOTBALL	Electronic Arts	Commodore 64	Football/stratégie	12	★★	★★	★★★	B	77 GUID
JOKER MICRO ORTHOGRAPHE GRAMMAIRE 6	Bordas	Atari ST	Educatif : français	16	–	–	–	C	81 KID
JOKER MICRO ORTHOGRAPHE GRAMMAIRE 6	Bordas	PC	Idem	16	–	–	–	C	81 KID
JUMPING JACK SON	Infogrames	Atari ST	Action/stratégie	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	78 HIT
JUSTICIERS 1 (LES)	SFMI	Amiga	Idem	15	–	–	–	C	85S
JUSTICIERS 1 (LES)	SFMI	Amstrad CPC	Idem	15	–	–	–	C	85S
JUSTICIERS 1 (LES)	SFMI	Atari ST	Idem	15	–	–	–	C	85S
JUSTICIERS 2 (LES)	Ocean	Amiga	Compilation	13	–	–	–	C	85S
JUSTICIERS 2 (LES)	Ocean	Amstrad CPC	Idem	13	–	–	–	C	85S
JUSTICIERS 2 (LES)	Ocean	Atari ST	Idem	13	–	–	–	C	85S
KARATEKA	Broderbund	Amstrad CPC	Arts martiaux	15	★★★★★	★★★★★	★★★	B	82 RS
KARATEKA	Broderbund	Atari ST	Idem	10	★★★★	★★	★	C	66 RS
KAYDEN GARTH	EAS	Atari ST	Stratégie action	9	★★★★	★★	★★★	C	74 RS
KEEF THE THIEF	Electronic Arts	Apple II GS	Aventure rôle	11	★★	★	★	C	76 GUID
KEEF THE THIEF	Electronic Arts	Amiga	Idem	17	★★★★	★★	★★★	C	74 SOSH
KENNY DALGLISH SOCCER MATCH	Impressions	Amiga	Sport football action	6	★★★	★★★	★★	C	75 RS
KHALAAN	Chip	Amiga	Wargame commerce politique	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	80 RS
KHALAAN	Chip	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★	★★★★	C	79 HIT
KHALAAN	Chip	PC EGA	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★★	C	80 RSS
KICK OFF	Titus	Amiga	Football vue aérienne	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 RS
KICK OFF	Titus	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★	B	77 RS
KICK OFF	Titus	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	68 HIT
KICK OFF	Anco Titus	Spectrum	Idem	15	★★★	★★★	★	A	75 GUID
KICK OFF II	Anco	Amiga	Idem	17	★★★★	★★★★★	★★★★	B	81 HIT
KID GLOVES	Logotron	Amiga	Aventure action	12	★★★	★★★	★★★	C	78 RSS
KID GLOVES	Logotron	Atari ST	Idem	12	★★★	★★★	★★★	B	78 RS
KILLING GAME SHOW	Psygnosis	Amiga	Action plates-formes réflexion	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	83 HIT
KING OF CASINO	Victor	PC Engine	Jeu de hasard	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	79 RS
KING OF CHICAGO	Cinemaware	Atari ST	Aventure animée (anglais)	14	★★★★★	★★★	★★★	C	71 SOSC

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
KING'S QUEST 2	Sierra	Macintosh	Aventure animée	15	★★★★	★★★	★★★	D	76 GUI
KING'S QUEST 3	Sierra	Macintosh	Aventure animée	16	★★★★	★★★	★★★	D	76 SOSC
KING'S QUEST 4	Sierra	Amiga	Aventure animée	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	81 SOSC
KINGDOMS OF ENGLAND	Incognito	Amiga	Aventure wargame/ action	16	★★★★	★★★★	★★★★	C	71 SOSH
KLAX	Domark	Amiga	Action réflexe	16	★★★★	★★★★	★★★★	B	81 RS
KLAX	Domark	Amstrad CPC	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	81 GUI
KLAX	Domark	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★	C	78 HIT
KLAX	Tengen	Lynx	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	83 RS
KLAX	Domark	Megadrive	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	85S
KLAX	Domark	PC Engine	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★	D	82 RS
KNIGHT FORCE	Titus	Amstrad CPC	Action combat	13	★★★★	★★★	★★★	B	74 RS
KNIGHT FORCE	Titus	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★	★★★★	B	73 RS
KNIGHT FORCE	Titus	PC	Action combat	12	★★★★	★★★	★★	B	73 RS
KNIGHT RIDER SPECIAL	Pack in video	PC Engine	Action	12	★★★★	★★★★★	★★★★	E	77 RS
KNIGHTS OF LEGEND	Origin	PC	Rôle/icône	15	★★★★★	★★★	★★	D	77 SOSC
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION	US Gold	Amiga	Action/stratégie/ réflexion	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	77 RS
KRISTAL	Addictive	Atari ST	Aventure action	14	★★★★★	★★★★★	★★	C	80 GUI
KRISTAL	Addictive	PC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★	C	77 SOSC
KRYPTON EGG	Hitech productions	Amiga	Casse-briques	17	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	77 RS
KRYPTON EGG	Hitsoft	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	B	68 HIT
LABYRINTHE AUX MILLE CALCULS (LE)	Retz	PC	Educatif : mathématiques	17	–	–	–	C	76 KID
LABYRINTHE D'ERRARE (LE)	Retz	PC	Educatif : français	18	–	–	–	C	77 KID
LANCASTER IT'S REAL	Actual Screenshots	Atari ST	Action	11	★★★★★	★★★	★★★★	C	74 RS
LANCELOT	Level 9	Amstrad CPC 128 K	Aventure graphique (anglais)	16	★★★★★	–	–	C	61 SOSH
LANCELOT	Mandarin Software	Amstrad PCW	Idem	16	★★★★★★	–	–	C	61 HITV
LANCELOT	Mandarin Software	Atari ST	Idem	16	★★★★★	–	–	C	61 SOS
LANCELOT	Mandarin Software	Atari XL/XE	Idem	14	–	–	–	C	61 SOSV
LANCELOT	Level 9	Macintosh	Idem	14	★★★	–	–	D	83 GUI
LANCELOT	Mandarin Software	PC CGA EGA	Idem	16	★★★★★★	–	–	D	61 SOSV
LASER	Blade	Amstrad CPC	Stratégie	13	★★★	★★	★★	B	73 RS
LASER SQUAD	Shades	Atari ST	Stratégie	14	★★★★	★★	★★★	C	74 RS
LAST BATTLE	Sega	Megadrive	Beat-them-all	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	82 RS
LAST NINJA II	System 3	Amiga	Arcade aventure	17	★★★★★	★★★★	★★★	C	81 RS
LAST NINJA II	System 3	Amstrad CPC	Idem	18	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	62 SOSH
LAST NINJA II	System 3	Commodore 64	Idem	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★	C	66 SOSC
LAST NINJA II	System 3	PC	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★	C	82 GUI
LAST NINJA II	System 3	Spectrum	Idem	15	★★★★★	★★★★★	–	B	62 SOSH
LEATHER GODESSES OF PHOBOS	Infocom	Macintosh	Aventure textuelle	14	–	–	–	C	77 SOSC
LEAVIN'TERAMIS	Grandslam	Atari ST	Shoot-them-up	12	★★★★★	★★★★	★★★★	B	79 RS
LEAVIN'TERAMIS	Grandslam	Amiga	Idem	8	★★★★	★★★	★★★	B	79 RS
LECTURE CP	Micro C	Amstrad CPC	Educatif : initiation à la lecture	12	–	–	–	C	73 KID
LECTURE CP	Micro C	PC	Idem	–	–	–	–	C	73 KID
LEGEND OF FAERGHAIL	Reline	Amiga	Aventure rôle	18	★★★★★	★★★	★★★★★	C	80 SOSH
LEGENDARY AXE	Victor	PC Engine	Action	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	78 RS
LEGENDE DE SRAM (LA)	Infogrames	PC	Aventure compilation	12	★★★	–	★★	C	79 GUI
LEISURE SUIT LARRY II	Sierra on Line	Amiga	Aventure animée (anglais)	15	★★★★	★★★	★★	C	75 SOSC
LEISURE SUIT LARRY II	Sierra on Line	Atari ST	Idem	15	★★★★	★★★	★★★	C	64 SOSH
LEISURE SUIT LARRY II	Sierra on Line	PC CGA EGA	Idem	15	★★★★	★★★	★★★	C	64 SOSH

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
LEISURE SUIT LARRY III	Sierra on Line	Amiga	Aventure animée	15	★★★★★	★★★★★	★★★	C	81 SOSC
LEISURE SUIT LARRY III	Sierra on Line	Atari ST	Idem	15	★★★★	★★★	★★★	C	82 GUI
LEISURE SUIT LARRY III	Sierra on Line	PC	Idem	15	★★★★	★★★	★★	C	75 SOSC
LEPRECHAUN	Shodan	Macintosh	Plates-formes	10	★★★	★★★	★★★	D	77 GUI
LHX ATTACK CHOPPER	Electronic Arts	PC	Simulateur de combat d'hélicoptère	18	★★★★★	★★★★★	★★	C	78 HIT
LIFE AND DEATH	Software Toolworks	Macintosh	Simulation chirurgicale	17	★★★★★	★★★★★	★★★	F	75 GUI
LIFE AND DEATH	Software Toolworks	PC CGA EGA VGA	Idem	17	★★★★★	–	★★★★	C	64 HIT
LIFE FORCE	Konami	Nintendo 8 bits	Arcade	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	79 RS
LIFT (THE)	Nathan	Atari ST	Educatif : anglais	18	–	–	–	C	77 KID
LIFT (THE)	Nathan	PC	Idem	18	–	–	–	C	77 KID
LIVE AND LET DIE	Encore	Amiga	Action	10	★★★★	★★★★	★★★	A	81 GUI
LIVE AND LET DIE	Encore	Atari ST	Idem	10	★★★★	★★★	★★★	A	81 GUI
LIVINGSTONE II	Operasoft	Amiga	Action plates-formes	13	★★★★	★★★★	★★★	C	80 RSS
LIVINGSTONE II	Operasoft	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★	B	78 RS
LIVINGSTONE II	Operasoft	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★	★★	C	80 RS
LODE RUNNER	Broderbund	Atari ST	Action réflexion	15	★★★	★★★★	★★★★	C	79 RS
LODE RUNNER	Broderbund	Macintosh	Idem	13	★★	★★★	★★	C	82 GUI
LODE RUNNER	Broderbund	PC Engine	Idem	12	★★★	★★★	★★★	C	83 RS
LOOM	Lucasfilm	Amiga	Aventure animée	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	83 SOSC
LOOM	Lucasfilm	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	83 SOSC
LOOM	Lucasfilm	PC	Idem	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★	C	78 HIT
LOST DUTCHMAN MINE	Magnetic Image	Amiga	Stratégie aventure action	16	★★★★	★★★★	★★★★	C	81 RS
LOST DUTCHMAN MINE	Magnetic Image	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★	★★★	C	77 HIT
LOST PATROL	Ocean	Amiga	Aventure action	13	★★★★★★	★★★★	★★★★	C	82 SOSC
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	Gremlin	Amiga	Sport : course auto	17	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	83 HIT
LOW BLOW	Electronic Arts	PC	Sport : boxe	14	★★★★	★★★★★	★★	C	79 RS
M1 TANK PLATOON	Microprose	PC	Simulation combat blindé	18	★★★★★	★★★★★	★★	D	84 CHA
MAD PROFESSOR MARIARTI	Krisalis	Atari ST	Action plates-formes	11	★★★★★	★★★★	★★★★	C	83 GUI
MAFFIA	Cosmic Software	Amstrad CPC	Action	10	★★★★	★★★	★★★	B	80 GUI ?
MAN HOLE	Activision	Macintosh	Découvertes	15	★★★★★★	★★★★	★★★★★	D	83 GUI
MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO	Sierra on Line	Amiga	Aventure animée	15	★★★	★★★	★★★	D	80 GUI
MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO	Sierra on Line	Atari ST	Idem	17	★★★★	★★★	★★★	D	73 SOSC
MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO	Sierra on Line	PC CGA EGA	Idem	17	–	–	–	D	71 SOSH
MANCHESTER UNITED	Krisalis	Amiga	Simulation sportive football	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	77 HIT
MANCHESTER UNITED	Krisalis	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	79 RS
MANHUNTER IN NEW YORK	Sierra on Line	Amiga	Aventure animée	16	★★★★	★★★★	★★★	C	67 GUI
MANHUNTER IN NEW YORK	Sierra on Line	Macintosh	Idem	15	★★★★	★★★★	★★★	E	77 GUI
MANIAC MANSION	Lucasfilm	Atari ST	Aventure animée	15	★★★★	★★★	★★★★	C	73 SOSC
MANIAC MANSION	Lucasfilm	PC	Idem	15	★★★★	★★★	★★★	C	73 SOSC
MANIAC PRO WRESTLING	Lucasfilm	PC Engine	Sport : catch	9	★★★★	★★★	★★★	D	83 GUI
MANIX	Millenium	Atari ST	Action stratégie	12	★★★	★★★★	★★★	B	83 RS
MASTER CHU AND THE DRUNKARD HU	Color Dreams	Nintendo 8 bits	Beat-them-all	13	★★★★	★★★★	★★★	D	82 GUI
MASTER COLLECTION	Ubi Soft	Amiga	Compilation action et sport	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	70 GUI
MATCH IT	Grandslam	Amiga	Réflexion	11	★★★★★	–	★★★★	C	79 RS
MATHEX	VTA	PC	Educatif : mathématiques	12	–	–	–	C	77 KID
MATRIX MARAUDER	Psygnosis	Amiga	Action stratégie	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	82 RS
MAUPITI ISLAND	Lankhor	Amiga	Enquête policière/icône	18	★★★★★	★★★	★★★★★★	C	80 RS
MAUPITI ISLAND	Lankhor	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★	★★★★★★	C	78 SOSH

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
MAZEMANIA	Hewson	Commodore 64	Action/stratégie	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	75 RS
MAZEMANIA	Hewson	Spectrum	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★	B	70 RS
MECHWARRIOR	Activision	PC EGA	Action stratégie	16	★★★★	★★	★★★★	D	79 RS
MEGA PACK	Loriciel	Amstrad CPC	Action	12	★★★	★★★★	★★★	B	76 GUID
MEGAMAN	Nintendo	Nintendo 8 bits	Plates-formes	15	★★★★	★★★★★	★★★★	D	78 RS
MEGANOID	Software Direct	Amiga	Editeur de casse-briques	10	★★★	★★★★★	★★★★	C	82 GUI
MEGATRAVELLER	Paragon Software	PC	Aventure rôle animée	15	★★★	★★★	★	D	83 SOSH
MEMORY MATE	Broderbund Loriciel	PC	Classement de notes	–	–	–	–	E	74 CREA
METAL FIGHTER	Color Dreams	Nintendo 8 bits	Shoot-them-up	12	★★★	★★★	★★★	C	82 GUI
METAL GEAR	Nintendo	Nintendo 8 bits	Arcade/aventure	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	78 RS
MICROPROSE SOCCER	Microprose	Amiga	Sport : football	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	69 RS
MIDNIGHT RESISTANCE	Ocean	Amiga	Arcade	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	83 RS
MIDNIGHT RESISTANCE	Ocean	Atari ST	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★★	C	82 HIT
MIDWINTER	Rainbird	Amiga	Aventure/action/ stratégie	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	80 RS
MIDWINTER	Microprose	Atari ST	Idem	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	76 HIT
MIG 29 SOVIET FIGHTER	Code Masters	Spectrum	Simulation combat aérien	14	★★★★	★★★★★	★★	A	73 RS
MIGHT AND MAGIC II	New World Computing	Amiga	Aventure rôle	15	★★★★★	★★	–	C	79 SOSC
MIGHT AND MAGIC II	New World Computing	Apple II	Idem	17	★★★★★★	★★★★	★★	E	66 SOSH
MIKE READS POP QUIZ	Forme	Amstrad CPC (K7)	Réflexion quiz	5	★★★★	–	★★	A	83 GUI
MINDBENDER	Gremlin	Amiga	Réflexion	15	★★★★	★★★★	★★★★	C	74 RS
MINDBENDER	Gremlin	Atari ST	Idem	15	★★★★	★★★★	★★★	C	76 GUI
MISSION JUPITER	Code Masters	Spectrum	Shoot-them-up	8	★★★★	★★★★	★★	A	73 GUID
MISTER HELI	Firebird	Amiga	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	71 RS
MOBILEMAN	Loriciel	Amstrad CPC	Action labyrinthe	10	★★★★	★★★	★★★	B	82 GUI
MON ORDINATEUR A DESSIN	Carraz	Amstrad CPC	Educatif : dessin	14	–	–	–	B	78 KID
MONDE DES MERVEILLES (LE)	Ocean	Amiga	Compilation	17	–	–	–	C	85S
MONDE DES MERVEILLES (LE)	Ocean	Amstrad CPC	Idem	17	–	–	–	C	85S
MONDE DES MERVEILLES (LE)	Ocean	Atari ST	Idem	17	–	–	–	C	85S
MONTE CARLO CASINO	Code Masters	Amstrad CPC	Réflexion casino	12	★★★★	★★★★	★★★★	A	73 GUI
MONTE CARLO CASINO	Code Masters	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	A	73 GUI
MOONWALKER	US Gold	Amiga	Action	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	76 GUI
MOONWALKER	US Gold	Amstrad CPC	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★	C	75 GUI
MOONWALKER	US Gold	Atari ST	Idem	12	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	75 RS
MOONWALKER	Sega	Megadrive	Idem	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	D	83 HIT
MOT	Opera Soft	Atari ST	Action	12	★★★★★★	★★★★	★★★	C	77 RS
MOT	Opera Soft	PC EGA	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★	B	75 RS
MOTHER GOOSE	Sierra	Macintosh	Aventure animée	14	★★★	★★★★	★★★	E	79 GUI
MOTO ROADER	NEC	PC Engine	Course automobile	11	★★★	★★★★	★★★★★	D	76 RS
MR DO RUN RUN	Electrocoin	Amiga	Arcade	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	82 RS
MR DO RUN RUN	Electrocoin	Atari ST	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	82 RS
MR HELI	NEC	PC Engine	Arcade	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	76 RS
MUSCLE CARS	Accolade	Amiga	Disque scénario pour Test Drive II	10	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	75 GUI
MUSIC STUDIO	Activision	PC CGA EGA	Création musicale éditeur de partition	–	–	–	–	F	70 CREA
MYSTERY OF THE MUMMY	Rainbow Arts	Amiga	Aventure icône	15	★★★★	–	★	C	73 SOSC
MYSTIC DEFENDER	Sega	Megadrive	Action	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	80 HIT
MYTH	System 3	Amstrad CPC	Arcade/aventure	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	76 RS
NAVY MOVES	Dinamic	Amiga	Action	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	70 RS
NAVY MOVES	Dinamic	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	70 GUI

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
NAVY MOVES	Dinamic	Commodore 64	Action	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	70 GUI
NAXAT OPEN	Naxat	PC Engine	Sport golf	14	★★★★	★★★★★	★★★★	D	75 RS
NECRIS DOME	Code Masters	Spectrum	Aventure	13	★★★★★	–	–	A	73 SOSC
NECRON APTOR QUEST	16.32	Atari ST	Aventure/icône	10	★★★	★★	★★★★	B	77 GUI
NEUROMANCER	Electronic Arts	Amiga	Aventure animée	15	★★★★	★★★	★★★	C	81 SOSC
NEUROMANCER	Interplay	Apple II GS	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★	D	70 RS
NEUROMANCER	Interplay	Commodore 64	Idem	18	★★★★	★★★★	★★★★	C	61B SOSH
NEUROMANCER	Interplay	PC	Idem	16	★★★	★★★	★	C	74 SOSC
NEUTOPIA	Hudson Soft	PC Engine	Arcade/aventure	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	77 RS
NEVERMIND	Psygnosis	Amiga	Action réflexion	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	75 RS
NEVERMIND	Psygnosis	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	77 GUI
NEW ZEALAND STORY	Ocean	Amiga	Arcade	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	69 HIT
NEW ZEALAND STORY	Ocean	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	69 HIT
NEW ZEALAND STORY	Ocean	Commodore 64	Idem	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	B	70 RS
NEW ZEALAND STORY	Sega	Megadrive	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	82 RS
NEW ZEALAND STORY	Taito	PC Engine	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	E	78 RS
NIGHT HUNTER	Ubi Soft	Amstrad CPC	Arcade aventure	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	74 GUI
NIGHT HUNTER	Ubi Soft	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	63 RS
NIGHT HUNTER	Ubi Soft	PC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	74 RS
NIL DIEU VIVANT	Chip	Amiga	Action commerce et jeux de rôle	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	73 RS
NIL DIEU VIVANT	Chip	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	70 HIT
NINJA SPIRIT	Activision	Amiga	Arcade	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	80 RSS
NINJA SPIRIT	Activision	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	80 RS
NINJA SPIRIT	Irem	PC Engine	Idem	17	★★★★★	★★★★★★	★★★★	D	81 HIT
NINJA WARRIOR	Virgin	Amiga	Arcade combat	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	75 HIT
NINJA WARRIOR	Virgin	Atari ST	Idem	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	75 HITV
NINJA WARRIOR	Virgin	Commodore 64	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	76 RS
NITRO BOOST	Code Masters	Amiga	Course/action	11	★★★★	★★★	★★★★	A	78 RS
NORTH AND SOUTH	Infogrames	Amiga	Wargame et action	14	★★★★★	★★★	★★★★★★	C	73 HIT
NORTH AND SOUTH	Infogrames	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★★★★	C	74 RS
NUCLEUS	Microtec	Amiga	Shoot-them-up	11	★★★★★	★★★	★★★★	C	84 RS
OIL IMPERIUM	Reline	Amiga	Action stratégie commerce	16	★★★★	★★★	★★★	C	73 HITV
OIL IMPERIUM	Reline	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★	★★★	C	73 HIT
OLIVER AND CO	Tomahawk	Amiga	Action	11	★★★★	★★★	★★★	B	76 GUI
OLIVER AND CO	Coktel Vision/ Nathan	Atari ST	Idem	12	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	75 RS
OMEGA	Origin	Amiga	Stratégie, création de char	17	★★★	★★★	★★	C	75 SOSH
OMNI-PLAY BASKETBALL	Mindscape	Amiga	Sport : basket-ball	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	70 RS
OMNICRON CONSPIRACY	Mirrorsoft	PC	Aventure	15	★★★★	★★★★	★★★	D	75 SOSH
ONSLAUGHT	Hewson	Amiga	Stratégie action	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	74 RS
ONSLAUGHT	Hewson	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	74 RSS
OOZE	Linel	Atari ST	Aventure graphique (anglais)	15	★★★★★★	–	★★★★	–	71 SOSH
OPERATION THUNDERBOLD	Ocean	Amiga	Arcade	14	★★★★★★	★★★★	★★★★★	C	75 HIT
OPERATION THUNDERBOLD	Ocean	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★	B	75 HITV
OPERATION WOLF	Ocean	Amiga	Action tir sur cible	19	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	62 HIT
OPERATION WOLF	Ocean	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	62 HITV
OPERATION WOLF	Ocean	Atari ST	Idem	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	62 HITV
OPERATION WOLF	Ocean	Commodore 64	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	62 HITV
OPERATION WOLF	NEC Avenue	PC Engine	Idem	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	83 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
OPERATION WOLF	Sega	Sega 8 bits	Action tir sur cible	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	80 RS
OPERATION WOLF	Ocean	Spectrum	Idem	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★	B	63 HIT
ORDYNE	Namco	PC Engine	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	E	74 RS
OREILLE EN POINTE (L')	Carraz	Atari ST	Éducatif : éveil musical	18	–	–	–	C	77 KID
ORIENTAL GAMES	Microstyle	Amiga	Arts martiaux	15	★★★★	★★★★★	★★★★	B	84 RS
ORIENTAL GAMES	Microstyle	Amstrad 6128	Idem	15	★★★★	★★★★	★★★	B	84 RS
ORIENTAL GAMES	Microstyle	Atari STE	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★★	B	84 RS
OVERLANDER	Elite	Amiga	Course auto/shoot them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	77 RS
OVERLANDER	Encore	Amstrad CPC	Idem	10	★★★★	★★★★	★★★	A	79 GUI
OVERLANDER	Encore	Atari ST	Idem	8	★★★★	★★★★	★★★★	B	81 GUI
OVERLANDER	Elite	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	61 RS
OXXONIAN	Time Warp	Amiga	Action réflexion	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	74 RS
P 47	Firebird	Amiga	Arcade	18	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	78 RS
P 47	Firebird	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	76 HITV
P 47	Firebird	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★★	C	76 HIT
P 47	Firebird	PC Engine	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	85 S
P 51 MUSTANG	Bullseye	Macintosh	Simulateur de vol	12	★★	★★★★	★★★	D	82 GUI
PAINT DESIGNER	Esat	Atari ST	Création graphique	16	–	–	–	E	77 CREA
PALADIN	Omnitrend	Atari ST	Jeu de rôle/wargame (anglais)	14	★★★	★★	★★	C	61B SOSC
PALADIN	Omnitrend	Macintosh	Idem	11	★★★	★★	★	C	75 GUI
PANG	Ocean	Amiga	Arcade	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	82 HIT
PANZER BATTLES	Strategic Studies group	Commodore 64	Wargame	13	★★★★	–	–	B	77 RSS
PANZER BATTLES	Strategic Studies Group	PC	Idem	13	★★★★	–	–	C	77 RS
PAPER BOY	Elite	Atari ST	Action	11	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	71 RS
PARANOIA	Naxat Soft	PC Engine	Shoot-them-up	12	★★★★	★★★★★	★★★★★	E	79 RS
PARIS DAKAR 90	Coktel Vision	PC	Simulation sportive	10	★★★★	★★★★	★★★	C	77 RSS
PAWN (THE)	Rainbird	Macintosh	Aventure	13	★★	–	–	D	75 GUI
PC GLOBE 3.0	Comwell Systems	PC	Géographie relationnelle	17	★★★★★	–	–	E	74 HIT
PC KID	Hudson Soft	PC Engine	Action	19	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	75 HIT
PERMIS DE TUER	Domark	Amiga	Action stratégie	15	★★★★★	★★★★	★★★★	B	69 HIT
PERSIAN GULF INFERNO	Magic Bytes	Amiga	Action	11	★★★	★★★★	★★★★★	C	79 GUI
PGA TOUR GOLF	Electronic Arts	PC	Sport : golf	15	★★★★	★★★★	★★★	C	81 RS
PHANTOMAS	Code Masters	Spectrum	Action aventure	12	★★★	★★★	★★	A	73 RS
PHELLIOS	Namco	Megadrive	Shoot-them-up	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★	D	83 RS
PICTIONNARY	Domark	Amiga	Jeu de société	12	★★★	★★	★★	B	74 RS
PICTIONNARY	Ubi Soft	Amstrad CPC	Idem	12	★★★	★★	★★★	B	76 GUI
PICTIONNARY	Domark	Atari ST	Idem	14	★★★	★★★★	★★★	D	74 RSS
PICTIONNARY	Domark	PC	Idem	12	★★★	★★	★★	B	74 RSS
PINBALL MAGIC	Loriciel	Amiga	Flipper multi tableaux	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	75 HIT
PINBALL MAGIC	Loriciel	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★	B	78 RS
PINBALL MAGIC	Loriciel	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★	B	78 RSS
PIPE DREAM	Nintendo	Game Boy	Action rRéflexion	16	★★★★	–	★★★	B	83 GUI
PIPEMANIA	Empire	Amiga	Réflexion/action	18	★★★★	–	★★★★	C	77 HIT
PIPEMANIA	Empire	Atari ST	Idem	18	★★★★	–	★★★★	C	79 RS
PIPEMANIA	Empire	PC	Idem	18	★★★★	–	★★★★	C	79 RSS
PIRATES	Microprose	Amiga	Simulation, aventure et action (anglais)	18	★★★★★	★★★★	★★★★★	D	78 SOSC
PIRATES	Microprose	Atari ST	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★	C	70 SOSH
PIRATES	Microprose	Macintosh	Idem	15	★★★★	★★	★★	C	65 GUI

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
PLAGUE (THE)	Innerprise Software	Amiga	Beat-them-all	15	★★★★★	★★★★	★★★★	B	81 HIT
PLANETE CONNAISSANCE	Micro C	Atari ST	Educatif, primaire	11	–	–	–	C	75 KID
PLAYER MANAGER	Anco	Amiga	Sport, gestion d'équipe et match	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	80 CHA
PLAYER MANAGER	Anco	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	80 CHA
PLAYMAKER FOOTBALL	Broderbund	Macintosh	Sport :football américain	13	★★★★	★★★★	★★★★★	B	81 GUI
PLOTTING	Ocean	Amiga	Réflexion	16	★★★★	★★★★	★★★★★	C	80 HIT
POLICE QUEST II	Sierra on Line	Amiga	Aventure animée (anglais)	14	★★★★	★★★	★★★	C	81 SOSC
POLICE QUEST II	Sierra on Line	PC CGA EGA VGA	Idem	16	★★★★	★★★	★★	D	65 SOSH
POOL OF RADIANCE	SSI	Apple II	Jeu de rôle animé	17	★★★★★	★★★	★★	E	66 SOSC
POOL OF RADIANCE	Accolade	Macintosh	Idem	18	★★★★	★★★	★★★	C	77 SOSC
POOL OF RADIANCE	SSI	PC CGA EGA	Idem	17	★★★★★	★★★	★★	C	65 SOSC
POP UP	Infogrames	PC EGA	Action réflexion	12	★★★★	★★★	★★	B	81 RS
POPULOUS	Electronic Arts	Amiga	Stratégie/simulation	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	65 HIT
POPULOUS	Electronic Arts	Atari ST	idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★	C	67 RS
POPULOUS	Electronic Arts	Megadrive	Idem	19	★★★★★	★★★★	★★★	D	83 RS
POPULOUS	Electronic Arts	PC	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★	C	75 RS
POPULOUS DATA DISK	Electronic Arts	Atari ST	Scénario pour Populous	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	70 HIT
PORTES DU TEMPS (LES)	Legend Software	Amiga	Aventure icône	16	★★★★★	–	★★★	C	64 SOSH
PORTES DU TEMPS (LES)	Legend Software	PC	Idem	15	★★★★★	–	★★	C	74 SOSC
POWER BOAT SIMULATOR	Code Masters	Amstrad CPC	Action course de bateau	10	★★★★	★★★★	★★★	A	73 GUI
POWER BOAT SIMULATOR	Code Masters	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	A	73 RS
POWER DRIFT	Activision	Amiga	Arcade course auto	13	★★★★★	★★★★	★★★★	C	74 RS
POWER DRIFT	Activision	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★	★★★★	C	74 RSS
POWER DRIFT	Activision	PC EGA	Idem	7	★★	★★★	★★	B	81 RS
POWER DRIFT	Asmik	PC Engine	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	80 RS
POWER LEAGUE BASEBALL III	Hudson	PC Engine	Sport : base-ball	15	★★★★★	★★★★★	★★★	D	83 RS
POWERBOAT USA	Accolade	Commodore 64	Sport action : offshore	10	★★★	★★★★	★★★★	B	79 RS
POWERDROME	Electronic Arts	Amiga	Simulation de course spatiale 3D	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	69 RS
POWERDROME	Electronic Arts	Atari ST	Idem	15	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	62 HIT
POWERDROME	Electronic Arts	PC	Idem	15	★★★★★	★★★★★★	★★	C	80 GUI
POWERMONGER	Electronic Arts	Amiga	Aventure rôle stratégie	19	★★★★	★★★★	★★★★★★	D	83 HIT
PREDATOR	Activision	Amiga	Shoot-them-up	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	73 RS
PRINCE	Arc	Atari ST	Wargame	15	★★★★★	★★★★★	★★★	C	75 RS
PROFESSIONAL SKI SIMULATOR	Code Masters	Spectrum	Sport : ski	6	★★	★★	★★	A	73 GUI
PROJECT FIRESTART	Electronic Arts	Commodore 64	Aventure action 3D	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	B	70 HIT
PROJECTILE	Electronic Arts	Amiga	Action football futuriste	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	81 GUI
PROJECTILE	Electronic Arts	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	80 RS
PSYCHO CHASER	Naxat	Coregrafx	Shoot-them-up	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	D	81 RS
PSYCHO FOX	Sega	Sega 8 bits	Action plates-formes	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	85 S
PUBLISHER (THE)	Disc Company	Amiga	Traitement de texte et PAO	14	–	–	–	F	74 CREA
PUBLISHING PARTNER MASTER	Upgrade	Amiga (1 Mo)	Utilitaire : PAO	18	–	–	–	F	83 CREA
PUBLISHING PARTNER MASTER	Upgrade	Atari ST 1040	Idem	18	–	–	–	F	69 TJ
PUBLISHING PARTNER MASTER 1.8	Upgrade	Atari ST (1 Mo)	Idem	18	–	–	–	F	80 CREA
PUFFY'S SAGA	Ubi Soft	Amiga	Action	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	74 RS
PUFFY'S SAGA	Ubi Soft	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★	B	74 GUI
PUZZNIC	Taito	Amstrad CPC	Arcade	17	★★★★	★★★★	★★★	B	85 S
PUZZNIC	Taito	Game Boy	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★★	D	85 S
PUZZNIC	Taito	PC Engine	Idem	17	★★★★	★★★★	★★★★	D	82 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
PYRAMAX	Arc	Atari ST	Action	7	★★★	★★★	★★★	C	84 GUI
QIX	Nintendo	Game Boy	Action réflexion	14	★★	★★★★	★★★★★	B	83 RS
QUATERSTAFF	Infocom	Macintosh	Jeu de rôle (anglais)	18	★★★★★	–	★★★★	–	71 SOSC
QUARTH	Konami	Game Boy	Arcade	16	★★★★	★★★★★	★★★★	B	82 RS
QUARTZ	Firebird	Amiga	Shoot-them-up	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	74 HIT
4D BOXING	Mindscape	PC	Sport : boxe	15	★★	★★★★★★	★★★★	C	83 RS
QUATRE SAISONS DE L'ECRIT (LES)	Génération 5	Amstrad CPC	Educatif : français	16	–	–	–	C	71 KID
QUATRE SAISONS DE L'ECRIT (LES)	Génération 5	PC	Idem	16	–	–	–	C	71 KID
90 ITALY SOCCER	Simulmondo	PC	Sport football	2	★★	★★	★★★	C	82 RS
QUESTMASTER	Miles Computing	PC	Aventure	10	★★★	★★	★★	C	82 SOSC
R.C. GRAND PRIX	Sega	Sega 8 bits	Course automobile	11	★★★★	★★★★★	★★★★	C	78 RS
RAILROAD TYCOON	Microprose	PC	Simulation économique	17	★★★★	★★★★	★★★	D	79 HIT
RAINBOW ISLANDS	Ocean	Amiga	Arcade	19	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	77 HIT
RAINBOW ISLANDS	Ocean	Amstrad CPC	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	77 HIT
RAINBOW ISLANDS	Firefird	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 HIT
RAINBOW ISLANDS	Ocean	Commodore 64	Idem	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	78 RS
RAINBOW WARRIOR	Microstyle	Atari ST	Action plates-formes	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	70 RS
RALLY CROSS	Titus	Atari ST	Action course auto	6	★★★	★★★	★★	B	75 GUI
RALLY CROSS	Titus	Spectrum	Idem	5	★★★	★★★	★	A	75 GUI
RAMBO III	Ocean	Amstrad CPC	Action combat labyrinthe	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★	B	63 HIT
RAMBO III	Ocean	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	63 HIT
RAMBO III	Sega	Megadrive	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	82 RS
RAMBO III	Sega	Sega 8 bits	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	64 RS
RANK XEROX	Ubi Soft	Atari ST	Arcade aventure	10	★★★★	★★★★	★★★★	C	82 RS
RASTAN SAGA II	Taito	Megadrive	Beat-them-all	5	★★★★	★★	★★★	D	83 RS
RASTAN SAGA II	Taito	PC Engine	Idem	5	★★★★	★★	★★★	D	83 RS
REAL TIME SOUND PROCESSOR	Adept Development	Amiga	Création d'effets sonores	–	–	–	–	F	71 CREA
RECONNAIS-MOI	Carraz	Amiga	Educatif : éveil	16	–	–	–	B	74 KID
RECONNAIS-MOI	Carraz	Amstrad CPC	Idem	16	–	–	–	B	74 KID
RECONNAIS-MOI	Carraz	Atari ST	Idem	16	–	–	–	B	74 KID
RECONNAIS-MOI	Carraz	PC	Idem	16	–	–	–	B	74 KID
RED ALERT	Hudson	PC Engine CD Rom	Action	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	E	78 HIT
RED HEAT	Ocean	Amiga	Action combat	12	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS
RED HEAT	Ocean	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	70 RSS
RED STORM RISING	Microprose	Amiga	Simulation de combat sous-marin	15	★★★	★★★	★★★★	C	83 GUI
RED STORM RISING	Microprose	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★	C	74 RS
RED STORM RISING	Microprose	Commodore 64	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★	B	63 RS
RED STORM RISING	Microprose	PC CGA EGA	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★	C	69 RS
REDACTEUR III (LE)	Epigraf	Atari ST (1 Mo)	Traitement de texte	19	–	–	–	F	80 CREA
REGGIE JACKSON BASEBALL	Sega	Sega 8 bits	Sport : base-ball	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	70 RS
RENAISSANCE	Impressions	Amiga	Action	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	76 GUI
RENAISSANCE	Impressions	Atari ST	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	79 GUI
RESOLUTION 101	Millenium	Amiga	Action 3D	13	★★★★★	★★★★★	–	B	80 RS
RESOLUTION 101	Millenium	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★	B	80 RSS
RETOUCHE	ALM	Atari ST	Traitement des images	17	–	–	–	F	83 CREA
RETROGRADE	Thalamus	Commodore 64	Shoot-them-up	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	83 RS
RETROUVE L'HISTOIRE	Carraz Editions	Amiga	Educatif : éveil	12	–	–	–	B	76 KID
RETROUVE L'HISTOIRE	Carraz Editions	Amstrad CPC	Idem	12	–	–	–	B	76 KID

