

CONSOLES
JEUX VIDEO, CONSOLES,
ACHETEZ SANS VOUS TROMPER!

TOP

et
CONSOLES

Fabuleux!
Retrouvez le match en direct
de toutes les consoles
dans MICRO KID'S Spécial Noël
les 18 et 22 décembre sur FR 3!!!



TILT D'OR/CANAL+1991: Les 20 meilleurs jeux du monde! ● **Matchs comparatifs:** les portables, les 8 bits, la Super Famicom contre la Megadrive, la Supergrafx et la PC Engine Duo! ● **Bancs d'essai:** les nouveaux PC face aux ST et Amiga ● **Super test:** tous les jeux de l'année!

N° 97 H DECEMBRE 1991, 39F. BELGIQUE: 250FB. SUISSE: 11FS. ESPAGNE: 1000PTAS. PORTUGAL: 1300ESC. ITALIE: 10000L. CANADA: 9.95\$ CAN.

L 2207 - 97 H - 39,00 F



VOUS AVEZ TOUJOURS REVE

TERMINATOR™ 2 JUDGMENT DAY



FREE T2 T-SHIRT



WREST

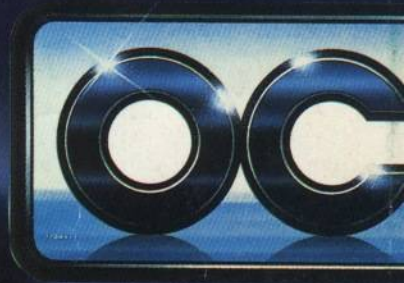


© 1991 TitanSports, Inc. TM Trademark of TitanSports, Inc. Hulkamania™ and Hulkster™ are Trademarks of TitanSports, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. Trademark of Titan Sports Inc. All rights reserved.