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
RETROUVE L'HISTOIRE	Carraz Editions	Atari ST	Educatif : éveil	12	–	–	–	B	76 KID
RETROUVE L'HISTOIRE	Carraz Editions	PC	Idem	12	–	–	–	B	76 KID
REVENGE OF THE SHINOBI (THE)	Sega	Megadrive	Action	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	D	81 HIT
REVOLVER	Arobace	Atari ST	Utilitaire : switcher	–	–	–	–	E	71 CREA
RICK DANGEROUS	Microprose	Amiga	Action stratégie/ plates-formes	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RSS
RICK DANGEROUS	Firebird	Amstrad CPC	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	70 RS
RICK DANGEROUS 2	Firebird	Amiga	Action plates-formes	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	85 S
RICK DANGEROUS 2	Firebird	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	82 HIT
RINGS OF MEDUSA	Starbyte	Amiga	Aventure stratégie	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	80 SOSH
RINGS OF MEDUSA	Starbyte	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	80 SOSH
ROBO WARRIOR	Jaleco	Nintendo 8 bits	Action	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	D	74 RS
ROBOCOP	Ocean	Amiga	Action combat vue latérale	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS
ROBODEMONS	Color Dreams	Nintendo 8 bits	Shoot-them-up	5	★★	★	★★★	C	83 GUI
ROCK ON	HE System	PC Engine	Shoot-them-up	13	★★★★★	★★★★★★	★★★★	D	73 GUI
ROCK STAR	Infomedia	Amiga	Simulation/aventure	14	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	78 RS
ROCK STAR	Infomedia	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★★	C	78 RS
ROCK STAR ATE MY HAMSTER	Code Masters	Commodore 64	Réflexion management	14	★★★★★	–	★★★★	B	73 RS
ROCK STAR ATE MY HAMSTER	Code Masters	Spectrum	Idem	15	★★★★	–	★★★★	B	68 RS
ROCK'N ROLL	Rainbow Arts	Amiga	Action réflexion	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	73 HIT
ROCKET RANGER	Cinemaware	Apple II GS	Action/stratégie	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	70 RS
ROCKET RANGER	Cinemaware	Atari ST	Idem	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS
RODY ET MASTICO	Lankhor	Amstrad CPC	Educatif : aventure	18	–	–	–	C	80 KID
RODY ET MASTICO II	Lankhor	Amiga	Educatif : éveil	18	–	–	–	B	81 KID
RODY ET MASTICO II	Lankhor	Atari ST	Idem	18	–	–	–	B	81 KID
RODY ET MASTICO II	Lankhor	PC	Idem	18	–	–	–	B	81 KID
ROLLER COASTER RUMBLER	Tyne Soft	Amiga	Action course	7	★★★	★★★★	★★★★	C	73 RSS
ROLLER COASTER RUMBLER	Tyne Soft	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★	★★★	C	73 RS
ROM ROM STADIUM	NCS	PC Engine CD Rom	Sport : base-ball	10	★★★★★	★★★★	★★★★★	E	81 RS
ROMMEL	SSG Electronic Arts	PC	Wargame	15	★★★	–	–	C	73 RS
ROTOR	Arcana	Amiga	Action inertie/ stratégie	11	★★★★	★★★★	★★★	C	77 RS
ROTOX	US Gold	Amiga	Shoot-them-up stratégie	15	★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	80 RS
ROTOX	US Gold	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★	★★	B	82 RSS
ROTOX	US Gold	PC	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★	C	82 RS
RUSH'N ATTACK	Nintendo	Nintendo 8 bits	Action combat/ échelles	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	70 HIT
RVF HONDA	Microprose	Amiga	Simulation : course de motos	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS
RYGAR	Tecmo	Nintendo 8 bits	Arcade aventure	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	80 HIT
RYTHMAC	Motet-Octet	Atari ST	Création musicale rythmique	12	–	–	–	C	82 CREA
SABOTEUR 2	Encore	Commodore 64	Action échelles	10	★★★★	★★★★	★★★	A	70 GUI
SAINT DRAGON	Storm	Amiga	Arcade	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	83 HIT
SAS COMBAT SIMULATOR	Code Masters	Spectrum	Action	6	★★	★★	★★★	A	73 GUI
SATAN	Dinamic	Amstrad CPC	Action échelle	11	★★★★★	★★★★	★★★	B	81 GUI
SATAN	Dinamic	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★★	B	82 RS
SAVAGE	Firebird	Amstrad CPC	Action	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	69 HITV
SAVAGE	Firebird	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 HIT
SCARABUS	Application Systems	Atari ST	Editeurs de fontes	–	–	–	–	D	78 CREA
SCIENCES PRIMAIRES	Micro C	Amstrad CPC	Educatif : sciences	12	–	–	–	C	73 KID
SCRAMBLE SPIRITS	Sega/Grandslam	Amiga	Shoot-them-up	12	★★★	★★★★	★★★	B	78 RS
SCRAMBLE SPIRITS	Sega/Grandslam	Amstrad CPC	Idem	8	★★	★★★★	★★★	B	78 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
SCRAMBLE SPIRITS	Sega/Grandslam	Atari ST	Shoot-them-up	11	★★★	★★★	★★★	B	78 RS
SCRAMBLE SPIRITS	Sega	Sega 8 bits	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	75 RS
SCRIPT	Appication Systems	Atari ST	Utilitaire, traitement de texte	15	–	–	–	F	78 CREA
SEARCH FOR THE KING	Accolade	PC (carte son)	Aventure animée	14	★★★★	★★★★	★★★	D	82 SOSH
SECRET AGENT	Dynamics	PC	Aventure interactive action	12	★★★★	★★★★	★★	D	79 RS
SECRET DEFENSE : OPERATION STEALTH	Delphine	Amiga	Aventure animée icône	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	81 SOSC
SECRET DEFENSE : OPERATION STEALTH	Delphine	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	80 SOSH
SECRET OF MONKEY ISLAND	Lucasfilm	PC	Aventure animée icône	15	★★★★	★★★	★★	C	82 SOSH
SECRET OF THE SILVER BLADES	SSI	PC	Aventure rôle	14	★★★	★	★	C	83 SOS
SECTION Z	Nintendo	Nintendo 8 bits	Shoot-them-up	15	★★★★	★★★★★	★★★★	D	78 RS
SENTINEL WORLDS I	Electronic Arts	Commodore 64	Action/stratégie/rôle	14	★★★★	★★	★★★	B	77 GUI
SENTINEL WORLDS I	Electronic Arts	PC	Idem	16	★★★★★	★★★	★★★	C	63 SOSH
SEVEN GATES OF JAMHALA (THE)	Grandslam	Amiga	Aventure action	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	75 RS
SEVEN GATES OF JAMHALA (THE)	Grandslam	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	75 RSS
SHADOW OF THE BEAST	Psygnosis	Amiga	Aventure action	17	★★★★★★	★★★★★★	–	C	71 HIT
SHADOW OF THE BEAST	Psygnosis	Atari ST	Idem	10	★★★★	★★★★	★★★	C	84 RS
SHADOW OF THE BEAST 2	Psygnosis	Amiga	Arcade aventure	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	82 HIT
SHADOW WARRIOR	Ocean	Amiga	Arcade combat	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	81 HIT
SHADOW WARRIOR	Ocean	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	82 RS
SHANGAI II	Hudson	NEC CD Rom	Réflexion	14	★★★★	–	★★★★	D	82 RS
SHERMAN M4	Loriciel	Amiga	Simulation combat blindé	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	80 GUI
SHERMAN M4	Loriciel	Amstrad CPC	Idem	15	★★★★	★★★★	★★★	B	82 RS
SHERMAN M4	Loriciel	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★	B	75 HIT
SHINOBI	Virgin	Amiga	Arcade combat	14	–	–	–	C	71 HIT
SHINOBI	Virgin	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	73 RSS
SHINOBI	Virgin	Commodore 64	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	73 RSS
SHINOBI	Virgin	PC	Idem	10	★★★	★★★★	★★★	C	80 GUI
SHINOBI	Asmik	PC Engine	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	76 RS
SHOCK WAVE	Digital Magic Software	Amiga	Réflexion action	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	84 RS
SHOGUN	Infocom	Amiga	Aventure graphique (anglais)	17	★★★★★	★★★★★	–	C	69 SOSH
SHOGUN	Infocom	Macintosh	Idem	17	★★★★★	–	–	E	83 SOSC
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	Outlaw	Amiga	Utilitaire, création de shoot-them-up	17	–	–	–	D	75 CREA
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	Outlaw	Atari ST	Idem	17	–	–	–	D	75 CREA
SHUFFLEPUCK CAFE	Broderbund	Amiga	Sport : jeu de palette	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	71 HIT
SHUFFLEPUCK CAFE	Broderbund	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★	B	75 RS
SHUFFLEPUCK CAFE	Broderbund	Atari ST	Idem	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★	C	71 HIT
SHUFFLEPUCK CAFE	Broderbund	Macintosh	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★	D	73 RS
SHUFFLEPUCK CAFE	Broderbund	PC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★	C	75 RSS
SIDE ARMS	US Gold	Amiga	Shoot them up	10	★★★★	★★★★★	★★★★	C	64 GUI
SIDE ARMS	Capcom	PC Engine	Idem	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	E	77 RS
SIDE ARMS SPECIAL	NEC Avenue	PC Engine	Shoot-them-up	12	★★★★	★★★★	★★★★★	D	83 GUI
SIDESHOW	Actionware	Amiga	Tir	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	76 HIT
SILENT ASSAULT	Color Dreams	Nintendo 8 bits	Beat-them-all	12	★★★★	★★★★	★★★	C	82 GUI
SILENT SERVICE II	Microprose	PC	Simulation sous-marine	17	★★★★★	★★★★	★★★★	C	82 HIT
SILVER COLLECTION	Ubi Soft	Atari ST	Compilation	14	–	–	–	C	85S
SILVER COLLECTION	Ubi Soft	PC	Idem	14	–	–	–	C	85S
SIM CITY	Infogrames	Amiga	Stratégie et simulation	18	★★★★★	★★★	★★★	B	74 RS
SIM CITY	Infogrames	Atari ST	Idem	18	★★★★	★★★	★★	B	81 GUI

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
SIM CITY	Maxis	Macintosh	Simulation et stratégie	17	★★★★	★★★	★★★★	C	71 HIT
SIM CITY TERRAIN EDITOR	Infogrames	Amiga	Disque scénario pour Sim City	14	★★★★	–	–	B	80 GUI
SIM CITY TERRAIN EDITOR	Infogrames	Macintosh	Idem	15	★★★★	–	–	B	81 GUI
SIMON'S QUEST	Konami	Nintendo 8 bits	Action	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	80 RS
SIMULACTION	Infogrames	Amiga	Compilation	15	–	–	–	C	85S
SIMULACTION	Infogrames	Atari ST	Idem	15	–	–	–	C	85S
SIMULACTION	Infogrames	PC	Idem	15	–	–	–	C	85S
SIMULCRA	Microprose	Amiga	Shoot-them-up 3D	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	82 HIT
SIMULCRA	Microstyle	Atari ST	Idem	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	83 RS
SIR FRED	Ubi Soft	Amiga	Aventure action	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	79 RS
688 ATTACK SUB	Electronic Arts	Amiga	Simulation sous-marine	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	79 GUI
688 ATTACK SUB	Electronic Arts	PC CGA EGA VGA	Idem	16	★★★★★	★★★	★★	C	68 HIT
SKATE OR DIE	Electronic Arts	Apple II GS	Sport : Skatebord multi-épreuves	14	★★★★★	★★★	★★★★	D	63 RS
SKATE OR DIE	Palcom	Nintendo 8 bits	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	82 RS
SKATE OR DIE	Electronic Arts	PC CGA EGA	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★	B	64 GUI
SKI OR DIE	Electronic Arts	Commodore 64	Sport : ski multi-épreuves	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	82 RS
SKI OR DIE	Electronic Arts	PC	Idem	14	★★★★	★★★	★★	C	79 RS
SKID MARKS	Mindscape	PC	Action course acrobatique auto	15	★★★★	★★★★★★	★★★★	C	83 RS
SKIDOO	Coktel	PC	Action course moto neige	12	★★★★	★★★★	★★★	C	73 RS
SKIDZ	Gremlin	Amiga	Action	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	80 RS
SKIDZ	Gremlin	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	81 RS
SLAPSHOT	Sega	Sega 8 bits	Simulation sportive	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	76 RS
SLAYER	Hewson	Atari ST	Shoot-them-up	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	70 RS
SLEEPING GODS LIE	Empire	Amiga	Aventure action	13	★★★★	★★★★	★★	C	71 SOSC
SLIME WORLD	Epyx	Lynx	Action	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	83 RS
SLY SPY	Ocean	Atari ST	Arcade	12	★★★★★	★★★★	★★★★	C	83 RS
SNOOPY	The Edge	Atari ST	Action	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	74 RS
SNOW STRIKE	Epyx	PC EGA	Action + combat aérien	13	★★★★	★★★★★	★★★	B	79 RS
SOCCER SQUAD (THE)	Gremlin	Amstrad CPC	Compilation football	8	★★★★	★★★★	★★★★	B	70 GUI
SOCCER SQUAD (THE)	Gremlin	Commodore 64	Idem	8	★★★★	★★★★	★★★★	B	70 GUI
SOCCER SQUAD (THE)	Gremlin	Spectrum	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★	B	70 GUI
SOKOBAN	Media Rings	Megadrive	Réflexion	16	★★★★	★★★★	★★★★	D	85S
SOKOBAN	Media Rings	PC Engine	Idem	16	★★★★	★★★★	★★★★	D	85S
SOLARIAN II	Ben Haller	Macintosh	Shoot-them-up	12	★★★	★★★★	★★★★	A	81 GUI
SOLDIER 2000	Artronic	Atari ST	Shoot-them-up	13	★★★	★★★★	★★★★	C	76 RS
SOLEIL NOIR	Opera Soft	Atari ST	Action	13	★★★★	★★★	★★★	C	73 RS
SOLOMON'S KEY	Tecmo	Nintendo 8 bits	Action réflexion	16	★★★★	★★★★★	★★★★	D	80 RS
SON SON 2	NEC	PC Engine	Arcade	17	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	75 RS
SONIC BOOM	Activision	Amiga	Action	9	★★★★	★★★★	★★★★	C	79 GUID
SOUND BLASTER	Creative Labs	PC	Carte sonore comp. Adlib Midi	–	–	–	–	F	81 CREA
SPACE ACE	Ready Soft	Amiga	Compilation shoot-them-up	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	D	75 HIT
SPACE ACE	Gremlin	Commodore 64	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	65 GUI
SPACE HARRIER	Elite	Amiga	Action 3D vue frontale	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	65 HIT
SPACE HARRIER	Encore	Amstrad CPC	Idem	8	★★★	★★★	★★★	A	76 GUI
SPACE HARRIER II	Grandslam	Atari ST	Shoot-them-up	10	★★★★★	★★★★	★★★★	C	77 RS
SPACE HARRIER II	Sega	Megadrive	Idem	12	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	83 GUI
SPACE INVADERS 90	Taito	PC Engine	Arcade	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	E	78 RS
SPACE QUEST III	Sierra	Amiga	Aventure animée	15	★★★★	★★★★	★★★★	B	73 SOSC

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
SPACE QUEST III	Sierra on Line	Atari ST	Aventure animée	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	68 SOSH
SPACE QUEST III	Sierra on Line	PC CGA EGA	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★	D	68 SOSH
SPACE ROGUE	Origin	Amiga	Action/stratégie	12	★★★	★★★	★★★	C	79 GUI
SPACE ROGUE	Mindscape	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	C	83 GUI
SPACE ROGUE	Origin	Macintosh	Idem	14	★★★	★★★★	★★★	C	79 GUI
SPACE ROGUE	Origin	PC EGA	Idem	13	★★★	★★★★	★★	C	75 RS
SPACK	Esat	Amiga	Utilitaire création de démo	15	–	–	–	E	82 TJ
SPACK	Esat	Atari ST	Idem	15	–	–	–	E	76 CREA
SPITFIRE	Encore	Amstrad CPC	Action	10	★★★★	★★★★	★★★	A	73 GUI
SPLATTER HOUSE	Namco	PC Engine	Arcade	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	80 RS
SPRITES EDITOR	Esat Software	Atari ST et STE	Utilisation création de sprites	–	–	–	–	E	75 CREA
SPRITOR	EAM	PC	Création graphique de sprites	–	–	–	–	E	77 CREA
SPY VS SPY II	First Star	Amiga	Action/stratégie	10	★★★	★★★★	★★★	C	73 RSS
SPY VS SPY II	First Star	Atari ST	Idem	10	★★★	★★★★	★★★	C	73 RS
STAR BLAZE	Logotron	Amiga	Shoot-them-up	5	★★	★★★★★	★★★★	C	76 RS
STAR BREAKER	Arc	Amiga	Action/réflexion	12	★★★★	★★★★	★★★	C	75 RS
STAR BREAKER	Arc	Atari ST	Idem	11	★★★★	★★★★	★★★	C	75 RSS
STAR RUNNERS	Code Masters	Spectrum	Action	13	★★★★	★★★★	★★★	A	73 GUI
STAR VEGA	Loriciel	PC	Rôle/stratégie/ commerce	14	★★★★★	★★★	★★	D	78 SOSH
STAR WARS	Domark	Macintosh	Arcade	14	★★★	★★★★★	★★★★	–	77 RS
STAR WARS TRILOGY (THE)	Domark	Amstrad CPC	Action	13	★★★★	★★★★	★★★	B	74 GUI
STAR WARS TRILOGY (THE)	Domark	Commodore 64	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	74 GUI
STARBLADE	Silmarils	Amiga	Aventure/action	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	81 RS
STARBLADE	Silmarils	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★★	C	81 RSS
STARBLADE	Silmarils	PC	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★	C	81 RSS
STARFLIGHT	Electronic Arts	Amiga	Aventure spatiale/ stratégie	17	★★★★	★★★	★★	C	76 SOSH
STARFLIGHT	Electronic Arts	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★	★★	C	78 SOSC
STARFLIGHT	Electronic Arts	Macintosh	Idem	16	★★★	★★★	★★	C	83 SOSC
STARFLIGHT II	Electronic Arts	PC	Quête spatiale	17	★★★	★★	★★	–	77 SOSH
STARGLIDER	Rainbird	PC	Action spatiale 3D/ stratégie	17	★★★★★	★★★★	★★	C	73 GUI
STEEL	Hewson	Atari ST	Action labyrinthe	12	★★★★★	★★★★★	★★★	C	75 RS
STEEL THUNDER	Accolade	Commodore 64	Simulateur de combat de char	15	★★★★	★★★★	★★★★	B	78 RS
STEEL THUNDER	Accolade	PC CGA EGA VGA	Idem	14	★★★	★★★★	★★	C	70 RS
STORMLORD	Hewson	Amiga	Aventure/action	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	71 RS
STORMLORD	Hewson	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	68 HIT
STORMLORD	Hewson	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	75 RS
STORY SO FAR (THE)	Elite	Amiga	Compilation/ action	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 GUI
STOS (version française)	Mandarin	Atari ST	Programmation, langage	–	–	–	–	E	74 CREA
STRANGE ZONE	Taito	PC Engine	Shoot-them-up	12	★★★★	★★★★	★★★★	E	79 RS
STREET GANG FOOTBALL	Code Masters	Spectrum	Football	13	★★★★	★★★	★★	A	73 GUI
STRIDER (THE)	Capcom	Amstrad CPC	Action beat them-up	18	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	B	71 RS
STRIDER (THE)	Ocean	Commodore 64	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	74 GUI
STRIDER (THE)	Sega	Megadrive	Idem	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	83 HIT
STRYX	Psygnosis	Amiga	Plates-formes	8	★★★★	★★★★	★★★★	C	78 RS
STUNT CAR	Microprose	Amiga	Action/course auto 3D	19	★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	74 RS
STUNT CAR	Microstyle	Amstrad CPC	Idem	10	★★★	★★★	★★★	B	83 RS
STUNT CAR	Microprose	Atari ST	Idem	18	★★★★	★★★★★★	★★★★	C	70 HIT
STUNT CAR	Microstyle	PC	Idem	16	★★	★★★★★	★★★	C	76 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
SU-25 SOVIET ATTACK FIGHTER	Electronic Arts	PC	Simulation de combat aérien	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	83 HIT
SUPER CARS	Gremlin	Amiga	Course automobile	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	76 RS
SUPER CARS	Gremlin	Atari ST	Idem	12	★★★★	★★★★★	★★★	C	78 RS
SUPER DARIUS	NEC Avenue	PC Engine CD Rom	Shoot-them-up	17	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	80 RS
SUPER G-MAN	Code Masters	Spectrum	Action	12	★★★	★★★	★★	A	73 GUI
SUPER GRID RUNNER	Llamasoft	Amiga	Shoot-them-up scrolling vertical	10	★★★★	★★★★★	★★★★	B	81 GUI
SUPER GRID RUNNER	Llamasoft	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	68 RS
SUPER HANG ON	Activision	Amiga	Sport : course de moto	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	C	65 RS
SUPER HANG ON	Data East	Macintosh (double face)	Idem	10	★★★	★★★	★★★	C	69 GUI
SUPER HANG ON	Sega	Megadrive	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	81 RS
SUPER HYDLIDE	Seysmic	Megadrive	Aventure/ rôle animée	18	★★★★	★★★	★★★	–	83 SOSH
SUPER MARIO LAND	Nintendo	Game Boy	Action/ plates-formes	19	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	81 RS
SUPER MASTERS	Sega	Megadrive	Sport : golf	15	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	82 RS
SUPER MOMO	Namco	PC Engine	Action	2	★★★	★★★★	★★★	D	77 GUI
SUPER MONACO GRAND PRIX	Sega	Megadrive	Arcade/ course auto	19	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	82 HIT
SUPER QUINTET	Infogrames	Amiga	Compilation	13	–	–	–	C	85S
SUPER QUINTET	Infogrames	Atari ST	Idem	13	–	–	–	C	85S
SUPER QUINTET	Infogrames	PC	Idem	13	–	–	–	C	85S
SUPER REAL BASKET-BALL	Sega	Megadrive	Sport : basket-ball	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	D	82 RS
SUPER ROBIN HOOD	Code Masters	Amstrad CPC	Action/ plates-formes	10	★★★	★★★★	★★★★	A	73 GUI
SUPER ROBIN HOOD	Code Masters	Spectrum	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	A	73 GUI
SUPER TRUX	Encore	Amstrad CPC	Action/ course de camion	1	★★★	★	★★	A	81 GUI
SUPER VOLLEY-BALL	System 5	PC Engine	Simulation volley-ball	16	★★★★★	★★★★★★	★★★	D	82 HIT
SUPER WONDERBOY IN MONSTERLAND	Activision	Amiga	Arcade	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	74 RS
SUPER WONDERBOY IN MONSTERLAND	Activision	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★	★★★★★	★★★	C	76 GUI
SUPER WONDERBOY IN MONSTERLAND	Activision	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	73 HIT
SUPER WONDERBOY IN MONSTERLAND	Activision	PC Engine	Idem	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	85S
SUPERLEAGUE SOCCER	Impressions	Atari ST	Stratégie/ gestion football	7	★★★	★★	★★	C	73 RS
SUPERPIC	JCL	Amiga (1 Mo)	Digitalisation graphique	18	–	–	–	F	83 CREA
SUPERSTAR SOLDIER	Hudson	PC Engine	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	82 HIT
SWITCHBLADE	Gremlin	Amiga	Action/ plates-formes	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	74 HIT
SWORD OF THE SAMOURAÏ	Microprose	PC	Aventure/action	11	★★★★	★★★	★	B	76 SOSC
SWORDS OF TWILIGHT	Electronic Arts	Amiga	Aventure/rôle	16	★★★★	★★★	★★★★	C	73 SOSH
SYGMA 7	Encore	Amstrad CPC	Action	9	★★★	★★★★	★★★★	A	70 GUI
TABLE TENNIS	Starbyte	Amiga	Simulation sportive	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	76 RS
TABLE TENNIS	Starbyte	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	77 GUI
TAITO MOTOBIKE	Taito	PC Engine	Simulation sportive	10	★★★★	★★★★	★★★	E	77 GUI
TAKE DOWN	Gamestar	PC CGA EGA	Sport : catch	8	★★★	★★★	★★★	C	70 RS
TAKE'EM OUT	Artronic	Amiga	Tir	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	–	76 RS
TALES OF MONSTER PATH	Namco	PC Engine	Arcade	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	76 RS
TANGLED TALES	Origin System	Apple II	Aventure/rôle	17	★★★★★	★★★★	–	E	76 SOSH
TANGLED TALES	Origin System	PC	Idem	15	★★★★★	★★★	–	D	78 SOSC
TANK	Mirrorsoft	PC EGA	Stratégie/action	17	★★★★	★★★	★★★	D	78 HIT
TASKMAKER	Xor	Macintosh	Aventure/rôle	10	★★	★★	★★★	C	79 SOS
TELLER (THE)	Ubi Soft	Atari ST	Réflexion et action/réflexe	15	★★★★	★★★★	★★★★	B	76 RS
TENNIS	Nintendo	Game Boy	Sport : tennis	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	81 RS
TENNIS ACE	Sega	Sega 8 bits	Sport : tennis	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	71 RS
TENNIS CUP	Loriciel	Amiga	Tennis	18	★★★★★	★★★★	★★★★★★	C	77 HI

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
TENNIS CUP	Loriciel	Amstrad CPC	Sport : tennis	17	★★★★	★★★	★★★	B	80 RS
TENNIS CUP	Loriciel	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	79 RS
TENNIS CUP	Loriciel	PC	Idem	14	★★★★★	★★★★	★★★	C	83 CHA
TENNIS CUP II	Loriciel	GX 4000	Tennis	17	★★★★★	★★★★	★★★★★★	C	85S
TERRA COGNITA	Code Masters	Spectrum	Shoot-them-up	7	★★	★★★★	★★★	A	73 GUI
TERRY'S BIG ADVENTURE	Shades	Amiga	Action plates-formes	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	75 GUI
TERRY'S BIG ADVENTURE	Shades	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★	★★★	C	73 RS
TEST DRIVE 2	Accolade	Amstrad CPC	Simulation pilotage auto	14	★★★	★★★	★★★	B	76 GUI
TEST DRIVE 2	Accolade	Macintosh II	Idem	15	★★★★★	★★★	★★★★★	C	82 RS
TEST DRIVE 2	Accolade	Macintosh SE	Idem	12	★★★★★	★★★	★★★★★	C	82 RS
TETRIS	Spectrum Holobyte	Amiga	Réflexion et réflexes	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	64 RS
TETRIS	Nintendo	Game Boy	Idem	19	★★★★	★★★★	★★★★★	B	81 RS
TETRIS	Nintendo	Nintendo 8 bits	Idem	17	★★★	★★★★★	★★★★★	D	83 RS
THANATOS	Encore	Amstrad CPC	Action	12	★★★★	★★★★★	★★★	A	74 GUI
THEXDER	Sierra on Line	Apple II	Shoot-them-up	13	★★★	★★★★★	★	D	76 GUI
THIRD COURIER (THE)	Accolade	Amiga	Aventure	12	★★★★	★★	★★	C	79 SOSC
THIRD COURIER (THE)	Accolade	Atari ST	Idem	13	★★★	★★★	★	C	80 GUI
THRILL TIME	Elite	Amstrad CPC	Action	12	★★★★	★★★★	★★★	B	76 GUI
THRILL TIME	Elite	Atari ST	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★★	C	75 GUI
THRILL TIME	Elite	Commodore 64	Idem	12	★★★	★★★★	★★★	B	73 GUI
THUNDER CHOPPER	Sublogic	PC	Simulation de combat en hélico.	16	★★★★	★★★★	★★	C	69 HIT
THUNDERBIRDS	Grandslam	Amiga	Aventure/action	12	★★★★	★★★★	★★★	C	70 RS
THUNDERCATS	Encore	Amiga	Beat-them-all	15	★★★★★	★★★★	★★★★	A	80 GUI
THUNDERCATS	Encore	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★★	A	80 GUI
THUNDERFORCE II	Sega	Megadrive	Shoot-them-up	12	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	81 GUI
THUNDERFORCE III	Techno Soft	Megadrive	Idem	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	D	81 HIT
THUNDERSTRIKE	Logotron	Amiga	Shoot-them-up 3 D	13	★★★★	★★★	★★★	B	82 RSS
THUNDERSTRIKE	Logotron	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★	★★★★	B	82 RS
THUNDERSTRIKE	Logotron	PC	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★	C	80 HIT
TIE BREAK	Starbyte	Amiga	Sport : tennis vue aérienne	17	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	79 HIT
TIE BREAK	Starbyte	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★	★★★	C	82 CHA
TIGER HELI	Taito	PC Engine	Arcade	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	77 HIT
TIGER ROAD	Capcom	Amiga	Beat-them-up/ échelle	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	66 HIT
TIGER ROAD	Capcom	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	65 RSS
TIGER ROAD	Capcom	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	67 RS
TIGER ROAD	Capcom	Commodore 64	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	65 RS
TIGER ROAD	Victor	PC Engine	Idem	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★	D	78 RS
TIGER ROAD	Capcom	Spectrum	Idem	13	★★★★	★★★★	★★	B	65 RSS
TIME	Empire	Amiga	Aventure icônes	17	★★★★	★★★★	★★	C	75 HIT
TIME	Empire	Atari ST	Idem	17	★★★★	★★★★	★★	C	75 HIT
TIME SCANNER	Activision	Commodore 64	Action flipper	14	★★★★	★★★	★★★	B	70 GUI
TIME SCANNER	Elite	Spectrum	Idem	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	70 GUI
TIME SOLDIER	SNK	Atari ST	Shoot-them-up	14	★★★★	★★★★	★★★	B	80 RS
TITAN	Titus	Amiga	Action : casse-briques	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	65 RSS
TITAN	Titus	Amstrad CPC	Idem	15	★★★	★★★★★	★★★	B	63 HIT
TITAN	Titus	Atari ST	Idem	13	★★★	★★★★★	★★★	C	65 RS
TITAN	Titus	Commodore 64	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★	B	66 RS
TITAN	Titus	Macintosh double face	Idem	10	★★★★★	★★★	★★★★★	E	75 GUI

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
TITAN	Titus	PC CGA EGA	Action : casse-briques	17	★★★★	★★★★★	★★★	B	65 RSS
TITAN	Titus	Spectrum	Idem	14	★★	★★★★★★	★	B	73 RS
TO THE EARTH	Nintendo	Nintendo 8 bits	Tir	13	★★★★	★★★★★	★★★★	D	77 RS
TOM AND THE GHOST	Ubi Soft	Amiga	Arcade aventure	14	★★★★	★★★★	★★★★	C	82 RS
TOM ET JERRY 2	Magic Bytes	Amiga	Action	8	★★★★★	★★★★	★★★★	C	74 RS
TOOBIN	Tengen	Amiga	Action	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	74 RS
TOOBIN	Domark	Amstrad CPC	Idem	12	★★★★	★★★★	★★★	B	75 GUI
TOOBIN	Tengen	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★	C	74 RSS
TOWER OF BABEL	Rainbird	Amiga	Stratégie	19	★★★★★	★★★★★★	★	C	80 RS
TOWER OF BABEL	Rainbird	Atari ST	Idem	19	★★★★★★	★★★★★	★	C	76 HIT
TOYOTTES (THE)	Infogrames	Amiga	Action plates-formes labyrinthe	7	★★★★	★★★	★★★	C	79 RS
TOYOTTES (THE)	Infogrames	Atari ST	Idem	7	★★★★	★★★	★★★	B	79 RS
TRACK AND FIELD II	Konami	Nintendo 8 bits	Sport : multi-épreuves	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	80 RS
TRACK SUIT MANAGER	Again Again	Amiga	Stratégie	13	–	–	–	C	70 RS
TREASURE ISLAND DIZZY	Code Masters	Atari ST	Aventure/action	12	★★★★	★★★★	★★★★	A	78 RS
TRESORS DE LA CONJUGAISON	Micro C	Atari ST	Educatif : conjugaison française	15	–	–	–	C	82 KID
TRIAD VOLUME III	Compilation	Amiga	Action compilation	18	–	–	–	D	79 GUI
TRIO	Loriciel	Atari ST	Action	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	80 GUI
TRIPLE BATTLE F1	Human	PC Engine	Course automobile	18	★★★★	★★★★★★	★★★★★★	E	76 HIT
TRIVIAL PURSUIT	Ubi Soft	Amstrad CPC	Réflexion : quiz	13	★★★	★★★	★★★	B	70 GUI
TRIVIAL PURSUIT	Ubi Soft	Atari ST	Idem	13	★★★★	★★★	★★★	B	70 GUI
TRIVIAL PURSUIT	Ubi Soft	PC CGA EGA	Idem	12	★★	★★★	★★★	B	70 GUI
TRIVIAL PURSUIT EDITION NOEL	Domark	Amstrad CPC	Questions/réponses	15	★★★★★	★★	★★★	B	76 GUI
3D POOL	Firebird	Atari ST	Billard 3D	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★	C	69 HIT
TROIS PETITS COCHONS S'AMUSENT	Coktel Vision	Amiga	Educatif : éveil	14	–	–	–	C	75 KID
TROIS PETITS COCHONS S'AMUSENT	Coktel Vision	Atari ST	Idem	14	–	–	–	C	75 KID
TROIS PETITS COCHONS S'AMUSENT	Coktel Vision	PC	Idem	14	–	–	–	C	75 KID
TRUXTON	Sega	Megadrive	Arcade	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	81 RS
TUNNEL OF ARMAGEDON	California Dreams	Apple II GS	Arcade	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	76 RS
TURBO	Microillusion	Amiga	Action, course auto	8	★★★	★★★★	★★★★★	C	71 RS
TURBO CUP II	Loriciel	PC EGA	Sport : course auto	13	★★★★	★★★	★★★	C	80 RS
TURBO OUTRUN	US Gold	Amiga	Arcade, course auto	14	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	74 RS
TURBO OUTRUN	US Gold	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	75 GUI
TURBO ST	Aroface	Atari ST	Utilitaire, blitter	–	–	–	–	D	75 CREA
TURN IT	Tale	Atari ST	Réflexion mahjong	14	★★★★★	–	★★★★	C	83 RS
TURRICAN	Rainbow Arts	Amiga	Action combat	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	79 HIT
TURRICAN	Rainbow Arts	Amstrad CPC	Idem	18	★★★★★	★★★★★★	★★★	B	81 RS
TURRICAN	Rainbow Arts	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	84 RS
TURTLES	Palcom	Nintendo 8 bits	Action plates-formes	16	★★★★	★★★★★	★★★★	D	82 RS
TUSKER	System 3	Amiga	Beat-them-all	10	★★	★★	★★★★	B	82 RS
TUSKER	System 3	Commodore 64	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	75 HIT
TV SPORTS BASKETBALL	Cinemaware	Amiga	Basket-ball	16	★★★★	★★★★★	★★★	C	77 HIT
TV SPORTS FOOTBALL	Mirrosoft	Amiga	Football américain	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	66 RS
TV SPORTS FOOTBALL	Cinemaware	Atari ST	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	73 RS
TV SPORTS FOOTBALL	Mirrosoft	PC	Idem	12	★★★★★	★★★★	★★★	C	75 GUI
TWIN TURBO V8	Code Masters	Spectrum	Action course auto	14	★★★★	★★★★	★★★★	A	73 RS
TWINWORLD	Ubi Soft	Amiga	Action plates-formes	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	85S
TWINWORLD	Ubi Soft	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	74 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
TYPHON	Broderbund	Amiga	Action	18	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	79 RS
TYPO FLASH	Nathan Logiciel	PC	PAO apprentissage	–	–	–	–	D	79 CREA
U.N. SQUADRON	Capcom	Amiga	Arcade	8	★★★★	★★★★	★★★★	C	84 RS
UFO	Sublogic	PC	Simulation soucoupe 3D	17	★★★★	★★★	★★★	D	73 HIT
ULTIMA V	Origin	Atari ST	Jeu de rôle	17	★★★★	★★★	★★★★	D	77 GUI
ULTIMA V	Origin	PC	Idem	18	★★★★★	★★★	–	C	65 SOSC
ULTIMA VI	Origin	PC	Aventure/rôle	19	★★★★★	★★★★	★★★★	C	78 SOSH
ULTIMATE GOLF	Gremlin	Amiga	Sport : golf	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	79 RS
ULTIMATE GOLF	Gremlin	Atari ST	Idem	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	80 GUI
ULTIMATE GOLF	Gremlin	PC	Idem	14	★★★★★	★★★★★	★★★	C	81 GUI
UMS 2	Rainbird	Atari ST	Wargame	15	★★	–	–	C	82 RS
UNREAL	Ordilogic	Amiga	Arcade aventure	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	80 HIT
UNTOUCHABLES (THE)	Ocean	Amiga	Action	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	76 RS
UNTOUCHABLES (THE)	Ocean	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	76 RS
UNTOUCHABLES (THE)	Ocean	Commodore 64	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	75 RS
USA PRO BASKETBALL	Aicom	PC Engine	Simulation sportive	16	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	E	76 RS
VAMPIRE	Code Masters	Spectrum	Action	13	★★★★	★★★★	★★	A	73 RS
VEIGUES	Hudson	PC Engine	Shoot-them-up	5	★★★★	★★★★★	★★★★	D	81 GUI
VENDETTA	System 3	Amstrad CPC	Action	1	★★★	★	–	B	81 GUI
VENUS	Gremlin	Amiga	Shoot-them-up	18	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	81 HIT
VENUS	Gremlin	Atari ST	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	82 RS
VERMINATOR	Rainbird	Atari ST	Action/échelle et stratégie	14	★★★★	★★★	★★★	B	70 RS
VETTE	Mirrorsoft	PC EGA	Course automobile pilotage	17	★★★★★	★★★★★	★★★	C	74 HIT
VIDI AMIGA	Rombo	Amiga	Utilitaire digitalisation vidéo	16	–	–	–	F	75 CREA
VIDI ST	Human Technologies	Atari ST	Digitaliseur vidéo	–	–	–	–	–	70 CREA
VIRUS	Firebird	PC CGA EGA	Action, pilotage et combats 3D aériens	16	★★★★★	★★★★★	★★	B	71 RS
VOLFIEV	Taito	PC Engine	Arcade	14	★★★	★★★★	★★★★	E	77 RS
VOLLEY SIMULATOR	Time Warp	Atari ST	Sport : volley-ball	11	★★★	★★★★	★★★	C	73 RS
VOYAGEURS DU TEMPS, LA MENACE (LES)	Delphine Software	Amiga	Aventure animée	18	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	70 SOSH
VOYAGEURS DU TEMPS, LA MENACE (LES)	Delphine Software	PC (carte son)	Idem	17	★★★★★	★★★	★★★★★	C	82 SOSC
VULCAN	Cases Computer Simulation	Amiga	Wargame	14	★★	–	★★★★	C	70 RS
WALKIRY	Namco	PC Engine	Arcade aventure	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	83 RS
WALL STREET	Magic Byte	Amiga	Simulation boursière	15	★★★★	–	–	C	77 HIT
WALL STREET	Magic Byte	Atari ST	Idem	15	★★★★	–	–	C	77 HIT
WANDERER 3D	Elite	Amiga	Arcade stratégie	14	★★★★	★★★★★	★★★★·	B	82 GUI
WANDERER 3D	Elite	Amstrad CPC	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★	B	68 GUI
WANDERER 3D	Encore	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★	B	82 GUI
WARHEAD	MPH	Amiga	Aventure stratégique spatiale	14	★★★★	★★★	★★★★	B	79 RS
WARHEAD	MPH	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★	★★★★	B	79 RSS
WARP	Grandslam	Amiga	Shoot-them-up	11	★★★	★★★	★★★	B	76 RS
WATARU	Hudson Soft	PC Engine	Plates-formes	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	E	77 RS
WATCH OUT	MBC	Amiga	Action stratégie	15	★★★	★★★★	★★★★★	B	71 RS
WEIRD DREAMS	Rainbird	Amiga	Action aventure	15	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	C	75 RS
WEIRD DREAMS	Firebird	Atari ST	Idem	13	★★★★★	★★★★★★	★★	B	68 HIT
WELLTRIS	Spectrum Holobyte	Amiga	Action réflexion	18	★★★	★★★★	★★★★	C	81 HIT
WELLTRIS	Spectrum Holobyte	Atari ST	Idem	18	★★★	★★★★	★★★★	C	85S
WELLTRIS	Spectrum Holobyte	Macintosh	Idem	17	★★★★	★★★★	★★	C	83 RS
WELLTRIS	Infogrames	PC EGA	Idem	18	★★★★★	★★★★	★★★	C	83 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
WEST PHASER	Loriciel	PC CGA EGA	Action, tir sur cible (pistolet)	17	★★★★★	★★★★	★★★	D	71 HIT
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO	Broderbund	Macintosh	Aventure éducative	13	★★★★★	–	★★	D	81 GUI
WHIP RUSH	Sega	Megadrive	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	D	81 RS
WHITE HEAT	Code Masters	Spectrum	Shoot-them-up	2	★	★★★	★	A	73 GUI
WILD LIFE	New Deal	Amiga	Tir sur cible	7	★★★★	★★★	★★★★★	B	77 RS
WILD LIFE	New Deal	Atari ST	Idem	8	★★★★	★★★	★★★	B	77 RSS
WILD STREETS	Titus	Amiga	Beat-them-all	12	★★★★★	★★★★	★★★★	C	75 RS
WILD STREETS	Titus	Amstrad CPC	Idem	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	77 RS
WILD STREETS	Titus	Atari ST	Idem	11	★★★★★	★★★★	★★★★	C	75 RSS
WINDSURF WILLY	Silmarils	Amiga	Simulation de surf	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 GUI
WINDSURF WILLY	Silmarils	Atari ST	Idem	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	69 RS
WINDSURF WILLY	Silmarils	PC	Idem	13	★★★★★	★★★★★	★★★	C	73 GUI
WINDWALKER	Origin	Atari ST	Aventure action	15	★★★★	★★★★	★★★★	C	77 SOSC
WINDWALKER	Origin	PC	Idem	15	★★★★	★★★★	★★★★	C	77 GUI
WING COMMANDER	Origin	PC	Shoot-them-up 3D/ stratégie	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★	D	83 HIT
WINGS	Cinemaware	Amiga	Simulation action	17	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	82 HIT
WINGS OF FURY	Broderbund	Amstrad CPC	Shoot-them-up	16	★★★★★★	★★★★★	★★★★	B	76 RS
WINGS OF FURY	Broderbund	PC	Idem	8	★★★★	★★★	★★	B	81 GUI
WIPE OUT	Gonzo Games	Amiga	Action	12	★★★	★★★	★★★	B	80 RS
WOLFPACK	Mirrorsoft	PC	Simulation combat marin et sous-marin	18	★★★★★★	★★★★	★★★★★	C	80 HIT
WONDERBOY II	Hudson Soft	PC Engine	Arcade	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	76 RS
WONDERBOY III	Hudson	PC Engine CD ROM	Arcade aventure	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	E	78 RS
WONDERBOY III	Sega	Sega 8 bits	Idem	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	71 HIT
WORDUP	HBM	Atari ST	Traitement de texte	14	–	–	–	F	74 CREA
WORLD BEACH VOLLEY	IGS	PC Engine	Sport : volley-ball	12	★★★★	★★★	★★★★	C	82 RS
WORLD CHAMPIONSHIP	Sega	Megadrive	Sport : football	15	★★★★★	★★★★★	★★★	D	81 RS
WORLD CLASS LEADERBOARD	Access	Macintosh	Sport : golf	15	★★★★★	★★★★	★★★★	D	70 GUI
WORLD COURT	Namco	PC Engine	Simulation sportive	17	★★★★	★★★★★	★★★★	E	76 RS
WORLD CUP SOCCER	Virgin	Atari ST	Sport : football	12	★★★★	★★★★	★	B	81 RS
WORLD GAMES	Epyx	Sega 8 bits	Sport multi-épreuves	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	75 RS
WRESTLEMANIA	Acclaim	Nintendo 8 bits	Sport : catch	13	★★★★	★★★★★	★★★★	D	79 RS
X-OUT	Rainbow Arts	Amiga	Action	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	75 HIT
X-OUT	Rainbow Arts	Atari ST	Idem	11	★★★★	★★★★★	★★★★	C	78 RS
XENOCIDE	Micro Revelations	Apple II GS	Arcade	12	★★★	–	★★★	C	76 GUI
XENOMORPH	Pandora	Atari ST	Aventure 3D icônes	17	★★★★★	★★★★	★★★★	D	79 SOSH
XENON 2	Image Works	Amiga	Shoot-them-up	18	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	C	71 RS
XENOPHOBE	Microstyle	Amiga	Arcade	6	★★★★	★★★★	★★★★	C	75 GUI
XEVIOUS	Nintendo	Nintendo 8 bits	Arcade	5	★★★	★★★★	★★★	D	73 RS
XEVIOUS	Namco	PC Engine	Idem	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	D	82 RS
XYBOTS	Tengen	Amiga	Shoot-them-up	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	69 HITV
XYBOTS	Tengen	Amstrad CPC	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★	B	69 HITV
XYBOTS	Tengen	Atari ST	Idem	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	69 HIT
XYBOTS	Tengen	Commodore 64	Idem	12	★★★	★★★	★★★★	B	69 HITV
YOLANDA	Logotron	Atari ST	Plates-formes	8	★★★★	★★★★★	★★★★	C	82 GUI
YS	Hudson	NEC CD Rom	Aventure action	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	E	82 SOSH
ZOOM	Sega	Megadrive	Action	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	D	82 RS
ZZ IDEE	Human Technologies	Atari ST	Organisation et gestion d'idées	15	–	–	–	E	73 CREA
ZZ MIXIMAGE	Human Technologies	Atari ST	Digitalisation graphique	–	–	–	–	F	73 CREA

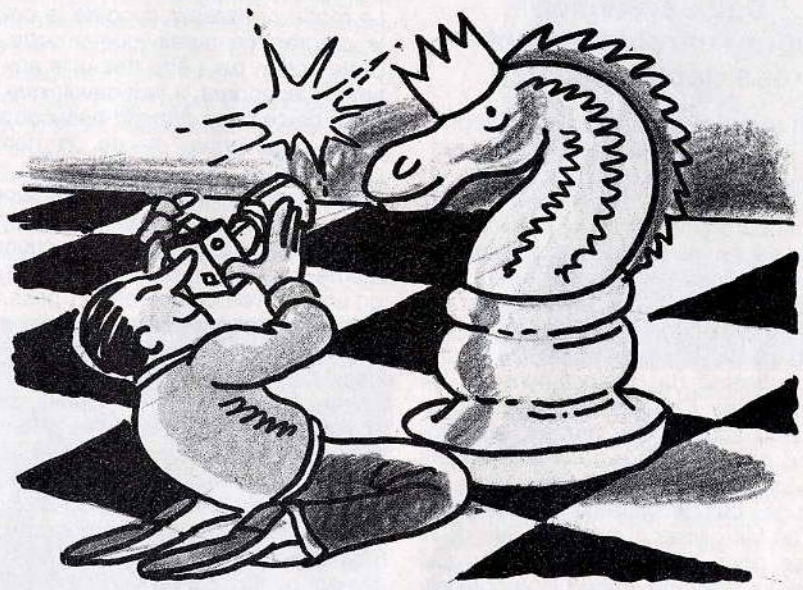
Le succès des échecs

Si les ordinateurs ont réalisé d'immenses progrès dans le domaine des échecs, ils ne peuvent pas encore remplacer le plaisir et les performances que procurent les machines d'échecs proprement dites. Jacques Harbonn a sélectionné les meilleurs plateaux à des coûts raisonnables. Il vous dit tout ce qu'il faut savoir avant d'acheter un jeu d'échecs électronique et vous aide à mieux choisir votre futur partenaire.

Jusqu'a ces derniers mois, les logiciels d'échecs sur micro-ordinateur ne pouvaient guère rivaliser avec les machines d'échecs dédiées, aux programmes nettement plus performants. Mais aujourd'hui, les choses ont changé avec la sortie sur *Atari ST, Amiga* et *PC* de *Chess Champion*, dont les performances ELO (force du programme) se situent au même niveau que les bonnes machines à prix raisonnable.

On peut donc se poser la question : « Est-il toujours judicieux de se tourner vers un ordinateur d'échecs ? » La réponse est en fait un peu normande.

Si vous possédez un *ST*, un *Amiga* ou un *PC*, que vous ne comptez pas jouer aux échecs hors de votre domicile et que la représentation écran vous suffit (la meilleure vue 3D est loin d'être aussi claire qu'un vrai plateau de jeu), un ordinateur d'échecs ne s'impose pas. Dans tous les autres cas, en revanche, il se montre irremplaçable. Les six marques du marché proposent un choix de près de quarante machines, sans compter les nombreux échiquiers de poche et les différentes sous-marques de distribution occasionnelle.



Il est important de connaître un certain nombre de points pour ne pas se tromper au moment du choix. Tout d'abord, contrairement à une idée fort répandue, la force d'un programme n'est absolument pas superposable au nombre de niveaux de jeux proposés. L'estimation ELO de la machine est beaucoup plus fiable, bien qu'elle ne soit pas toujours indiquée. Toutefois, l'ELO américain (le plus souvent utilisé) gratifie la machine d'une centaine de points supplémentaires par rapport à l'ELO français, les fabricants ayant aussi tendance à se montrer optimistes. Une décote de 150 à 200 points sur l'ELO américain vous rapprochera plus de la réalité. A titre de comparaison, l'ELO moyen des joueurs de clubs français se situe à 1 750, le joueur occasionnel est lui dans les 1 400, une différence de 100 points ELO entre deux adversaires étant considérée comme difficilement surmontable. Ces ELO sont calculés en mode tournoi classique (quarante coups en deux heures puis vingt coups à l'heure), les performances étant inférieures en parties rapides, les plus prisées des joueurs en général. Un autre point important à considérer est votre progression probable au cours du temps, alors que votre adversaire informatique se montre particulièrement statique. Tous ces facteurs font que vous devrez choisir une machine se situant entre 200 et 300 points ELO de plus que vous. Une machine trop faible vous ferait vite regretter votre achat et une machine trop forte ne vous laisserait aucune possibilité de la battre.

Si l'éventail des niveaux ne peut permettre de juger de la force du programme, il contribue en revanche à une certaine variété de jeu. Il existe ainsi plusieurs types de niveaux : temps de réflexion moyen par coup, réflexion jusqu'à une profondeur donnée de recherche (ce qui peut amener le programme à réflechir de longues minutes, voire des heures, dès que l'on dépasse quelques coups), mode tournoi classique (tant de coups en tant de minutes) ou moderne (temps pour l'ensemble de la partie), mode temps égal où le programme tente de calquer son temps de réflexion sur le vôtre. Les amateurs de problèmes disposent presque toujours de deux modes supplémentaires : recherche infinie où le programme calculera jusqu'à ce qu'on le force à jouer ou qu'il ait trouvé une séquence de mat, et recherche de mat

en un nombre donné de coups avec proposition éventuelle de solutions multiples. Il faut aussi prendre en compte la taille de l'échiquier, qui doit être suffisante pour que l'on distingue parfaitement les pièces sans fatigue. Cela amène donc à bannir d'emblée les échiquiers de poche qui ne permettent pas une bonne vision du jeu et ne sont souvent dotés que de programmes très bas de gamme.
Le système d'enregistrement des déplacements a une grande importance dans le confort de jeu. Deux méthodes principales se partagent le marché. Pour le système semi-sensitif, il faut appuyer sur la case de départ puis sur la case d'arrivée de la pièce concernée. Le système est maintenant bien au point et ne nécessite qu'un appui raisonnable. L'ordinateur répond en allumant des diodes.

Deux systèmes pour l'enregistrement des déplacements

Sur les appareils les plus économiques, il n'existe que deux rangées de diodes horizontales et verticales, correspondant aux coordonnées de la pièce. Si le système est moins pratique, il reste parfaitement lisible, d'autant que les erreurs d'interprétation sont refusées. Le mieux est cependant d'avoir directement une diode par case, la lecture étant directe.
L'autre système de déplacement est dit auto-répondeur. Chaque pièce est pourvue d'un petit aimant qui permet au programme de reconnaître automatiquement ses déplacements. Toutefois, dans la plupart des cas, le système peut se planter si l'on fait glisser la pièce au lieu de la soulever pour la placer à sa nouvelle position. La machine répond là encore par un système de diode, le plus souvent une diode par case.
Le mode d'alimentation a son importance aussi, en particulier si vous projetez d'emporter votre ordinateur d'échecs pour vos vacances en camping. Les machines actuelles, grâce à la large utilisation de composants CMOS de faible consommation, ont une excellente autonomie avec un jeu de piles alcalines (plusieurs centaines d'heures en général). Toutefois, prévoyez quand même un adaptateur secteur pour jouer chez vous. La plupart des machines disposent de la sauvegarde de la dernière position ou même de l'ensemble de la partie pour les plus puissantes.

Retour arrière : un minimum de 8 demi-coups est indispensable

Cette sauvegarde dure longtemps et vous pourrez ainsi reprendre une partie même après un arrêt de plusieurs mois.
Un certain nombre d'options complémentaires complètent les choix de base. Le mode professeur suggère le coup que le programme aurait joué à votre place. Cette option peut être très utile aux débutants. Cependant, il faut savoir que la justesse de ce coup dépend beaucoup du niveau sélectionné et de la force du programme.
Toujours pour les débutants, certaines machines rappellent l'ensemble des déplacements légaux d'une pièce sélectionnée ou même sont en mesure de vous signaler qu'une de vos pièces est en prise. Le retour arrière permet de revenir sur un coup malheureux. Il existe de grandes disparités dans ce domaine en fonction des machines, certaines ne permettant que quelques demi-coups et d'autres offrant le retour complet jusqu'au début de la partie, ce qui autorise d'ailleurs de la rejouer à des fins d'analyse. Disons qu'un minimum de huit demi-coups est indispensable, de manière à pouvoir revenir sur le coup réellement générateur de l'erreur. Il est important de vérifier aussi que les pièces capturées sont rappelées dans cette reprise pour éviter toute méprise.
La présence d'un écran LCD ouvre un champ d'action nouveau : pendules pour les deux camps (avec seulement temps total ou également temps intermédiaires), visualisation de la ligne de recherche du programme (séquence des coups prévus, profondeur de la recherche, nombre de nœuds envisagés) et évaluation des positions (le plus souvent en fraction de pion).
Passons maintenant à l'analyse des programmes eux-mêmes. Le jeu d'échecs se décompose en trois phases : ouverture, milieu de partie et finale. La bibliothèque d'ouvertures permet au programme de jouer des coups préprogrammés, plus sûrs et qui lui font gagner du temps. Plus elle est vaste, plus les programmes pourront aborder sainement le milieu de partie et plus les parties seront variées.
Le milieu de partie comprend deux aspects complémentaires. L'analyse tactique recherche les combinaisons qui amèneront un gain matériel.

La présence d'un écran LCD ouvre un nouveau champ d'action

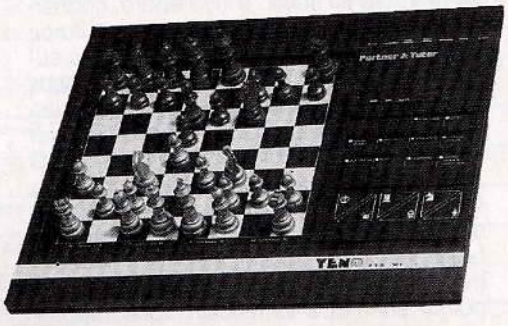
C'est dans ce domaine que les ordinateurs d'échecs sont les plus forts. L'analyse stratégique, pour sa part, tente d'asseoir une position forte qui devrait se révéler gagnante. Les machines sont souvent d'une grande faiblesse dans ce domaine. En finale, il faut savoir concrétiser son avantage par un mat rapide. Rares sont les programmes capables de résoudre le difficile mat du roi adverse avec roi, fou et cavalier.

Voyons maintenant une sélection des principales machines en fonction des différents niveaux de jeu. Nous avons limité cette sélection aux machines dont le prix ne dépasse pas 5 000 F. On y trouve déjà un vaste choix. De plus, il faut savoir que les programmes des machines les plus chères (20 000 F et plus) sont adaptés après quelques mois sur des machines de coût bien plus raisonnable.

Joueurs débutants et occasionnels

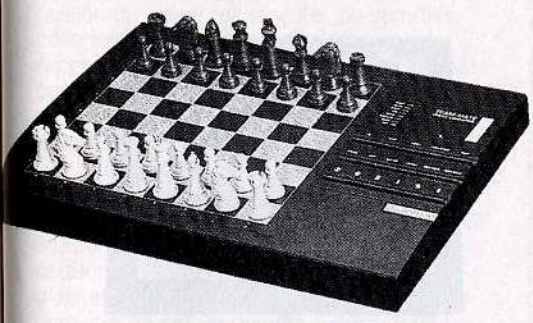
- **Yeno 416 XL**

Cet appareil doté d'un plateau semi-sensitif est d'aspect agréable. Je n'en dirais pas autant des pièces en plastique maléable qui jurent un peu avec le reste. Le *416 XL* offre certaines facilités supplémentaires pour l'apprentissage des échecs. Un volumineux manuel explique pas à pas les règles et les principales stratégies à connaître, grâce à 320 exercices commentés. Ces exercices sont aussi mis en mémoire dans la machine. Le joueur dispose de deux essais pour trouver le bon déplacement, après quoi le programme reprend la main pour fournir la solution. Le score que vous obtiendrez à différents exercices permettra d'estimer votre ELO. Le *416 XL* est aussi un ordinateur d'échecs classique. Il offre la mémorisation de la dernière position et le retour arrière sur dix demi-coups (mais sans rappel des pièces capturées malheureusement). Le mode professeur est très complet. En effet, outre les propositions de déplacement, le programme vous signale si vous êtes en menace de mat ou si l'une de vos pièces est en prise. Il va même jusqu'à vous révéler vos fautes graves. L'éventail des niveaux de jeu est vaste (64) avec de nombreux niveaux dédiés aux joueurs débutants ou faibles. La bibliothèque d'ouvertures est de faible im-



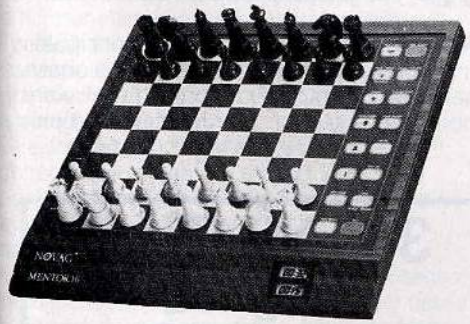
portance (2 000 positions avec des lignes peu étendues) mais permet cependant de varier suffisamment le jeu. En milieu de partie, le *416 XL* révèle un jeu très agressif (voire trop car il échange à tout va) mais est à même de mettre en place de bonnes combinaisons. Son jeu positionnel n'est en revanche qu'embryonnaire. Les finales sont correctes, ce qui n'est déjà pas si mal.

- **Team-mate** (Kasparov)



Echiquier semi-sensitif de design moderne, il offre une mise en mémoire de la dernière position pendant deux ans avec de bonnes piles alcalines. Le retour arrière est limité à huit demi-coups, ce qui est tout juste suffisant. 17 niveaux de jeu sont proposés, couvrant les domaines du tournoi et de l'entraînement. Le mode professeur est assez complet. Il signale les erreurs tactiques et les menaces de prises. L'analyse des réponses à 64 problèmes permet au programme d'évaluer votre force. Le *Teammate* offre en outre l'évaluation des positions (de manière un peu grossière) et la possibilité de connaître le prochain coup envisagé par le programme. La bibliothèque d'ouvertures, riche de 5 000 positions, est assez variée, cependant le programme est incapable de reconnaître les transpositions en ouverture qui le feront alors sortir prématurément de sa bibliothèque. En milieu de partie, son sens tactique est correct, mais il révèle de grandes lacunes stratégiques. Les finales sont sans grand génie.

- **Mentor** (Novag)

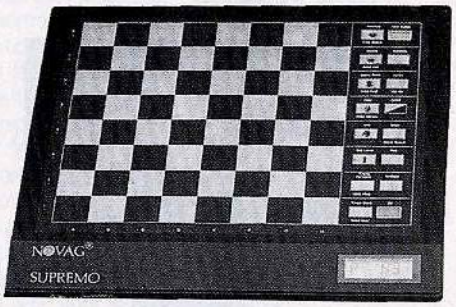


Il s'agit d'un échiquier semi-sensitif d'aspect très classique. La mémorisation de la dernière position est assurée par les piles. Le retour arrière autorise une reprise de dix demi-coups, sans rappel des pièces capturées, malheureusement. Le programme offre un mode professeur classique et la possibilité de rentrer une ouverture manuellement. Les 48 niveaux offerts couvrent bien les domaines de l'entraînement, du tournoi, du blitz et de l'analyse de problèmes. La bibliothèque d'ouvertures est riche de 5 000 positions mais les transpositions en ouverture ne sont pas reconnues. En milieu de partie, le programme est à même d'élaborer d'habiles combinaisons mais peut aussi commettre de grosses fautes stratégiques. En finale, ses connaissances sont limitées aux règles de base.

Joueurs moyens et bons

- **Supremo** (Novag)

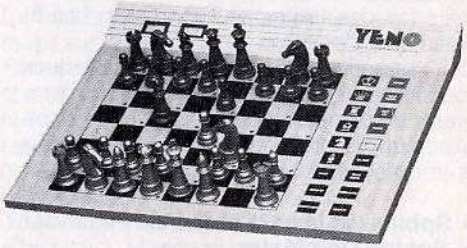
C'est un échiquier semi-sensitif de design agréable. Il dispose de la mise en mémoire de la dernière position et peut se connecter à une imprimante dédiée. Le retour arrière n'est quasiment pas limité (62 coups) et s'accompagne du rappel des pièces capturées. L'écran LCD informe des temps pour chaque camp, de la ligne de recherche et de l'évaluation des positions. Les 48 niveaux de jeu proposent un éventail complet de parties de tout style.
La bibliothèque d'ouvertures comprend 15 000 positions, avec des lignes clas-



siques et modernes, mais pas la reconnaissance des transpositions. En milieu de partie, le programme est capable de belles combinaisons mais n'est pas un bon stratège. Les finales sont correctes.

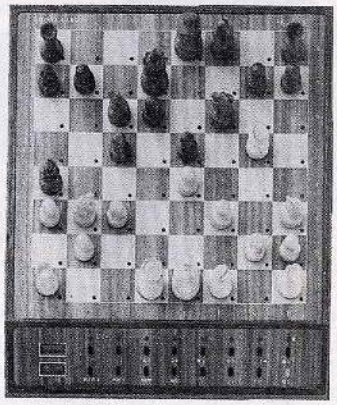
- **Yeno 532 XL**

Il s'agit d'un échiquier semi-sensitif disposant d'une diode par case. La mise en mémoire de la dernière position est assurée même sans pile. Les 30 niveaux couvrent le mode tournoi et le mode profondeur d'analyse. Grâce à ses deux écrans LCD, il est en mesure d'afficher les temps partiels et totaux pour chaque camp, la variante principale, la profondeur d'analyse, le meilleur coup trouvé, l'évaluation des positions et le comptage des coups. Le retour arrière non limité s'accompagne du rappel des pièces capturées et d'une option pour rejouer directement la partie depuis le début. La bibliothèque est d'importance moyenne (3 000 positions) mais les transpositions sont reconnues. En milieu de partie, le programme est très agressif et capable de superbes combinaisons. En revanche, son jeu stratégique est médiocre. En finale, il maîtrise correctement la règle du



carré et l'opposition mais se révèle incapable de sacrifier une pièce pour aller à promotion.

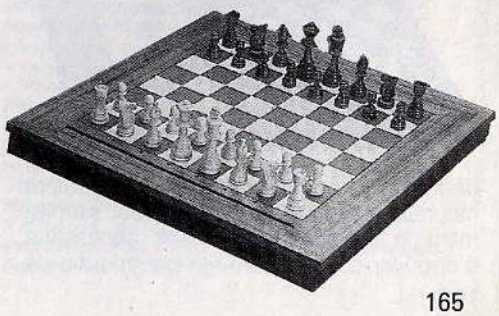
- **Monte-Carlo** (Hegener & Glaser)



Voici un bel échiquier auto-répondeur en bois. Ses deux écrans lui permettent d'afficher pendules, évaluations des positions, ligne de recherche, etc. Le retour arrière non limité rappelle les pièces capturées et offre une option complémentaire pour rejouer les coups repris. Ses 32 niveaux lui permettent de s'adapter à diverses situations : entraînement, tournoi, et blitz. La bibliothèque d'ouvertures comprend plus de 500 lignes variées, à la fois classiques et modernes. En milieu de partie, il se montre moins agressif et moins bon tacticien que ses concurrents mais en revanche il pratique un meilleur jeu positionnel. Les finales sont de niveau correct.

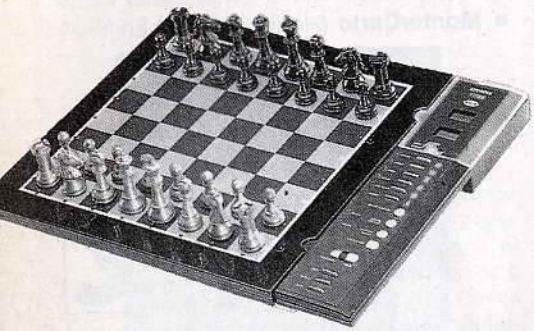
- **Galileo** (Kasparov)

C'est un échiquier en bois auto-répondeur de grande taille. Le retour arrière s'effectue sans limitation mais sans rappel des pièces capturées. Il peut garder de nombreuses parties en mémoire. Ses 32 ni-



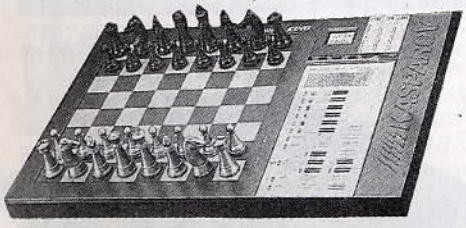
veaux couvrent les tournois, les blitz et les mats jusqu'en vingt coups. La bibliothèque ne comprend que 5 000 positions et les transpositions ne sont pas reconnues. En milieu de partie, il pratique un jeu agressif mais fait des fautes positionnelles. Les finales sont correctes.
Cet appareil peut être complété de deux modules qui améliorent la force du programme, étendent considérablement la bibliothèque, élargissent le choix de niveaux et le dotent d'un écran LCD.

• **Sphinx Galaxy, Sphinx Commander** et **Sphinx Dominator**
Voilà trois versions du même programme en échiquier semi-sensitif ou auto-répondeur. L'écran LCD permet la visualisation



des pendules et indique le nombre de coups joués, l'évaluation des positions, la profondeur et la ligne de recherche. Le retour arrière n'est pas limité et rappelle les pièces capturées. Les 56 niveaux couvrent les domaines de l'entraînement, du tournoi, du blitz et du mode profondeur de recherche. La bibliothèque de 8 000 positions comprend 1 200 lignes classiques et modernes et peut être complétée de 1 000 positions supplémentaires. En milieu de partie, le programme est bon tacticien et a quelques rudiments stratégiques. Les finales sont correctes.

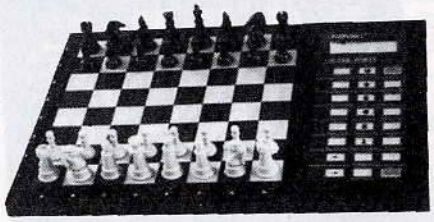
• **Turbo King** (Kasparov)
Echiquier semi-sensitif de taille moyenne, il offre la mémorisation de l'ensemble de la partie pendant deux ans. L'afficheur LCD fournit de nombreux renseignements : pendules pour chaque camp, profondeur de la recherche, variante principale, nombre de positions examinées, évaluation des positions. Le retour arrière non limité (jusqu'au

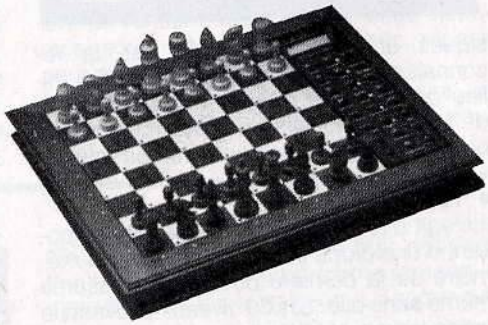


début de la partie) s'effectue de manière naturelle (il suffit de reprendre tout simplement le coup sans qu'il soit nécessaire d'appuyer au préalable sur une touche de fonction) avec rappel des pièces capturées. En conjonction avec le mode analyse, il permet aussi de faire rejouer la partie directement depuis le début. Les 64 niveaux proposés offrent un éventail complet de parties de blitz, d'entraînement, de tournoi, de niveaux spéciaux pour débutants, et bien d'autres.
La bibliothèque d'ouvertures comprend 100 000 positions et contient des lignes variées classiques et modernes s'étendant suffisamment loin. Cette vaste bibliothèque peut encore être complétée de 4 500 positions supplémentaires programmables. De plus, les transpositions en ouverture sont reconnues. En milieu de partie, il élabore de redoutables combinaisons et est à même d'effectuer de profondes recherches de mat. Il est doté en outre de quelques rudiments de stratégie. En finale, il maîtrise bien la règle du carré et de l'opposition et n'hésite pas à faire un sacrifice pour aller à promotion. Le module de finale complémentaire améliore encore cette phase de jeu.

Très bons joueurs

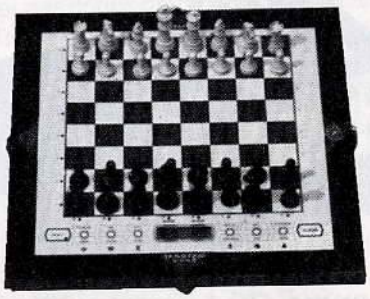
• **Super Forte** et **Super Expert** (Novag)
Ces deux échiquiers sont dotés de programmes équivalents. Le premier est semi-sensitif tandis que le second est auto-répondeur. L'écran LCD fournit différentes in-





formations : pendule, évaluation des positions, nombre de coups joués et de positions examinées lors de la recherche, visualisation de la ligne principale, etc. Le retour arrière non limité rappelle les pièces capturées. Les 64 niveaux de jeu offrent un assortiment complet de parties variées. Les problémistes ne sont pas oubliés avec la possibilité de recherche de mat jusqu'en 14 coups. La bibliothèque d'ouverture de 32 000 positions est constituée de lignes assez longues, classiques, modernes et hypermodernes. En milieu de partie, il révèle un jeu très agressif basé sur de stupéfiantes combinaisons mais son jeu stratégique est plus défaillant. Les finales sont d'un bon niveau.

• **Mach III Designer** (Fidelity), **Elite**
Sous un échiquier semi-sensitif un peu quelconque, se cache *Mach III*, un programme de grande force. La présentation *Elite* (échiquier en bois auto-répondeur) est





beaucoup plus belle. Ces machines offrent toutes les facilités habituelles : le retour arrière complet, la présence d'un écran LCD pour voir les pendules, la ligne de recherche, l'évaluation des positions, etc. La mention 2 265 présente sur l'appareil correspond à la cotation ELO américaine, l'ELO français n'étant lui « que » de 2 050 points, ce qui est déjà loin d'être négligeable. La bibliothèque est riche et couvre les ouvertures classiques et modernes. En milieu de partie, il effectue de redoutables combinaisons et possède quelques bases de raisonnement stratégique. Les finales sont d'un bon niveau.

Après ce tour d'horizon des principales machines, il ne vous reste plus qu'à analyser vos désirs et le contenu de votre bourse.

Jacques Harbonn

36 15 TILT
Gagnez une NEC et son CD ROM !

Atari ST

Inutile de chercher à le cacher : l'*Atari ST* fait partie de mes machines préférées et cela pour de multiples raisons. Côté hard, le *STE* est bien placé avec son 68000 cadencé à 8 MHz, le même que sur *Mac* ou sur *Amiga* pour les ordinateurs et sur *Megadrive* ou *Neo-Geo* pour les consoles. Un ordinateur évolué se doit aussi de soulager le processeur central d'une partie de ses tâches grâce à une série de coprocesseurs. L'*Atari ST* en fait un large usage, que ce soit pour la gestion du clavier, de la vidéo, du son, des périphériques ou des accès mémoire.
Au niveau du graphisme, les trois résolutions proposées couvrent la plupart des besoins courants. La palette étendue à 4 096 couleurs des *STE* commence à être mise à profit par un bon nombre de logiciels de dessin et même par certains jeux. Les *Mega ST*, quant à eux, ne disposent que de l'ancienne palette de 512 couleurs. La possibilité de disposer de 16 couleurs en basse résolution permet déjà d'obtenir de bonnes images, bien que, en ce domaine, l'*Amiga* se montre supérieur, tout comme le mode VGA des *PC* et les consoles 16 bits. Le choix d'un moniteur spécial pour la haute résolution monochrome est un peu contraignant. En contrepartie les moniteurs monochromes *Atari* sont de grande qualité.
Côté son, les choses sont très différentes selon que l'on envisage le son interne ou le son MIDI. Disons-le tout de suite : le processeur son Yamaha du *ST* est indigne de cette machine. Ses capacités sont limitées et le rendu très « synthétique », au mauvais sens du terme. L'écart est ici important avec l'*Amiga* et plus encore l'*Apple II GS* et les consoles 16 bits. Pour les sons digitalisés en revanche, le *STE* est excellent grâce à son nouveau processeur complémentaire qui autorise la restitution d'échantillons sonores sous DMA. La possibilité de raccord sur une chaîne hi-fi grâce aux prises Cinch des *STE* renforce cette qualité. En ce qui concerne la musique sous MIDI, la présence des ports MIDI en standard a favorisé la naissance d'une flopée de logiciels de MAO d'excellent niveau et à des prix raisonnables.
Le système d'exploitation a bien sûr son importance. Les changements successifs de TOS ont fait couler beaucoup d'encre et ont été responsables des incompatibilités d'humeur entre logiciels et nouvelles ROM. Toutefois tous les logiciels récents fonctionnent parfaitement sur *STE*. Le GEM apporte un grand confort d'utilisation. Le TOS 1.6 du STE a corrigé un grand nombre de défauts des versions précédentes et est désormais correctement débogué. Le blitter intégré accélère grandement toutes les opérations de manipulation de fenêtres. L'un des autres apports importants du *STE* est la grande facilité d'extension mémoire, du fait de l'usage de barrettes SIMM. En revanche le clavier des *STE* reste de médiocre qualité, seuls les *Mega ST* offrant un clavier au toucher professionnel.
Le *STE* dispose en standard de nombreuses interfaces : port second lecteur de disquettes, interface DMA pour connecter disque dur ou imprimante laser, interfaces série et parallèle,

Le* ST *est une machine puissante et moderne. C'est l'ordinateur idéal pour celui qui veut jouer mais aussi faire de la musique, de la PAO, du traitement de texte, de la programmation, etc. Sa logithèque abondante et de grande qualité lui permet aujourd'hui de lutter pied à pied avec ses concurrents qui ont pour noms* Amiga, compatibles PC *et ...* Macintosh *!

prises joystick et souris (très mal placées malheureusement), complétées de deux nouvelles prises pour joysticks supplémentaires et crayon optique, port cartouche et prises MIDI et sorties son stéréo dont nous avons déjà parlé. Les *Mega ST* sont privés de ces sorties son et des prises joystick complémentaires mais disposent en revanche d'un bus complet et d'une horloge permanente. Tous deux sont dotés d'une souris et d'un lecteur de disquettes intégré double face, d'une capacité de 720 Ko formaté (format IBM pour le *STE*).

Une machine à son aise dans tous les domaines

De nombreux autres périphériques et extensions hard sont proposés. Pour les mémoires de masse, on a le choix entre les disques durs DMA (ACSI) Atari ou compatibles et les disques durs SCSI qui nécessitent une carte d'interface. Les grands écrans sont disponibles, les digitaliseurs sonores abondent et les digitaliseurs vidéo sont assez performants et peu chers. Certaines nouveautés, comme la carte Chili aux impressionnantes capacités graphiques, ouvrent la porte du domaine très fermé du Desktop Vidéo. Les émulateurs *PC XT, PC AT* et *Mac* sont légion.
Pour ce qui est des logiciels, le *ST* est à son aise dans tous les domaines. Dans le domaine du jeu ; la gamme offerte est particulièrement vaste, que ce soit au niveau des jeux d'action, de réflexion, d'aventure, de rôle, de simulation... Même si les versions *Amiga* de ces logiciels sont parfois un peu meilleures, les versions *ST* sont souvent excellentes. Les applications sérieuses ne sont pas en reste. Les éducatifs sont nombreux et variés. Cette année a vu fleurir un grand nombre de logiciels d'aide au dessin monochrome ou couleur ; citons la remarquable adaptation de *Deluxe Paint* et l'étonnant *Arabesque* qui combine dessin bitmap et vectoriel, sans oublier *Dali Pro* ou *Canvas*. Le domaine des traitements d'images en vue d'impression est bien couvert lui aussi avec des programmes de la qualité d'*Image Partner* ou de *Retouche*.
L'animation est un peu en retrait, tout au moins sur le plan des nouveautés (*Deluxe Paint* seulement), mais *Cyberpaint* pour la 2D et toute la gamme *Cyber Studio* pour le dessin et l'animation 3D sont encore très performants.
La programmation est reine sur *ST* et il faut être bien difficile pour ne pas trouver son bonheur au milieu des nombreux basic (*GFA 3.5, Omikron, Stos, Basic 1000D*), assembleurs (*DevPack 2, Metacomco* ou *GFA*), C, Pascal, Modula 2 et autres. Les logiciels de musique MIDI sont toujours plus performants et plus variés et, là encore, le choix est très vaste tant au niveau des possibilités que du prix.
Les traitements de texte ont fait un grand pas en avant cette année avec deux produits phares : *Calligrapher Pro* et surtout *Le Rédacteur 3*, véritable usine à gaz, plus performant sur certains points que les logiciels vedette des *PC* et *Mac*. La PAO est tout à fait envisageable sur *ST* grâce à *Calamus* et à *Publishing Partner Master*, même si le *Mac* et les *PC* haut de gamme conservent encore leur avance dans ce domaine. La gestion de base de données et les tableurs sont présents à l'appel, en restant toutefois moins performants que leurs homologues sur *Mac* et *PC*.
Encore un mot pour parler du *TT*, le petit dernier de chez Atari : processeur 68030 (32 bits) cadencé à 32 MHz avec mémoire cache, nouveaux modes graphiques, nouveau TOS très performant et bientôt ouverture sur Unix par une interface conviviale, interface SCSI en standard, bus d'extension VME, interface réseau, 8 Mo de RAM extensibles à 26. Son prix raisonnable et ses capacités le positionnent en concurrent direct des *PC 836, Mac II* et autres *Amiga 3000*. De plus, il reste compatible avec la grande majorité des programmes respectant les directives Atari (progiciels surtout).
En conclusion, si d'autres ordinateurs sont capables de prestations supérieures dans certains domaines, l'*Atari STE* est à mon sens le plus polyvalent (pour un prix raisonnable) au niveau des performances et de la gamme de logiciels.

Jacques Harbonn

J'AIME :
- la logithèque « universelle »
- la richesse des ports d'extension
- la facilité d'extension mémoire des STE

JE N'AIME PAS :
- le processeur son déplorable du ST
- le clavier mou des STE
- l'emplacement des prises joystick et souris

FICHE TECHNIQUE
Origine : *USA*
Connexion moniteur : *Péritel (couleur) ou spécifique (monochrome)*
Microprocesseur : *68 000 cadencé à 8 MHz*
ROM : *256 Ko*
RAM : *512 Ko à 4 Mo, selon le modèle*
Interface graphique : *GEM*
Modes graphiques :
– basse : 320 × 200 en 16 couleurs
– moyenne : 640 × 200 en 4 couleurs
– haute : 640 × 400 en monochrome
Palettes :
512 couleurs pour les Mega, 4 096 pour les STE
Son : *3 voies + bruit ; processeur son DMA complémentaire pour les sons digitalisés (en stéréo) sur* STE
Mémoire de masse : *lecteur de disquette 3,25 pouces, double face (format IBM pour le* STE)
Prix : *environ de 3 300 F à 14 000 F selon le modèle*
Importateur : *Atari France*

Amiga

L'*Amiga* est avec l'*Atari ST* le seul ordinateur puissant à moins de 3 500 francs. Il dispose comme processeur d'un 68000, cadencé à un peu plus de 7 MHz. Ce 16-32 bits est un des grands ténors du marché, on le retrouve d'ailleurs sur *ST, Mac* et les consoles les plus prestigieuses : *Megadrive* et *Neo-Geo*. Rien à voir avec le processeur poussif des *PC* d'entrée de gamme. Ce 68000 est soutenu par une série de coprocesseurs très puissants (Denise, Agnus, Paula) qui le soulagent de toutes les tâches subalternes.
L'*Amiga* est vraiment très bien doté au niveau des capacités graphiques. En mode overscan haute résolution, on accède à la résolution impressionnante de 768 × 580 pixels. Et tout cela avec une débauche de couleurs : de 32 en mode normal à 4 096 en mode HAM avec conflit de proximité. Seuls la *Neo-Geo* et le *Mac II* peuvent se targuer de capacités réellement supérieures... En contrepartie, la haute résolution s'accompagne d'un clignotement assez désagréable de l'écran, à moins de disposer d'une carte Flicker-Fixer et d'un moniteur multisynchro, ce qui grève lourdement le budget.

Richesse du son, mémoire extensible...

En ce qui concerne l'animation, l'*Amiga* dispose depuis toujours de l'équivalent du blitter des *Atari STE* (le coprocesseur qui accélère les transferts de blocs, très utile pour l'animation). Bien programmé, il permet d'obtenir de superbes scrollings différentiels.
Côté son, on retrouve la même richesse : quatre voies en stéréo et surtout un coprocesseur de qualité qui offre de multiples possibilités et un son d'une grande pureté. Rien à voir avec le désolant processeur Yamaha du *ST* ou le bip poussif des *PC*. J'entends une voix qui dit : « Et l'Apple II GS avec ses 16 voies ? » Oui, c'est vrai, mais ce ne sont pas les trois douzaines de *GS* présents en France qui risquent de porter ombrage à l'*Amiga* bien implanté. En revanche, les consoles 16 bits sont des concurrentes plus sérieuses dans ce domaine.
Le système d'exploitation de l'*Amiga* a ses bons et ses mauvais côtés. Le fait qu'il soit sur disquette évite les mésaventures rencontrées sur *Atari* lors des changements successifs de ROM. Le Workbench avec son fonctionnement multitâche, ses icônes variées, ses menus déroulants et en cascade, sa souris et ses fenêtres multiples est bien plus convivial que les commandes MS-DOS. Mais il n'est pas exempt de défauts : absence de tri, de case d'ouverture maximale, et surtout obligation de repasser sous CLI (interpréteur de commandes à la manière du MS-DOS) pour certaines opérations. Tous ces défauts sont corrigés sur le Workbench 2.0 de l'*Amiga 3000*, qui ne devrait pas être trop difficile à adapter aux 500.
Le clavier est d'excellente qualité. La mémoire de masse est constituée d'un lecteur intégré de 3,25 pouces double face, d'une capacité de 880 Ko.

Le match* Amiga-ST *est vraiment passé de mode. Avec raison ! Si les deux machines conservent leurs avantages et défauts, elles sont toutes deux de mieux en mieux pourvues en logiciels de tous poils, Jacques Harbonn, qui fut – et reste – un inconditionnel du* ST, *s'est également offert un* Amiga *et a tout de suite été enthousiasmé par la machine. Voici ce qu'il en pense...

Cette grande capacité s'est malheureusement faite au détriment de la vitesse de lecture. Cette lenteur n'est d'ailleurs pas due au matériel lui-même mais à la structure des disquettes et au système d'exploitation.
L'*Amiga* offre en standard un certain nombre d'interfaces : lecteur de disquettes externe (jusqu'à quatre au total en comptant celui qui est intégré, les *ST* et *Mac* classiques étant eux limités à deux), interfaces série et parallèle, prises joystick et souris correctement accessibles (pas comme sur *STE* !), prises cinch pour connexion stéréo sur chaîne hi-fi. On dispose en outre de deux connecteurs supplémentaires sur l'*Amiga 500*. Le connecteur d'extension mémoire interne est le plus utilisé car les applications sérieuses demandent un minimum de 1 Mo pour travailler (et souvent plus pour les animations). Il devient possible de gonfler son *Amiga 500* en interne jusqu'à 2 Mo pour un coût raisonnable. Une nouvelle carte, la KCS PC Power Board, qui se connecte toujours sur le port d'extension interne, apporte 512 Ko, horloge et surtout émulateur PC-XT de bonne puissance. On peut augmenter encore la mémoire en ayant recours au connecteur externe (qui fournit tous les signaux contrairement à celui du *ST*) ; jusqu'à 8 Mo pourront être ainsi installés.
L'*Amiga 2000* avec ses multiples connecteurs d'extension élargit d'autant les possibilités de branchements de cartes variés (émulateur *PC-XT, AT* et *Mac*, cartes d'entrées-sorties, contrôle de processus, etc.). Au chapitre des périphériques, les disques durs sont bien représentés, ainsi que les digitaliseurs sonores ou vidéo (dont le remarquable mais coûteux *Superpic*, temps réel et les plus accessibles *Vidi Amiga*, temps réel, ou *Digi-View Gold, HAM*). Les genlocks sont aussi à l'honneur, l'*Amiga* s'étant taillé une place de choix dans le domaine du Desktop Vidéo.

J'AIME :
– les remarquables capacités graphiques
– la qualité du processeur sonore
– le clavier franc

JE N'AIME PAS :
– la lenteur de la gestion disquette
– les lacunes de l'interface graphique
– le manque de logiciels professionnels de bureautique

La logithèque de l'*Amiga* est maintenant bien étoffée et l'année 1990 a beaucoup apporté dans certains domaines professionnels un peu défaillants jusque-là. Le jeu est très bien représenté et toutes les catégories sont abordées : jeux d'action, d'aventure, de réflexion, de rôle, de stratégie/action, de simulation. Les jeux d'action sur *Amiga* sont vraiment superbes avec des graphismes très colorés, une animation d'une fluidité impressionnante et des bandes sonores d'enfer. Ici nul besoin, comme sur *PC*, d'avoir une configuration lourde et coûteuse (il faut un 386 VGA avec carte sonore pour surpasser l'*Amiga* dans ces domaines). L'*Amiga* est sans aucun doute la seule machine à pouvoir concurrencer au moins en partie les consoles 16 bits dans le créneau des jeux d'action (penchez-vous un peu sur *Battle Squadron*...).

Jeux, graphismes, animations, PAO

En outre l'*Amiga* est bien plus qu'une console de jeu. Dans les domaines graphisme et animation, *Deluxe Paint III* et *Photon Paint II* sont absolument remarquables. Si vous ne devenez pas rapidement un Leonard de Vinci, c'est que vraiment vous n'êtes pas doué ! Le Desktop Vidéo est roi lui aussi. Des logiciels comme *Deluxe Video III* permettent des présentations superbes (animées et sonorisées) pour un travail somme toute facile. L'arrivée d'*Excellence 2.0* pour les traitements de texte, de *Publishing Partner Master* pour la PAO et d'excellents et multiples programmes de MAO permet enfin à l'*Amiga* de jouer dans la cour des grands.
En revanche, tableurs et base de données relationnelle sont moins bien représentés. On peut trouver cependant des produits intéressants pour de petits travaux. Un pas vers l'avenir a été franchi avec l'*Amiga 3000* : processeur 68030 (32 bits) avec son coprocesseur 68881 cadencé à 16 ou 25 MHz, Workbench beaucoup plus puissant, très haute résolution (1 280 × 512), 4 connecteurs d'extension 32 bits et 2 connecteurs AT, etc. Il vise le même créneau que le *TT* d'Atari mais son prix apparaît un peu moins compétitif.
En conclusion, l'*Amiga 500* est un excellent ordinateur, particulièrement à l'aise pour le graphisme et l'animation, mais disposant aussi maintenant de bons produits de bureautique.

Jacques Harbonn

FICHE TECHNIQUE
Origine : *USA*
Connection moniteur : *Péritel ou câble spécial pour moniteur Amiga*
Microprocesseur : *68 000 cadencé à un peu plus de 7 MHz*
ROM : *256 Ko*
RAM : *512 Ko à 1 Mo, extensible à 8 Mo*
Interface graphique : *Intuition*
Modes graphiques : *de la basse résolution (320 × 200) à la haute résolution (768 × 580 en mode overscan entrelacé), le tout en 32 couleurs, 64 couleurs (demi-teintes) ou 4 096 couleurs (HAM)*
Palettes : *4 096 couleurs*
Son : *4 voies en stéréo*
Mémoire de masse : *lecteur de disquettes 3,25 pouces double face, au format particulier Amiga*
Prix : *A 500 : 3 500 F ; A 2 000 : 6 000 F environ*
Importateur : *Commodore France*

Macintosh

Le* Macintosh *dans* Tilt *? Hé oui ! Les spectaculaires baisses de prix de la petite merveille d'Apple la mettent désormais à la portée de – presque – toutes les bourses. Mais quelles sont les raisons qui font craquer pour un* Mac *alors qu'un* ST*, un* Amiga *ou même un* PC *vous tendent les bras. Olivier Scamps, un passionné de la première heure, explique pourquoi le* Mac *reste, selon lui, irremplacable.