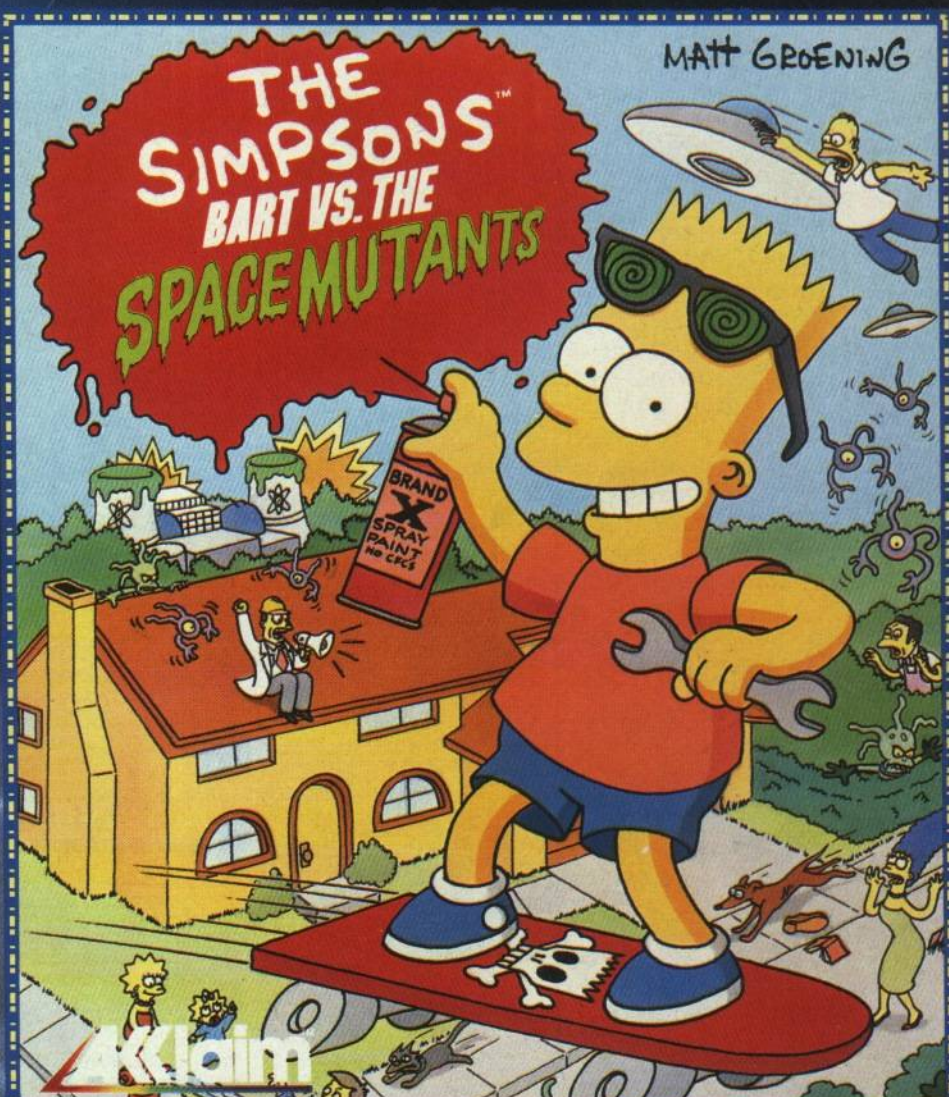
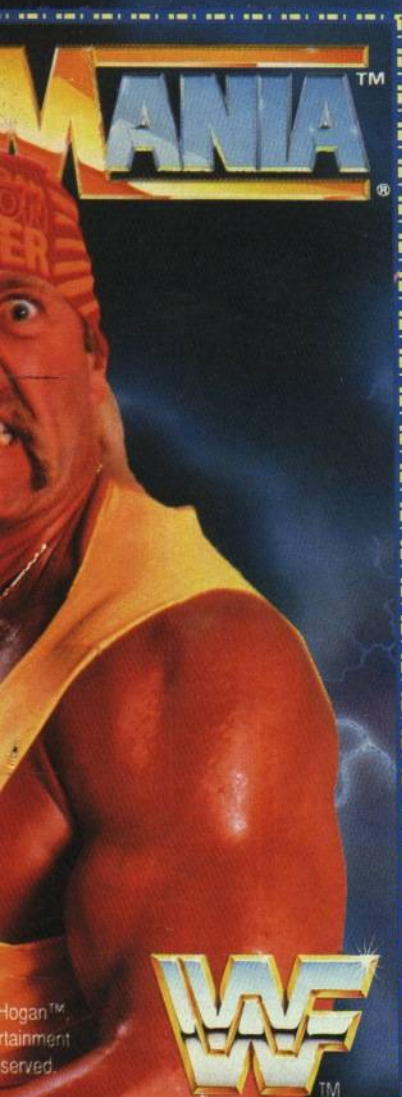


OCEAN VOUS OFFRE C

**AMSTRAD
ATARI ST - CBM AMIGA
AMSTRAD/IBM PC & COMPATIBLES**



DEVENIR UNE SUPERSTAR?



TE CHANCE UNIQUE!!!



**OCEAN SOFTWARE LTD.,
25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS.
TEL: 47663326 FAX: 42279573**

ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.
THE SIMPSONS™ TM & © 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

S

alut à tous ! Voici LE guide de référence de tous les passionnés de jeux sur consoles ou sur micros. Tous les logiciels de l'année ont été répertoriés, re-testés, re-notés. Les matches consoles opposent la Super Famicom à la Megadrive, aux Coregrafx et Supergrafx, à la PC Engine Duo. Du côté des 8 bits, nous répondons à la grande question : Nintendo ou Sega ? Pour les portables, nous avons mis en compétition la Lynx, la Game Gear, la Turbo GT et la Game Boy. Enfin, nous n'oublions pas, loin s'en faut, les micros : les PC 286, 386 et 486 arrivent et, peu à peu, enfoncent les lignes des ST et des Amiga. Qui va gagner ? LE guide répond ! Avec, en prime, les Tilt d'or, des adresses indispensables, et un super concours ! Bon choix et joyeux Noël des rédactions de Tilt, Consoles+ et... Micro Kid's !!!