Révolutionnaire lors de sa sortie, le *Mac* a su évoluer en douceur et reste, aujourd'hui encore, une machine à part. La politique commerciale d'Apple le réservait malheureusement aux entreprises et à quelques riches passionnés.
Avec le regain d'intérêt d'Apple pour les petits budgets, le *Mac* devient accessible à l'amateur de micro loisir.
Mais qu'est-ce qui rend donc cette petite machine unique ? On peut citer, au premier plan, une souplesse d'utilisation sans précédent. Ordinateur qui popularisa la souris et les menus déroulants, le *Mac* reste de loin la machine la plus conviviale. Grâce à son système d'exploitation et à ses routines en ROM, il s'adapte si facilement à l'esprit humain qu'on oublie parfois qu'il s'agit d'un ordinateur. Certes *Windows 3.0* permet aux *PC* de se rapprocher dangereusement du *Mac* mais il reste lent et peu de softs lui ont, pour le moment, été adaptés. En outre, le système 7.0 révolutionnaire (attendu pour janvier) devrait creuser l'écart.
La seconde force de *Macintosh* réside dans son environnement logiciel et périphérique.

De nombreux atouts : le SAV, les prix, la puissance

Grâce à ses capacités, l'enfant chéri d'Apple s'est imposé comme l'ordinateur idéal pour le traitement de texte, la PAO, le graphisme, l'hypermédia et la musique. Il dispose dans ces domaines de logiciels d'une puissance inégalée (*X-Press, Photo Shop, Macromind Director*...). Le *Mac* dispose également de périphériques de très bonne qualité couvrant les besoins les plus courants comme les plus pointus. Apple, c'est également un grand sérieux dans la fabrication et le SAV ainsi que, depuis peu, la possibilité de transférer et de lire des fichiers *PC* grâce au lecteur de disquettes compatible IBM qui équipe désormais l'ensemble de la gamme.
A ces atouts intemporels du *Mac* s'ajoute, depuis octobre, l'attrait du prix. La gamme Apple a en effet subi de profonds réaménagements qui la rendent enfin attractive d'un point de vue financier. En entrée de gamme, on trouve désormais le *Classic*. Ce *SE* recarrossé est une excellente machine pour la plupart des applications dont peuvent avoir besoin les particuliers, les professions libérales ou les commerçants. La version de base, avec lecteur de disquettes, est proposée à 6 500 F environ mais nous vous conseillons plutôt d'opter pour la configuration 2 Mo de RAM et disque dur à près de 10 000 F.
Pour un peu plus cher (environ 16 000 F avec un moniteur couleur 12 pouces), le *Mac II LC* devrait en faire craquer plus d'un. Cette machine, qui s'inspire du *Mac II* originel, présente en effet deux avantages sur le *Classic* : la vitesse et la couleur. En ce qui concerne la vitesse, le 68020 cadencé à 16 MHz permet encore des prodiges en dépit de son âge, il s'agit quand même d'un 32 bits. Quant aux couleurs, le *Mac II LC* en affiche 16 ou 256 parmi 16,7 millions mais l'ajout d'une extension de mémoire vidéo vous permet de passer à 32 000 ou à 256 000. Les possibilités sonores sont également excellentes et un micro, fourni avec la machine, vous permet de digitaliser tous les sons que vous voudrez. Le *LC* est la machine qui s'impose pour les graphistes, les musiciens ainsi que pour ceux qui veulent se livrer à des applications trop lourdes pour un *Classic* (PAO, gestion...) Ne vous précipitez pas chez votre revendeur : la machine ne sera disponible qu'à partir de janvier.
Réservé aux plus fortunés, le *SI* est une machine de rêve : 68030 à 20 MHz, 2 à 5 Mo d'origine, gestion d'un nombre plus important d'écrans, mémoire vidéo étendue d'origine, possibilité d'avoir 16,7 millions de couleurs en simultané (carte 24 bits) et connecteur d'extension, c'est la machine idéale pour toutes les « grosses applications ». Son prix qui approche les 30 000 F peut effrayer mais il reste raisonnable, compte tenu de la puissance de la machine. Les *Mac II LC* et *SI* sont livrés avec une carte graphique intégrée et acceptent deux moniteurs couleur différents : le tout nouveau 12 pouces affichant 512 x 342 (3 400 F environ) et le bon vieux 13 pouces offrant 640 x 480 (5 000 F environ).
Pour les applications vraiment très pointues comme les images de synthèse, il y a encore plus puissant dans la gamme Apple mais les *Mac II CI* et *FX* sont vraiment trop chers pour nous, pauvres mortels. Si vous en avez envie, vous pourrez également acquérir un *SE/30* mais cette machine n'est plus très compétitive face au *LC*, certes un peu moins rapide mais qui gère la couleur en standard.
Alors, le *Mac* machine exceptionnelle ? Oui. Le Mac machine ultime ? Pas tout à fait. Si la plupart de ses défauts (prix, isolement) ont été corrigés, il subsiste malgré tout quelques problèmes qui peuvent dissuader certains. Ce n'est tout d'abord pas la machine idéale pour s'initier à la programmation. Les conflits avec les nombreuses routines contenues en ROM font en effet de la programmation sur *Mac* un « sport » de pro. Et avant de maîtriser la machine, il faudra avoir peiné pendant longtemps. Ensuite, le *Mac* est loin d'être l'achat idéal pour le fou de jeux. Sa ludothèque est en effet bien inférieure, tant en qualité qu'en quantité, à celle d'un *Amiga*, d'un *ST* ou d'un *PC*. Il y a certes d'excellents jeux mais la plupart privilégient la réflexion (simulations, jeux de rôle ou d'aventure), l'action étant très rare.
En outre, si les softs développés spécifiquement sur cette machine sont souvent bien réalisés, on ne peut en dire autant des adaptations de succès d'autres machines. A quelques exceptions près (*Bard's Tale, Grand Prix Circuit*...), celles-ci sont souvent faites à la va-vite et, de ce fait, peu adaptées à la machine. Néanmoins, les nouveaux prix et l'irruption du *Mac* dans les foyers devraient, comme sur *PC* il y a quelques années, changer cette situation. Le marché du jeu s'élargissant, les éditeurs manifesteront plus d'intérêt pour l'ordinateur de Cupertino.

J'AIME :
- la qualité des softs et des périphériques
- la facilité d'utilisation
- les capacités graphiques et sonores (Mac II)
- les possibilités de communication avec l'univers PC
- les nouveaux tarifs
- le sérieux du SAV

JE N'AIME PAS :
- la faiblesse de sa ludothèque
- le prix des softs et des périphériques
- la difficulté de programmation

LA machine personnelle par excellence

Dernière réserve, le prix des logiciels est assez exhorbitant : autour de 800 F en moyenne pour un utilitaire, 2 500 F pour un traitement de texte, et plus de 5 000 F pour un bon logiciel de dessin ou de PAO. Même si la puissance de ces softs n'a aucun rapport avec ce que l'on trouve sur *ST* ou *Amiga*, il faut reconnaître que l'addition est salée. Là encore, il est probable que la diffusion des *Mac* dans les foyers entraînera la naissance, en marge des « poids lourds » destinés aux entreprises, d'un marché du logiciel bon marché (les éditeurs savent très bien que, dans le cas contraire, le piratage sera le seul bénéficiaire de l'augmentation des ventes de machines).
Que ces réserves ne vous dissuadent pas : si pour vous un ordinateur n'est pas qu'une console de jeu et si vous ne souhaitez pas apprendre à programmer, le *Mac* est LA machine personnelle par excellence, l'ordinateur après lequel il est impossible de revenir à une autre machine. Il n'est qu'à voir l'amour absolu que lui portent ses utilisateurs.

Olivier Scamps

FICHE TECHNIQUE
Origine : *USA*
Microprocesseur : *68 000 (Classic) ; 68 020 (LC) ; 68 030 (SI)*
RAM : *1 ou 2 Mo extensibles à 8 (Classic), 2 Mo extensibles à 16 (LC, SI)*
ROM : *512 Ko*
Résolution graphique : *512 × 342 (Classic) 512 × 342 ou 640 × 480 (LC, SI)*
Nombre de couleurs : *2 (Classic), 16, 256 ou 16,7 millions parmi 16,7 millions (LC, SI)*
Son : *4 canaux de digitalisation (stéréo sur LC et SI)*
Drive : *lecteur 3"1/2 de 1,44 Mo (compatible IBM)*
Prix (avec écran) : *environ de 6 500 à 10 000 F (Classic) ; 16 000 F (LC) ; de 30 000 à 38 000 F (SI)*

PC

Les compatibles, aux Etats-Unis, sont tellement répandus que la plupart des logiciels qui nous arrivent d'outre-Atlantique sont d'abord développés pour les PC. L'Europe est encore loin d'avoir atteint le taux d'équipement des USA mais en prend tranquillement le chemin. Jean-Loup Jovanovic explique pourquoi les PC peuvent représenter, aujourd'hui, un bon choix.

Popularisés par Amstrad et ses 1512, les *PC* domestiques sont aujourd'hui répandus. Ces Personnal Computers, créés par IBM et considérés pendant longtemps comme des machines uniquement professionnelles, se sont implantés rapidement dans les domaines du jeu et de l'utilisation personnelle. Ils ont en ce domaine de nombreux atouts : des performances en amélioration constante, une compatibilité ascendante totale (un *AT* peut utiliser tous les programmes développés sur *PC/XT*, etc.), des prix en baisse rapide et une logithèque impressionnante. Cela ne veut pas dire que le *PC* soit la « machine » idéale. De nombreuses limitations subsistent : la compatibilité des cartes vidéo est souvent approximative, les deux standards de souris ne sont pas toujours respectés, les cartes d'extension prévues pour un *PC/XT* ne peuvent pas être utilisées sur *AT*, celles développées pour *PS/2* sont spécifiques (et plus chères)...

Les meilleurs outils de programmation

Comme tous les micros, les *PC* correspondent à un besoin précis et ont beaucoup de mal à sortir de leurs fonctions primitives. Ils permettent d'utiliser de nombreux programmes professionnels : tableurs *(Excel, Lotus 1-2-3)*, bases de données *(Paradox, Dbase)*, traitements de texte *(Word, WordStar, Sprint)* et programmes « verticaux » (gestions de stock ou de cabinet médical, par exemple) qui sont souvent les plus performants du marché. Dans le domaine de la programmation, ils offrent de loin les meilleurs langages et les meilleurs environnements (de nombreux jeux pour consoles sont développés sur *PC*, à l'aide d'émulateurs). Les jeux de rôle, de réflexion et de simulation sont nombreux et de très bonne facture : *Ultima VI*, *Bard's Tale I* et *II* (et bientôt *Bard's Tale III*), *Indianapolis 500*, *Flight Simulator VI*, *Welltris*, *Railroad Tycoon*, tous les Sierra on Line...
En revanche, les jeux d'arcade sont rares, et leur qualité est loin de valoir celle des jeux sur consoles.
Cette situation est compréhensible : une configuration *PC* jouable (286, disque dur, VGA couleur) est, du fait de son prix, réservée à des utilisateurs plus âgés (et plus fortunés), souvent attirés par des jeux plus intellectuels et désireux d'utiliser leur ordinateur à d'autres fins.
La sobriété de l'interface MS-DOS est sans doute aussi pour beaucoup dans l'atmosphère professionnelle qui entoure cette machine, ce malgré les interfaces graphiques (Windows 3, GEM...) qui apportent un appréciable confort d'emploi.
Le DOS est pourtant un des points forts des *PC* : il est à la fois plus rapide et plus puissant que, par exemple, GEM sur *ST* !
Le domaine sonore est rudimentaire : le petit haut-parleur (une voix) des *PC* est ridicule face aux possibilités musicales d'un *Amiga* ou d'un *ST*, et il est souvent plus agréable de couper le son. La seule carte d'extension sonore disponible actuellement en France est la Sound Blaster (à plus de 1 000 F !), mais d'autres sont attendues pour Noël (Adlib,...).
Les graphismes *PC* ont, avec l'apparition des cartes VGA (640x480) et super VGA (800x600), rattrapé et largement dépassé *ST* et *Amiga*, ce qui donne lieu actuellement à l'apparition de jeux superbes (*Das Boot*) et de très bons programmes de dessin (*Deluxe Paint IIe*...).
La vitesse est un point important sur *PC* : les *AT* et *PS/2* à base de 386 (et maintenant 486) sont trente ou quarante fois plus rapides que le *PC* IBM de référence (8088 à 4,77 MHz). Cette rapidité est particulièrement vitale pour certains jeux : *Ultima VI* est agréable sur 386, supportable sur 286 mais trop lent pour être jouable sur 8088 ! A l'inverse, *Vixen* est trop rapide sur 386. Il est certes possible de ralentir un ordinateur (il existe de nombreux programmes du domaine public pour cela), mais pas de l'accélérer !
En conclusion, l'achat d'un *PC*, d'un *AT*, ou d'un *PS/2*... est envisageable dans les cas suivants.
– Vous désirez utiliser le côté « professionnel » : vous trouverez sans difficulté un programme convenant à vos besoins.
– Vous aimez les jeux de réflexion, de rôle, d'aventure. Il ne manque guère que *Dungeon Master*, annoncé pour bientôt...
– Vous aimez les simulations : les plus belles sont indéniablement sur *PC* (*LHX*, *Indy 500*, *FS 4*...).

J'AIME :
– le nombre et la qualité des programmes
– les possibilités d'extensions
– l'affichage VGA
– la vitesse des PC à base de 80386

JE N'AIME PAS :
– l'absence de jeux d'arcade
– le prix d'une configuration « suffisante »

– Vous voulez programmer : tous les langages sont disponibles, souvent en plusieurs versions (par exemple, vous avez le choix entre Microsoft C, Turbo C, Zorland C, Lattice C...). Les *PC* sont déjà « anciens », ce qui leur permet d'être (presque) exempts de bogues et d'être bien documentés.

La configuration minimale pour jouer est assez chère

– Vous avez les moyens ! Un *AT* est indispensable pour jouer à la majorité des jeux récents, l'affichage VGA est devenu un standard et le disque dur une nécessité (*Ultima VI* fait sept disquettes ; *Turbo C Professionnal* : 15 disquettes...).
Une telle configuration dépasse allégrement les 10 000 F, ce qui n'est pas à la portée de toutes les bourses !
Un *PC* « bas de gamme » (comme le 1512) ne permet d'utiliser que des jeux anciens et ne me paraît pas être un bon choix pour une utilisation ludique : ce n'est pas sans raisons qu'IBM a lancé son *PS/1*, ordinateur familial basé sur un 286, qui propose l'affichage VGA en standard... Il est assez cher, mais certains concurrents offrent une configuration similaire à un meilleur prix.
– Vous n'aimez pas les jeux d'arcade ! Ils sont rares sur *PC* et généralement pas très bons.
Si vous désirez un *PC* et aimez les jeux d'arcade, le mieux est d'avoir – aussi – une console ; mais il s'agit là aussi d'un problème de moyens.

Jean-Loup Jovanovic

FICHE TECHNIQUE

Microprocesseurs :
famille 80 × 86 Intel (classés par puissance croissante)
PC, XT et PS/2 8530 : 8088 ou 8086
AT, PS/2 8550... : 80286
PS/2 8555sx : 80386sx (de puissance intermédiaire entre le 80286 et le 80386)
AT 386, PS/2 8580... : 80386

Mémoire :
variable, de 256 Ko à plusieurs Mo (640 Ko recommandés)

Mémoire de masse :
disquettes de 3"1/2 ou 5"1/4, de 360 Ko à 1,44 Mo
disques durs jusqu'à plusieurs centaines de Mo

Affichages :
MDA : texte 24 lignes de 80 colonnes
CGA : 640 × 200 mono et 320 × 200, 4 couleurs
Hercules : 720 × 350 mono
EGA : 640 × 350, 16 couleurs parmi 64
MCGA (PS/2 modèle 30) : 320 × 200, 256 couleurs parmi plusieurs milliers
VGA : 640 × 480, 16 couleurs, même palette que le MCGA
EVGA : 800 × 600 ou 1024 × 768. (standard VGA étendu, « non officiel »)
il existe une compatibilité ascendante : la carte EGA émule le MDA et le CGA, la carte VGA émule tous les modes jusqu'à 640 × 480, y compris le mode Hercules

Sons :
haut-parleur intégré, une voix ; longtemps absentes du marché français, les cartes sonores arrivent maintenant en force

Clavier :
85 touches (PC et XT) ou 102 touches (AT et PS/2)

Souris :
il existe deux standards, Microsoft et Mouse System, toutes les souris étant sensées être compatibles avec l'un d'eux

Amstrad CPC

Les* Amstrad CPC *ont conquis un public immense puisque plus de 800 000 machines ont été vendues à ce jour. Les* CPC+ *gomment la plupart des défauts des anciens* CPC. *Ce « lifting » sera-t-il suffisant pour lutter contre les* ST, PC *et* Amiga *d'un côté et les consoles de l'autre ? Eric Caberia esquisse une réponse...

Le marché de la micro familiale semble devenir l'un des thermomètres les plus fiables du dynamisme de l'informatique grand public. Cette fin d'année 90 ne saurait nous démentir, puisque les plus grands constructeurs investissent massivement un secteur du marché qui jusqu'alors semblait laissé pour compte. Devant l'agressivité des IBM, Apple, Atari et autres Commodore, Amstrad l'un des poids lourds de la micro familiale ne pouvait rester inactif. Avec un parc de 800 000 *CPC* rien que pour la France, Amstrad se devait de garder le bénéfice de l'environnement logiciel déjà existant.
De ce fait, au grand dam des fous de nouveautés technologiques, les nouvelles machines reprennent les caractéristiques de l'ancienne gamme en leur apportant des améliorations dans tous les domaines où les *CPC* faisaient l'objet de critiques.
Les *CPC 6128+* et *CPC 464+* reprennent la catégorisation de l'ancienne gamme : un modèle avec lecteur de disquette interne et l'autre avec un lecteur de cassette interne. Sitôt sorties de leurs emballages, les nouvelles machines frappent par la qualité de leur esthétique Bio design. Fini en effet les arêtes aiguës des anciens boîtiers et les allures « arlequines » du clavier du modèle 464 dues à ses touches multicolores. C'est dans une livrée beige au look très *ST-Amiga* que se présentent les deux nouveaux *CPC*.

De nouvelles machines aux caractéristiques anciennes

La procédure d'installation des machines ne dément pas la réputation de simplicité de mise en œuvre qui a été en grande partie à l'origine du succès des *CPC*. Comme à l'accoutumée, c'est en effet le moniteur qui contient l'unité d'alimentation. Les branchements se limitent donc à l'alimentation et au câble vidéo. Le moniteur est désormais le même pour les deux types de machines.
Concernant les périphériques de mémoire de masse, le lecteur de cassette garde les mêmes caractéristiques que l'ancien modèle. A noter cependant la disparition du petit compteur analogique du magnétophone. Le modèle à lecteur de disquette garde le format (de plus en plus marginal) 3 pouces pour d'évidentes raisons de compatibilité citées plus haut. Les puristes observeront, au sujet du lecteur de disquette, une anomalie ergonomique : la diode d'activité de ce dernier est située à gauche de la machine alors que le lecteur est à droite. En ce qui concerne les interfaces, les *CPC* disposent du nécessaire et même du superflu.
On remarque l'apparition à l'arrière de la machine d'une interface parallèle entièrement compatible Centronics. Le traditionnel bus d'extension garde le même brochage mais adopte un connecteur plus professionnel, il n'en est cependant plus question de brancher vos anciens périphériques si vous ne disposez pas du type de connecteur. On note aussi la présence d'un port de branchement pour un drive supplémentaire.
Pour ce qui est de la ludothèque, tous les domaines de jeu sont abordés : action et arcade majoritairement, aventure, réflexion...
Les *CPC* ayant surtout acquis leurs lettres de noblesse dans le domaine ludique, on ne peut qu'apprécier la désormais surabondante présence des ports joysticks, deux au standard Atari et un troisième à transfert analogique (qui nécessitera toutefois des jeux spécialement écrits à cet effet). Les amateurs de pistolets et de crayons optiques n'ont pas non plus été oubliés puisque le *CPC* intègre désormais un port à cet usage.
D'autre part, avec l'apparition d'un port cartouche sur le côté gauche des machines, on ne peut s'empêcher de penser que les *CPC* lorgnent du côté des consoles. Les machines peuvent en effet recevoir des jeux développés pour la console *Amstrad GX 4000*.
A noter que le basic traditionnellement en ROM sur les anciennes machines est désormais livré en standard sur une cartouche qui supporte simultanément le basic Locomotive Software et un jeu de course de voitures. La formule peut s'avérer intéressante si, dans l'avenir, le constructeur décide de diffuser un basic plus performant ; pour le moment cela constitue plutôt une contrainte, puisqu'en cas de perte de la cartouche, impossible de programmer.
En ce qui concerne les performances audiovisuelles, les *CPC+* présentent quelques améliorations par rapport aux anciens modèles. Bien que disposant toujours d'une sortie audio sur trois voies, les machines disposent désormais de possibilités stéréophoniques : le moniteur est en effet pourvu de deux haut-parleurs. La restitution sonore est bien meilleure que sur les anciennes machines, les haut-parleurs du moniteur étant de meilleure qualité que le petit haut-parleur intégré dans l'unité centrale des anciens *CPC*.
Les machines gardent les mêmes modes graphiques que les anciens modèles, c'est-à-dire 160 × 200 en 16 couleurs, 320 × 200 en quatre couleurs, 640 × 200 en deux couleurs.
La principale innovation dans l'affichage graphique réside dans une extension de la palette de couleurs disponible qui passe de 32 couleurs (théoriques) à 4 096 couleurs. Il n'est malheureusement pas possible d'accéder directement à cette palette étendue en basic Locomotive Software (il ne vous reste plus qu'à vous mettre à l'assembleur).
Comble de l'horreur, si d'aventure un programmeur décidait d'y accéder pour enjoliver son *Space Invaders* avant commercialisation, il encourrait les foudres d'Amstrad qui réglemente l'accès aux nouvelles routines. Pire, si ce programmeur persistait à commercialiser un jeu disposant de la nouvelle palette, il serait obligé de le sortir sur support cartouche dont Amstrad a le monopole de fabrication. En terme de coût, l'opération risque fort d'être désastreuse pour le pauvre programmeur puisque les cartouches dont Amstrad a l'exclusivité de production coûtent 65 F pièce contre 5 F pour une disquette...

J'AIME :
– la simplicité de mise en œuvre
– les qualités esthétiques de la nouvelle gamme
– la taille de la logithèque (problèmes d'incompatibilité mis à part)

JE N'AIME PAS :
– les problèmes d'incompatibilité des logiciels
– le manque d'innovations technologiques
– le peu d'ergonomie de la manette fournie avec la machine

Des jeux, oui, mais sur 8 bits...

La nouvelle gamme *CPC*, c'est évident, dispose d'améliorations intéressantes, néanmoins les choix technologiques qui ont présidé à sa conception peuvent laisser sceptique. En effet, à l'heure où tous les constructeurs se dirigent vers des machines à microprocesseur 16 bits voire 32 bits et des méga-octets de RAM, l'électronique des *CPC+* peut paraître un tantinet désuette. On pourra objecter que la nécessité de rester compatible avec l'énorme quantité de logiciels déjà produits justifie le choix d'une technologie 8 bits ; malheureusement, à l'usage, une grande quantité d'anciens logiciels s'avèrent incompatibles.
Les *CPC+* constituent sans aucun doute d'excellentes machines d'initiation à la programmation, cependant les fanas de jeux risquent fort de ne pas y trouver leur compte, car malgré les quelques améliorations apportées par le constructeur, les jeux fournis sur ces machines ne pourront en aucune manière concurrencer ceux issus des machines à technologie 16 bits.

Eric Caberia

FICHE TECHNIQUE
Origine : *Grande-Bretagne*
Connexions moniteur : *spécifique Amstrad*
Microprocesseur : *Z80A*
RAM : *64 Ko pour le 464+ et 128 Ko pour 6128+*
Modes graphiques : *160 × 200 en 16 couleurs, 320 × 200 en 4 couleurs, 640 × 200 en 2 couleurs*
Palette graphique : *4 096 couleurs*
Son : *3 voies en stéréo plus un canal de bruit*
Mémoire de masse : *disquette 3 pouces de 160 Ko*
Prix : *CPC 464+ monochrome : environ 2 000 F. CPC 464+ couleur. CPC 6128+ monochrome : environ 3 000 F. CPC 6128+ couleur : environ 4 000 F*
Importateur : *Amstrad France*

PC Engine/Supergrafx

Adversaire redoutable de la* Megadrive *de Sega, la* Coregrafx *de NEC offre, pour un prix nettement plus abordable, des jeux d'une qualité pratiquement égale. La* Supergrafx, *compatible avec sa petite sœur, est pour sa part handicapée par le manque de jeux. Alors, que choisir ? Olivier Scamps répond...

La gamme NEC est désormais constituée de deux machines : la *PC Engine* et la *Supergrafx*. La première, rebaptisée *Coregrafx*, reste la plus grande réussite de NEC. Cette petite console au look ravageur a connu (et connaît toujours) un succès certain au Japon. Ses trois ans d'âge se font légèrement sentir mais ses performances restent bonnes. 65C02 à 7.2 MHz assisté de coprocesseurs, 256 x 216 pixels en 256 couleurs parmi 512, 6 voies stéréo sur 8 octaves et 64 sprites simultanément, on a déjà vu pire. La *PC Engine* dispose de trois atouts majeurs. En premier lieu, un prix très raisonnable vu ses qualités : d'abord vendue comme console « haut de gamme », elle est, depuis la rentrée, proposée à moins de 1 300 F avec un jeu. Ce prix la positionne en milieu de gamme, entre des machines nettement inférieures (*NES, SMS, GX 4000*) et des consoles plus puissantes mais plus chères (*Megadrive, Neo Geo*). On appréciera que le prix des cartouches ait suivi cette baisse : il s'échelonne désormais entre 250 et 350 F (en grandes surfaces).

PC Engine : une ludothèque riche et de qualité

Second atout : sa formidable ludothèque. Plus de 150 jeux, et, avec une moyenne de 10 nouveautés par mois, le flot ne semble pas prêt de se tarir. Si les conversions d'arcade sont majoritaires, tous les genres sont représentés : sport, aventure, rôle et même wargame. Cette ludothèque est également d'excellente qualité. Des jeux comme *Formation Soccer, Tiger Heli, Splatter House, Super Star Soldier, Vigilante, Operation Wolf* ou *Ys* sont des musts absolus, toutes machines confondues. Les programmeurs commencent à maîtriser à merveille la machine et cela se sent vraiment. En outre, les capacités graphiques inférieures de la machine sont souvent compensées par des animations bien plus soignées et une jouabilité meilleure que sur des machines plus puissantes. On en arrive même à des paradoxes : *After Burner II*, un jeu Sega, est largement aussi bon sur *PC Engine* que sur *Megadrive*.
Dernier atout de la petite NEC : la possibilité d'y connecter un CD ROM, malheureusement doté d'une ludothèque un peu maigre.
Mais la *PC Engine* présente également des défauts dont le plus gênant réside dans l'absence de distributeur officiel. Sodipeng remplit très bien ce rôle pour le moment. Malheureusement, les consommateurs sont à la merci de NEC qui pourrait (et même risque fort, d'après certaines rumeurs) importer la *Turbografx*, version US de la *PC Engine*, incompatible avec la console vendue actuellement. Il faut quand même signaler que, vu le parc installé en France (entre 5 000 et 10 000 unités pour l'instant) et le faible nombre de jeux disponibles sur le format américain, l'importation de cartouches et de consoles japonaises continuera sans nul doute. Comme les acheteurs de *Megadrive* japonaise, les possesseurs de NEC nippones ne seront certainement pas privés de nouveautés. Autre conséquence de cette absence d'importation officielle : un certain nombre de jeux sont en japonais, ce qui est très gênant dans le cas des jeux d'aventure et de stratégie. Certes, on commence à voir apparaître des jeux permettant de choisir entre anglais et japonais (*Klax, JB Harrold*), mais ce mouvement reste encore marginal.
Le cas de la *Supergrafx*, la console haut de gamme de NEC, est plus complexe. Lancée il y a un peu moins d'un an pour concurrencer la *Megadrive*, cette machine est très séduisante. Les mauvaises langues qui disent qu'il ne s'agit que d'une *PC Engine* à peine améliorée ont tort. Car, si le processeur principal et les capacités sonores restent les mêmes, les améliorations apportées sont suffisamment importantes pour permettre à la *SGX* de surclasser une machine comme la *Megadrive*. La résolution graphique est aussi importante que celle de la machine de Sega, la palette supérieure (4 096 couleurs), et l'ajout de coprocesseurs supplémentaires permet à cette machine d'être aussi rapide, si ce n'est plus, qu'une « vraie » 16 bits.
De plus, le scrolling sur deux plans, les déformations d'images ainsi que les zooms et les rotations pour la 3D sont en « hard », ce qui facilite le travail des programmeurs. La possibilité d'afficher 128 sprites simultanément et la RAM vidéo de 128 Ko enfoncent le clou et permettent à la *SGX* de s'imposer comme l'une des consoles les plus douées pour les animations. Sans oublier une capacité cartouche supérieure (1 Mo) qui permet d'inclure plus de graphisme, d'animations et de faire des softs plus riches. Les premiers jeux développés spécifiquement sur cette machine montrent bien ses potentialités : ainsi la version *SGX* de *Ghouls'n Ghosts* offre des graphismes et des animations supérieurs à ceux de la version *Megadrive*. De même les scrollings de *Grandzort* sont parmi les plus beaux jamais vus sur console (*Neo-Geo* exceptée). Quant aux adaptations de *Strider* et de *Galaxy Force II* sur lesquels travaillent les programmeurs japonais, elles risquent, au vu des photos d'écran, de casser la baraque.

Acheter une Supergrafx, c'est parier sur l'avenir

Alors la *Supergrafx* machine ultime ? Malheureusement non, car cette superbe bécane souffre d'un grave défaut : la pénurie de softs : quatre jeux (logiquement autour de six à la fin de l'année), c'est peu quelle que soit leur qualité. On peut d'autant plus le déplorer que le fautif n'est autre que NEC, visiblement peu décidé à faire de l'ombre à la *PC Engine*. La sortie de la *Superfamicom* au Japon devrait toutefois remuer un peu ce géant frileux et l'obliger à soutenir sa nouvelle machine. Le résultat pourrait alors faire mal mais, pour l'instant, acheter cette console revient à faire un pari sur l'avenir et à se résigner à l'utiliser le plus souvent comme une *PC Engine* (ce qui n'est déjà pas si mal...).
Les machines NEC ne sont pas parfaites, c'est certain, mais elles ont suffisamment de qualités pour séduire l'amateur de micro loisir. Si vous en avez les moyens, la raison impose certainement d'acheter une *Megadrive*, officiellement distribuée en France, mais la passion peut vous suggérer le contraire. Un grand nombre de journalistes de *Tilt*, moi le premier, ont craqué pour cette console et ne regrettent pas leur choix, loin de là.

Olivier Scamps

PC ENGINE
J'AIME :
- sa petite taille
- son prix
- la qualité et la variété de sa ludothèque
- la possibilité de connecter un CD ROM
- la possibilité de jouer à cinq

JE N'AIME PAS :
- la présence d'un seul port joystick
- l'absence de distribution officielle

FICHE TECHNIQUE PC ENGINE
Origine : *Japon*
Microprocesseur : *65 C02 à 7,2 MHz + 4 coprocesseurs*
RAM : *8 Ko*
RAM vidéo : *64 Ko*
Résolution : *256 × 216*
Couleurs : *256 parmi 512*
Nombre de sprites simultanés : *64*
Capacités cartouches : *de 256 à 512 Ko*
Son : *6 voies stéréo sur 8 octaves dont 1 voie FM*
Prix : *près de 1 300 F avec 1 jeu ; environ 4 000 F avec le CD ROM et 1 jeu*

SUPERGRAFX
J'AIME :
- sa puissance en matière de graphisme et d'animation
- la qualité des jeux disponibles
- la compatibilité totale avec la PC Engine

JE N'AIME PAS :
- son look
- le faible nombre de jeux spécifiques dédiés
- un seul port joystick
- l'absence de distribution officielle

FICHE TECHNIQUE SUPERGRAFX
Origine : *Japon*
Microprocesseur : *65 C02 à 7,2 MHz + coprocesseurs PC Engine + nouveaux coprocesseurs*
RAM : *32 Ko*
RAM vidéo : *128 Ko*
Capacités cartouches : *de 512 à 1 Mo*
Résolution : *320 × 244*
Couleurs : *256 parmi 4 096*
Capacités sonores : *6 voies stéréo sur 8 octaves + 1 voie FM (ajout de filtre pour améliorer le son)*
Prix : *près de 2 000 F avec 1 jeu*

Megadrive

Pour l'instant, la* Megadrive *jouit d'une situation privilégiée : elle n'a pas de concurrente directe. La* Famicom*, console 16 bits de Nintendo, n'est pas encore disponible et ne le sera pas de sitôt, à moins que Nintendo ne décide un changement stratégique de dernière minute. Reste la* NEC*, beaucoup moins chère. A.H.-L. vous donne son opinion...

La console 16 bits de Sega devrait faire des ravages ces prochaines années. Il est évident que la *Megadrive* est attendue par bon nombre de joueurs et ceux qui ne la connaissent pas encore risquent fort de craquer, lorsqu'ils découvriront les magnifiques programmes dont elle dispose. Sur le plan des performances techniques, la *Megadrive* surclasse largement toutes les autres consoles de notre sélection, à l'exception de la *Supergrafx*. Sur une machine aussi impressionnante, le moindre petit jeu présente des scrollings différentiels à couper le souffle, de superbes graphismes et des bruitages étonnants. De plus, la *Megadrive* bénéficie d'un look très agréable. Il est regrettable qu'une console de cette qualité ne dispose que d'une seule manette, ce qui vous oblige à en acheter une seconde si vous voulez jouer à deux, mais c'est le seul reproche que l'on puisse lui adresser.
Du côté des accessoires, Virgin distribue un adaptateur, qui permet de faire fonctionner la vaste ludothèque de la Sega 8 bits sur une *Megadrive*. Bien sûr les nouveaux venus sur Sega ne seront pas très intéressés par cet accessoire, mais bien des anciens possesseurs de la console 8 bits seront ravis de retrouver leurs programmes préférés. Cet accessoire ne gâche en rien le look de la *Megadrive*, grâce à son agréable design, et il s'emboîte dans le port cartouche sans la moindre difficulté. Sega envisage de commercialiser un lecteur CD ROM qui se connecterait sur la *Megadrive*, mais aucune date de sortie n'a encore été avancée.
Pour ses débuts, la *Megadrive* a la chance de pouvoir bénéficier des structures de la *Master System*. Si vous êtes membre du club Sega, vous pouvez donc téléphoner à Maître Sega pour obtenir des aides de jeu, mais Virgin ne répondra qu'aux questions portant sur les programmes distribués en France, à vous de vous débrouiller pour les jeux en import. D'autre part, le serveur Minitel Sega comporte déjà une rubrique *Megadrive*.
Virgin distribue la *Megadrive* dans toute la France mais, vu l'accueil enthousiaste que reçoit cette console, il n'est pas exclu qu'elle soit manquante dans certains points de vente à l'approche des fêtes. Virgin ne distribue actuellement qu'une vingtaine de programmes, sur les soixante jeux disponibles au Japon. Il ne faut pas oublier que si la *Megadrive* arrive seulement dans notre pays, elle est sortie depuis plus d'un an au Japon. Il serait suicidaire pour Virgin de commercialiser autant de programmes d'un seul coup. Alors, il y aura un décalage entre les sorties au Japon, et en France pendant un certain temps et si vous voulez les fantastiques *Super Monaco GF* et *Thunder Force III*, il vous faudra encore attendre quelques mois. Ce décalage devrait avoir disparu à la fin de l'année prochaine et d'ici là, Virgin est bien décidé à réaliser des sorties simultanées avec le Japon pour les gros titres à venir.
Cette fois, Sega semble bien décidé à ne pas renouveler la même erreur que pour la *Master System* et, d'entrée de jeu, la *Megadrive* est ouverte aux éditeurs extérieurs. De nombreux éditeurs américains et anglais croient en l'avenir de cette console et ils se sont déjà mis au travail. Certains des meilleurs éditeurs sur micro, comme Electronic Arts, Microprose ou Tengen ont déjà publié plusieurs titres sur la *Megadrive*. Elle peut également compter sur des géants de l'arcade comme Namco ou Taito, qui développaient déjà des programmes sur la *PC Engine*. Bien d'autres éditeurs vont se joindre à eux très prochainement, ce qui devrait fortement dynamiser la ludothèque de cette console.

Une ludothèque top niveau pour la Rolls des consoles

Globalement, la ludothèque de la *Megadrive* présente la même orientation que celle de la *Master System*. La plupart des genres sont abordés, avec une prédominance sur les jeux d'arcade. Bon nombre des jeux d'action réalisés par Sega comportent un tableau d'options qui vous permet de modifier le niveau de difficulté du jeu, ou encore de changer les fonctions des boutons. Cela est très appréciable, sans même parler des divers cheat mode que l'on découvre par le bouche à oreille. Les premiers titres développés sur cette console, comme *Super Thunderblade* ou *Space Harrier II*, sont déjà dépassés par les derniers jeux. Les programmeurs ont fait de gros progrès et ça fera sans doute très mal lorsqu'ils sauront exploiter au maximum les capacités de cette machine.
La ludothèque de la *Megadrive* est particulièrement riche en jeux d'action, qu'il s'agisse de conversions d'arcade ou de créations originales. *Ghouls'n Ghosts, Golden Axe, Altered Beast, Forgotten Worlds, New Zealand Story* et *Eswat* sont d'impressionnantes conversions. L'esprit de l'arcade souffle également sur les créations originales de Sega. *The Revenge of Shinobi* ou *Mystic Defender* sont de petites merveilles qui ne seraient pas déplacées dans une salle d'arcade et *Batman*, de Sunsoft, est excellent. Il convient encore de citer le superbe *Moonwalker* qui, même s'il n'offre pas un grand intérêt de jeu, fera craquer plus d'un joueur pour l'extraordinaire qualité de sa réalisation. Regardez donc Michael Jackson danser parmi les morts-vivants sur une musique percutante c'est un grand moment !
La *Megadrive* offre ce qui se fait de mieux dans le genre et aucune autre console ne peut rivaliser avec elle sur ce terrain.
Les shoot-them-up ne sont pas encore très nombreux sur la *Megadrive*, mais on trouve déjà quelques petites merveilles comme *Thunder Force III* (Tilt d'or 90). Il y a également *Phelios*, de Namco, un grand shoot-them-up dans la lignée de *Dragon Spirit*, ainsi qu'une bonne conversion de *Hallfire*. Aux côtés de ces grands titres on trouve quelques shoot-them-up moins connus, comme *Wipe Rush* ou *Truxton*, qui ne manquent pas non plus d'intérêt.
Côté sports, l'affaire est en bonne voie. La simulation de golf est vraiment excellente et les amateurs de basket ou de football ne seront pas déçus par *Superial Basketball* et *World Cup Soccer*.
Les jeux d'action/réflexion n'ont pas été oubliés, avec à leur tête une version deux joueurs de *Tetris*, le classique du genre. *Klax* est également présent avec une excellente version pour deux joueurs. *Columns* est une passionnante conversion d'un jeu d'arcade qui est une variante de *Tetris*.
A l'instar de la *Master System*, la *Megadrive* s'ouvre aux jeux de rôle. On retrouve une version de *Y's*, ainsi que de nouveaux titres très intéressants, comme *Phantasy Star II* ou *Sword of Vermillion*. L'arrivée de nouveaux éditeurs venus de la micro permet à la *Megadrive* d'aborder des genres qui ne sont représentés sur aucune autre console. Ainsi, on découvre les premières simulations sur console. Nous verrons arriver prochainement *F 15 Strike Eagle et 688 Sub Attack*. La porte est ouverte également à des jeux très originaux jusqu'alors réservés aux micros, comme le génial *Populous* d'Electronic Arts. Avec de tels programmes, la *Megadrive* est indiscutablement la console qui offre la ludothèque la plus complète.
La *Megadrive* est en concurrence directe avec la *PC Engine*, mais elle pourrait l'emporter sur cette dernière grâce à ses capacités supérieures et à la qualité de sa ludothèque. Toutefois, la *PC Engine* est nettement moins chère, ce qui n'est pas négligeable. La *Supergrafx* pourrait l'inquiéter... si sa ludothèque comportait plus de trois titres ! La *Megadrive* devrait s'imposer aux dépens des autres machines, à moins que la *Famicom*...

Alain Huyghues-Lacour

J'AIME :
- son design
- ses performances
- la variété et la qualité de sa ludothèque

JE N'AIME PAS :
- une seule manette fournie avec la console

FICHE TECHNIQUE
Processeur : *68000*
Cadence : *7,6 MHz*
Résolution : *320 × 244*
Couleurs : *512*
Son : *classique, FM et PCM*
Capacité maximale des cartouches : *512 Ko*
Prix : *1 900 F environ*
Prix moyen des cartouches : *350 F*

Neo Geo

Une borne d'arcade à domicile : c'est tout simplement ce que vous propose la *Neo Geo*, la petite merveille de SNK. Distribuée depuis l'automne par Guillemot, cette machine est en effet la console la plus impressionnante du marché. Ses capacités techniques la placent loin au-dessus de la mêlée. Architecturée autour d'un 68000 cadencé à 12 MHz assisté pour les opérations sonores d'un Z 80, cette machine peut afficher 4 096 couleurs choisies parmi une palette de 65 536.
Côté animation, avec son méga de mémoire vidéo, ses 380 sprites affichables simultanément et son scrolling sur trois plans « câblé », elle surclasse largement la *Supergrafx*, sa concurrente la plus proche en ce domaine. Quant aux capacités sonores, elles feront rougir de honte la *Megadrive* : tous les sons, musiques et bruitages sont en effet restitués en numérique avec une qualité CD.