Jean-Michel Blottière

CONCOURS MICROPROSE-TILT

• A gagner
5 Amiga 500

• A voir
une expo
photo

(voir
p. 132)

9

TILT D'OR CANAL+

Comme tous les ans, les éditeurs de jeux nous font des ronds de jambe, les distributeurs nous cajolent. En vain. Les Tilt d'or Canal +, sont décernés par un jury incorruptible : la rédaction de Tilt. Tenant compte de la séparation de plus en plus nette entre le monde de la micro et celui des consoles, les Tilt d'or se partagent désormais en deux catégories : console et micro. La vraie nouveauté, ce sont les Tilt d'or Micro Kid's, résultat des votes des lecteurs de Tilt, des pianoteurs du 3615 Tilt et des téléspectateurs de Micro Kid's.

32

LES JEUX DE L'ANNÉE

Une sélection rigoureuse des meilleurs jeux de l'année, classés par thème, de l'action à l'aventure, de la simulation à la stratégie, qui permet aux passionnés d'un genre particulier de découvrir d'un coup d'œil les jeux qui font autorité dans leur domaine. Un bref aperçu de la situation de chaque famille de jeux précède ce choix. Chacun peut ainsi se faire une idée de leur évolution.

101

TABLEAUX

Un véritable concentré de tests ! Toute l'année, les rédacteurs de Tilt s'éclatent sur leurs machines, fouillent dans les derniers recoins des jeux, explorent toutes les possibilités pour aboutir à un jugement. C'est tout ce travail (qui a dit : « veinards ! »), condensé et réactualisé, que vous retrouvez dans ces pages, classé par ordre alphabétique.

126

LA PIEUVRE PAR HUIT

Une première dans la presse micro ludique ! Traînant partout leur console avec eux, huit personnes d'horizons, d'âges et de goûts très divers, ont testé huit jeux connus pendant six mois. Des tests très longue durée qui jettent une lumière inaccoutumée sur les jeux.

134

MICRO OU CONSOLE

Vive les comparatifs ! Choisir entre un micro ou une console est déjà une entreprise difficile. Il faut ensuite dénicher la machine qui convient. Voici donc une série de comparatifs pour vous aider. Les capacités techniques, la logithèque, le futur prévisible, tout a été analysé pour faciliter votre choix.

156

LES JOYSTICKS

Cinquante joysticks au banc d'essai. Compagnon indispensable et néanmoins fragile du joueur, le joystick subit des torsions, reçoit des coups, chauffe dans la paume de la main, bref est soumis à un traitement des plus violents. André Loez a frôlé l'ankylose pour découvrir les plus costauds.

166

INDEX

Indispensable pour trouver rapidement un jeu, la liste des meilleurs softs de l'année classés par ordre alphabétique.

167

1001 ADRESSES

Mille et une adresses précieuses de boutiques, d'éditeurs de jeux, de constructeurs et de distributeurs pour que vous n'erriez pas sans fin sur le Minitel ou le Bottin à la recherche du numéro de téléphone qui vous est soudain indispensable.



LES TILT D'OR CANAL +



MICRO

Meilleur Simulateur de Vol

- **YEAGER AIR COMBAT** (Electronic Arts) PC
Megafortress (Mindscape) PC
Secret Weapons of the Luftwaffe (Lucasfilm) PC

Meilleure Mise en Scène

- **WING COMMANDER II** (Origin) PC
Another World (Delphine Software) Amiga/ST
Croisière pour un cadavre (Delphine Software) Amiga/ST

Meilleure Simulation Sportive

- **VROOM** (Lankhor) ST
Lotus II (Gremlin) Amiga
Microprose Golf (Microprose) ST/Amiga

Meilleur Jeu d'Aventure

- **CROISIÈRE POUR UN CADAVRE** (Delphine Software) Amiga/ST
BAT II (Ubi Soft) ST/Amiga/PC
Martian Memorandum (Access Software) PC

Meilleur Jeu de Stratégie

- **CIVILIZATION** (Microprose)
Utopia (Gremlin) ST/Amiga
Hunter (Activision) ST/Amiga

Meilleure Animation

- **ANOTHER WORLD** (Delphine Software) Amiga
Wing Commander II (Origin) PC
A.G.E. (Tomahawk) PC

Meilleur Jeu d'Action

- **MAGIC POCKETS** (Mindscape) Amiga
First Samurai (Image Works) ST/Amiga
Rodland (Storm) ST/Amiga