Des jeux d'arcade au pixel près

Côté mémoire de masse, rien à craindre non plus : les cartouches *Neo Geo* actuellement disponibles font en effet entre 5 et 7 Mo (soit autour de 7 fois plus qu'une carte *Supergrafx* et 14 fois plus qu'une cartouche *Megadrive*) mais leur capacité maximale atteint le chiffre astronomique de 41 Mo. Non, vous ne rêvez pas, c'est autant qu'un bon disque dur ! Le manque de place mémoire ne risque de brider ni les graphismes ni les bruitages.
Ces performances ne sont ni plus ni moins que celles des machines d'arcade de SNK. Résultat : les jeux de la *Neo Geo* ne sont pas proches de l'arcade, ce sont les jeux d'arcade au pixel près.
Graphismes, animations et bruitages n'ont donc rien à voir avec ce que l'on trouve sur toutes les autres machines. Pour s'en convaincre, il suffit de voir un jeu comme *Magician Lord* : les sprites sont grands et nombreux, les couleurs superbes, la bande sonore somptueuse, les scrollings multidirectionnels en parallaxe et, bien évidemment, il n'y a aucun ralentissement ni clignotement de sprites. Vraiment impressionnant ! Quant à *Nam 75*, un *Cabal* amélioré, ou le *Baseball*, ils proposent des digitalisations sonores renversantes. Après cela, il y a de quoi regarder sa console préférée d'un œil vraiment désabusé.
Outre ses capacités, la *Neo Geo* dispose également d'un atout de poids : son excellent joystick. Cet accessoire, presque aussi gros que la console, est en effet le meilleur que nous ayons jamais vu. Ergonomique, précis, solide et doté de quatre boutons de tir, il accentue encore le plaisir que l'on a à jouer aux jeux de la *Neo Geo*.
Enfin, les fans d'arcade pourront acheter une carte compatible avec tous les jeux de café SNK, qui leur permettra de reprendre le jeu où ils l'avaient laissé. Malheureusement, vu le faible nombre de bornes SNK disponibles en France, cette option n'a qu'une faible utilité.
Avec de tels atouts, rien d'étonnant à ce que

La* Neo-Geo *préfigure ce que sera la console de demain. Graphismes époustouflants, animations délirantes, lorsque vous avez joué avec une de ces petites merveilles, vous avez vraiment tendance à trouver que votre console ou votre micro ont pris un coup de vieux. Reste son prix, prohibitif aujourd'hui. Environ 3 500 F pour la console et 2 000 F pour les jeux. Délirant ! Et même si un système de location des cartouches et de la console a été mis en place, la* Neo-Geo *reste du domaine du rêve. Excepté, bien sûr, pour ceux qui auront la chance de gagner une des deux* Neo-Geo *sur le 3615 TILT !

SNK commercialise également des versions de la *Neo Geo* destinées aux salles d'arcade. Pourtant, malgré ses qualités, cette machine n'est pas « tout simplement parfaite » comme l'affirme la publicité de Guillemot. On peut tout d'abord lui reprocher la faiblesse de sa ludothèque : huit jeux, c'est peu, quelle que soit leur qualité ! Mais il est vrai que les nouveautés arrivent régulièrement et que la machine devrait disposer dans un futur proche d'une ludothèque respectable.
Plus gênant est le fait que les seuls jeux disponibles pour l'instant soient des jeux SNK, marque très peu présente sur le marché français de l'arcade.
Les joueurs français ne pourront donc pas trouver les hits sur lesquels ils se sont acharnés dans les arcades puisque ce sont en majorité des jeux Sega, Taito, Capcom ou Atari. Là encore, la situation pourrait s'arranger puisque SNK suit l'exemple de Sega et envisage de racheter les licences de jeux d'autres éditeurs.

Le prix des cartouches, un inconvénient majeur

On peut également regretter qu'un seul joystick soit fourni avec la machine. Si vous voulez jouer à deux, il va falloir rallonger la note. Il est certain qu'il s'agit là d'un point de détail mais je trouve que c'est la moindre des choses sur une machine de ce prix.

J'AIME :
- ses extraordinaires capacités graphiques et sonores
- son joystick
- le système de location

JE N'AIME PAS
- le prix des cartouches
- le faible nombre de jeux disponibles
- l'absence de jeux d'autres éditeurs
- la présence d'une seule manette

Mais la critique majeure, la seule critique vraiment dissuasive que l'on puisse faire à la *Neo Geo*, vient de son prix : près de 3 500 F, c'est déjà cher pour une console mais vu sa qualité, on peut l'admettre ; en revanche, les prix des cartouches sont bien moins acceptables : ils approchent la barre des 2 000 F, c'est beaucoup trop !
Ce prix résulte certainement de la quantité de ROM contenue dans une cartouche *Neo Geo*. Mais, si la cartouche est un support trop cher pour des jeux aussi riches, peut-être aurait-il été plus sage de doter la machine d'un lecteur de CD ROM. Car n'oublions pas que, quelle que soit sa beauté, un jeu d'arcade reste un jeu d'action dont on se lassera forcément un jour ou l'autre. Et à ce prix-là, hors de question de racheter une cartouche tous les mois. Sans compter qu'on n'a alors pas le droit à l'erreur : ceux qui ont acheté *Ninja Combat* et l'ont fini avec horreur au bout de quelques jours apprécieront...

Une alternative intéressante : la location

Pour pallier cet inconvénient majeur, Guillemot met au point une structure de location, semblable à ce qui existe au Japon. Là-bas, la plupart des possesseurs de *Neo Geo* n'achètent pas de jeux et se contentent de les louer, comme c'est le cas avec les magnétoscopes. En France, à raison d'environ 100 F par semaine, louer un jeu revient à un peu moins de 400 F par mois. Cette formule, financièrement bien plus raisonnable, permet de changer souvent de jeu.
En revanche, il faudra se résigner à ne posséder qu'un jeu à la fois, ce qui est souvent frustrant. Que ceux qui n'ont jamais eu envie de s'aérer un peu d'un shoot-them-up en s'adonnant à une simulation sportive (ou vice versa) me jettent la pierre.
En conclusion, en dépit de ses incroyables performances, notre opinion sur la *Neo Geo* est très mitigée. Si vous êtes riche ou que vous faites réellement partie des piliers de salles d'arcade, n'hésitez pas ! Courez en acheter une.
Mais dans le cas contraire, nous vous conseillons plutôt d'opter pour une machine plus abordable (*NEC* ou *Megadrive*) qui vous procurera déjà beaucoup de plaisir sans vous obliger à pointer aux Restos du cœur. Et lorsque vous voudrez vous faire un petit plaisir et vous amuser avec cette superbe machine, rien ne vous empêchera de la louer : avec un jeu, cela ne vous coûtera que 300 F environ pour une semaine.

Olivier Scamps

FICHE TECHNIQUE
Origine : *Japon*
Processeur : *68 000 à12 MHz + Z 80 à 4 MHz*
RAM : *64 Ko + 68 Ko de disque virtuel*
RAM vidéo : *1 Mo*
Résolution graphique : *n.c.*
Couleurs : *4 096 parmi 65 536*
Nombre de sprites simultanés : *380*
Capacité cartouches : *de 5 à 41 Mo*
Son : *générateur de son FM + PSG + PCM*
Prix : *3 500 F environ sans jeu*
Distributeur : *Guillemot*

Game Boy

Le Game Boy *de Nintendo est la console portable la plus intéressante – à défaut d'être la plus performante d'un point de vue technique – du moment. Ne vous laissez pas rebuter par son écran monochrome : la qualité des jeux est époustouflante et répond aux standards de qualité Nintendo. Quant à son prix, il est à la portée de toutes les bourses.*

Après la *Nintendo 8 bits*, on attendait la *Famicom* (la console 16 bits de Nintendo), mais c'est le *Game Boy* qui est arrivé. Nintendo a créé l'événement en commercialisant la première console de jeu portable et le succès remporté par cette machine est assez surprenant, elle triomphe déjà au Japon comme aux Etats-Unis et fait une percée remarquée en Europe.
Sur un plan technique, le *Game Boy* n'est pas particulièrement révolutionnaire car ses capacités sont assez limitées. Cette console fonctionne avec quatre piles de type walkman, qui lui offrent une autonomie d'une dizaine d'heures. Son écran monochrome n'est pas très différent de ceux des bons vieux jeux à cristaux liquides et, à ce niveau, la machine est bien loin des performances de la *Lynx*. De plus, la luminosité de l'écran est si faible qu'il est indispensable de jouer à proximité d'une bonne source de lumière pour y voir quelque chose. Cela dit, le *Game Boy* est une véritable console portable, car ses dimensions sont parfaites. Elle tient dans la main, elle tient dans la poche ! Très bien conçue à cet égard, elle offre un excellent confort d'utilisation. En plus d'un petit haut-parleur incorporé dans la machine, vous disposez également d'écouteurs, qui vous permettent de profiter du son stéréo sans gêner votre entourage. Le *Game Boy* est une machine conviviale, car elle dispose d'un câble permettant de relier deux consoles. Cette possibilité intéressante n'est pas un simple gadget, la majorité des programmes disponibles sur cette console comportant une option deux joueurs. Faites donc une partie de *Tetris* à deux et vous serez convaincu.

Options 2 joueurs, accessoires innovateurs...

En dépit de sa jeunesse, le *Game Boy* dispose déjà d'une large panoplie d'accessoires. Hormis les écouteurs et le câble de raccordement, qui sont fournis avec la console, on peut se procurer diverses boîtes de rangement qui permettent de transporter la console et quelques jeux en toute sécurité. Un adaptateur secteur qui évite d'utiliser des piles est également disponible, mais l'accessoire le plus important est sans conteste la loupe qui compense les faiblesses de l'écran. Il existe déjà plusieurs modèles, le meilleur étant sans conteste le *Light Boy*, qui ne se contente pas d'augmenter la taille de l'écran par un effet de loupe, mais qui fournit également un éclairage d'appoint grâce à deux ampoules situées de chaque côté de la loupe. Cet accessoire élimine totalement les problèmes de luminosité et il vous permet même de jouer dans l'obscurité totale.
Le *Game Boy* est largement distribué dans toute la France et il bénéficie d'un prix de vente très abordable. En revanche, Bandai ne distribue encore qu'une très faible partie de la ludothèque de cette console, mais ce sont d'excellents programmes. Une cinquantaine de titres sont disponibles en import direct. Micromania s'est imposé comme le spécialiste de cette machine qui devrait faire un malheur durant les fêtes.
Côté environnement, le *Game Boy* bénéficie de la structure de SOS Nintendo (voir l'article sur la *Nintendo 8 bits*), ce qui est un avantage non négligeable pour une nouvelle machine. Cela est appréciable dans la mesure où de nombreux jeux comportent des astuces mais, attention, vous n'obtiendrez sans doute que des renseignements concernant les jeux distribués par Bandai.
A l'instar de la *Nintendo 8 bits*, cette console est ouverte à tous les éditeurs... moyennant un droit d'entrée qui n'est pas à la portée de toutes les bourses. On retrouve les mêmes éditeurs que sur la *NES* : Konami, Sunsoft, Taito, etc. Cela a pour effet de dynamiser la ludothèque de cette machine et le rythme des sorties s'accélère. Les jeux réalisés par Nintendo ne sont pas encore nombreux, mais ils figurent parmi les meilleurs programmes sur cette machine.
Parlons maintenant de la ludothèque. A défaut d'être spectaculaires, les programmes du *Game Boy* présentent un grand intérêt de jeu. Si la plupart d'entre eux sont des reprises des grands succès de la *NES*, ils disposent généralement d'une option deux joueurs qui ne figure pas sur le jeu original. Par exemple, la version *Game Boy* de *Tetris* est la seule à offrir une option deux joueurs, dans laquelle votre adversaire récupère les lignes que vous complétez. Les versions *Game Boy* peuvent être identiques à celles de la *NES (Nemesis Paper Boy*, etc.), ou bien il peut s'agir d'un jeu entièrement réécrit (*Castlevania, Batman*...). Mais dans tous les cas, on ne risque guère d'être déçu.
La ludothèque du *Game Boy* est particulièrement riche en jeux d'action/réflexion, ce qui est évident dans la mesure où les programmes de ce type offrent un grand intérêt sans nécessiter des effets spectaculaires. On retrouve la plupart des classiques du genre : *Tetris, Puzznic, Plotting, Qix, Pipemania* et bien d'autres. Mais le *Game Boy* dispose également de programmes originaux qui ne sont pas moins intéressants *Puzzle Boy, Dr Mario* ou encore *Ishido*.
Le *Game Boy* propose également des jeux de plates-forme passionnants, avec des bonus à profusion et des passages secrets. Bien sûr, *Mario Bros* est au rendez-vous avec le génial *Super Marioland*. On retrouve avec plaisir le héros de *Castlevania* dans de nouvelles aventures, toujours aussi passionnantes. *Batman* affronte une fois de plus les hommes du Joker, dans un programme très accrocheur. Les amateurs de beat-them-up ne seront pas déçus, d'autant plus que bon nombre de programmes de ce type sur *Game Boy* offrent à la fois un jeu normal et une option qui permet de combattre un second joueur. C'est le cas de *Double Dragon*, un programme passionnant mais difficile. Les célèbres tortues mutantes sont également présentes, dans un grand beat-them-up nommé *Teenage Mutant Ninja Turtles*. On retrouve aussi Spiderman, qui fait le coup de poing dans *Amazing Spiderman*.

J'AIME :
– sa petite taille et son ergonomie
– son autonomie
– la qualité de sa ludothèque
– la possibilité de connecter plusieurs Game Boy
JE N'AIME PAS :
– la faible luminosité de l'écran

Des jeux bien conçus dans tous les genres

Les simulations sportives ne manquent pas non plus. Le *Tennis* est très excitant, surtout lorsque l'on joue à deux. Le *Golf* est fort bien conçu et il vous permet de sauvegarder vos parties. *Boxing* est une excellente simulation de boxe. Enfin, *Motocross Maniacs* vous permet de faire d'incroyables acrobaties sur différents circuits.
Les shoot-them-up sont moins nombreux mais les fans du genre ne seront pas déçus par l'excellente version de *Nemesis*, qui comporte tous les niveaux du jeu d'arcade original, mais qui est assez difficile. Si vous n'êtes pas un spécialiste du genre, vous passerez de bons moments en compagnie de *Solar Stricker*, un shoot-them-up classique mais efficace.
Actuellement, la *Lynx* d'Atari est la seule autre console portable sur le marché. Si le *Game Boy* est loin de rivaliser avec sa concurrente sur le plan des performances techniques, il ne dispose pas moins d'atouts pour l'emporter sur sa rivale.
Tout d'abord, son prix est autrement plus attractif que celui de la *Lynx*, ce qui en fait un cadeau idéal. D'autre part, la ludothèque de la *Lynx* tarde à s'étoffer, alors que de nouvelles cartouches arrivent chaque mois sur *Game Boy*. Et ce n'est pas qu'une question de quantité, car les jeux du *Game Boy* sont autrement plus passionnants que ceux de sa concurrente. Quant à la *Gamegear* de Sega et à la *Turbo Express* de NEC, leur prix nettement plus élevé ne devrait pas les mettre en concurrence avec le *Game Boy*.

Alain Huyghues-Lacour

FICHE TECHNIQUE
Processeur : *8 bits*
Mémoire écran : *64 Ko*
Résolution : *144 × 160*
Couleurs : *monochrome*
Son : *stéréo*
Prix : *moins de 600 F*
Prix moyen des cartouches : *moins de 200 F*

Nintendo 8 bits

Reine incontestée des consoles aux USA et au Japon, la* Nintendo 8 bits *est également en train de faire un malheur en Europe. Pour un prix très abordable, elle vous donne accès à une ludothèque d'une richesse fabuleuse. Reste l'éternelle question : entre Nintendo et Sega, que faut-il choisir ? Alain Huyghues-Lacour vous donne tous les éléments de réponse.

La *Nintendo 8 bits* est un véritable phénomène qui a révolutionné l'univers des jeux vidéo ces dernières années. Après s'être imposée au Japon, cette console a déferlé sur les Etats-Unis avec la puissance d'un raz de marée. Le public américain a tellement craqué pour cette console que celle-ci est devenue un phénomène de société et que bon nombre de magasins offrent désormais une *Nintendo 8 bits* aux clients qui achètent un téléviseur. C'est de loin la console la plus vendue dans le monde et il est indiscutable que c'est son fantastique succès qui est à l'origine du regain d'intérêt pour les consoles et de l'arrivée de très nombreuses nouvelles machines.

Techniquement, la *Nintendo 8 bits* n'est pas particulièrement performante et l'on peut même dire qu'elle présente des capacités inférieures à celles des autres machines. Cela est dû au fait que c'est la console la plus ancienne (à l'exception du *VCS 2600* d'Atari, bien sûr). Il ne faut pas s'attendre à trouver de superbes graphismes, des scrollings différentiels, ou des animations sonores impressionnantes sur cette machine. La seule innovation technique repose sur la possibilité de sauvegarde sur cartouche, dans certains jeux comme *Legend of Zelda*. La technique est une chose, mais l'intérêt d'une ludothèque en est une autre et cette console est irréprochable sur ce plan, mais nous y reviendrons. Cette faiblesse se fait sentir sur les anciens jeux de la *Nintendo*, qui présentent des sprites assez imprécis et plutôt troubles. Le succès aidant, les programmeurs ont fini par apprendre à tirer le meilleur parti possible de cette machine ; les derniers titres sortis sont nettement plus réussis et un programme comme *Batman* illustre bien cette amélioration au niveau de la réalisation.

SOS Nintendo : un SAV ludique

Si cette console dispose d'une large gamme d'accessoires au Japon, seul le pistolet est disponible en France ; il est très plaisant, mais on peut regretter qu'il ne fonctionne qu'avec de rares programmes. *Gumshoe*, qui est excellent, est le seul programme fonctionnant avec le pistolet qui ait été publié ces deux dernières années.

On attendait beaucoup de l'arrivée de la *Nintendo* sur le marché français en 1987, mais le succès fut très relatif dans un premier temps. En dépit de ses qualités et d'un bon accueil de la presse spécialisée, elle ne parvint pas vraiment à s'imposer comme une machine de premier plan. Les joueurs lui préfèraient nettement le *ST*, le *CPC*, l'*Amiga*, ou même la *Sega 8 bits* aussi bien en France que dans le reste de l'Europe. En fait, cette machine n'a vraiment commencé à décoller que deux ans plus tard, lorsque Bandai a décidé de se positionner sur un marché grand public, à l'aide d'importantes campagnes de pub télévisées et d'une distribution principalement axée sur les grandes surfaces et les magasins de jouets. Désormais cette console figure parmi les machines qui montent et cette progression ne devrait pas ralentir de sitôt. En ce qui concerne les cartouches, il est regrettable que Nintendo ait adopté une politique consistant à publier les nouveautés avec un décalage de deux ans environ sur le Japon et les Etats-Unis. Cela dit, il faut reconnaître que les titres publiés en 90 sont généralement excellents et que, s'il arrive que certains jeux soient manquants pendant des mois, cela est moins fréquent que pour les autres consoles.

Reprenant une politique qui a beaucoup contribué au succès de la *NES* aux USA et au Japon, Bandai a créé SOS Nintendo, un numéro de téléphone que vous pouvez appeler pour obtenir toutes sortes d'aides de jeu, ce qui est un plus non négligeable pour les joueurs. Cette sorte de service après-vente ludique fonctionne très bien et les appels sont d'autant plus nombreux que les jeux fourmillent d'astuces et qu'il est très agréable de découvrir de nouvelles salles ou de recevoir une aide lorsque l'on est bloqué dans un jeu.

Réaliser des jeux pour cette console est le rêve de tous les éditeurs car, du fait de sa diffusion, un hit sur cette machine obtient des scores impressionnants, sans commune mesure avec les ventes d'un hit sur micro. Cette prédominance de Nintendo lui permet d'attirer les meilleurs éditeurs, qui obtiennent à prix d'or le droit de développer un jeu sur cette console. Cela assure le renouvellement permanent de la ludothèque, avec des titres de qualité. Des éditeurs comme Capcom, Sunsoft et surtout Konami, réalisent de nombreux petits chefs-d'œuvre pour cette console. Mais on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même et les programmeurs de Nintendo ont démontré leur savoir-faire depuis longtemps, avec par exemple *Legend of Zelda* ou encore la série des frères Mario.

La ludothèque de la NES est riche en jeux d'action, avec une très nette dominance des programmes d'aventure/action. Il existe vraiment un style de jeu Nintendo, souvent imité mais rarement égalé. L'un des principaux atouts de cette ludothèque provient du fait que ses jeux touchent un public très large. C'est la machine idéale pour un premier contact avec les jeux vidéo et, que ce soit des jeunes enfants ou des adultes qui n'ont jamais joué, tout le monde prend plaisir à faire quelques parties, tant les programmes sont attrayants. Quant aux joueurs chevronnés, s'ils surmontent les faiblesses du graphisme, ils seront conquis par la richesse des programmes disponibles sur cette machine.

J'AIME :
– les chefs-d'œuvre de l'aventure/action
– les notices avec les traductions des textes à l'écran

JE N'AIME PAS :
– le prix trop élevé des cartouches
– attendre deux ans avant de voir arriver les nouveautés

Une ludothèque pour tous publics

Aux côtés de *Legend of Zelda*, le chef-d'œuvre incontesté de l'aventure/action, on trouve bon nombre de programmes passionnants, comme *The Adventure of Link, Rygar, Metroïd*, etc., auxquels on joue durant des mois. Heureusement, il est toujours possible de reprendre la partie à l'endroit où l'on s'était arrêté, soit en sauvegardant sa position sur la cartouche, soit en obtenant des codes. La *NES* dispose également de magnifiques jeux de plates-formes, comme *Super Mario Bros I* et *II, Kid Ikarus, Batman*... Ces chefs-d'œuvre du genre comportent des ingrédients d'aventure/action, avec des bonus, des salles cachées et des passages secrets. La *NES* n'est pas aussi riche en conversions d'arcade, bien qu'elle dispose quand même de grands titres comme *Gradius, Life Force, Ghosts'n Goblins* ou *Rush'n Attack*. En dépit de la présence que quelques simulations sportives de qualité (*Track'n Field II* ou *Fighting Golf*), cette catégorie est encore le point faible de la *NES*. L'action/réflexion est également sous-représentée sur cette console, mais les fans du genre peuvent s'éclater avec les excellentes versions de *Tetris* et de *Solomon's Key*. La *NES* dispose désormais de la première simulation sur console. Il s'agit du célèbre *Silent Service*, qui n'a rien perdu de son intérêt au passage sur console.

Etant positionnée sur un marché grand public, la *NES* n'entre absolument pas en compétition avec des consoles comme la *Megadrive* ou la *PC Engine*, plutôt réservées aux hobbyistes. Ses concurrents directs sont la *Sega 8 bits* et aussi la *GX 4000* d'Amstrad. La lutte est serrée avec la *Sega 8 bits*, mais si vous préférez les grands jeux d'aventure/action, vous choisirez la *NES*. Quant à la *GX 4000*, son prix nettement plus élevé et l'actuelle faiblesse de la ludothèque font qu'elle n'a guère de chance d'inquiéter la *Nintendo 8 bits* dans l'immédiat.

Alain Huyghues-Lacour

FICHE TECHNIQUE
Processeur : *RP2AO3*
Cadence : *1,9 MHz*
Résolution : *256 × 240*
Couleurs : *64*
Mémoire écran : *32 Ko*
Sprites affichables : *64*
Son : *3 voies en mono*
Capacité maximale des cartouches : *128 Ko*
Prix : *700 F environ*
Prix moyen des cartouches : *moins de 400 F*

Sega 8 bits

Qu'il est difficile de trancher dans le match qui oppose la Sega 8 bits *à la* Nintendo. *Prix des consoles et des cartouches très proches, marché visé identique, il est fort ardu de faire un choix. Alain Huyghues-Lacour y arrive pourtant et vous aide à trancher. Votre achat sera tributaire avant tout, non des capacités et des performances techniques de chaque machine, mais bien plutôt de vos préférences personnelles pour tel ou tel type de programme...*

La *Sega 8 bits* a été commercialisée au Japon après que la *Nintendo* 8 bits se soit imposée sur ce marché, mais ces deux consoles sont arrivées en même temps en Europe. Si la *Master System* a remporté un certain succès, Sega n'est pas parvenu à combler son retard sur la *NES* au Japon et aux États-Unis. En revanche, la *Master System* a longtemps fait jeu égal avec sa concurrente en Europe, sans doute parce que ces deux consoles ont été commercialisées simultanément.

Bien qu'elle soit loin d'égaler les nouvelles consoles sur un plan technique, la *Sega 8 bits* est sensiblement plus performante que la *Nintendo 8 bits*. Elle présente des graphismes plus colorés et une meilleure animation que sa concurrente. Au niveau de la qualité des réalisations sur cette console, la *Sega Master System* se situe entre le *CPC* et le *ST*. Sur un plan esthétique, elle bénéficie d'un design nettement plus agréable que celui de la *NES*.

A l'instar de la *NES*, la *Master System* dispose d'un pistolet, le Light Phaser, très plaisant, mais avec lequel peu de cartouches sont compatibles. Cette année, les possesseurs du Light Phaser n'ont vu arriver qu'un seul nouveau programme : l'excellent *Operation Wolf*. La *Master System* dispose également d'un second accessoire... qui n'est présent sur aucune autre machine. Il s'agit des lunettes 3D, qui vous permettent de bénéficier d'un effet de relief, avec des programmes spécialement conçus à cet effet. Parmi les quelques jeux compatibles avec les lunettes 3D, on appréciera tout particulièrement *Maze Hunter* et *Space Harrier 3D*. Ces lunettes sont très performantes et l'effet de relief obtenu est vraiment convaincant. Toutefois, il convient de préciser que le port de ces lunettes se révèle très vite fatigant pour les yeux. Un excellent accessoire... à utiliser avec modération.

Vous pouvez obtenir des renseignements sur les prochaines nouveautés, ainsi que des aides de jeu en composant le 36.15 code Sega sur votre minitel. Les membres du club Sega peuvent également téléphoner à Maître Sega pour obtenir de précieux renseignements sur leurs programmes préférés. Ce service n'est pas aussi important sue le SOS Nintendo de Bandai, mais il devrait s'étoffer dès le début de l'année.

Côté distribution, Virgin assure une très large distribution de la *Master System* dans toute la France. En ce qui concerne les cartouches, ce distributeur suit une politique plus dynamique que Nintendo, dans la mesure où il ne s'écoule rarement plus de deux mois entre la commercialisation des nouveautés au Japon et leur arrivée dans notre pays. Toutefois, comme pour les autres consoles, certains titres à succès sont parfois en rupture de stock durant quelques mois.

Jusqu'à cette année, la *Master System* était fermée aux éditeurs extérieurs, Sega se réservant l'exclusivité de réalisation des jeux sur cette console. Mais Sega a fini par admettre que cette politique n'est pas payante, sans doute en constatant que l'ouverture vers les éditeurs extérieurs avait largement profité à la ludothèque de la *NES*. Ces derniers mois, nous avons vu arriver les premiers programmes extérieurs : *Fire and Forget II* de Titus et l'excellente version de *Chase HQ* réalisée par Taito. De nombreux éditeurs devraient suivre et quatre titres réalisés par US Gold seront commercialisés très prochainement. Cela dit, il faut préciser que Sega dispose d'un très grand nombre de programmeurs de talent, ce qui lui a permis de maintenir un rythme de sorties assez soutenu sur la *Master System*, sans que la qualité de ces programmes n'ait à en souffrir.

La console 8 bits la plus axée sur l'arcade

La ludothèque de la *Master System* est assez diversifiée, car tous les genres sont représentés, à l'exception des jeux d'aventure et des simulations. Toutefois, c'est la console 8 bits la plus axée sur l'arcade. En ce qui concerne cette catégorie on retrouve la plupart des grands succès de Sega : *Thunderblade, Altered Beast, Choplifter, Dynamite Dux, Outrun, Space Harrier, Wonder Boy, Galaxy Force*, ou encore *Golden Axe*. Mais la *Master System* dispose de conversions de jeux d'arcade d'autres éditeurs, comme *R-Type, Vigilante, Rastan, Shinobi, Chase HQ* ou *Operation Wolf*. Cette liste impressionnante démontre nettement que l'arcade est le point fort de la ludothèque de la *Master System*. Sega ne joue pas uniquement la carte de la quantité : la plupart de ces conversions sont particulièrement soignées et cette ludothèque comporte des petits chefs-d'œuvre du genre. Aux côtés de ces jeux d'arcade, de nombreux jeux d'action originaux, moins réussis que les précédents: *Alex Kidd in Miracle World* et *Psycho-Fox* feront la joie des amateurs de jeux de plates-formes. Parmi les jeux les plus passionnants, on peut encore citer *Zillon II, Captain Silver*, ou encore *Alex Kidd in Shinobi World*. Si les simulations sportives ne sont pas aussi bien représentées dans cette ludothèque, la *Master System* reste la console 8 bits la plus riche en ce domaine. *Tennis Ace* est un programme très réussi, qui offre une grande jouabilité. Il faut également mentionner la simulation de volley qui figure parmi les meilleures adaptations de ce sport. Ceux qui apprécient les sports typiquement américains trouveront leur bonheur avec d'excellentes simulations de baseball, de golf, de hockey sur glace ou de football américain. Les sports californiens sont également présents avec le *California Games* d'Epyx.

Si les jeux d'aventure/action ne sont pas très nombreux sur cette console, les quelques programmes disponibles sont excellents. *Wonder Boy III* (très différent du jeu d'arcade du même titre) est encore plus réussi que *Wonder Boy in Monsterland*.

Golvellius est un programme dans la lignée des jeux d'aventure/action de la console Nintendo et *Zillon* est un chef-d'œuvre qui ne manque pas d'originalité. La *Master System* fait une percée remarquée en direction des jeux de rôle, contrairement à toutes les autres consoles. Ces jeux de rôle sont généralement très réussis, qu'il s'agisse de *Y's*, de *Phantasy Star* ou de *Miracle Warriors*. De plus, la *Sega 8 bits* dispose désormais d'*Ultima IV*, l'un des épisodes de la mythique série de Lord British. Il est intéressant de constater que ces jeux de rôle remportent un franc succès, ce qui est assez étonnant sur une console particulièrement dédiée à l'arcade.

De par son prix, la *Master System* n'est pas en concurrence directe avec la *Megadrive* ou la *PC Engine*. Il serait également une erreur de penser que cette console souffre de l'arrivée de la *Megadrive* chez le même distributeur, car Virgin lui donne encore la priorité et Sega ne ralentit nullement le rythme de sortie des jeux. Le principal concurrent de la Master System est la *Nintendo 8 bits*. Dans la lutte très serrée qui oppose les deux consoles, la *Master System* présente l'avantage de pratiquer des prix moins élevés sur les cartouches. Mais, là encore, ce sont vos goûts en matière de jeux qui doivent influencer votre choix et par exemple si vous êtes un fan d'arcade c'est la *Master System* qu'il vous faut. La *GX 4 000* pourrait représenter une concurrente de taille si la qualité des logiciels attendus se confirme. De plus, la *Master System* lui est aujourd'hui supérieure au niveau de l'animation et du son même si les choses peuvent changer dans un futur proche...

Alain Huyghues-Lacour

J'AIME :
- la richesse de sa ludothèque
- ses jeux d'arcade
- ses accessoires

JE N'AIME PAS :
- les clignotements de sprites

FICHE TECHNIQUE
Processeur : *Z80*
Cadence : *3,8 MHz*
Mémoire vidéo : *16 Ko*
Résolution : *256 × 192*
Sprites affichables : *64*
Son : *3 voies sur 4 octaves en mono*
Capacité maximale des cartouches : *256 Ko*
Prix : *750 F environ*
Prix moyen des cartouches : *250 F.*
Dominante de la ludothèque : *arcade*

GX4000

Couleur gris clair, look aérodynamique et manette à la japonaise, la *GX 4000* se lance sur le marché des consoles avec autant d'atouts que de handicaps. Face aux consoles Sega et Nintendo très bien implantées en France, et surtout devant les capacités et la ludothèque des consoles 16 bits, la petite dernière d'Amstrad aura certes du mal à enlever sa part du gâteau.
La *GX 4000* est vendue avec deux manettes style console japonaise, une alimentation et un câble de liaison péritel. Sa mise en place est rapide. Il vous sera possible d'utiliser le moniteur Amstrad dédié à la console, et raccordé par deux cordons avant, à la mode *CPC*. Pour l'utilisation d'un moniteur péritel ou d'une télévision, le branchement s'effectue par un câble ordinaire. Sur la face avant de la console se trouvent les deux prises manette, ainsi qu'une prise joystick analogique (style manette *PC*). A gauche de ces prises, une fiche jack permet de raccorder la *GX 4000* à un casque ou à une chaîne hifi, son stéréo bien sûr. La face arrière de la console dévoile la prise péritel, les raccordements pour le moniteur *Amstrad* et l'alimentation externe de la machine, fournie dans le package. Les logiciels sont disponibles sous forme de cartouches. La notice détaille en plusieurs langues toutes les manipulations de bases et le joueur s'essaiera vite à la course de *Burnin' Rubber*, livré dans le package.
La *GX 4000* profite de très bonnes possibilités graphiques et sonores, capacités qui enterrent en tout cas ses deux concurrentes directes, les *Sega* et *Nintendo 8 bits*. Le microprocesseur de la *GX 4000* est en effet deux fois plus rapide que celui de la console Nintendo. Face aux 32 couleurs sous 4 096 teintes de la console Amstrad, les *Sega* et *Nintendo 8 bits* n'opposent qu'une faible palette de 64 nuances. Côté son, l'avantage va encore à la *GX 4000*, avec 3 voix 8 octaves stéréo contre 3 voix mono pour la *Nintendo* et 3 voix quatre octaves mono pour la *Sega*.
Autre remarque importante, les cartouches de jeu de la *GX 4000* peuvent stocker 512 Ko de données, bien plus que les 128 Ko de la *Nintendo* ou que les 256 Ko de la *Sega*. La *GX 4000* profite, enfin, de sa prise joystick analogique pour l'emploi des manettes de type *PC* standard, ainsi que de l'utilisation d'un stylo électronique, si toutefois ce dernier périphérique est pris en compte par les programmeurs de demain. Cette console se positionne donc techniquement bien au-dessus de ses collègues 8 bits. Mais attention, elle ne peut en aucun cas concurrencer dans le domaine sonore ou graphique les possibilités des consoles 16 bits.
Prise en main et qualités techniques mises à part, c'est de la jouabilité et de la richesse de ses programmes que dépend bien sûr le succès de la *GX 4000*.
Face aux ludothèques de la *Sega* 8 bits ou de la *Nintendo*, la *GX 4000* possède bien sûr peu de titres en cette fin d'année. Pourtant, tous les éditeurs français semblent s'intéresser très fortement à cette machine, et pour cause ! Le marché console limite les risques de piratage

***A moins de 300 F de la* NEC, *à plus de 300 F des* Nintendo *et* Sega, *la* GX 4000 *est source de nombre d'hésitations. Nous-mêmes, au vu des premiers jeux, avons été sévères avec cette machine. Les nouveaux programmes arrivés modifient notre opinion : comme l'avait annoncé Amstrad, ils sont très proches des versions* ST *et* Amiga...**

et il est bien agréable de ne plus se heurter aux rudes lois japonaises en matière d'adaptations de titres fameux.

La dynamique Amstrad, si les éditeurs suivent...

Les premiers softs disponibles sur la *GX 4000* sont essentiellement des adaptations de jeux déjà disponibles sur micro. Pour le futur, les programmeurs annoncent une deuxième génération de programmes conçus pour la *GX 4000*, et en exploiteront de ce fait toutes les possibilités. Pour l'heure, les softs disponibles sur cette machine s'imposent déjà sur le marché ludique, surtout lorsqu'il s'agit de simulations.
L'exemple le plus marquant concerne les simulations de tennis : *Tennis Cup* et *Pro Tennis Tour* (adaptation de *Great Courts*) ne mettent plus en scène des joueurs à la mode arcade. Ici, les sportifs sont réalistes, leurs mouvements aussi proches de la réalité qu'ils l'étaient sur *ST* ou *Amiga*. Posséder une console et profiter quand même de la richesse jusque-là réservée aux micros (entraînement machine, réalisme des animations, évolutions des caractéristiques physique de vos joueurs), voici un atout de taille qui me fait personnellement pencher pour l'achat de la *GX 4000*. Dans le domaine action, le choix est moins clair. Bien sûr, les anciens possesseurs de *CPC* seront séduits par les qualités graphique et sonore de la console *Amstrad*. Changer son *CPC 464* contre une *GX 4000*, c'est retrouver les frissons « arcade » d'un *ST* ou d'un *Amiga*. De même, face aux consoles 8 bits, *Sega* et *Nintendo*, les graphismes développés par la *GX 4000* sont de bien meilleure qualité. En revanche, l'animation est souvent plus lente sur la console *Amstrad* et l'on regrettera que le mode overscan ne soit pas de la partie (la fenêtre de jeu n'utilise pas toute la surface de l'écran...). La *GX 4000* peut donc à mon sens s'imposer sur le marché des consoles 8 bits, si les programmeurs poursuivent bien sûr l'effort qu'ils ont mis en œuvre pour le lancement de la machine, effort qui consistera à utiliser à fond les possibilités de la *GX 4000* et surtout à développer des softs plus originaux que ce que l'on connaît déjà sur console. La *GX 4000* pourrait être le compromis entre les consoles « classiques », essentiellement action, et les micros. La console *Amstrad* aura toutefois beaucoup de mal à détrôner les consoles 16 bits. En effet, elle ne coûte que 300 F de moins que la console *PC Engine*. Là encore, si vous restez un fidèle adepte de l'action, de l'arcade, il sera difficile de ne pas opter pour la *NEC* et la rapidité de ses animations, la beauté de ses graphismes. Seule une ludothèque de grande qualité pourrait donner sa chance à la *GX 4000*. Actuellement, tout porte à croire que les grands éditeurs français vont faire le maximum. La *GX 4000* compte déjà une bonne douzaine de titres fameux. Côté sport, le tennis est très bien représenté par *Tennis Cup* et *Pro Tennis Tour*, très bien adaptés sur la *GX 4000*. Pour l'action/réflexion, l'excellent *Klax* profite ici d'une adaptation convaincante. Dans le domaine de l'arcade enfin, la liste s'agrandit de jour en jour. Aux côtés de *Barbarian II*, *Batman* ou *Fire and Forget II*, *Pang*, *Navy Seals*, *Robocop 2* et *Plotting* seront très prochainement disponibles. Annoncés aussi pour cette fin d'année, *No Exit* et *Kougar Force*, *Mysticol*, *Prohibition II* et *Tintin*, *Crazy Cars II*, *Wild Streets*, *Dick Tracy*, *Battle Storm*, *Super Soccer II* et *Spiderman*.
La *GX 4000* va sans doute s'imposer en France comme une console avec laquelle il faut compter. Soutenue par les plus grands éditeurs, profitant de la réputation de sa marque et proposant des qualités graphiques et sonores de bon niveau, qu'importe alors qu'elle n'offre pas un excellent rapport qualité/prix, du moment qu'elle ne supporte que des bons programmes et continue à motiver les programmeurs européens. Ne serait-ce que pour ses adaptations sportives de haut niveau, il y a de quoi réfléchir !

Olivier Hautefeuille

J'AIME :
- les programmes de type « simulation »
- le graphisme et les couleurs
- la compatibilité des cartouches avec la gamme des CPC Plus

JE N'AIME PAS :
- l'absence d'overscan
- l'animation trop lente
- un rapport qualité/prix moins performant que celui de ses concurrentes

FICHE TECHNIQUE
Marque : *Amstrad, France*
Connexion moniteur : *péritel ou moniteur Amstrad*
Microprocesseur : *Z80 cadencé à 4 MHz*
RAM : *64 Ko*
ROM : *cartouche de 512 Ko maximum*
Son : *stéréo, 3 voix, 8 octaves*
Affichage graphique :
– trois modes graphiques, de 4 à 16 couleurs parmi 4 096 teintes (possibilités d'affichage de 32 couleurs)
– affichage maximum de 16 objets graphiques
Contrôle : *manette ou joystick analogique (type PC)*
Connexions supplémentaires :
– une prise jack 3,5 mm pour le raccordement à un amplificateur externe
– un connecteur de type téléphone pour l'utilisation d'un stylo électronique
Prix de la console : *moins de 1 000 F*
Prix moyen des cartouches de jeux : *260 F*

Lynx

D'abord développée par Epyx, la *Lynx* a été rachetée par Atari dans le but d'en faire son cheval de bataille pour reconquérir sa place sur le marché des consoles.
Il est vrai que cette machine est très séduisante. Son premier atout saute immédiatement aux yeux. Il s'agit en effet de son superbe écran LCD. Seize couleurs sont affichables simultanément, un nombre tout juste correct, heureusement compensé par une palette importante (4 096 couleurs). Il sera possible de réaliser de superbes dégradés. En outre, l'écran est rétro éclairé, ce qui permet de jouer dans le noir et évite de se faire mal aux yeux. A la différence de la *Game Boy*, il est possible de bouger l'écran dans le feu de l'action sans que tout s'assombrisse.
On apprécie également quelques « gadgets » supplémentaires comme l'option flip qui permet d'inverser la console (pour les gauchers) ou le fait que certains jeux (*Klax, Gauntlet*) puissent l'utiliser dans le sens de la hauteur.

Des avantages : vitesse, routines, mémoire...