Meilleur Jeu de Rôle

- **MIGHT & MAGIC III** (New World Computing) PC
Eye of the Beholder (S.S.I.) PC/Amiga
Fate (Reline) Amiga

Meilleur Outil de Création Graphique

- **3D CONSTRUCTION KIT** (Domark) Amiga/ST
Deluxe Paint IV (Electronic Arts) Amiga
Demo Construction Kit (Eurosoft) ST

Meilleur Graphisme

- **HEART OF CHINA** (Dynamix) PC
Croisière pour un cadavre (Delphine Software) Amiga
Might & Magic III (New World Computing) PC

CONSOLE

Meilleur Jeu de Plates-Formes

- **SONIC** (Sega) Megadrive
Super Mario Bros 3 (Nintendo) NES
PC Kid II (Hudson) Coregrafx

Meilleur Graphisme

- **MICKY MOUSE CASTLE OF ILLUSION** (Sega) Megadrive
Fantasia (Infogrames) Megadrive
Super Ghouls'n Ghosts (Capcom) Super Famicom

Meilleure Simulation Sportive

- **FINAL MATCH TENNIS** (Human Creative Group) Coregrafx
E.A. Hockey (Electronic Arts) Megadrive
F1 Race (Nintendo) Game Boy

Meilleur Beat-Them-All

- **SUPER GHOULS'N GHOSTS** (Capcom) Super Famicom
Final Fight (Capcom) Super Famicom
Streets of Rage (Sega) Megadrive

Meilleur Jeu d'Action/Réflexion

- **DR. MARIO** (Nintendo) Game Boy
Popils (Tengen) Game Gear
Super Skweek (Loriciel/Infogrames) Coregrafx GT

Meilleur Shoot-Them-Up

- **SPRIGGAN** (Nazac) NEC CD-ROM
Super EDF (Jaleco) Super Famicom
Super Long Nosed Goblins (Taito) Super Famicom

Jeu le Plus Original

- **LEMMINGS** (Psygnosis) Super Famicom
Pilotwings (Nintendo) Super Famicom
Splash Lake (Nec) Coregrafx

Meilleur Jeu de Stratégie

- **POPULOUS** (Imagen) Super Famicom
Sim City (Nintendo) Super Famicom
Actraiser (Enix) Super Famicom

Meilleur Jeu de Rôle

- **SHINING IN THE DARKNESS** (Tecmogik) Megadrive
Phantasy Star III (Sega) Megadrive
Sword of Vermillion (Sega) Megadrive

Meilleur Jeu d'Aventure/Action

- **SHADOW OF THE BEAST** (Gremlin) Sega Master System
Solstice (Imagesoft) NES
Neutopia (Hudson) Coregrafx

LES TILT D'OR MICRO KID'S

Catégorie Console

- **SONIC** (Sega) Megadrive
Super Mario 3 (Nintendo) NES
Streets of Rage (Sega) Megadrive

Catégorie Micro

- **WING COMMANDER II** (Origin) PC
Vroom (Lankhor) Atari ST
Croisière pour un cadavre (Delphine Software) Amiga ST



GAME GEAR. O C'EST PLUS F



GAME GEAR c'est la nouvelle console portable.
C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la
couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur
la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques



LINTAS-PARIS

À QUE TU SOIS FORT QUE TOI.

couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Super Monaco, Mickey Mouse et Shinobi, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

TILT

MICROLOISIRS

SUR

FR

GAGNEZ 3 MEGADRIVE, 2 GAME BOY, 1 SUPERGRAFX

en participant à Micro Kid's chaque mercredi sur FR3 à 18 heures ! Micro Kid's, toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.

Vous enquêterez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives. Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Tilt qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.



Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

Des jeux !

Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatches !

Des concours !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans ce numéro.

Des démos !

Envoyez sans tarder vos démos à Tilt. Les meilleures seront diffusées dans Micro Kid's. Les téléspectateurs de l'émission seront les seuls juges de ce grand challenge hebdomadaire.

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :
Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Je désire participer au :

match des champions concours de scénarios records

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Téléphone : _____

Ma console : _____

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et avec le soutien de Micromania.

CONSOLES

TILT
MICROLOISIRS

MICROMANIA

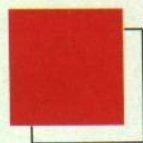
FR





onnez trompettes, ré-
sonnez tambours, voi-

ci que s'avance la sélection officielle des Tilt d'or Canal+, qui récompensent les meilleurs logiciels ludiques et créatifs de l'année. Ces récompenses, les plus enviées de l'univers (micro-ludique, bien sûr !), ont, comme chaque année donné lieu à des choix déchirants. Contrairement à l'année dernière, les micros et les consoles sont séparées en dix points, qui caractérisent le mieux ces machines. Cela fait ressortir les différences entre ces deux mondes : les micros (et particulièrement les *PC*, de plus en plus présents) s'orientent fermement vers la simulation, le jeu de rôle et d'aventure ou encore le jeu de réflexion, alors que les consoles, malgré quelques incartades dans les domaines protégés de la réflexion et du jeu de rôle, restent froncièrement orientées arcade. Les deux Tilt d'or Micro Kid's (décernés par vous, chers lecteurs) sont allés, à une grande majorité des voix, à *Wing Commander II* et à *Sonic the Hedgehog*, sans aucun doute les jeux les plus marquants de cette année. *Civilization*, le nouveau Sid Meyer, n'était pas encore disponible au moment du vote, mais il aurait sans aucun doute eu sa place sur le podium !





**MEILLEUR JEU D'ACTION
SUR MICRO**

Magic Pockets

RENEGADE

Mesdames et messieurs, bonsoir ! Dans l'arène, les postulants au Tilt d'or du meilleur jeu d'action. Tam et Rit, tout droit sortis de Rodland, affrontent Bitmap Kid, le héros de Magic Pockets et le jeune guerrier de First Samurai de Mirrorsoft. Au terme d'une lutte acharnée, ce sont les tourbillons de Magic Pockets, un jeu de Mindscape, qui ont triomphé (de peu !) sur les baguettes magiques de Rodland, réalisé par Storm, et le sabre enchanté de First Samurai.



Magic Pockets sur Amiga, un jeu immense et une action variée.

Amiga

Après de rapides délibérations, trois jeux d'action sont restés en lice : Rodland, de Storm, First Samurai de Mirrorsoft et Magic Pockets de Renegade. Tous trois disposent d'une réalisation de niveau équivalent qui les rapproche de la qualité des jeux sur consoles. Sur le plan graphique, il est tout aussi difficile de les départager. Rodland séduit par le style japonais de ses adorables sprites tandis que Magic Pockets mélange des personnages humoristiques à des paysages plus

classiques. First Samurai s'impose, quant à lui, par son ambiance très réaliste, la variété des adversaires et des décors particulièrement colorés. A chaque jeu son originalité : Rodland et Magic Pockets disposent tous les deux d'un mode de combat bien particulier (baguette magique dans l'un et tourbillons dans l'autre). First Samurai, pour sa part, laisse parler l'art du guerrier. Que ce soit pour Rodland, Magic Pockets ou First Samurai, la taille du jeu leur assure une excellente durée de vie. Avec une mention spéciale pour Magic



Encore plus complet que First Samurai, Magic Pockets méritait vraiment son Tilt d'or. Doté d'excellents graphismes et d'une jouabilité hors pair, il vaut surtout pour son humour.

Doté de graphismes « tout mignons tout doux », au style très nippon, Rodland en a fait craquer plus d'un à la rédaction. Une fois encore, les programmeurs de Storm ont montré leur talent.



Pockets qui, non content d'être immense, dispose d'un degré de difficulté bien dosé et de nombreuses astuces. Parmi les trois titres, seul Rodland joue la carte de l'action pure. Magic Pockets et First Samurai intègrent tous les deux un zeste de réflexion (voire de stratégie) qui augmente d'autant le plaisir de la partie. A ce niveau, j'avoue avoir une

l'ouverture des coffres). Magic Pockets dispose lui aussi de sons digitalisés des plus comiques (en particulier les bruits de déglutition) qui complètent à merveille le côté humoristique des graphismes. Rodland, pour sa part, dispose d'une bande-son classique mais efficace. A l'évidence, aucun des nominés ne manque de qualités, c'est finalement