Pourtant la supériorité de la *Lynx* sur ses concurrents ne s'arrête pas à l'affichage. La machine est en effet d'une puissance supérieure à celle de toutes les autres consoles de poche. Jugez plutôt : le processeur, un bon vieux 65C02 est cadencé à 16 MHz (en comparaison, celui de la *Turbo Express* tourne à 7,2 MHz et celui de la *Gamegear* à 3,58). Comme si cela ne suffisait pas, il est épaulé par deux coprocesseurs graphiques. Cette architecture, qui a fait ses preuves sur *NEC* ou *Amiga*, permet de soulager la tâche du processeur principal et transcende les possibilités de la machine. D'autant que les ingénieurs d'Atari ont retenu les leçons des Japonais : un certain nombre d'opérations fréquemment utilisées comme les zooms ou les déformations de sprites sont déjà inclues en ROM. Ainsi, pour réaliser des scrollings ou des effets 3D, les programmeurs n'ont qu'à faire appel à une routine et sont certains d'avoir un bon résultat. Avec sa vitesse et ses routines en ROM. La *Lynx* n'a donc aucun souci à se faire pour les animations. Un jeu comme *Blue Lightning*, avec ses paysages 3D ultra détaillés et ses chasseurs animés de manière très réaliste, montre bien le potentiel de cette console.
En revanche, les possibilités sonores apparaissent moins révolutionnaires (on regrettera en particulier l'absence de stéréo), mais elles n'en restent pas moins convenables, d'autant que la place mémoire disponible sur les cartouches permet d'inclure moultes musiques et digitalisations. Les cartes Lynx peuvent en effet contenir jusqu'à 1 Mo de mémoire, une des plus grosses capacités disponibles sur console. Comme la *Game Boy*, un câble permet de relier pluisieurs machines pour le jeu en groupe. D'un point de vue technique, la *Lynx* est donc une superbe machine, surpassant la plupart des consoles portables. La *Game Boy* et la *Gamegear* sont

La* Lynx *va-t-elle enfin obtenir le succès qu'elle mérite ? Après des débuts difficiles – prix élevé, peu de jeux –, elle voit son prix baisser – pas assez selon nous – et des éditeurs, toujours plus nombreux, se rallier à sa cause. Les nouvelles cartouches arrivent encore au compte-gouttes mais la situation devrait évoluer favorablement. Il n'est que temps ! Les consoles portables de Sega et de NEC ne sont pas loin. Et elles disposeront, elles, de logiciels nombreux et d'excellente facture...

complètement distancées et seule la *NEC Turbo Express* peut égaliser grâce à une résolution et à des capacités sonores supérieures. Cette console portable est même plus puissante que nombre de consoles « de table ». Pourtant, elle présente un nombre important de défauts qui font que nous vous conseillons de bien réfléchir avant d'acheter la dernière-née d'Atari.
Car la *Lynx* n'est pas parfaite, loin de là. Le premier problème qui se pose réside dans sa faible autonomie : deux heures selon les plus pessimistes, quatre heures pour les optimistes (en fait cela dépend du type de pile et de la fréquence d'utilisation), c'est peu. C'est vrai que cette forte consommation résulte en grande partie de la qualité de la machine (couleurs, processeurs) mais c'est assez gênant pour une console avec laquelle on est censé jouer partout. En fait, ce problème d'autonomie allié à la taille pour le moins imposante de la machine ne prédestine pas la *Lynx* au jeu dans le métro. C'est plutôt une machine qu'on emporte facilement en vacances ou en week-end et avec laquelle on joue branché sur le secteur.
On peut également lui reprocher son prix élévé pour une console d'appoint. Près de 1 500 F, cela se tient face aux autres consoles portables en couleurs (même coût environ pour la *Gamegear*, et bien plus pour la *NEC*) mais ce n'est pas donné. En passant largement au-dessus de la barre psychologique des 1 000 F, la *Lynx* se positionne sur le même marché que la *PC Engine* ou la *Megadrive*. A la différence de la *Game Boy*, qui à moins de 600 F s'apparente à un jouet, ce n'est pas une machine que l'on achète sur un coup de tête.
La plus grosse faiblesse de la *Lynx* réside dans la faiblesse de sa ludothèque. Pour marcher, une console a besoin de jeux. Or il faut bien reconnaître que, de ce côté-là, il ne s'agit pas de la machine la mieux pourvue : huit titres à l'heure où j'écris ces lignes. C'est peu, d'autant que tous les jeux ne valent pas le détour. En effet, malgré une superbe réalisation, l'intérêt de *Gates of Zendocon* ou d'*Electrocop* n'est pas majeur. En revanche, *Klax, Gauntlet, Chip Challenge, Slime World, Blue Lightning* et *California Games* sont vraiment bons.

J'AIME :
– la puissance de la machine
– l'écran rétro éclairé et en couleurs
– la possibilité de relier plusieurs Lynx
– son look

JE N'AIME PAS
– le prix
– la faiblesse de la ludothèque
– l'autonomie
– l'avenir incertain

Désavantages : prix élevé, ludothèque réduite

On remarquera également que cette ludothèque manque d'adaptations de hits d'arcade. La concurrence est bien mieux lotie sur ce plan. Ainsi la *Game Boy* dispose-t-elle, grâce à son succès au Japon et aux Etats-Unis, d'un nombre effarant de softs parmi lesquels une multitude de titres porteurs (*Tetris, Super Marioland, Double Dragon, Castlevania...*). La *NEC* portable enfonce également la *Lynx* sur ce plan : sa compatibilité avec la *PC Engine* lui assure une ludothèque riche (plus de 150 titres) et de qualité. Si la *Gamegear* possède pour l'instant peu de jeux, le nom de son constructeur lui assure un énorme potentiel que ne possède pas la machine d'Atari. Il est vrai qu'un grand nombre d'accords de développement ont été signés et que les programmeurs américains et européens développent désormais sur la *Lynx*. Parmi les jeux attendus figurent de nombreux titres connus (*Hard drivin', Rygar, Paperboy, Road Blaster...*) qui devraient rendre bien plus attractive sa ludothèque. Mais pour l'instant, les nouveautés arrivent au compte-gouttes.
En fait, acheter une *Lynx* peut se justifier en raison de ses incontestables qualités techniques. Mais ce n'est certainement pas le choix de la raison : acheter la machine d'Atari aujourd'hui revient à faire un pari, celui que la machine se vendra bien et que le nombre de jeux s'étoffera. C'est vrai que cette console est suffisamment puissante pour avoir ses chances mais, cette fois-ci, Atari ne se bat plus contre Commodore. Ses rivaux se nomment Nintendo, NEC ou Sega, c'est-à-dire des géants passés maîtres dans le domaine de la console de jeu. La *Lynx* peut-elle permettre à la firme américaine de damer le pion aux firmes japonaises ? Malgré ma grande estime pour cette machine, j'avoue avoir quelques doutes.

Olivier Scamps

FICHE TECHNIQUE
Origine : *Etats-Unis*
Processeur : *65 C02 à 16 MHz + coprocesseurs*
RAM : *64 Ko*
Capacité des cartouches : *jusqu'à 1 Mo*
Résolution : *160 × 152*
Couleurs : *16 parmi 4 096*
Capacités sonores : *4 voies mono*
Prix : *près de 1 500 F avec un jeu*
Distributeur : *Atari France*

VCS 2600/Atari 7800

Qu'on se le dise, l'Atari 2600 est une bonne console, qui offre aujourd'hui le meilleur rapport qualité/prix. Ses performances graphiques et sonores sont bien évidemment limitées mais peu importe : les jeux disponibles offrent pratiquement tous un plaisir immense. Et la nouvelle 7800 ? A. H.-L. vous dit tout ce qu'il faut en penser...

Avant l'arrivée des micros, le *VCS 2600* est entré dans la légende comme la première console permettant de jouer à domicile. En dépit de son âge avancé, ce vénérable ancêtre réalise encore des scores de ventes impressionnants, grâce à un prix très attractif (moins de 400 F la console et des cartouches entre 90 et 140 F). Son prix et sa ludothèque en font un cadeau idéal pour les enfants désireux de s'initier aux jeux vidéo.
Dans la même lignée, Atari se prépare à commercialiser la *7800*, une variante du *VCS* qui présente quelques améliorations notables. Atari compte ainsi compléter sa gamme de consoles avec cette machine qui se positionne entre le *VCS* et la *Lynx*.
Il ne faut pas attendre de performances spectaculaires de la part d'une machine aussi ancienne que le *VCS*. Il ne serait pas raisonnable de le comparer avec les autres consoles du marché, car autant discuter des mérites respectifs d'une brouette et d'une voiture moderne... Il en va de même en ce qui concerne le design du *VCS*, en effet cette console présente un look particulièrement austère. Quant à la *7800*, elle est nettement plus performante que le *VCS* sur le plan technique, ce qui donne une très nette amélioration au niveau du graphisme et de l'animation des jeux. Toutefois, les capacités de la *7800* restent inférieures à celles de la *Nintendo 8 bits* ou de la *Sega 8 bits*.
Les premiers accessoires pour console ont fait leur apparition sur la *Coleco*, mais un tel luxe n'était pas envisageable à l'époque du *VCS* (début des années 80) et la *7800* n'est pas mieux lotie à cet égard.
Pas d'environnement non plus pour ces deux consoles. D'une part, ce type de club est une création purement japonaise et, d'autre part, les jeux de ces consoles ne comportent pas d'astuces, en outre, il ne sert à rien de rechercher des aides de jeux lorsque tout se passe au niveau des réflexes.
Pour ce qui est de la distribution, Atari assure une très large distribution du *VCS* dans toute la France, avec une diffusion principalement axée sur les grandes surfaces et il devrait en aller de même pour la *7800*. Il n'y a aucun problème pour se procurer des cartouches, car la plupart des meilleurs titres du *VCS* sont disponibles en quantité.
Depuis sa commercialisation, au début des années 80, de très nombreux éditeurs ont développé des programmes sur le *VCS*. C'est le cas pour de grands éditeurs qui ont disparu par la suite, comme Parker ou Imagic à qui l'on doit certains des plus grands titres de cette console. C'est également sur le *VCS* que certains des éditeurs les plus importants ont fait leurs premières armes. C'est le cas d'Epyx et surtout d'Activision qui fut depuis le début le plus célèbre éditeur sur cette console. Il faut dire que la politique d'Atari était fondamentalement différente de celle que Nintendo et Sega ont appliqué par la suite. En effet, n'importe quel éditeur pouvait réaliser un programme sur le *VCS* et le commercialiser sans qu'Atari juge de la qualité du produit. D'aucuns affirment que c'est cette trop grande liberté qui fut responsable du déclin de cette machine et il est vrai qu'aux côtés de quelques chefs-d'œuvre, le *VCS* était encombré de très nombreux flops. Mais cela n'a plus d'importance aujourd'hui, dans la mesure où les mauvais jeux ont disparu avec le temps et que ceux qui sont encore distribués figurent parmi les meilleurs. En dépit de la présence de très nombreux éditeurs, Atari a toujours été très présent, avec des programmes de qualité.

Des performances moyennes mais des programmes ludiques

La ludothèque du *VCS* est aussi impressionnante sur le plan de la quantité, que sur celui de la qualité. Les programmeurs de l'époque n'étaient vraiment pas manchots, car ils obtenaient des résultats étonnants sur une machine qui ne dispose que de 4 Ko de mémoire. De plus, la plupart des programmes d'Atari offraient un formidable choix d'options, ce qui n'est hélas plus le cas aujourd'hui. Si la plupart des titres disponibles sur le *VCS* ont été réalisés au début des années 80, durant l'âge d'or de cette console, des nouveautés continuent à arriver. Dans l'ensemble, ces derniers présentent une très nette amélioration au niveau du graphisme et de l'animation, mais ils sont rarement aussi ludiques que les anciens programmes. La ludothèque de la *7800* comporte d'excellentes versions des grands jeux du *VCS*, comme *Pole Position* ou *Moon Patrol*, ainsi que des nouveautés comme *Ikari Warriors* ou *Tower Toppler* (un remake de *Nebulus*). Mais il ne nous est pas possible d'évaluer avec précision la qualité de la ludothèque de la *7800*, car ces programmes ne sont pas encore disponibles au moment où nous écrivons ces lignes.
Le *VCS* a toujours été riche en shoot-them-up, du reste le légendaire *Space Invaders* était fourni avec cette console. Bon nombre des grands shoot-them-up du *VCS* sont des conversations des grands succès d'arcade d'Atari Games. C'est le cas de *Moon Patrol*, de *Missile Command* ou encore de *Defender*, qui sont des programmes passionnants. Aux côtés de ces titres célèbres, on trouve des créations originales qui ne manquent pas d'intérêt, comme *Star Raiders* ou le génial *Yar's Revenge*. Parmi les meilleures réalisations des éditeurs extérieurs, il convient de citer *L'empire contre-attaque* de Parker et *Demon Attack* d'Imagic, deux shoot-them-up particulièrement excitants.
On retrouve également de nombreuses conversions d'arcade au niveau des jeux d'action. Les plus anciennes, comme *Mss Pacman*, *Jungle Hunt*, *Frogger*, *Q-Bert*, ou *Centipede*, n'ont rien perdu de leurs qualités ludiques. Parmi les conversions plus récentes, on appréciera *Double Dragon* et *Kung Fu Master*, deux excellents beat-them-up.
Au niveau du sport, le *VCS* dispose de quelques programmes particulièrement ludiques, c'est notamment le cas du *Tennis*. On remarque aussi la présence de deux des plus célèbres multi-épreuves d'Epix : *Summer Games* et *Winter Games*. Les courses automobiles sont également représentées avec *Pole Position* et *Enduro*, deux programmes très prenants.
Du fait de son prix modeste, le *VCS* occupe un créneau tout à fait à part, ce qui lui évite de rivaliser avec la *Nintendo 8 bits* ou la *Sega 8 bits*. C'est sans doute ce qui lui permet de réaliser des ventes aussi importantes.
Toutefois, on peut se demander si l'arrivée du *Game Boy* sur le marché ne risque pas de modifier sensiblement cette situation. Bien sûr, on peut considérer qu'une console qui fonctionne sur un téléviseur n'est pas comparable à une portable, mais il est évident que ces deux machines peuvent se concurrencer sur bien des points. Tout d'abord, leur prix est comparable et les cartouches du *Game Boy* ne sont pas beaucoup plus chères que celles du *VCS*. Ces deux consoles sont donc abordables pour ceux qui désirent faire un cadeau à un enfant. Si l'on hésite entre les deux machines, on peut préférer le *Game Boy*, parce que c'est un appareil plus moderne et que l'on peut y jouer partout, ce qui libère la télévision. Mais si cela risque de faire perdre quelques ventes à Atari, il est probable que le *VCS* a encore de beaux jours devant lui et que de nouvelles générations découvriront encore les jeux vidéo avec cette console. En revanche, il y a plus de souci à se faire en ce qui concerne l'avenir de la *7800*. Son prix la place en concurrence directe avec les consoles 8 bits de Nintendo et de Sega, qui sont des machines nettement plus performantes et qui disposent d'une ludothèque autrement plus fournie. A ce niveau-là, la seule chance d'Atari est de vendre des cartouches à un prix nettement inférieur à celui pratiqué par ses concurrents.

Alain Huyghues-Lacour

J'AIME :
– le prix de la console et des cartouches
– la qualité de la ludothèque

JE N'AIME PAS :
– soyons indulgents...

FICHE TECHNIQUE
Origine : *USA*
Mémoire : *4 Ko*
Couleurs : *8*
Prix : *400 F environ*
Prix moyen des cartouches : *entre 90 F et 140 F*
Distributeur : *Atari*

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

Offre n° 1	Offre n° 2	Offre n° 3	Offre n° 4	Offre n° 5
ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator **490F**	ATARI 130 XE + Lect K7 + Imprimante 1027 **790F**	ATARI 520 STE 512K Lect DF + 50 Disquettes **2990F**	ATARI 520 STE étendu à 1M Ram + 50 Disquettes **3290F**	ATARI 1040 STE Lect DF Peritel + 100 Disquettes **3990F**
Offre n° 6	**Offre n° 7**	**Offre n° 8**	**Offre n° 9**	**Offre n° 10**
ATARI 520 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix **5290F**	ATARI 1040 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix **5990F**	ATARI 520 STE 1 M Ram,M Coul HR + 1 Pack au choix **5490F**	AMIGA 500 M. Couleur HRS + 1 Pack au choix **5490F**	AMIGA 500 50 Disquettes Cable Peritel **3290F**

PACK N°1	PACK N°2	PACK N°3	PACK N°4	PACK N°5
100 Disquettes Tapis de Souris	Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	10% de produits gratuits au choix	ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator	Extension 512K ST ou AMIGA

Disquettes Konica
3,5 DF DD
200 Frs les 50
380 Frs les 100
1800 Frs les 500
50 Etiquettes: 15F

STAR LC10	1690F
STAR LC2410	2790F
STAR LC10C	2290F
EPSON LX800	1990F

Lecteur externe
Dble face ST/AMIGA
10 Disquettes Konica
650F

Extension
512K AMIGA
490 F

Paiement en 4 fois sans frais,
Crédit CETELEM,
SOFINCO,
Carte Aurore, CB.

Konica
DFDD
5 boîtes/10
350F
10 boîtes:
590F

LES CONSOLES PORTABLES

LYNX	GAMEBOY	GAMEBOY	SEGAGEAR
5 Jeux, Alim, Piles **1490 F**	1 Jeu + Piles **590 F**	3 Jeux + Piles **890 F**	3 Jeux, Alim, Piles **1990 F**



**** LES CONSOLES ****

SEGA	NEC	NEC	SNK
MEGADRIVE 16bits (Japon) + 1 jeu au choix **1490 F**	CORE GRAFX + 2Jeux **1290 F**	SUPER GRAFX +1 jeu au choix **2490 F**	NEO GEO + Housse de Transport **3490 F**

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : .....
Prénom:..... Age : .....
Adresse : .....
.....
CP : ..... Tél : .....
Ville : .....
Mode de réglement : Chèque Bancaire
CB : N° ...../...../...../.....
Date Validité: .../... Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation ou Offre n°	Qté	Montant
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....

Cadeau Pack N° ..... et/ou N° .....
Signature
Total Port.....
Total Commandé .....
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

Tj 855

INDEX

Et voici l'iiiiiinnnnnnnnnnnnnnnnnnnn nnnnnnnnddddddddddeeeeeeeeeeeeeeee eeeeeeexxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxxxxxxxxx. On l'applaudit bien fort. Clap clap clap clap clap clap clap clap clap clap clap.

A-Debog p. 19, p. 109
A.D.I. p. 15
A 10 Tank Killer p. 96
Abrams Battle Tank p. 98
Adventure of Link (The) p. 23, p. 58
After the War p. 50
Alex Kidd in the Enchanted Castle p. 58
All Time Classics p. 118
Alpha Waves p. 122
Altered Beast p. 50
Amos p. 19, p. 109
Animator p. 103
Apprends-moi à lire 1 p. 112
Apprentice p. 40
Arabesque p. 18, p. 103
Armada p. 86
Atomic Robo Kid p. 124
Austerlitz p. 87
Aventuriers (Les) p. 118
B.A.T. p. 30, p. 66
Basic 1 000 D p. 19, p. 109
Batman p. 41
Battle of Britain p. 95
Battle Squadron p. 25, p. 33
Battlemaster p. 64
Becker CAD p. 102
Big Boss p. 20, p. 107
Block Out p. 85
Bloodia p. 90
Bloody Wolf p. 53
Blue Angels p. 95
Blue Max p. 125
Bridge Player 2150 Galactica p. 90
Bruce Lee Lives p. 83
Budokan p. 83
Cabal p. 54
Calligrapher p. 110
Canvas p. 18, p. 103
Captive p. 14, p. 122
Cartoons p. 116
Castle Master p. 70
Castor juniors dans la forêt (Les) p. 112
Centrefold Squares p. 88
Champions of Krynn p. 62
Chaos Strikes Back p. 14, p. 60
Chase HQ p. 76
Chess Champion p. 92
City Hunter p. 57
Clap Ciné p. 116
Colonel's Bequest p. 13, p. 68
Colorado p. 57
Colossus Chess X p. 92
Conqueror p. 99
Conquest of Camelot p. 67
Crack Down p. 52
Craft p. 108
Creator p. 18, p. 103
Cubase p. 20, p. 107
Cycles (The) p. 76
Dali 3 p. 104
Dames Simulator p. 92
Damocles p. 70
Darius + p. 36
Dark Century p. 99
Das Boot p. 121
Days of Thunder p. 76
Deflektor II p. 88
Deluxe Paint p. 104
Deluxe Video III p. 102
Die Hard p. 69
Dieux du Ciel (Les) p. 117
DJ Boy p. 50
Double Dragon II p. 50
Down Load p. 34
Dragon Wars p. 61
Dragonflight p. 64
Dragons Breath p. 61
Dragons of Flame p. 61
Drakkhen p. 70
Ecritures automatiques p. 15, p. 113
Edition One p. 118
Escape from the Planet of the Robot Monsters p. 52
ESS p. 94
Eswat p. 46
Excellence 2.0 p. 123
Extase p. 90
F1 Circus p. 123
F19 Stealth Fighter p. 95
F29 Retaliator p. 11, p. 95
Falcon p. 96
Fighter Bomber p. 96
Final Battle (The) p. 64
Final Lap p. 75
Fire and Brimstone p. 24, p. 44
Fire and Forget II p. 123
Flight of the Intruder p. 96
Flimbo's Quest p. 42
Flood p. 42
Formation Soccer p. 80
Français du brevet (Le) p. 114
Fred p. 57
Full Metal Planet p. 16, p. 87
Géants du sport (Les) p. 117
GFA Basic 3.5 p. 109
GFA-Gup p. 108
Ghosts'n Goblins p. 46
Ghouls'n Ghosts p. 27, p. 43
Gold of the Aztecs p. 23, p. 57
Golden Axe p. 27, p. 50, p. 122
Graal Text p. 111
Grandzort p. 46
Great Courts p. 78
Gunboat p. 101
Gunhed p. 33
Gunstick p. 54
Hard Drivin' p. 75
Harpoon p. 86
Heavy Unit p. 36
Hero's Quest p. 68
Heroes p. 116
Horizon CE1 p. 114
Hound of Shadow p. 60
Hoyle Book of Games p. 90
Hoyle Book of Games II p. 92
Hunt for Red October (The) p. 101
Iceman p. 68
Images Partner p. 104
Image p. 125
Immortal (The) p. 14, p. 64
Imperium p. 86
Incorruptibles (Les) p. 53
Indianapolis 500 p. 21, p. 74
Infestation p. 70
International 3D Tennis p. 79
International Soccer Challenge p. 81
Intrigue à la Renaissance p. 113
It Came from the Desert p. 70
Italy 90 p. 81
Ivanhoé p. 49
James Pond p. 120
Joker micro orthographe grammaire 6e p. 114
Justiciers I (Les) p. 116
Justiciers II (Les) p. 118
Keef the Thief p. 61
Khalaan p. 86
Kick Off II p. 21, p. 81
Killing Game Show (The) p. 52
Klax p. 17, p. 84
Knights of Legend p. 62
L'Oreille en pointe p. 113
Labyrinthe aux mille calculs (Le) p. 114
Labyrinthe d'Errare (Le) p. 114
Legend of Faerghail p. 62
Legendary Axe p. 26, p. 44
Leisure Suit Larry III p. 68
LHX Attack Chopper p. 11, p. 95
Life Force p. 36
Lift (The) p. 15, p. 113
Light Corridor (The) p. 124
Loom p. 67
Lost Dutchman Mine p. 90
Lotus Esprit Turbo Challenge p. 22, p. 75
M1 Abrams Tank Simulation p. 99
M1 Tank Platoon p. 99
Manchester United p. 81
Manhunter 2 p. 68
Maupiti Island p. 13, p. 30, p. 66
Midnight Resistance p. 44
Midwinter p. 72
Might and Magic II p. 62
Mindbender p. 89
Monde des Merveilles (Le) p. 117
Moonwalker p. 48
Mr. Heli p. 32
Murders in Space p. 124
Mystic Defender p. 44
Navy Seals p. 125
Nemesis p. 121
Neuromancer p. 67
Neutopia p. 57
New Zealand Story p. 40
Ninja Spirit p. 49
Ninja Warriors p. 26, p. 49
North and South p. 87
Notator Alpha p. 107
Oil Imperium p. 88
Omega p. 87
Operation Stealth p. 13, p. 67
Operation Thunderbold p. 54
Operation Wolf p. 54
Oriental Games p. 82
P 47 p. 32
Paint Designer p. 103
Pang p. 27, p. 53, p. 120
Panza Kick Boxing p. 21, p. 120
PC Kid p. 26, p. 43
Phantasy Star II p. 122
Phellios p. 34
Pipemania (Pipe Dream) p. 17, p. 84
Plague (The) p. 53
Player Manager p. 81
Plotting p. 92
Populous p. 89
Powermonger p. 16
Prince of Persia p. 10, p. 23, p. 123
Prince p. 87
Pro Tennis Tour p. 125
Psycho Fox p. 41
Publisher (The) p. 111
Publishing Partner Master 1.8 p. 110
Puzznic p. 84
4D Boxing p. 10
4D Sports Driving p. 120
Railroad Tycoon p. 28
Red Alert p. 54
Red Storm Rising p. 101
Retouche p. 104
Ravenge of Shinobi (The) p. 24, p. 43
Rédacteur (Le) p. 110
Répétition p. 107
Rick Dangerous II p. 41
Rings of Medusa p. 72
Rock'n Roll p. 85
Rody et Mastico p. 125
Rody et Mastico II p. 113
Rygar p. 56
Saint Dragon p. 36
Script p. 111
Secret of the Monkey Island p. 67
Sequence 1000 p. 20, p. 107
Seuck p. 108
Shadow of the Beast II p. 56
Shadow Warrior p. 49
Sherman M4 p. 99
Shinobi p. 46
Sideshow p. 53
Silent Service II p. 12, p. 101
Silver Collection p. 118
Sim City p. 89
Simon's Quest p. 56
SimulAction p. 117
Simulcra p. 25, p. 34
688 Sub Attack p. 100
Sliders p. 123
Sokoban p. 85
Son Son II p. 42
Spack p. 109
Splatter House p. 49
Starflight I et II p. 72
Steel Thunder p. 98
Strider p. 121
Stunt Car Racer p. 75
SU-25 Soviet Attack Fighter p. 11, p. 96
Super Darius p. 34
Super Hydlide p. 122
Super Mario Land p. 40
Super Monaco Grand Prix p. 22, p. 74
Super Quintet p. 117
Super Real Basket Ball p. 83
Super Star Soldier p. 36
Super Volleyball p. 83
Super Wonderboy in Monsterland p. 58
Superpic p. 104
Switchblade p. 41
SW IV p. 29
Swords of Twilight p. 60
Table Tennis p. 79
Tangled Tales p. 61
Tank p. 12
Tennis Cup I p. 78
Tennis Cup II p. 78, p. 121
Tennis p. 79
Tetris p. 85
Thunder Force III p. 25, p. 33
Thunderstrike p. 10, p. 33
Tie Break p. 79
Tiger Heli p. 34
Tiger Road p. 48
Tower of Babel p. 16, p. 89
Track and Field II p. 82
Triple Battle F1 p. 75
Turrican p. 24, p. 42
TV Sports Basketball p. 83
Twinworld p. 41
UFO p. 94
Ultima VI p. 62
Ultimate Ride p. 22, p. 76
Unreal p. 30, p. 58
Venus p. 42
Vette p. 76
Vidi Amiga p. 102
Volumn 4D p. 124
Walkiry p. 58
Wall Street p. 89
Welltris p. 17, p. 85
Wings p. 121
Wintext Light p. 124
Wolfpack p. 12, p. 101
Wonderboy III/Monster Lair p. 44
Wordup p. 111
World Championship Soccer p. 80
World Court p. 79
X-Out p. 33
Xenomorph p. 69
YS p. 64
ZZ Idée p. 111

1000 ADRESSES

Une boutique près de chez vous ? Une question à poser à un fabricant d'ordinateurs ? Un renseignement urgent concernant un jeu ? Voici 1000 adresses et numéros de téléphone indispensables.

BOUTIQUES PARIS BANLIEUE

CONFORAMA : 2, rue du Pont-Neuf, 75001 Paris. Tél. : (1) 42.33.78.58. **FORUM DES HALLES :** 75001 Paris. Tél. : (1) 40.44.40.00. **MICROMANIA :** Forum des Halles niv. 2, 5, rue Pirouette, 75001 Paris. Tél. : (1) 45.08.15.78. **NASA :** 31, bd Sébastopol, 75001 Paris. Tél. : (1) 42.33.74.45. **VIDEO SHOP :** 47, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél. : (1) 42.96.93.95. **TANDY :** 17, bd Poissonnière, 75002 Paris. Tél. : (1) 42.33.33.29. **TANDY :** 23, bd Saint-Martin, 75003 Paris. Tél. : (1) 42.72.60.98. **TANDY :** 23, rue Beaubourg, quartier de l'Horloge, BP 94, 75139 Paris, Cedex 3. Tél. : (1) 42.77.12.20. **INTERNATIONAL COMPUTER :** 26, rue du Renard, 75004 Paris. Tél. : (1) 42.72.26.26. **TANDY :** 21, rue de Rivoli, 75004 Paris. Tél. : (1) 42.72.03.09. **TEMPS LIBRE :** 22, rue Sévigné, 75004 Paris. Tél. : (1) 42.74.06.31. **COMPUTER CONCEPT :** 21, rue Tournefort, 75005 Paris. Tél. : (1) 47.07.57.15. **MAUBERT ELECTRONIQUE :** 49, bd Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : (1) 43.25.88.80. **MICROSTORY :** 14, rue de Poissy, 75005 Paris. Tél. : (1) 43.26.26.89. **NASA :** 97, rue Monge, 75005 Paris. Tél. : (1) 45.35.00.13. **TANDY :** 36, rue Monge, 75005 Paris. Tél. : (1) 43.54.82.43. **2010 ELECTRONICS :** 71, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : (1) 45.49.14.50. **BROWNS :** 182, bd Saint-Germain, 75006 Paris. Tél. : (1) 45.44.49.76. **FNAC :** 136, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (1) 49.54.30.00. **DESIGN SA :** 226, bd Saint-Germain, 75007 Paris. Tél. : (1) 42.22.40.89. **NASA :** 28, av. de la Motte-Picquet, 75007 Paris. Tél. : (1) 47.05.30.00. **TANDY :** 84, rue de Sèvres, 75007 Paris. Tél. : (1) 45.67.79.10. **FNAC :** 26, av. de Wagram, 75008 Paris. Tél. : (1) 48.88.58.00. **JUNUS :** 53, bd des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : (1) 43.87.73.42. **KA L'INFORMATIQUE DOUCE :** 14, rue de Magellan, 75008 Paris. Tél. : (1) 47.23.72.00. **MICROMANIA :** Galerie des champs, 84, avenue des Champs-Elysées, 75008 Paris. Tél. : 42.56.04.13. 64, bd Haussmann, 75008 Paris. Tél. : 42.82.58.36. **MICROTRONIC :** angle de la rue Lisbonne et Corvetto, 75008 Paris. Tél. : (1) 45.22.57.20. **SIVEA :** 33, bd des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : (1) 45.22.70.66. **ULTIMA :** 21, rue de Turin, 75008 Paris. Tél. : 42.94.97.14. **COMPUTER 3 :** 3, rue Pavillon, 75009 Paris. Tél. : (1) 45.23.51.15. **COMPUTERLAND :** 752, bd Haussmann, 75008 Paris. Tél. : 42.89.87.48. **ESPACE MICRO :** 32, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (1) 42.85.25.20. **MAD :** 42, rue Lamartine, 75009 Paris. Tél. : (1) 48.78.11.65. **MICROBROC :** 70, rue des Martyrs, 75009 Paris. Tél. : (1) 42.81.92.89. **CHIPOKAZ :** 8, bd Magenta, 75010 Paris. Tél. : 42.08.12.90. **GENERAL VIDEO :** 10, bd de Strasbourg, 75010 Paris. Tél. : (1) 42.06.50.50. **ILLEL INFORMATIQUE :** 86, bd Magenta, 75010 Paris. Tél. : (1) 42.01.94.68. **NASA :** 1, place Stalingrad, 75010 Paris. Tél. : (1) 40.37.41.19. **TANDY :** 214, rue du Fbg Saint-Martin, 75010 Paris. Tél. : (1) 42.05.20.16. **TANDY :** 111, rue de Lafayette, 75010 Paris. Tél. : 48.78.79.87. **AMIE :** 11, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.57.48.20. **AMIE :** 13, passage du Jeu de Boule, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.38.46.40. **COCONUT :** 13, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00. **MUSICLAND :** 66, bd Beaumarchais, 75011 Paris. Tél. : 47.00.09.13. **NASA :** 31, av. de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.57.92.91. **TANDY :** 67, av. de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 48.07.11.65. **TANDY :** 161, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 40.09.94.66. **TANDY :** 175, rue du Fbg-Saint-Antoine, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.07.63.90. **ULTIMA :** 5, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.38.96.31. **EDEN COMPUTER :** 89 bis, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54. **KANAL COMPUTER :** 158, av. d'Italie, 75013 Paris. **NASA :** C.C. Massena, place de Venette, 75013 Paris. Tél. : (1) 45.83.48.92. **TANDY :** C.C. Massena, 75013 Paris. Tél. : (1) 45.84.50.40. **TANDY :** C.C. Galaxie, place d'Italie, 75013 Paris. Tél. : (1) 45.80.35.80. **CHIPOKAZ :** 107, rue de la Tombe Issoire, 75014 Paris. Tél. : 43.21.51.00. **JBG ELECTRONIQUE :** 163, av. du Maine, 75014 Paris. Tél. : (1) 45.41.41.63. **NASA :** 45, av. du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.27.79.11. **NASA :** 88, av. du Maine, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.21.94.30. **PHASE :** 93, avenue du Gal Leclerc, 75014 Paris. Tél. : 45.45.73.00. **TANDY :** 31, av. du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.20.46.18. **VIDEO SHOP :** 251, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.21.54.45. **FIRST ELECTRONIQUE :** 332, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.54.62.14. **HYPER CB :** 183, rue Saint-Charles, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.54.39.76. **MADISON INFORMATIQUE :** 127, rue Saint-Charles, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.78.81.16. **TANDY :** 353, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.32.06.51. **COCONUT :** 41, rue de la Grande Armée, 75016 Paris. Tél. : 45.00.69.68. **ARAMIS :** 63, rue Guy-Moquet, 75017 Paris. Tél. : (1) 42.28.78.94. **ELECTRON :** 12, place de la Porte de Champeret, 75017 Paris. Tél. : (1) 42.27.16.00. **NASA :** 46, av. de la Grande-Armée, 75017 Paris. Tél. : (1) 45.74.59.74. **C.I.C.I. :** 136, rue Lamarck, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.26.12.95. **TANDY :** 12 ter, av. de Clichy, 75018 Paris. Tél. : (1) 49.93.57.06. **NASA :** 211, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : (1) 42.49.87.77. **SHOOT AGAIN :** 145, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.38.02.38. **TANDY :** 72, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.36.70.66. **MICROMANIA :** 21-25, cours de Vincennes, 75020 Paris. Tél. : 43.71.12.41. **TANDY :** 8, rue d'Avron, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.73.45.58. **TANDY :** 6, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : (1) 47.97.33.69. **MIDI SHOP :** BP 242, 75524 Paris. **TANDY :** 9, rue Marrier, 77300 Fontainebleau. Tél. : (1) 64.22.34.09. **MICROFOLIE'S :** 4, rue André-Chénier, 78000 Versailles. Tél. : (1) 30.21.75.01. **TANDY :** 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : (1) 39.02.38.49. **TANDY :** 5, rue de Paris, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (1) 34.73.61.10. **GAME'S :** C.C. Vélizy 2, 78140 Vélizy. Tél. : (1) 34.65.18.81. **MICROMANIA :** C.C. Vélizy 2, 78140. Tél. : 34.65.32.91. **TANDY :** C.C. Vélizy 2, 78140 Vélizy. Tél. : (1) 34.65.96.67. **FNAC :** Local Postal 634, 78158 Le Chesnay Cedex. Tél. : (1) 39.54.91.54. **NASA :** 6, av. de la République, 78200 Mantes-La-Jolie. Tél. : (1) 34.78.64.40. **TANDY :** C.C. Auchan Buchelay, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (1) 30.92.20.82. **TANDY :** 1-3, rue Gambetta, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (1) 34.78.64.11. **TANDY :** C.C. Continent, RN 13, 78240 Chambourcy. Tél. : (1) 39.79.27.19. **TANDY :** C.C. de Plaisir, 78370 Plaisir. Tél. : (1) 30.54.02.72. **TANDY :** C.C. de Flins, 78410 Flins. Tél. : (1) 30.90.23.00. **GAME'S :** C. Commercial, 78991 Saint-Quentin Ville. Tél. : (1) 30.57.13.43. **NASA :** C.C. Evry 2, 91000 Evry. Tél. : (1) 60.77.39.59. **TANDY :** C.C. Evry, 91022 Evry. Tél. : (1) 60.79.05.90. **TANDY :** C.C. Auchan, la Maison-Neuve, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (1) 60.85.06.44. **TANDY :** C.C. Continent, 91620 Ville-du-Bois. Tél. : (1) 64.49.05.16. **TANDY :** C.C. Carrefour-les-Ulis, 91692 Les Ulis. Tél. : 69.07.04.75. **NASA :** 96, route de Corbeil, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (1) 60.16.28.50. **TANDY :** C.C. Val d'Hyères, 91806 Brunoy. Tél. : (1) 69.00.23.91. **D3M :** Tél. : (1) 46.23.04.23. **FNAC :** 2, place de la Défense, 92053 Paris la Défense. Tél. : 46.92.29.00. **NASA :** 96, rue Jean-Jaurès, 92120 Boulogne. Tél. : (1) 46.05.59.04. **TANDY :** 23, rue du Château, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (1) 47.45.80.00. **TANDY :** C.C. Super M, 18, av. Brosselette, 92240 Malakoff. Tél. : (1) 47.35.58.76. **FIRST ELECTRONIQUE :** 124, bd de Verdun, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 47.89.15.11. **TANDY :** 21, rue de la Station, 92600 Asnières. Tél. : (1) 40.86.26.23. **TANDY :** C.C.2, 124, rue Carnot, 93000 Bobigny. Tél. : (1) 48.30.74.66. **TANDY :** C.C. Rosny 2, 93117 Rosny-sous-Bois. Tél. : (1) 48.55.36.73. **TANDY :** C.C. Arcades, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (1) 45.92.83.90. **SURPIN :** 140, av. Galliéni, 93174 Bondy. Tél. : (1) 48.02.90.86. **NASA :** 3, cours des Arbaletriers, 93200 Saint-Denis. Tél. : (1) 48.20.12.15. **SCAP INFORMATIQUE :** 62, rue Gabriel-Péri, 93200 Saint-Denis. Tél. : (1) 42.43.22.78. **TANDY :** 119, rue Gabriel-Péri, 93200 Saint-Denis. Tél. : (1) 42.43.65.75. **GÉNIE SA :** 8, rue Proudhon, 93214 La Plaine-Saint-Denis. Tél. : (1) 48.20.23.06. **NASA :** C.C. Beau Sevran, 93270 Sevran. Tél. : (1) 43.83.41.11. **TANDY :** C.C. Beausevran, 93270 Sevran. Tél. : (1) 43.83.87.59. **TANDY :** C.C. Parinor, 93606 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (1) 45.91.03.70. **NASA :** C.C. Epicentre, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (1) 48.29.11.50. **TANDY :** 51-53 bd Foch, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (1) 48.26.05.51. **NASA :** Grand Carrefour Pompadour, RN 186, 94000 Créteil. Tél. : (1) 49.80.31.51. **FNAC :** CCR 150, 94012 Créteil Cedex. Tél. : (1) 43.99.50.00. **TANDY :** C.C. Régional Créteil Soleil, 94012 Créteil. Tél. : (1) 49.80.53.92. **TANDY :** C.C. Auchan, Val de Fontenay, 94120 Val de Fontenay. Tél. : (1) 48.75.42.96. **STARSOFT :** 58, rue des Camélias, 94141 Alfortville. Tél. : (1) 43.96.57.84. **TANDY :** 14, av. du Bac, 94210 La Varenne-Saint-Hilaire. Tél. : (1) 48.85.35.69. **ORDIVIDUEL :** 22, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. **TEMPS K :** C.C. Commercial Belle Epine, 94320 Thiais. Tél. : (1) 46.87.40.38. **REVOLUTION :** CC C+C zone Achaland, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43.77.41.13. **TANDY :** C.C. Belle Epine, 94651 Rungis. Tél. : (1) 46.75.02.22. **NASA :** 53, rue Paul-Vaillant-Couturier, 95100 Argenteuil. Tél. : (1) 39.61.40.44. **NASA :** C.C. Les Flanades, 95200 Sarcelles. Tél. : (1) 34.19.61.00. **TANDY :** C.C. Les Flanades, 1, place de Navarre, 95200 Sarcelles. Tél. : (1) 39.90.08.58. **TANDY :** C.C. Continent, 95350 Saint-Brice-La-Forêt. Tél. : (1) 39.92.10.71. **PC WAREHOUSE :** ZI des Hauts Soleils, 9 chemin Jules-César, 95523 Cergy. Tél. : (1) 30.30.36.61.

BOUTIQUES PROVINCE

DOMINICA : 60, rue Charles-Robin, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.22.42.77. **NASA :** C.C., ZAC de la Chambière, Viriat, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.23.48.82. **TANDY :** ZAC de la Chambière, C.C., 01440 Viriat. Tél. : 74.45.21.97. **TANDY :** Les Arcades, rue Alexandre-Bérard, 01500 Amberieu-en-Bugey. Tél. : 74.34.54.02. **TANDY :** 1, rue de Paris, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.67.25.24. **TANDY :** C.C. Carrefour, RN 7, 03000 Moulins. Tél. : 70.46.34.83. **TANDY :** C.C. Saint Jacques, 03100 Montluçon. Tél. : 70.28.48.78.

ADRESSES

03 INFORMATIQUE : 6, rue Galliéni. 03200 Vichy. Tél. : 70.97.53.54. **JEAN-LOUIS DAVAGNIER :** 3, place Jean-Marcellin, 05000 Cap. Tél. : 92.51.01.17. **SAYTEL INFORMATIQUE :** C.C. Grande Boucle, 05100 Briançon. Tél. : 92.20.35.20. **FNAC :** 30, avenue Jean-Médecin, 06000 Nice. Tél. : 93.92.09.09. **NASA :** 4, bd Jean-Jaurès, 06000 Nice. Tél. : 93.62.56.59. **NASA :** 122, bd Gambetta, 06000 Nice. Tél. : 93.88.57.57. **TANDY :** 15, bd du Général-Delfino, 06000 Nice. Tél. : 93.56.82.82. **TANDY :** 30, bd Gambetta, 06000 Nice. Tél. : 93.87.21.40. **TANDY :** C.C. Nice Etoile, 06000 Nice. Tél. : 93.80.08.47. **TANDY :** C.C. Carrefour, 06200 Nice. Tél. : 93.29.89.29. **TANDY :** C.C. Rallye, route de Fréjus, RN 98, 06210 Mandelieu-Napoule. Tél. : 92.97.61.99. **TANDY :** C.C. Auchan, 06340 Nice-La-Trinité. Tél. : 93.54.10.42. **GAME'S :** 67, rue du Maréchal-Juin, 06400 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.22.55.21. **NASA :** angle rue Hoche et rue du 24-Août, 06400 Cannes. Tél. : 93.38.82.83. **NASA :** 2208 route de Grasse, 06600 Antibes. Tél. : 93.74.18.06. **HBN ELECTRONIC :** 1, av. Jean-Jaurès, 08000 Charleville. Tél. : 24.33.00.84. **ARISERY :** 22, av. de Foix, 09100 Pamiers. Tél. : 61.67.25.98. **HBN ELECTRONIC :** 6, rue de Preize, 10000 Troyes. Tél. : 25.81.49.29. **NASA :** 7, rue de la République, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.73.89. **TANDY :** 14, rue Pitou, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.64.74. **TANDY ETS DELHOM :** 91, rue Bringer, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.47.08.94. **CIBL :** 2, rue Racine, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.01.54. **TANDY ETS TOURNIER :** 19, rue Amans-Rodat, 12000 Rodez. Tél. : 65.68.68.75. **TANDY ETS HUET :** 1, rue de la Pépinière, 12100 Millau. Tél. : 65.61.03.90. **FNAC :** Centre Bourse, 13231 Marseille Cedex 01. Tél. : 91.91.30.62. **TANDY :** 48, bd de la Libération, 13001 Marseille. Tél. : 91.47.50.06. **TANDY :** 24, bd Garibaldi, 13001 Marseille. Tél. : 91.55.58.70. **TANDY :** 60, rue Puvis-de-Chavannes, 13002 Marseille. Tél. : 91.56.50.60. **TANDY :** 240, bd National, 13003 Marseille. Tél. : 91.08.08.54. **AMIE :** 69, cours Lieuteaud, 13006 Marseille. Tél. : 91.42.50.42. **CALCULS ACTUELS :** 49, rue Paradis, 13006 Marseille. Tél. : 91.33.33.44. **NASA :** 39, av. Cantini, 13006 Marseille. Tél. : 91.78.00.61. **TANDY :** C.C. Noilly Paradis, 146, rue de Paradis, 13006 Marseille. Tél. : 91.53.02.95. **TANDY :** 43, bd Baille, 13006 Marseille. Tél. : 91.47.60.15. **TANDY :** 279, av. du Prado, 13008 Marseille. Tél. : 91.25.95.76. **TANDY :** 41, rue Alphonse-Daudet, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.71.95. **TANDY :** C.C. Le Merlan, N9, av. Prosper-Mérimée, 13014 Marseille. Tél. : 91.67.97.02. **TANDY :** C.C. Carrefour, quartier du Griffon, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.79.08.99. **NASA :** 2 bis, place Lamartine, 13200 Arles. Tél. : 90.96.11.02. **TANDY :** 14, rue du 4-Septembre, 13200 Arles. Tél. : 90.49.84.00. **TANDY ETS DELMOTTE :** 183, bd Nostradamus, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.56.06.16. **NASA :** C.C. Barnfoud, Plan de Campagne, 13470 Cabries. Tél. : 42.02.54.45. **TANDY :** C.C. Auchan, Canto Perdrix, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.14.78. **FNAC :** Centre Paul-Doumer, 14000 Caen. Tél. : 31.50.20.50. **NASA :** 87-91 rue de Bernières, 14000 Caen. Tél. : 31.86.65.30. **TANDY :** 48, rue Saint-Jean, 14000 Caen. Tél. : 35.88.71.70. **TANDY ETS FRANÇOIS :** 4 bis, rue Duhamel, 14100 Lisieux. Tél. : 31.31.67.71. **NASA :** C.C. Supermonde, 14120 Mondeville. Tél. : 31.34.20.30. **TANDY :** C.C. Supermonde, 14120 Caen-Mondeville. Tél. : 31.82.67.82. **TANDY :** C.C. Saint-Clair, 14200 Hérouville Saint-Clair. Tél. : 31.47.40.88. **MALROUX MAZEL :** 4 place du Palais de Justice, 15000 Aurillac. Tél. : 71.48.17.77. **TANDY :** Z.A. L'escudilier, rue J.-Prévert, 15000 Aurillac. Tél. : 71.64.17.86. **TANDY :** C.C. Auchan-la-Couronne, 16400 Angoulême. Tél. : 45.67.12.22. **LIBRAIRIE SALIBA :** 28-30, av. Gambetta, 17100 Saintes. Tél. : 46.93.45.88. **NASA :** Z.C. Beaulieu, rue du 18-Juin, 17138 Puilboreau. Tél. : 46.67.24.56. **TANDY ETS HUMEAU :** 3, rue des Bains, 17200 Royan. Tél. : 46.05.60.88. **TANDY ETS PINEAU :** 26, rue Touffaire, 17300 Rochefort. Tél. : 46.99.04.15. **TANDY LOISIRS ELECT :** C.C. Quatr'anes, route de la Rochelle, 17300 Rochefort. Tél. : 46.99.16.01. **TANDY ETS USSE :** 2 bd Clémenceau, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.50.90. **ACT INFORMATIQUE :** 7 bd Clémenceau, 21000 Dijon. Tél. : 80.73.52.40. **FNAC :** 24, rue du Bourg, 21036, Dijon Cedex. Tél. : 80.30.11.30. **NASA :** 11, av. de Bourgogne, 21800 Quetigny. Tél. : 80.46.58.88. **TANDY :** C.C. Grand Marché, rue des Echoppes, 21800 Quétigny-les-Dijon. Tél. : 80.46.06.69. **GAMMA ELECTRONIQUE :** 6, rue Saint-Benoît, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.33.00.85. **TANDY :** Galerie Marchande, C.C. Rallye, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.78.04.55. **TANDY SAINT BRIEUC :** C.C. de Plerin, rue des Sports, 22190 Plerin. Tél. : 96.74.45.87. **TANDY SONO CB MUSIC :** 5, rue Paul-Langevin, 22400 Lamballe. Tél. : 96.31.33.88. **TANDY :** C.C. Auchan, Péri 2, Marsac-sur-l'Isle, 24430 Razac. Tél. : 53.04.76.31. **NASA :** C.C. Châteaufarine, route de Dôle, 25000 Besançon. Tél. : 81.52.26.03. **PROFORMA PSI :** 22, av. Carnot, 25000 Besançon. Tél. : 81.81.45.19. **TANDY :** 11, rue Battaut, 25000 Besançon. Tél. : 81.81.45.19. **MICRO ALPHA SOFT :** 31, av. des Alliés, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.95.19.20. **TANDY :** 10, rue Clémenceau, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.91.08.97. **TANDY :** C.C. Carrefour, 25048 Besançon. Tél. : 81.80.95.82. **DIA :** 4, rue-Joubert, 26000 Valence. Tél. : 75.44.21.27. **NASA :** C.C. Le Trident, 26000 Valence. Tél. : 75.55.98.92. **CENTAURI INFORMATIQUE :** 2 rue, Diane-de-Poitiers, 26205 Montélimar. Tél. : 75.51.20.16. **DROUHET :** 34, rue du Dr-Oursel, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.15.88. **NASA :** Cap Caer Normanville, 27000 Evreux. Tél. : 32.31.17.17. **ASSELEC :** ZI, 1, rue Mondo, BP 1900, 27019 Evreux. Tél. : 32.28.30.10. **LA COMMANDE ELECTRONIQUE :** 7, rue des Prias, 27920 Saint-Pierre-de-Bailleul. Tél. : 32.64.63.62. **JEAN LEGUE :** 10, rue Noël-Ballay, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.17.17. **NASA :** 19, rue du Bois-Merain, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.28.28. **TANDY :** 4, rue de la Volaille, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.90.57. **TANDY :** 11, av. de la Libération, 29000 Quimper. Tél. : 98.52.12.44. **CHIPOKAZ :** 8, rue Jean-Marie Le Bris, 29000 Brest. Tél. : 98.46.02.85. **KAMPER INFORMATIQUE :** 5, rue George-Sand, 29200 Brest. Tél. : 98.46.43.73. **MAJUSCULE INFORMATIQUE :** 129, rue Jean-Jaurès, 29200 Brest. Tél. : 98.80.39.23. **TANDY :** C.C. de l'Iroise, bd de Plymouth, 29200 Brest. Tél. : 98.49.25.23. **TANDY :** Coat Ar Gueven, rue Jean-Jaurès, 29200 Brest. Tél. : 98.43.05.10. **TANDY :** 26, rue de Siam, 29200 Brest. Tél. : 98.44.26.11. **TANDY :** 52 bis, rue de la République, 30000 Nîmes. Tél. : 66.76.18.28. **NASA :** bd Salvador-Aliende, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.87.99. **TANDY :** 130-132, route d'Avignon, 30000 Nîmes. Tél. : 66.27.14.18. **TANDY :** 38, bd Gambetta, 30000 Nîmes. Tél. : 66.67.91.91. **FNAC :** Promenade des Capitouls, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.11.08. **MICRO DIFFUSION :** 43, bd Carnot, 31000 Toulouse. Tél. : 61.22.81.17. **MICRO DIFFUSION :** 6, rue d'Aubuissou, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.87.59. **NASA :** 7-9 bd Lascrosses, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.90.94. **OMEGA ELECTRONIQUE :** 20, rue Matabiau, 31000 Toulouse. **PIXISOFT :** 1, rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.48.02. **TANDY :** 46, rue du Languedoc, 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.12.30. **TANDY :** 42, av. E-Billières, 31000 Toulouse. Tél. : 61.42.79.64. **TANDY :** 13-15, allée Verdier, 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.94.28. **TANDY :** 326, route de Seysses, 31000 Toulouse. Tél. : 61.40.64.57. **TANDY :** 18, rue Bayard, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.06.15. **TANDY :** C.C. Carrefour, route d'Espagne, 31120 Toulouse. Tél. : 61.76.70.40. **TANDY :** C.C. Mamouth, chemin Gabardie, 31200 Toulouse. Tél. : 61.58.08.25. **TANDY :** 118, bd Pierre-Curie, 31200 Toulouse. Tél. : 61.47.62.30. **TANDY :** 84-86, av. Saint-Exupéry, 31400 Toulouse. Tél. : 61.54.64.80. **NASA :** 88, allée Jean-Jaurès, 31500 Toulouse. Tél. : 61.62.90.36. **TANDY :** 9 bis, av. de Lyon, Fbg-Bonnefoy, 31500 Toulouse. Tél. : 61.58.05.41. **ULTIMA :** place du Capitole, 35, rue du Tour, 31000 Toulouse. Tél. : (16) 62.27.04.38. **TANDY :** C.C. Carrefour, la Bege, 31327 Castanet-Tolosan. Tél. : 61.39.29.49. **TANDY LA SOLUTION :** 8, place de la Paix, 31600 Muret. Tél. : 61.56.84.41. **TANDY :** 9, av. de Boulogne, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 61.89.79.70. **MICRODIS SARL :** 2, rue ter, av. Yser, 32000 Auch. Tél. : 62.63.51.14. **TANDY :** bd Sadi-Carnot, 32000 Auch. Tél. : 62.05.66.09. **ATIB :** 119, cours d'Alsace-Lorraine, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.52.16. **CRAZY EDDIE :** 24, rue Saint-Rémy, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.40.12. **FNAC :** Centre Saint Christoly, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.15.33. **L'ONDE MARITIME INFORMATIQUE :** 257, rue Jadaïque, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.05.34. **MID :** 18, place Pey-Berland, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.64.88. **PHILIPPE ELECTRONIQUE :** 15, cours de l'Argonne, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.91.04.64. **TANDY :** 71, rue de la Fondaudège, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.81.68.10. **TANDY :** 49, cours Victor-Hugo, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.29.49. **TANDY :** 93, cours A.-Lorraine. 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.09.70. **TANDY C.C. AUCHAN :** le Lac, 33080 Bordeaux. Tél. : 56.43.00.58. **TANDY :** 2, av. Thiers, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.86.75.25. **TANDY :** C.C. Géant Casino, route de Toulouse, 33140 Villenave-d'Ornon. Tél. : 56.94.96.40. **TANDY :** Résidence Leclerc, 33210 Langon. Tél. : 56.63.20.71. **TANDY :** ZAC de la Garosse, C.C. Euromarché, 33240 Saint-André-de-Cubzac. Tél. : 57.43.53.80. **TANDY :** C.C. des 4 Pavillons, 33310 Lormont, Cedex 217. Tél. : 56.86.17.00. **TANDY STE SADEM :** C.C. de Beguey, 33410 Cadillac. Tél. : 56.62.14.95. **TANDY :** C.C. Continent, 33500 Libourne. Tél. : 57.25.12.71. **TANDY :** 9, rue Dulout, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.04.43. **TANDY :** av. de la Marne, les Arcades Désir, 33700 Mérignac. Tél. : 56.24.11.83. **TANDY :** C.C. Carrefour, 33700 Mérignac. Tél. : 56.55.98.81. **COCONUT :** C.C. le Triangle, 34000 Montpellier. Tél. : 67. 58.58.88. **MICROPUCE :** 15, cours Gambetta, 34000 Montpellier. Tél. : 67.92.58.83. **TANDY :** 12, bd du Jeu-de-Paume, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.83.30. **TANDY :** 69, av. de Toulouse, 34000 Montpellier. Tél. : 67.47.26.86. **TANDY :** 5, av. Clémenceau, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.03.13. **TANDY :** C.C. Polygone, 1, rue des Pertuisanes, 34000 Montpellier. Tél. : 67.64.64.65. **PC SOFT :** 12, rue Cadtilhon, BP 1026, 34006 Montpellier, Cedex 1. Tél. : 67.92.90.90. **FNAC :** Centre Polygone, BP 108, 34041 Montpellier Cedex. Tél. : 67.64.14.00. **TANDY / PUISSANCE 7 SARL :** 27, rue Victor-Hugo, 34200 Sète. Tél. : 67.46.13.13. **TANDY :** C.C. Montlaur, 34450 Balaruc. Tél. : 67.48.33.33. **NASA :** ZAC du Fenouillet, 34470 Perols. Tél. : 67.50.02.49. **TANDY :** 14, av. Jean-Moulin, 34500 Béziers. Tél. : 67.31.37.65. **TANDY :** C.C. Béziers, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.23.43. **TANDY :** 36, av. Blanqui, 34600 Bedarieux. Tél. : 67.95.00.36. **TANDY :** C.C. Trifontaine, 34980 Saint-Clément. Tél. : 67.61.01.56. **FNAC :** Centre Colombia, 35000 Rennes. Tél. : 99.31.79.79. **MICRO C :** 16, rue Fossés, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.71.11. **TANDY :** 12, place du Colombier, Bt Sully, 35000 Rennes. Tél. : 99.30.36.37. **TANDY :** C.C. Longchamps, allée Morvan-Lebels, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.32.34. **TANDY :** C.C. Alma, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.39.14. **TANDY :** C.C. Intermarché, route de Saint-Malo, 35300 Fougères. Tél. : 99.94.14.21. **VAUGEOIS ELECTRONIQUE :** 35, rue Giraudeau, 37000 Tours. Tél. : 47.37.53.61. **TANDY :** C.C. La Petite Arche, av. Gustave-Eiffel, 37100 Tours. Tél. : 47.54.42.20. **LIM :** C.C. Cats, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.27.29.00. **NASA :** C.C. Chambray 2, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.28.21.30. **TANDY ESPACE ICM :** Route de Tours, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.17.17. **BY INFORMATIC :** 28, rue Denfert-Rochereau, 38000 Grenoble. **COCONUT :** 8, cours Berriat, 38000 Greboble. Tél. : 76.50.99.41. **TANDY :** 22, bd Maréchal-Foch, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.21.49. **TANDY :** 12, av. d'Alsace-Lorraine, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.10.30. **TANDY :** C.C. des 3 Dauphins, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.71.99. **FNAC :** 26, cours Berriat, BP 108, 38001 Grenoble. Tél. : 76.87.27.27. **TANDY :** C.C. St-Hubert, 38080 L'Isle-d'Abeau. Tél. : 74.27.10.24. **TANDY :** 112, Grand-Place, galerie Marchande, 38100 Grenoble. Tél. : 76.40.57.99. **NASA :** Galerie Marchande Continent, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.45.50. **NASA :** C.C. Espace Comboire, 38130 Echirolles. Tél. : 76.33.34.81. **TANDY :** C.C. Comboire, 38130 Echirolles. Tél. : 76.40.02.74. **TANDY :** C.C. La Fauconnière, N 60, Pont Catanne, 38170 Seyssinet-Parizet. Tél. : 76.49.46.54. **TANDY ELECTRONIC ET LOISIRS :** 3, rue de l'Eperon, 38200 Vienne. Tél. : 74.31.93.44. **MICRO AVENIR :** 2, av. Georges-Frier, 38500 Voiron. Tél. : 76.65.72.55. **TANDY ELECTROWATT :** 15, rue Sermorens, 38500 Voiron. Tél. : 76.65.67.50. **GERMOND SA :** 12, av. Eisenhower, 39100 Dôle. **TANDY MEGAWATT :** 15, rue Léon-des-Landes, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.06.21.79. **ETS PHILIPPE DENIS :** 22-56, av. Gérard-d'Yvan, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.02.87. **FRANCE DISQUETTE :** 24, rue de la République, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.21.26.28. **NASA :** 32, rue des Rochettes, Monthieu, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.34.19.85.

NASA : 17, rue du Président-Wilson, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.41.75.69. **TANDY :** 8, rue Gambetta, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.37.78.21. **TANDY :** rue Marc-Charras, la Côte Thiollière, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.59.03. **TANDY :** 20, rue du 11-Novembre, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.47.21. **TANDY :** C.C. La Ricamarie, 42150 Saint-Etienne. Tél. : 77.57.10.94. **NASA :** 21, rue Charles-de-Gaulle, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.36.00. **PILAT INFORMATIQUE EDUCATIVE :** St-Appolinard, 42410 Pelussin. Tél. : 74.87.33.47. **DÉTROIT FOURNEL INFORMATIQUE :** 14, av. Foch, 43000 Le Puy. Tél. : 71.09.49.07. **KI DIFFUSION :** chemin de la Vierge, 43260 Saint-Pierre-Eynac. Tél. : 71.57.67.22. **INFORMATIQUE BASCO LANDAISE :** 71, bd d'Haussez, 44000 Mont-Marsan. Tél. : 58.06.03.48. **MICRONAUTE :** 9, rue Urvoy-de-Saint-Bedan, 44000 Nantes. Tél. : 40.69.03.58. **NASA :** place du Change, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.19.96. **TANDY :** 68, bd Jules-Verne, résidence du Pessy, 44000 Nantes. Tél. : 40.49.19.07. **TANDY :** 3 rue Feltre, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.77.60. **TANDY :** 35, rue Verdun, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.44.66. **TANDY :** 105, rue des Hauts-Pavés, 44000 Nantes. Tél. : 40.40.15.10. **TANDY :** C.C. Paradis, 42, route de Paris, 44300 Nantes. Tél. : 40.93.01.57. **TANDY :** C.C. Leclerc, 44400 Reze. Tél. : 40.75.30.27. **TANDY :** C.C. Auchan, 44570 Trignac. Tél. : 40.90.30.96. **FNAC :** 16, rue de la République, 45000 Orléans. Tél. : 38.53.10.10. **TANDY :** 54, rue des Carmes, 45000 Orléans. Tél. : 38.54.69.38. **MERCI :** ZI Ingres, 23, rue de la Mouchetère, 45140 Saint-Jean-de-La-Ruelle. Tél. : 38.43.11.83. **NASA :** C.C. Auchan, 45140 Saint-Jean-de-La-Ruelle. Tél. : 38.43.51.20. **TANDY :** C.C. Auchan. av. Pierre-Mendès-France, 45140 Saint-Jean-de-La-Ruelle. Tél. : 38.43.59.25. **TANDY SARL SEMELEC :** 48, rue Jean-Jaurès, 45200 Montargis. Tél. : 38.85.74.14. **TANDY :** C.C. Nord, 45770 Saran. Tél. : 38.73.38.18. **BUREAU SYSTEM 46 ;** Regourd, 46000 Cahors. Tél. : 65.35.34.14. **NASA :** 90, bd de la République, 47000 Agen. Tél. : 35.66.93.99. **TANDY ETS JULIEN :** 1, cours du 14—Juillet, 47000 Agen. Tél. : 53.66.55.64. **TANDY :** 24, rue de la Convention, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.40.29.80. **NASA :** C.C. des Halles, 49000 Angers. Tél. : 41.86.11.00. **TANDY :** place Hérault, 49000 Angers. Tél. : 41.88.12.82. **TANDY :** C.C. du Chapeau-de-Gendarme, la Roseraie, 49000 Angers. Tél. : 41.44.01.45. **TANDY :** C.C. Grand-Maine, rue du Grand-Launay, 49000 Angers. Tél. : 41.73.82.51. **TEMPS X :** 17 bis, place Molière, 49000 Angers. Tél. : 41.87.88.72. **PEEK AND POKE :** 10, place de la République, 49100 Angers. Tél. : 41.86.15.89. **TANDY :** C.C. Continent, 49300 Chôlet. Tél. : 41.58.07.61. **NASA :** 12, av. de Paris, 50000 Cherbourg. Tél. : 33.20.52.52. **TANDY :** C.C. Continent Chantereine, 50100 Cherbourg. Tél. : 33.20.55.56. **TANDY :** C.C. Cotentin, 50470 La Glacerie. Tél. : 33.44.20.40. **CLÉ DE SOL :** 2, rue de l'Etape, 51100 Reims. Tél. : 26.88.42.90. **DOUBLE A DISTRIBUTION :** 80, av. Laons, 51100 Reims. Tél. : 26.40.03.04. **LOGIMICRO :** 2, av de Laon, 51100 Reims. Tél. : 26.47.44.14. **TANDY :** C.C. Continent, 16, route de Cernay, 51100 Reims. Tél. : 26.07.60.13. **TANDY :** 11, rue Talleyrand, 51100 Reims. Tél. : 26.40.53.12. **BOLOT GEOFFRIN :** 53, rue Aristide-Briand, 52100 Joinville. Tél. : 25.94.14.99. **MIL :** 24, rue du Pont-de-Mayenne, 53000 Laval. Tél. : 43.49.08.25. **TANDY :** C.C. La Mayenne, 46, av. Delattre-de-Tassigny, 53000 Laval. Tél. : 43.02.89.98. **ELECTRONIC LOISIRS :** 66, rue du Mont-Désert, 54000 Nancy. Tél. : 83.41.08.84. **NASA :** C.C. Saint-Sébastien, 54000 Nancy. Tél. : 83.35.70.92. **TANDY :** 19 bis, rue de Serre, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.27.20. **TANDY :** C.C. Saint-Sébastien, BP 165, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.02.29. **TANDY :** 45, rue Saint-Georges, 54000 Nancy. Tél. : 83.36.40.11. **TANDY STE STEM :** 188, av. Victor-Claude Blenod, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : 83.83.18.50. **L'ORDINATEUR 56 :** 38, bd de la Paix, 56000 Vannes. Tél. : 97.42.52.20. **TANDY :** 18, cours de la Bove, 56100 Lorient. Tél. : 97.21.49.01. **TANDY :** C.C. Kerlitu, 56100 Lorient. Tél. : 97.87.93.95. **FNAC :** Centre Saint-Jacques, 57000 Metz. Tél. : 87.38.34.21. **GRYCHTA FRERES :** 1-5, rue de la Fontaine, 57000 Metz. Tél. : 87.36.09.18. **TANDY :** 44, rue Haute-Seille, 57000 Metz. Tél. : 87.75.32.54. **TANDY :** 23, rue du Palais, 57000 Metz. Tél. : 87.76.37.04. **TANDY :** place Hugo, 57100 Thionville. Tél. : 82.54.48.22. **TANDY :** 309 RN 57, 57160 Moulin-les-Metz. Tél. : 87.38.34.21. **MICROLOFT :** 23, rue du Rempart, 58000 Nevers. Tél. : 86.57.37.77. **NASA :** 1, rue Hoche, 58000 Nevers. Tél. : 86.21.50.40. **TANDY :** C.C. Carrefour, route de Fourchambault, 58000 Nevers-Marzy. Tél. : 86.57.23.22. **FNAC :** 9, place du Général-de-Gaulle, 59000 Lille. Tél. : 20.30.72.30. **NASA :** 59, rue Nationale, 59000 Lille. Tél. : 20.57.59.12 **TAM SCALL :** 105, rue Léon-Gambetta, 59000 Lille. Tél. : 20.57.18.81. **ULTIMA :** 72-74, rue de Paris, 59000 Lille. Tél. : 20.42.09.09. **TANDY :** 139, rue Gambetta, 59000 Lille. Tél. : 20.57.01.05. **TANDY :** résidence Châteaubriand, 70 route de Douai, 59000 Lille. Tél. : 20.52.00.47. **TANDY :** 162, av. de Dunkerque, 59000 Lille. Tél. : 20.92.17.50. **TANDY :** 57, rue Faidherbe, 59000 Lille. Tél. : 20.74.06.13. **TANDY :** C.C. 2000, bd Gambetta, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.50.48. **TANDY :** C.C. de Chambourcy, galerie Marchande, 59115 Leers. Tél. : 20.82.91.49. **TANDY :** C.C. Carrefour, 59128 Flers. Tél. : 27.98.23.23. **MICRO COMPUTER SERVICE :** 24, rue du Dr-Louis-Lemaire, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.63.00.10. **NASA :** 98-102, bd Alexandre-III, 59140 Dunkerque. Tél. : 26.63.89.77. **TANDY :** 53, av. Clémenceau, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.63.80.50. **TANDY :** C.C. Euromarché, 59160 Lomme. Tél. : 29.93.81.17. **TANDY GRAND BAZAR :** 19, rue Bermonville, 59165 Auberchicourt. Tél. : 27.92.53.46. **TANDY :** R.S. Duc d'Havre, centre Général-de-Gaulle, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.10.30. **TANDY :** 24, rue des Déportés, 59280 Armentières. Tél. : 20.77.43.42. **TANDY :** C.C. Continent, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.98.50.90. **TANDY :** 78, rue des Remparts, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.46.99.00. **TANDY :** C.C. Continent, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.29.22.67. **TANDY :** C.C. Auchan, 59320 Englos. Tél. : 20.92.86.23. **TANDY RS ELECTRONIC :** 17, rue des Chaudronniers, 59400 Cambrai. Tél. : 27.83.31.16. **NASA :** C.C. Petite-Forêt, 59410 Anzin. Tél. : 27.29.36.90. **TANDY :** C.C. Saint-Pol-Jardin, 59430 Saint-Pol-sur-Mer. Tél. : 28.60.34.95. **TANDY :** 168, rue de Paris, 59500 Douai. Tél. : 27.98.80.29. **TANDY :** 3-5, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.62.31.66. **DIGIT CENTER :** C.C. V2, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.47.44.23. **NASA :** C.C. Villeneuve 2, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 21.91.47.85. **TANDY :** C.C. V2, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.91.00.80. **TANDY :** C.C. Auchan, 59720 Louvroil. Tél. : 27.65.45.45. **TANDY :** C.C. Auchan, N 40, 59760 Grande-Synthe. Tél. : 25.27.71.89. **IDEM INFORMATIQUE :** 1, rue du Plat, 59800 Lille. **MICROPUCE :** 1, rue du Plat, 59800 Lille. Tél. : 20.30.63.39. **NASA :** 23, rue Sainte-Corneille, 60200 Compiègne. Tél. : 44.86.00.02. **TANDY :** C.C. Creil Sud, RN 16, 60740 Saint-Maximin. Tél. : 44.26.17.06. **TANDY ETS TRENELEC :** 10, rue de la Taillerie-entre-2-Places, 62000 Arras. Tél. : 21.51.17.14. **NASA :** C.C. Continent, 62100 Calais. Tél. : 21.34.90.77. **TANDY :** C.C. Calais Ouest, RN 1, 62100 Calais. Tél. : 21.97.81.23. **TANDY :** 45, bd Jacquart, 62100 Calais. Tél. : 21.96.80.88. **NASA :** 25-27, rue de Thiers, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.83.14.15. **TANDY :** C.C. Auchan, RN 42, 62200 Saint-Martin-Boulogne. Tél. : 21.80.00.50. **TANDY SELLIER ELECTRONIQUE :** 10, rue Folkestone, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.31.61.92. **LENS MICRO INFORMATIQUE :** 96, av. Alfred-Masq, 62300 Lens. Tél. : 21.28.72.44. **TANDY :** 22-24, rue de la Paix, 62300 Lens. Tél. : 21.28.60.36. **ETS RUFFIN :** 165, rue Sadi-Carnot, 62400 Béthune. Tél. : 21.68.29.39. **NASA :** C.C. La Rotonde, 62400 Béthune. Tél. : 21.56.98.10. **TANDY :** C.C. La Rotonde, 62400 Béthune. Tél. : 21.56.59.88. **TANDY :** rue des Béguines, 62500 Saint-Omer. Tél. : 21.38.06.90. **NASA :** C.C. Auchan, 62900 Noyelles-Godault. Tél. : 21.49.77.01. **TANDY :** C.C. Auchan, RN 43, 62950 Noyelles-Godault. Tél. : 21.75.46.38. **FNAC :** Centre Jaude, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.93.22.00. **TANDY :** 18 bis, rue André-Moinier, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.31.13.90. **TANDY :** C.C. Mammouth, 63170 Aubière. Tél. : 73.27.48.60. **BASE 4 :** 11, rue Samonzet, 64000 PAU. Tél. : 59.83.78.78. **NASA :** 2, bd Commandant-Mouchotte, 64000 Pau. Tél. : 59.30.64.66. **TANDY :** 13, rue Cassin, 64000 Pau. Tél. : 59.80.03.73. **TANDY :** 46, rue du Maréchal-Joffre, 64000 Pau. Tél. : 59.27.37.45. **TANDY :** C.C. Carrefour, RN 117, 64230 Lescar. Tél. : 59.92.18.55. **BASE 4 :** CC BAB 2, 64600 Anglet. Tél. : 59.52.14.08. **NASA :** C.C. Mercure, 25, av. J.-Léon-Laporte, 64600 Anglet. Tél. : 59.52.40.69. **TANDY :** C.C.B.A.B., 2 rue, Jean-Léon-Laporte, 64600 Anglet. Tél. : 59.63.52.76. **BASE 4 :** 57, bd Lacaussade, 65000 Tarbes. Tél. : 62.51.36.13. **NASA :** 1, av. Bertrand-Barrère, 65000 Tarbes. Tél. : 62.51.21.21. **TANDY :** 70, rue du Maréchal-Foch, 65000 Tarbes. Tél. : 62.51.12.33. **NASA :** 26, cours Lazare, Escarguel, 66000 Perpignan. Tél. : 68.34.07.62. **TANDY :** C.C. Auchan, route de Perthuis, 66000 Perpignan. Tél. : 68.56.60.76. **TANDY :** 21, rue de l'Argenterie, 66000 Perpignan. Tél. : 68.35.53.55. **FNAC :** 22, place Kléber, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.03.39. **NASA :** place de l'Homme-de-Fer, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.34.00. **TANDY :** 1, rue de Zurich, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.35.05.44. **TANDY :** 10, route du Polygone, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.84.34.08. **TANDY :** 10, rue du Fbg-de-Pierre, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.32.66.45. **TANDY :** 102, Grand-Rue, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.75.60.88. **TANDY :** 281, route de Colmar, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.39.04.99. **TANDY :** C.C. Auchan, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.19.34. **TANDY :** 2, rue Poincaré, 67300 Schiltigheim. Tél. : 88.83.62.18. **TANDY :** 136, Grand-Rue, 67500 Haguenau. Tél. : 88.73.00.48. **TANDY :** 2, route de Colmar, 67600 Selestat. Tél. : 88.92.21.34. **FNAC :** 1, Grand-Rue, 68000 Colmar. Tél. : 89.23.32.12. **TANDY :** 6, rue de la Grenouillère, 68000 Colmar. Tél. : 89.23.32.47. **NASA :** 75, rue Franklin, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.59.89.89. **TANDY :** C.C. Euromarché, île Napoléon, av. Fribourg, 68110 Mulhouse. Tél. : 89.61.80.86. **FNAC :** 54, rue du Sauvage. 68200 Mulhouse. Tél. : 89.56.33.55. **TANDY :** 30, av. A.-Briand. 68200 Mulhouse. Tél. : 89.42.38.04. **TANDY :** 13, rue de la Justice, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.46.56.41. **TANDY :** 5, rue de Mulhouse, 68300 Saint-Louis. Tél. : 89.69.77.64. **TANDY :** Drugstore Eglinger, place de l'Eglise, 68310 Wittelsheim. Tél. : 89.55.13.98. **GAMES :** CC Lyon La Part Dieu. Tél. : 78.62.70.30. **GENERAL :** 39-41, rue Paul Chenavard, 69001 Lyon. Tél. : 72.00.96.96. **TANDY :** 154, bd Croix-Rousse, 69001 Lyon. Tél. : 78.27.72.68. **TANDY :** 2, place Robatel, 69001 Lyon. Tél. : 78.27.04.82. **FNAC :** 85, rue de la République, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.26.49. **NASA :** 26, rue Grenette, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.99.79. **TANDY :** 11, rue de Brest, 69002 Lyon. Tél. : 78.38.34.26. **TANDY :** 11, quai Augagneur, 69002 Lyon. Tél. : 78.95.37.13. **TANDY :** 21, rue Childebert, 69002 Lyon. Tél. : 78.92.93.16. **TANDY :** C.C. La-Part-Dieu, 69003 Lyon. Tél. : 78.95.21.33. **TANDY :** 13, cours Lafayette, 69006 Lyon. Tél. : 72.74.09.58. **TANDY :** 6, cours Vitton, 69006 Lyon. Tél. : 78.24.78.70. **TANDY :** 28, cours Gambetta, 69007 Lyon. Tél. : 72.73.47.81. **TANDY :** 132, av. des Frères-Lumière, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.27.58. **TANDY :** 38, quai Arloing, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.00.21. **TANDY :** 299, cours Emile-Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.94.29.19. **TANDY :** 4, cours Tolstoï, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.08.30. **TANDY :** 208, av. Jean-Jaurès, 69100 Decines. Tél. : 72.02.12.42. **NASA :** C.C. du Grand Vire, 1, av. G.-Péri, 69120 Vaulx-en-Vélin. Tél. : 72.04.54.14. **NASA :** C.C. le Pétrollier, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.68.01. **NASA :** C.C. Saint-Genis 2, Les-Basses-Barolles, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.43.35. **TANDY :** C.C. Saint-Genis 2, 101, route de Vouries, 69230 Saint-Genis. Tél. : 78.56.61.12. **TANDY :** 245, route Nationale, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.60.08.39. **TANDY :** C.C. de la Gier, voie Express C47/B2, 69700 Givors. Tél. : 72.24.18.13. **TANDY :** ZAC, Champ-du-Pont, C.C. Auchan, 69800 Saint-Priest. Tél. : 72.37.04.03. **TANDY :** rue du Moulin-des-Prés, 70001 Vesoul. Tél. : 84.76.69.40. **MICRO & ROBOTS :** 15, rue Fructidor, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.93.34.82. **TANDY :** 51, Grand-Rue, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.48.39.18. **TANDY :** C.C. de la Thalie, av. des Poilus d'Orient, 71100 Châlons-sur-Saône. Tél. : 85.43.30.06. **TANDY :** Carrefour Châlon, rue Thomas-Dumoray, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.48.36.08. **NASA :** galerie marchande des Bouchardes, 71680 Crêches-sur-Saône. Tél. : 85.37.16.55. **TANDY :** C.C. Bouchardes, 71680 Chrêche-sur-Saône. Tél. : 85.36.53.98. **NASA :** C.C. Beauregard, route d'Avignon, 72000 Le Mans. Tél. : 43.23.36.40. **TANDY :** 35, route Nationale, 72000 Le Mans.

ADRESSES

Tél. : 43.23.78.77. **TANDY :** C.C. Auchan, 72650 Le Mans. Tél. : 43.28.44.72. **NASA :** C.C. Le Galion, rue Centrale, Bassens, 73000 Chambery. Tél. : 79.70.53.33. **TANDY :** 166 C.-Roissard, 73000 Chambery. Tél. : 79.86.08.88. **TANDY :** 37, rue d'Italie, 73000 Chambery. Tél. : 79.85.98.79. **FNAC :** 18, rue Sommeiller, 74000 Annecy. Tél. : 50.51.72.32. **NASA :** 19, rue Sommeiller, 74000 Annecy. Tél. : 50.51.47.22. **BOOMERANG :** 81, chemin du Périmètre, BP 585, 74054 Annecy Cedex. Tél. : 50.27.63.12. **TANDY :** C.C. Auchan, cellule 36, 74330 Epagny. Tél. : 50.22.34.46. **FNAC :** 39, rue Ecuyère, 76000 Rouen. Tél. : 35.71.82.82. **NASA :** 41-43, rue des Carmes, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.07.07. **NASA :** av. de Caen, 76000 Rouen. Tél. : 35.03.95.15. **TANDY :** 84, rue Jeanne-d'Arc, 76000 Rouen. Tél. : 35.88.72.12. **TANDY :** C.C. Saint-Sever, 76046 Rouen. Tél. : 35.63.36.50. **TANDY :** C.C. du Bois Cany, 76120 Grand-Quevilly. Tél. : 35.67.04.05. **TANDY :** 6, place du Général-de-Gaulle, 76170 Lillebonne. Tél. : 35.38.39.91. **NASA :** C.C. Val Druel, 76200 Dieppe. Tél. : 35.82.99.84. **TANDY :** C.C. Mesnil Roux, 76360 Barentin. Tél. : 35.91.00.71. **TANDY :** 45, avenue René-Coty, 76600 Le Havre. Tél. : 35.21.68.58. **TANDY :** 63-65, place des Halles, 76600 Le Havre. Tél. : 35.22.05.66. **TANDY :** 24, rue A.-Briand, 76600 Le Havre. Tél. : 35.42.22.72. **TANDY :** C.C. de Haut Gaillard, 76600 Le Havre. Tél. : 35.54.43.33. **TANDY :** galerie marchande, 79130 Niort-Chauray. Tél. : 49.08.24.99. **TANDY :** 18, rue Vergnaux, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.86.84. **TANDY :** 35, av. Teyssiers, 81000 Albi. Tél. : 63.54.78.11. **TANDY :** 123 bis, bd Albert-Ier, 81100 Castres. Tél. : 63.59.53.22. **TANDY GLOBE ELECTRONIC :** 5, place Olombel, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.71.62. **TANDY :** 15, place Prax-Paris, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.53.25. **TANDY :** 76, bd de Strasbourg, 83000 Toulon. Tél. : 94.93.06.00. **TANDY :** C.C. Continent, 83190 Ollioules. Tél. : 94.06.06.05. **TANDY AZUR ELECT :** rue Saint-Joseph, la Passerone, 83400 Hyères. Tél. : 94.65.87.11. **NASA :** 805, av. de-Lattre-de-Tassigny, 83600 Fréjus. Tél. : 94.53.32.02. **AITEL :** 2, rue de l'Olivier, les Halles, 84000 Avignon. Tél. : 90.27.00.09. **NASA :** 16, rue du Vieux-Sextier, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.82.10. **TANDY :** 10, bd Saint-Ruf, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.17.76. **TANDY :** 36, rue des Marchands, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.69.54. **TANDY :** C.C. La Courtine Euromarché, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.74.74. **TANDY :** C.C. Auchan, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.31.34.26. **TANDY LEM ELECTRON :** 8, quai Franqueville, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : 51.21.31.61. **NASA :** place du Marché, Notre-Dame-La-Grande, 86000 Poitiers. Tél. : 49.41.63.40. **TANDY :** 29, rue Haute-Vienne, 87000 Limoges. Tél. : 55.34.25.64. **TANDY :** C.C. Carrefour, route de Toulouse, 87220 Feytiat. Tél. : 55.06.96.82. **TANDY :** C.C. Saint-Nicolas, 88000 Epinal. Tél. : 29.35.23.23. **TANDY :** C.C. Mammouth, 89000 Auxerre. Tél. : 84.46.53.55. **FNAC :** 6, rue des Capucins, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.00.15. **NASA :** 52, Fbg-de-France, 90000 Belfort. Tél. : 84.28.38.21. **TANDY :** 5, av. Wilson, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.47.25. **TANDY :** BP 4292, 97500 Saint-Pierre-et-Miquelon. Tél. : 508.41.31.23. **DYNAMIC COMPUTER :** 5, rue Gutemberg, 1201 Genève. Tél. : 022.1.44.40.17. Suisse. **VAGO-CDS :** Jeanne-d'Arc, 1837 Château-d'Oex. Suisse. Tél. : 029.458.42.

CONSTRUCTEURS

ACE : 6, rue Rochambeau, 75009 Paris. Tél. : (1) 42.85.46.40. **ALCATEL SMH :** 5, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (1) 42.80.67.11. **AMSTRAD :** 72, Grande-Rue, BP 12, 92312 Sèvres Cedex. Tél. : (1) 46.26.34.50. **APOLLO :** 6, rue Jean-Pierre-Timbaud, 78180 Montigny-Le-Bretonneux. Tél. : (1) 30.58.58.33. **APPLE FRANCE :** ZA de Courtabœuf, 12, avenue de l'Océanie, 91958 Les Ulis Cedex. Tél. : (1) 69.28.01.39. **ASHIV :** 67, rue Robespierre, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : (1) 48.58.70.77. **ATARI FRANCE :** 79, av. Louis-Roche, 92230 Gennevilliers. Tél. : (1) 40.85.31.00. **BG DIFFUSION :** 7, rue Michaël-Faraday, 78190 Montigny-Le-Bretonneux. **BORLAND :** 43, av. de l'Europe, BP 6, 78141 Vélizy Cedex. Tél. : (1) 39.46.96.69. **BROTHER :** 8, rue Nicolas-Robert, BP 141, 93623 Aulnay-sous-Bois Cedex. Tél. : (1) 48.69.96.16. **BULL :** 121, av. de Malakoff, BP 193, 75764 Paris Cedex 16. Tél. : (1) 45.02.90.90. **BULL :** 1, av. du Val-de-Fontenay, 94133 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (1) 43.94.40.40. **CAMERON :** La Grange, 28410 Bouchemont. Tél. : 37.65.10.01. **CANON :** Centre d'affaires Paris Nord, Immeuble Ampère 5, 93154 Le Blanc-Mesnil Cedex. Tél. : (1) 48.65.42.23. **CITIZEN :** 71 *bis*, allée Jean-Jaurès, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.95.40. **COMMODORE :** 150, av. de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (1) 46.44.55.55. **COMPAQ :** 5, av. de Norvège, 91953 Les Ulis Cedex. Tél. : (1) 69.86.71.71. **COPAM :** voir BG Diffusion. **CORDATA :** 22, av. des Nations, 95972 Roissy-Charles-de-Gaulle. **DONATEC :** 118, rue Marcel-Hartman, 94851 Ivry-sur-Seine Cedex. Tél. : (1) 45.21.44.77. **DUAL DATA :** ZA du Vert Galant, 16, av. du Vert-Galant, 95310 Saint-Ouen-L'aumône, (1) 34 21 95 00. **DYNAMIT COMPUTER :** 54, rue de Dunkerque, 75009 Paris. Tél. : (1) 42.82.17.09. **EPSON :** 68 bis, rue Marjolin, BP 320, 92305 Levallois-Perret. Tél. : (1.) 47.37.33.33. **GLAAD :** 25, rue du Landy, 93210 La Plaine-Saint-Denis. Tél. : (1) 48.09.29.33. **HD MICROSYSTEMES :** 67, rue Sartoris, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (1) 42.42.55.09. **HDM :** 28, rue Miollis, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.66.43.99. **HECTOR :** 61, rue Fernand-Laguide, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (1) 60.88.35.58. **HENGSTLER :** ZI des Mardelles, 94-106, rue Blaise-Pascal, 93602 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (1) 48.66.22.90. **HEWLETT PACKARD :** PA du Bois-Briard, av. du Lac, 91040 Evry. Tél. : (1) 60.77.83.83. **IBM :** Tour Descartes, 2, av. Gambetta, Paris-La Défense. Tél. : (1) 49.05.50.00. **ICL :** 24, av. de l'Europe, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : (1) 34.65.80.70. **IEEE :** ZI des Bords de Seine, 5, rue Marcel-Paul, 95870 Bezons. Tél. : (1) 39.47.35.07. **INFORMATICIEL MICROCLUB :** Case Postale 106, 1001 Lausanne (CH). Tél. : 021.28.78.51. **ITT :** 33, av. du Maine, BP 23, 75755 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 45.45.67.05. **JAPY HERMES :** 83, bd de Port-Royal, 75640 Paris Cedex 13. Tél. : (1) 43.37.14.69. **JONG RICH SA :** 15, rue Jules-Ferry, 69270 Fontaines-sur-Saône. Tél. : (1) 72.27.89.17. **KORTEX :** 71, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.05.04.64. **LEANORD :** 78-80, av. Galliéni, Tour Galliéni 1, 93174 Bagnolet Cedex. Tél. : (1) 43.60.10.10. **MANNESMAN TALLY :** 8, av. de la Liberté, 92000 Nanterre. Tél. : (1) 47.29.14.14. **NEC :** voir Sodipeng BP 2, 56200 La Gacilly. Tél. : 99.08.89.41. **NICOMACHUS :** 241, av. d'Argenteuil, 62270 Bois-Colombes. Tél. : (1) 47.60.08.96. **NINTENDO :** voir Bandai. **OKI :** Voir Metrologie. **OLITEC :** 4, rue des Magnolias, BP 592, 54009 Nancy Cedex. Tél. : 83.21.95.15. **OLIVETTI :** 91, rue du Fbg-Saint-Honoré, 75383 Paris Cedex 08. Tél. : (1) 47.42.88.96. **OLIVETTI LOGABAX :** rue de l'Ancien-Marché, 92047 Paris-La Défense. Tél. : (1) 49.06.74.80. **PANASONIC :** ZI Pont Yblon, 13, rue des Frères-Lumière, BP 63, 93151 Le Blanc Mesnil. Tél. : (1) 48.65.44.66. **PARIS SUD ELECTRONIQUE :** ZI de la Bonde, 12, rue R.-Cassin, 91300 Massy. Tél. : (1) 69.20.66.99. **PENTASONIC :** 5, rue Maurice-Bourdet, 75116 Paris. Tél. : (1) 45.24.23.16. **PENTASONIC :** 36, rue de Turin, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.93.41.33. **PGM :** 34 bis, rue Sorbier, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.49.48.48. **PHILIPS :** 50, av. Montaigne, 75380 Paris. Cedex 08. Tél. : (1) 40.74.33.00. **PHILIPS :** 5, square Max-Hymans, 75015 Paris. Tél. : (1) 40.48.50.00. **POLAROID FRANCE :** 4, rue Jean-Pierre-Timbaud, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (1) 34.60.61.66. **RANK XEROX :** 12, place de l'Iris, 92071 Paris-La Défense. Tél. : (1) 47.62.15.00. **RTIC :** 2, rue B.-Malou, 92100 Suresnes. Tél. : (1) 47.28.13.35. **SAMSUNG :** Tour Montparnasse, 33, avenue du Maine, BP 146, 75755 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 45.38.68.38. **SANYO :** 8, av. Léon-Harmel, 92164 Antony. Tél. : (1) 40.96.63.63. **SEGA :** voir Virgin. **SEIKOSHA :** Voir Tekelec Airtronic. **SHARP :** BP 50094, 95948 Roissy-Ch.-de-Gaulle. Tél. : (1) 48.63.82.00. **SMT GOUPIL :** 3, rue des Archives, 94000 Créteil. Tél. : (1) 43.99.15.15. **SONY :** 19, rue Mme-de-Sanzillon, 92110 Vichy. Tél. : (1) 47.39.32.06. **TANDON :** 165, bd de Valmy, 92706 Colombes. Tél. : (1) 47.60.19.00. **TANDY :** C.C. Les 3-Fontaines, BP 147, 95022, Cergy-Pontoise. Tél. : (1) 30.73.10.15. **TELIC ALCATEL :** 4, rue Chevilly, 94267, Fresnes, Cedex. Tél. : (1) 49.84.50.00. **TEXAS INSTRUMENTS :** 8-10, av. Morane-Saulnier, 78141 Vélizy, Cedex. Tél. : (1) 30.70.10.01. **THOMSON COFADEL :** 19, av. Dubonnet, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 47.88.51.45. **TOSHIBA :** 7, rue Ampère, BP 131, 92804 Puteaux. Cedex. Tél. : (1) 47.28.28.28. **TRIUMPH ADLER :** 3, av. Paul-Doumer. 92502 Rueil-Malmaison. Tél. : (1) 47.32.92.45. **TRT TI :** 5, square Max-Hymans, 75015 Paris, Cedex 15. Tél. : (1) 40.48.50.00. **TULIP :** 165, bd de Valmy, Bât B2 224, 92706 Colombes, Cedex. Tél. : (1) 47.60.05.59. **VICTOR TECHNOLOGIES :** 296, av. Napoléon-Bonaparte, 92502 Rueil-Malmaison. Tél. : (1) 47.52.22.22. **WINNERS :** 114, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (1) 40.24.05.85. **ZENITH DATA SYSTEMS :** 167, av. Pablo-Picasso, 92000 Nanterre. Tél. : (1) 47.78.16.03.

EDITEURS

AB SOFT : 27, rue Montevideo, 75016 Paris. Tél. : (1) 45.04.42.03. **ABLEX :** voir US Gold. **ACCESS SOFTWARE :** voir US Gold. **ACCLAIM :** voir Boutiques. **ACCOLADE :** 550 S Winchester Blvd, suite 200, 95128 San Jose (USA). Tél. : 408.985.1700, voir Ubi Soft. **ACCOLADE :** 50, Lombard St London, SW 113 SU. Tél. : 19.44.15.85.33.08. **ACTION WARE :** 38 W 255 Deerpath Road, 60510 IL Batavia (USA). Tél. : (312) 879.8998, voir Boutiques. **ACTIVISION :** Blacke House, Manor Farm Road, Reading (GB). Tél. : 73.431.1666, voir Ubi Soft. **ADALOG :** 115, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.22.44.50. **AEGIS DEVELOPMENT :** voir Computer. **ALBIN MICHEL :** 22, rue Huygens, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.20.12.20. **ALDUS CORPORATION :** voir Ise Cegos. **ALLIGATA :** 1, Orange Street, S1 4DW, Scheffield (GB). Tél. : 742.755.796, voir Boutiques. **AMX :** voir Wings. **ANCO :** 35, West Hill Road, DA1 2EL, Kent (GB). Tél. : 322.92.513, voir Boutiques. **ANDROMEDA :** voir Boutiques. **ANTIC :** 424, second Street, 94107 San Francisco (USA). Tél. : (415) 957.08.86, voir 16/32 Diffusion. **APPLICATION SYSTEME :** 12, rue Edouard-Jacques, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.35.59.98. **APPLIED VISION :** voir Computer. **ARCANA :** voir Boutiques. **ARGUS PRESS :** Victory House, Leicester Place, WC2 7NB, London (GB), voir Boutiques. **ARIOLASOFT :** Haupstrasse 70, Postfach 1160, 4835 Rietberg 2 (RFA). Tél. : (052) 44.408.45, voir Ubi Soft. **ARTWORX :** voir Guillemot. **ASHTON TATE :** voir La Commande. **ASL :** voir Boutiques. **ASSIMIL :** 11, rue des Pyramides, 75001 Paris. Tél. : (1) 42.60.40.66. **ATLANTIS :** voir Boutiques. **AUDIOGENIC SOFTWARE :** voir Boutiques. **AVALON HILL :** voir Boutiques. **AVANT GARDE SYSTEME :** voir Boutiques. **AXIAL GO CONCEPT :** voir Boutiques. **BACK SOFTWARE :** voir Softissimo. **BANDVILLE :** voir Boutiques. **BATTERIES INCLUDED :** voir Boutiques. **BIG APPLE :** voir Boutiques. **BITTNER :** voir Boutiques. **BLIZZARD :** voir Boutiques. **BLUE LION :** voir Boutiques. **BLUE RIBBON :** voir Boutiques. **BORLAND INTERNATIONAL :** 43, av. de l'Europe, BP 6, 78141 Vélizy Cedex. Tél. : (1) 39.46.96.69. **BRODERBUND FRANCE :** 81, rue de la Procession, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : 47.52.11.33. **BRODERBUND SOFTWARE :** 17, rue Paul Drive, 94903 San Raphaël (USA). Tél. : 415.492.32000, voir Loriciel. **BUBBLE BUG SOFTWARE :** voir Boutiques. **BUG BYTE :** voir Boutiques. **BULLDOG :** voir Boutiques. **BVRP :** 18, rue Clapeyron, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.93.10.91. **BYTE BY BYTE :** voir Computer. **CLAB :** voir Guillemot. **CALIFORNIA DREAMS :** voir Boutiques. **CALVACOM :** 87, bd de Grenelle, 75015 Paris. Tél. : (1) 47.83.20.30. **CAPCOM :** 1283 C Moutain View, Alviso Road, 94089 Sunnyvalle (USA). Tél. : (408) 745.7081, voir US Gold. **CARRAZ EDITION :** 5, rue des Colonnes, 75012 Paris. Tél. : (1) 43.40.21.32. **CARRAZ EDITION :** 46, rue Montgolfier, 69006 Lyon. Tél. : 78.94.10.31. **CBA :** voir Boutiques. **CCM :** 37, rue des Mathurins, 75008 Paris. **CDS SOFTWARE :** voir Boutiques. **CEDIC NATHAN :** 6, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : (1) 45.65.06.06. **CHIP :** ZI de Chanoux, 58, rue Louis-Vanini, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (1) 43.00.65.64. **CIL :** voir Boutiques. **CINEMAWARE :** 41-85, Thousand Oaks Bld, 91362 West Lake Village (USA). Tél. : (805) 495.6615, voir Ubi Soft. **COBRA SOFT :** voir Infogrames. **COCONUTS SECI :** 14, rue A-Legros, 21000 Dijon. **CODE MASTERS :** voir Innelec. **COKTEL VISION :** Imm. Le Galilée, 5-7, rue J.-Braconnier, 92150 Meudon. Tél. : (1) 46.30.99.57. **COMPUTER ASSOCIATES :** 14, av. F-Arago, 92003 Nanterre. Tél. : (1) 40.97.50.50. **CONTROL RESET :** 34-38, rue de Turin, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.93.47.32.

COSMI : voir Microprose. **COTE OUEST SOFT EDITION** : 13, allée Maison-Rouge, BP 291, 44010 Nantes. Tél. : 40.35.55.00. **CP SOFTWARE** : voir Boutiques. **CRASH** : voir Boutiques. **CRL GROUP** : 9 King Yard, Carpenter's Road, E15 2 HD, London (GB). Tél. : 1.533.2918 , voir Ubi Soft. **CRYSYS** : voir Boutiques. **CYBRON** : voir Boutiques. **DATA BASE SOFTWARE** : voir Boutiques. **DATA EAST** : voir Boutiques. **DATA PUBLICATION** : voir Power Products. **DATA SOFT** : Voir MC2. **DATAMOST** : voir Boutiques. **DELPHINE SOFTWARE** : 150, bd Hausmann, 75008 Paris. Tél. : (1) 49.53.00.03. **DIAMOND** : voir Boutiques. **DICTIONNAIRE LE ROBERT** : 107, av. Parmentier, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.57.73.13. **DIGITAL INTEGRATION** : Watchmore Road, Canterley, GU15, Surrey (GB). Tél. : 27.668.4959, voir Ubi Soft. **DIGITAL MAGIC SOFTWARE** : 103, Mersey Road, West Bank, Widnes WA8 ODT, Cheshire (GB). Tél. : (051) 423.5943, voir Boutiques. **DIGITAL RESEARCH** : 41 *bis*, av. de l'Europe, 78140 Vélizy. Tél. : (1) 39.46.33.66. **DIGITEX** : voir Boutiques. **DINAMIC** : Plaza de Espana, 18, torre de Madrid 27-5, 28008 Madrid SP. Tél. : 1.542.7287, voir Ubi Soft. **DISC COMPANY** : 60, rue Marcel Dassault, 92100 Boulogne. Tél. : 49.10.99.95. **DISCOVERY SOFTWARE** : voir US Gold. **DOMARK** : Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney SW 15, London (GB). Tél. : 1.780.2222, voir Ubi Soft. **DR T'S** : 220, Boylston Street, 02167 Chestnut Hill (USA). Tél. : (617) 527.8370. **DUREL** : voir Ubi Soft. **EAS** : voir Boutiques. **ECA** : voir Boutiques. **EDGE (THE)** : 36-38, Southampton Street, WC2E, London (GB). Tél. : 01.831.1801. **EDIL BELIN** : 8, rue Férou, 75278 Paris Cedex 6. Tél. : (1) 46.64.21.42. **EIDER SOFT** : voir Boutiques. **ELECTRA** : voir Boutiques. **ELECTRIC DREAMS** : voir Boutiques. **ELECTRONIC ARTS** : 11-49 Station Road, Langley Nr. Slough, SL3 8YN, Berkshire (GB). Tél. : 07.534.9442, voir Ubi Soft. **ELECTRONIC ARTS** : 1820 Gateway Drive, 94404 San Mateo (USA). Tél. : (415) 571.7171, voir Ubi Soft. **ELECTRONIC SOFTWARE** : voir Boutiques. **ELITE SYSTEM** : Anchor Road, Aldridge Walsall, WS 98, West Midlands (GB). Tél. : 9.225.5852, voir Ubi Soft. **EMR** : voir Boutiques. **ENDURANCE GAMES** : voir Boutiques. **ENGLISH SOFTWARE** : voir Boutiques. **ENTERTAINMENT USA** : voir Boutiques. **EPYX** : 600 Calveston Drive, 94063 Redwood City (USA). Tél. : (415) 368.3200, voir SFMI. **ERBE** : voir Boutiques. **ESAT SOFTWARE** : 57, rue du Tondu, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.96.35.23. **EUROGOLD STARLINE** : voir Boutiques. **EXCALIBUR** : 19, rue de la Trémoille, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.04.57.30. **EXOCET** : voir Boutiques. **EXXOS** : voir Infogrames. **FERNAND NATHAN** : 9, rue Méchain, 75676 Paris Cedex 14. Tél. : (1) 45.87.50.00. **FINAL CONCEPT** : voir Boutiques. **FIREBIRD** : voir Microprose. **FIRST BYTE** : Guillemot. **FIRST ROW** : 900 East 8th av, Suite 300, 19406 King of Prussia (USA). Tél. : (215) 337.9548, voir Boutiques. **FLOPPY** : voir Infomédia. **FRAME** : 32 *bis*, rue Victor-Hugo, 92800 Puteaux. Tél. : (1) 47.72.77.77. **FREE GAME BLOT** : voir Infogrames. **FREESCAPE** : voir Boutiques. **FRETLESS,** rue Gabriel Laumain, 75010 Paris. Tél. : (1) 42.46.28.03. **FTL** : voir Ubi Soft. **FUTUR CONCEPT** : voir Boutiques. **GENERATION 5** : 529, Faubourg-Montmélian, 73000 Chambéry. Tél. : 79.85.79.62. **GENIUS SOFTWARE** : 53, bd des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : (1) 43.87.73.42.**GO** : voir US Gold. **GOLDEN GOBLINS** : voir Ubi Soft. **GRAFOX** : voir Boutiques. **GREMLIN** : Alpha House, 10, Carver Street, S1 4 FS, Sheffield (GB). Tél. : 0742.753.423, voir SFMI. **GUILLEMOT INTERNATIONAL** : BP 2, 56200 La Gacilly. Tél. : 99.08.90.88. **HANDSHAKE** : 2, rue de l'Epine-Prolongée, 93541 Bagnolet Cedex. Tél. : (1) 48.58.47.41. **HENRI BITTNER** : voir Boutiques. **HESWARE** : voir Boutiques. **HEWSON** : Hewson House, 56b Milton Park, Milton OX14, Abingdon Oxon (GB). Tél. : (023) 583.2939, voir SFMI. **HIT PAK** : voir Boutiques. **HITECH PRODUCTIONS** : 32, rue de la Paix, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.93.51.15. **HORRORSOFT** : voir Ubi Soft. **HUMAN TECHNOLOGIES** : 87, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : (1) 46.04.88.71. **HYBRID ARTS** : voir Boutiques. **IMAGE WORKS** : voir Ubi Soft. **IMAGINE** : Imagine House, 5 Sir Thomas Street, Mersey Site, LI6BW, Liverpool (GB), voir SFMI. **INCENTIVE** : Zephir 1, Calleva Park RG7 4QW Aldermaston, Bershire (GB). Tél. : 07.356.772.88, Voir SFMI. **INFINITY** : voir Boutiques. **INFOCOM** : voir Activision. **INFOGRAMES** : 84, rue du 1er Mars 1943, 69628 Villeurbanne. Tél. : 78.03.18.46. **INFOMEDIA** : 8, av. de Bretagne, 66000 Perpignan. Tél. : 68.34.23.03. **INTERCEPTOR GROUP** : Mercury House, Calleva Park, RG7 4QW, Aldermaston (GB). Tél. : 0734.817. **INTERPLAY** : voir Ubi Soft. **INTERSTEL** : voir Electronic Arts. **INVENT ERE** : voir Boutiques. **JAWX** : 1, cité de Paradis, 75010 Paris. Tél. : (1) 47.70.35.64. **JERIKO** : 5, bd Poissonnière, 75002 Paris. Tél. : (1) 40.28.00.64. **KING SOFT** : voir Boutiques. **KONAMI** : US Gold. **LA LOGITHEQUE** : voir Frame. **LANGAGE ET INFORMATIQUE** : place Mendès-France, imm. Le Dorval, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.37.24. **LANKHOR** : 84 *bis*, av. du Général-de-Gaulle, 92140 Clamart. Tél. : (1) 46.30.33.03. **LEGEND SOFTWARE** : 80, av. des Buttes-de-Coësme, 35700 Rennes. Tél. : 99.38.30.49. **LEISURES GENIUS** : voir Ubi Soft. **LEVEL 9** : voir Boutiques. **LINEL** : Guetlistrasse, 9050 Appenzell (CH). Tél. : 071.87.49.19. **LLAMASOFT** : 49 Mount Pleasant, Tadley Hants (GB). Tél. : 07.356.4478. **LOGICIEL 44** : 72 *bis*, rue de Nantes, 44120 Vertou. Tél. : 40.34.32.67. **LOGISOFT** : 10, place Occitane, 31000 Toulouse. Tél. : 61.22.61.41. **LOGYS** : 36, rue Nollet, 75017 Paris. Tél. : 42.93.29.00. **LORD BRITISH** : voir Boutiques. **LORICIEL** : 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (1) 47.52.11.33. **LOTUS** : 6, rue J.-P.-Timbaud, BP 219, 78051 Saint-Quentin-en-Yvelines. Tél. : (1) 30.58.91.19. **LUCASFILM** : PO Box 2009, 94912 San Rafaël (USA). Tél. : (415) 662.1800. **MADGAMES** : voir Master Games. **MAGIC BYTES** : Goethersstrasse 1, 4830 Gutersloh (RFA). Tél. : 52.41.1834, voir Ubi Soft. **MAGNETIC SCROOL** : voir Boutiques. **MANDARIN SOFTWARE** : Europa House, Addlington Park, SK10, Macclesfield (GB). Tél. : 0625.87.8888, voir Ubi Soft. **MARK OF UNICORM** : voir Boutiques. **MARL WILLIAMS** : 16/32 Diffusion. **MARTECH** : voir Ubi Soft. **MASTERTRONIC** : voir Virgin Loisirs. **MC2** : 111, rue de Bugellerie, 86000 Poitiers. Tél. : 49.58.66.67. **MEDIAWARE** : voir Boutiques. **MELBOURNE HOUSE** : Castel Yard House, Castel Yard TW 106, Richmond (GB), voir SFMI. **MEMSOFT** : 62, bd Davout, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.56.31.50. **METAL HURLANT** : voir Boutiques. **METHODIC SOLUTION** : voir Boutiques. **MICRO APPLICATIONS** : 58, rue du Fbg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : (1) 47.70.32.44. **MICRO C** : 16, rue des Fossés, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.71.11. **MICROIDS** : 12, place de l'Eglise, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.80.00. **MICROSCOPE** : 73, rue Orfila, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.66.67.87, **MILES COMPUTING** : voir Guillemot. **MILLENIUM** : Chancery House, 107 Saint Paul Road, Islington N1 2NA, London (GB). Tél. : 01.359.3594. **MINDSCAPE** : PO Box 1049, East Lewes (GB). Tél. : 4.448.6545, voir Ubi Soft. **MINIPUCE** : voir DPMF. **MIRRORSOFT** : Irwin House, 118, Southwark Street, SE1 OSW, London (GB). Tél. : 01.928.1454, voir Ubi Soft. **MMC** : 16, av. de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.38.63.64. **MYRIAD** : 4, rue de Bordeaux, 31200 Toulouse. Tél. : 61.47.23.40. **NAMCO** : voir Grandslam. **NATHAN EDITIONS P.S.I.** : 3, av. Galiéni, 94257 Gentilly. Tél. : (1) 45.40.66.66. **NAVARONE** : voir Saro. **NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** : 9, av. de Suffren, 75007 Paris. Tél. : (1) 47.83.71.23, voir Bandaï. **NOVAGEN** : 142 Alcester Road, B13 8HS, Burmingham (GB). Tél. : 021.449.9516. **NOVTECH SARL** : 16, quai J.B. Clément, 94140 Alfortville. Tél. : 49.77.00.00. **OCEAN** : 12, av. du 8 Mai 1945, 95200 Sarcelles. Tél. : (1) 39.92.00.38, voir SFMI. **OMIKRON FRANCE** : 11, rue Dérodé, 51100 Reims. Tél. : 26.02.60.44. **OMNITREND** : voir Guillemot. **OPERASOFT** : Gustavo Fernandez Balbuena, 28002 Madrid (SP). Tél. : 1.415.4512, voir Ubi Soft. **OPIUM** : 61, rue de l'Arcade, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.94.01.61. **ORD'ASSIST** : 56, rue de Londres, 75008 Paris. Tél. : 42.93.54.11. **ORIGIN SYSTEM** : 136 Harvey Road, Building B, 03053 Londonderry (USA). Tél. : (603) 644.3360, voir SFMI. **OSS** : voir 16/32 Diffusion. **OTHER GUY SOFT** : voir Computer. **OUTLAW** : voir Boutiques. **P-INGENIERIE** : 10, rue Mercœur, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.70.71.72. **PALACE SOFTWARE** : The Old Forge Business Centre, Caledonian Road N1 9DX, London (GB). Tél. : 01.278.0751, voir SFMI. **PANDORA** : voir Boutiques. **PARADOX** : voir Boutiques. **PARAGON** : voir Boutiques. **PARSEC SOFTWARE** : voir Boutiques. **PASSPORT** : voir Boutiques. **PBI SOFTWARE** : voir Boutiques. **PC LEISURE** : voir Boutiques. **PIRANHA** : voir Boutiques. **PLAYERS** : voir Boutiques. **PLC** : voir Boutiques. **POLARD WARE** : voir Boutiques. **POWER PRODUCTS FRANCE** : Cours de la Gare, 60200 Compiègne. Tél. : 43.83.48.48. **PRIMAVERA SOFTWARE** : voir Boutiques. **PSION** : voir Boutiques. **PSS** : Sainte Agathe, Sainte Crépin de Bois, 60170 Ribecourt. **PSYGNOSIS** : 1st floor, Port of Liverpool Building L31 BY Liverpool (GB). Tél. : 051.236.8818, voir 16/32 Diffusion. **PYRAMIDE** : 41-43, av. Marceau, 92411 Courbevoie Cedex. Tél. : (1) 43.34.50.50. **RACK IT** : voir Hewson. **RAINBIRD** : voir Microprose. **RAINBOW ARTS** : voir Ubi Soft. **RAKTOR** : voir Boutiques. **REALITY SOFTWARE** : voir Boutiques. **REBOUND** : voir Hewson. **ROBTEK KINGSIZE** : voir Boutiques. **SAARI** : 37 *bis*, rue de Villiers, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (1) 47.58.12.42. **SARO INFORMATIQUE** : 5, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.38.96.31. **SARTORY** : voir Prestasoft. **SEGA** : voir Virgin Loisirs. **SEMAPHORE LOGICIELS** : La Plaine, 1283 Genève (CH). Tél. : 022.54.11.95. **SIERRA ON LINE** : PO Box 485, 93614 Coarsegold (USA). Tél. : (609) 683.4468. **SILICON BEACH** : voir Boutiques. **SILMARILS** : 1, rue Albert-Einstein, Cité Descartes, 77436 Marne-La-Vallée. Tél. : (1) 64.68.01.27. **SILVERBIRD** : voir Microprose. **SOFTHAWK** : 19, rue des Bergers, 38000 Grenoble. **SOFTISSIMO** : 129, bd de Sébastopol, 75002 Paris. Tél. : 42.33.77.10. **SOFTWARE PROJECTS** : voir Boutiques. **SOFTWARE TECHNOLOGIES** : ZA de Courtabœuf, 12, av. des Andes, 91952 Les Ulis. Tél. : (1) 64.46.48.49. **SPECTRUM HOLOBYTE** : 1050 Walnut Street, suite 325, 80302 Douler (USA). Tél. : (303) 443.01.91, voir Ubi Soft. **SSG** : voir Ubi Soft. **SSI** : voir Ubi Soft. **STARVISIONS** : voir Boutiques. **STREETWISE** : voir Boutiques. **SUBLOGIC** : 713 Edgebrook Drive II, 61820 IL Champaign (USA). Tél. : (217) 359 8482, voir Ubi Soft. **SUBLOGIC INTERNATIONAL** : Buckimgham News, the High Street, Old Amerslam HP7 ODP Bucks (GB). Tél. : 217.356.4166, voir Ubi Soft. **SUN COM** : voir Boutiques. **SUNRIZE INDUSTRIES** : voir Computer. **SWISS COMPUTER ARTS** : voir Boutiques. **SYSTEM 3** : David House 29, EC 1N Hatton Garden (GB). Tél. : 01.831.7403. **T & ESOFT** : voir Boutiques. **TAIB** : voir Boutiques. **TAITO** : 267 West Esplanade, 2nd Floor V7M North Vancouver (CAN). Tél. : (604) 984.33.44. **TALENT** : voir Boutiques. **TELEGRAMES USA** : voir Boutiques. **TENGEN** : voir Ubi Soft. **THALAMUS** : 1 Saturn House, Calleva Park, Aldermaston RG 7 4 Berks (GB). Tél. : 73.481.7861, voir Ubi Soft. **THALION SOFTWARE** : voir Boutiques. **THOR** : voir Vidéo France. **THREE SIXTY** : voir Boutiques. **TIME WARP** : voir Boutiques. **TITUS** : 28 *ter*, av. de Versailles, 93220 Gagny. Tél. : (1) 43.32.10.92. **TOMAHAWK** : voir Coktel Vision. **TOP DAWN** : voir Boutiques. **TOPO** : voir Boutiques. **TRANSOFT** : 38, rue Servan, 75011 Paris. **TYNESOFT** : Addison Industrial Estate, Blaydon NE 214 Tyne & Wear (GB). Tél. : 91.414.4611, voir Ubi Soft. **FRAME** : 32 bis, rue Victor Hugo, 92800 Puteaux. Tél. : (1) 47.72.77.77. **UPGRADE** : 30, rue Coriolis, 75012 Paris. Tél. : (1) 43.44.78.88. **URANIE SOFTWARE** : BP 84, 83110 Sanary. Tél. : 94.74.32.00. **US GOLD** : rue de l'Arrivée, Tour Montparnasse, BP 64, 75749 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 43.35.06.75, voir SFMI. **VENTURA CORP** : voir Rank Xerox. **VERSION SOFT** : 44, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.21.38.21. **VIF** : 50, rue Benoît-Malon, 94527 Gentilly. Tél. : (1) 47.40.09.11. **VIFI INTERNATIONAL** : 6-10, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : (1) 45.65.06.06. **VIP TECHNOLOGIE** : voir Guillemot. **VIRGIN LOISIRS** : 8-10, rue Barbette, 75003 Paris. Tél. : (1) 42.78.98.99. **WORDPERFECT FRANCE** : ZA des Godets, 6, rue des Gardes, 91371 Verrières-Le-Buisson Cedex. Tél. : (1) 69.20.68.00. **YAMAHA** : 1, av. Fief, 95310 Saint-Ouen-L'Aumône. Tél. : (1) 30.36.81.23. **YLE** : voir Boutiques. **ZEPPELIN GAMES** : voir Boutiques.

DISTRIBUTEURS

ABC SARL : 18, rue Fontaine-des-Prés, 85000 Namur. Tél. : 81.73.00.99. **ALFATRONIC** : ZA de Courtabœuf, 7, av. du Canada, BP 310, 91958 Les Ulis Cedex. Tél. : (1) 69.07.78.08. **ALMATEC** : 19, rue des Parisiens, 92600 Asnières. Tél. : (1) 47.90.21.11. **ARFAN INTERNATIONAL** : 35, bd des Capucines, 75002 Paris. Tél. : (1) 42.61.66.74. **ASAP** : 2, av. des

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS UN ELEGANT COFFRET ROUGE

(contient 12 numéros de TILT.)

BON DE COMMANDE
à retourner à:
TILT Service reliures
BP 53 77932 PERTHES cedex

Je désire recevoir _____ coffret(s)
pour un montant de 80 F par coffret
soit _____ F.

Ci-joint mon règlement:

par chèque ☐ par mandat ☐

à l'ordre de TILT.

Nom: _____

Prénom: _____

adresse: _____

_____

Ville: _____

code postal: ☐☐☐☐☐ **Ref: 40.0067**

ADRESSES

Chaumes, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (1) 30.43.82.33. **ASN DIFFUSION :** ZI la Haie-Griselle, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (1) 45.99.22.22. **B DE C DISTRIBUTION :** 9-11, rue Georges-Enesco, 94008 Créteil. Tél. : (1) 42.40.10.05. **BANDAI :** 119, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : (1) 42.29.11.17. **BG DIFFUSION :** 16-18, rue de la Mouche, 69540 Irigny. Tél. : 78.50.58.52. **BUS PLUS :** 51, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : 45.80.05.66. **CICI :** 95, rue de la Boétie, 75008 Paris. **CIEP :** 102, rue Henri-Barbusse, 95100 Argenteuil. Tél. : (1) 39.47.29.29. **COMDIS :** 4, chemin Chilly, 91160 Longjumeau, Tél. : (1) 64.48.59.80. **CONSEIL COMPUTER :** 20-21, Cavelier-de-la-Salle, 76100 Rouen. Tél. : 35.63.36.06. **CTS FRANCE :** Tél. : 49.63.29.90. **DPMF :** 321, av. du Général-de-Gaulle, 92140 Clamart. Tél. : (1) 46.30.99.06. **ECUDIS :** rue Léon Paviot, 69500 Bron. Tél. : (16) 72.33.18.08. **FORUM DISTRIBUTION :** 22, rue du Pont-Neuf, 75001 Paris. Tél. : (1) 42.33.35.16. **FOST :** 28, rue Coriolis, 75012 Paris. Tél. : 43.44.90.44. **FRAME :** 32 *bis*, rue Victor-Hugo, 92800 Puteaux. Tél. : (1) 47.72.77.77. **GUILLEMOT INTERNATIONAL :** BP 2, 56200 La Gacilly. Tél. : 99.08.90.88. **INNELEC :** 45, rue Délizy, 93692 Pantin cedex. Tél. : 48.91.00.44. Centre d'activité de l'Ourq. **ISE CEGOS :** Tour Amboise, 204, rond point du Pont-de-Sèvres, 92100 Boulogne. Tél. : (1) 46.09.28.28. **JSI :** 89 *bis*, rue de Charenton, 75012 Paris. **JT DIFFUSION :** 145, av. de Malakoff, 75116 Paris. Tél. : (1) 45.01.74.50. **LTI :** 6, rue Médéric, 92110 Clichy. Tél. : (1) 47.31.49.38. **METROLOGIE :** 4, av. Laurent-Cely, Tour d'Asnières, 92600 Asnières. Tél. : (1) 40.86.81.69. **MICROMANIA :** BP 03, 06740 Châteauneuf. Tél. : 93.42.57.12. **MICROMANIA :** BP 114, 06560 Valbonne. Tél. : 92.94.36.00. **MICROPROSE FRANCE :** 4, rue Chance Milly, 92110 Clichy-sur-Seine. Tél. : (1) 47.30.47.04. **MICROSOFT :** ZI de Courtaboeuf, 12, av. Québec 519, 91946 Les Ulis Cedex. Tél. : (1) 69.86.46.46. **OMNILOGIC :** 11, rue de Cambray, Bat. 68, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.05.28.00. **PRESTASOFT :** 321-323, av. Charles-de-Gaulle, 92160 Clamart. Tél. : (1) 46.31.97.30. **RS INFORMATIQUE :** 37 *bis*, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.49.20.40. **RUN INFORMATIQUE :** 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : (1) 45.81.51.44. **SFMI :** Tour Montparnasse, 33, av. du Maine, BP 135, 75755 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 43.35.06.75. **TEKELEC AIRTRONIC :** rue C.-Vernet, BP 2, 92315 Sèvres Cedex. Tél. : (1) 45.34.75.35. **UBI SOFT :** 8-10, rue de Valmy, 93100 Montreuil. Tél. : (1) 48.57.65.52. **VIDEO TECHNOLOGIE :** 19, rue Luisant, 91310 Montlhéry. Tél. : (1) 69.01.19.70.

Attention : « voir boutiques » signifie que vous devez vous renseigner auprès de votre revendeur. Il s'agit souvent de marques disparues ou très confidentielles.

EN CAS D'ERREUR
Un oubli ou une inexactitude sont toujours possibles. Pour éviter qu'ils ne se reproduisent l'année prochaine, n'hésitez pas à appeler à *Tilt* au (1)46.62.21.96.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

AGORA : 4, rue Nouvelle, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (1) 34.69.56.60. **AXORDI VPC :** Route Nationale, 59680 Clerfontaine. Tél. : 27.65.86.11. **CASH & CARRY MICRO :** 37, rue des Mathurins, 75008 Paris. Tél. : (1) 40.16.04.02. **CENTURY SOFT :** 8, rue de l'Epargne, BP 454, 03000 Moulins. Tél. : 76.46.20.48. **DUCHET COMPUTERS :** 51, Saint-Georges-Road, NP6 5LA Chepstow, Tél. : 291.257.80. **EUROTECHNIQUE :** rue Fernand-Holweck, 21100 Dijon. **JESSICO :** BP 693, 06012 Nice Cedex. Tél. : 93.51.61.30. **LE GUIDE DES BPM :** Boîte Postale 60, 59910 Bondues. Tél. : 20.37.00.10. **SCANNERS'S :** BP 126, 13351 Marseille, Cedex 5. Tél. : 91.34.34.94. **SOFTAGE :** BP 35, 62101 Calais Cedex. Tél. : 21.36.37.71. **SOLEIL INFORMATIQUE :** BP 2, 24130 Prigonrieux. **STARSOFT :** BP 20, 94141 Alfortville. Tél. : (1) 43.96.57.83. **TOP GAMES ATLANTIC :** BP 94, 44380 Pornichet. **VALERMIKE :** 206, rue Lafayette, 75010 Paris. Tél. : (1) 48.03.33.11.

SUPPORT (DISQUETTES ET CASSETTES)

3M : bd de l'Oise, 95006 Cergy-Pontoise Cedex. Tél. : (1) 30.31.61.61. **AGFA GEVAERT :** 8, rue Ampère, 78054 Saint-Quentin-en-Yvelines. Tél. : (1) 30.43.95.00. **BASF :** 140, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (1) 47.30.55.00. **JVC :** ZI, 2, rue Ampère, BP 125, 95500 Gonesse. Tél. : (1) 39.87.36.00. **KODAK :** 26, rue Villiot, 75009 Paris. Tél. : (1) 40.01.30.00. **MEMOREX :** 3, rue Maurice-Ravel, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (1) 47.39.32.75. **MITSUBISHI :** 65, av. de Colmar, Tour Albert-1er, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (1) 47.08.78.00. **SONY :** 15, rue Floréal, 75017 Paris. Tél. : (1) 40.87.30.00. **TDK :** 15, rue Villeneuve Silic, 94563 Rungis. Tél. : (1) 46.87.36.67. **VERBATIM :** 33, rue Faidherbe, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.56.22.22.

SERVICE APRES-VENTE

AITEL : ZI des Courtine, 84000 Avignon. Tél. : 90.86.24.45. **AITEL :** Bastide Blanche Evolic D5, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.79.61.20. **ALTITUDE 21 :** 161, rue de Charonne, BP 255, 75524 Paris-Cedex 11. Tél. : (1) 43.56.05.50. **CHIPOKAZ :** 107, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.21.51.00. **MIS :** 17, bd Ney, 75018 Paris. Tél. : (1) 40.38.36.34. **ORDINATEUR EXPRESS :** 3, rue Pelouze, 75008 Paris. Tél. : (1) 45.22.15.15. **SIVEA :** 27, bd des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.93.67.74. **TELCI :** chemin de Crève-Cœur, BP 157, 93204 Saint-Denis, Cedex 1. Tél. : (1) 48.29.63.35.

CHANGER POUR Quickjoy

14 MODELES DE MANETTES DE JEUX

Pour ta console ou ton micro préféré



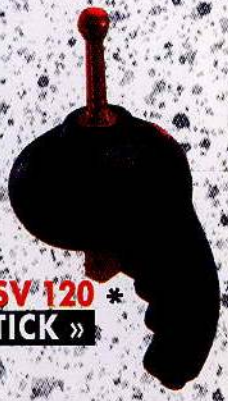
SV 128 *
QUICKJOY 8
« MEGABOARD »

NOUVEAU

SV 119 *
« JUNIOR »



SV 120 *
« JUNIOR STICK »



SV 305
NINTENDO
« PRO »



SV 122 *
QUICKJOY 2



SV 140 *
« ENTERPRISE »

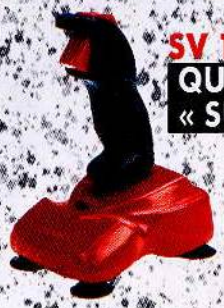


NOUVEAU

SV 127 *
QUICKJOY 7
« TOPSTAR »

Micro-schwitches PRO-8 directions, axe de manche en métal, embase montée sur amortisseurs.
Fonctions : ralenti, tir en rafale.

SV 123 *
QUICKJOY 3
« SUPERCHARGER »











SV 126 *
QUICKJOY 6
« JET FIGHTER »

Existe aussi en version :
IBM et Compatibles SV20 1M5
NINTENDO SV30 1NI5
SEGA SV40 1SG

SV130 *
QUICKJOY
INFRA-ROUGE

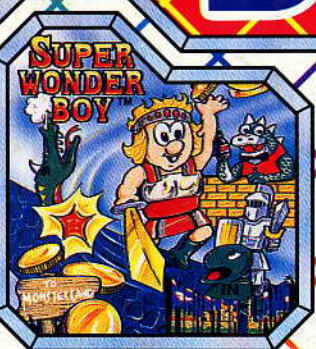
SV 125 *
QUICKJOY 5
« SUPERBOARD »

* **Compatible sur Amstrad-Atari-Commodore-Thomson**

Quickjoy est distribué par : Audiosonic France 103-115, rue Charles-Michels, BP 99, 93203 St-Denis-Cedex
Modèles déposés de IBM, Nintendo, Sega, Amstrad, Atari, Commodore, Thomson, etc.

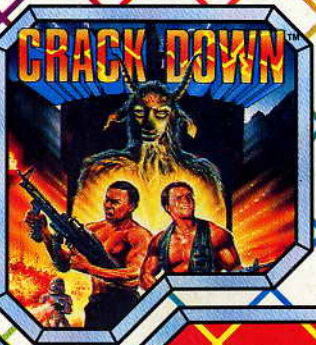
ARCADE HEAD

SEGA™



ARCADE TURBO





SUPER WONDER BOY™
TURBO OUTRUN™
CRACK DOWN™
THUNDER BLADE™



U.S. GOLD®

SUPER WONDER BOY ™
"Ce jeu vous fera passer des très bons moments et vous n'aurez de cesse de venir à bout de vos nombreux adversaires."
TILT – 16/20
"Là, franchement c'est Noël avant l'heure! Une grande réussite!"
GENERATION 4 – 88%

ARCADE TURBO

TURBO OUTRUN ™
"Cette folle course à travers les Etats-Unis est assez prenante et ceux qui ont aimé Outrun y prendront beaucoup de plaisir."
HIT dans TILT.

CRACK DOWN ™
"Les graphismes semblent irréprochables, l'action très chaude et les gars rapides... Unes des meilleures adaptations d'arcade du moment!"
TOP DU MOIS dans MICRONEWS

SUPER WONDER BOY™
TURBO OUTRUN™
CRACK DOWN™
THUNDER BLADE™

THUNDER BLADE ™
"Incroyable! Fantastique! Hallucinant!... Tout ce qu'il y avait dans le jeu d'arcade se retrouve dans le jeu..."
GENERATION 4
"Thunderblade est un shoot'em up qui séduit par la diversité des situations ainsi que par les changements de perspective." *TILT*

Disponible sur
CBM 64/128 & Amstrad cassette & disquette
Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.

U.S. GOLD FRANCE, 06560 Valbonne.
Tel: (1) 43 35 06 75

Description des jeux sur 3615 Micromania

Cette compilation © 1990 Sega™. Tous droits reservés

SUPER WONDER BOY™ • TURBO OUTRUN™
CRACK DOWN™ • THUNDER BLADE™

ARCADE HEAD