First Samurai, vous offrira des heures de découverte et de combat. Tour à tour beat-them-all, jeu de plates-formes et jeu d'exploration, il enchantera les amateurs d'action intelligente.



légère préférence pour le soft des Bitmap Brothers qui récompensera toujours un joueur astucieux. A noter également que la possibilité de jouer à deux simultanément dans Rodland autorise la mise en place d'une « stratégie » de jeu. Sur le plan de la bande sonore, c'est First Samurai qui a l'avantage (on n'oubliera pas de sitôt les savoureux « Alléluia ! » à

Magic Pockets qui rafle le Tilt d'or grâce à sa jouabilité hors pair et sa profondeur de jeu. Magic Pockets profite de l'expérience des Bitmap Brothers qui n'en sont pas à leur premier soft... Nous avons beaucoup apprécié l'intelligence des monstres, basée sur les célèbres routines de Gods. Un très grand soft qui mérite bien son Tilt d'or.

Morgan Camuset



MEILLEUR JEU DE ROLE SUR MICRO

Might and Magic III

NEW WORLD COMPUTING

Cette année, la sélection des trois logiciels nominés aux Tilt d'or n'a pas été trop difficile. Pourtant les bons programmes ne manquaient pas et des titres comme Pool of Darkness peuvent faire passer de très bons moments. La sélection finale s'est portée sur Might and Magic III de New World Computing sur PC, Eye of the Beholder de SSI sur PC et Amiga, et sur Fate de Reline sur Amiga. Ces trois programmes se tiennent dans un mouchoir de poche, mais c'est finalement Might and Magic III qui s'est vu décerner le titre tant envié du Tilt d'or 91 des jeux de rôle sur micros.



Might and Magic III : graphismes somptueux et aventure complexe !

Compatible PC

Might and Magic III dispose de nombreux atouts. Graphiquement très réussi, avec des dessins exploitant bien les 256 couleurs du MCGA et un effet de pixélisation très particulier qui donne une certaine originalité aux écrans, il vous invite à remplir une série de missions différentes. Le réalisme est de la partie avec des animations très nombreuses. L'ergonomie est excellente tout étant géré à la souris via

un panneau d'icônes. Le jeu est passionnant et d'une grande profondeur, mais demande en contrepartie une machine puissante (386 DX à bonne vitesse au minimum pour être suffisamment rapide). Digne successeur du remarquable Dungeon Master, Eye of the Beholder vous propose de guider un groupe de quatre aventuriers (et jusqu'à six en incorporant deux personnages de rencontre) dans les sombres

couloirs d'un donjon. Ajoutez à cela que le jeu se déroule entièrement en temps réel, que le scénario est assez riche, offrant des quêtes secondaires qui se greffent à la principale, que la magie est multiple, bien gérée et tout aussi bien représentée à l'écran, que les déplacements sont rapides et que les bruitages soulignent chacune de vos actions. Mais il souffre malheureusement

facile à dire qu'à faire car pour convaincre les passants, vous devrez vous présenter, raconter des blagues, vous vanter, les payer, etc. Cette diversité d'action se retrouve à tous les niveaux. Ainsi les possibilités de combat sont d'une exceptionnelle richesse, avec une gestion fine des combats à distance ou au corps à corps, une utilisation rigoureuse de la magie mais aussi de



Proche de Dungeon Master par sa présentation et son ergonomie, Eye of the Beholder offre des règles directement inspirées de Dungeon & Dragon seconde édition.

Bard'Tale a enfin son successeur. Fate sur Amiga, avec ses graphismes travaillés et son univers fouillé ne fera pas rougir son célèbre ancêtre : un grand jeu.



d'une trop grande facilité, la quête pouvant être terminée en douzaine d'heures. Les mords de jeux de rôle resteront un peu sur leur faim. Fate se défend aussi fort honorablement. Aventurier solitaire au début dans un monde très particulier mêlant magie et technique, vous devrez compléter votre équipe pour avoir quelques chances d'en sortir. Plus

nombreuses options complémentaires. La réalisation est bonne mais un peu en deçà des deux autres programmes, sauf pour l'ambiance sonore qui rend parfaitement l'atmosphère (pluie, vent, arrivée d'une créature, etc). En dépit de ses qualités, il manque à Fate un scénario plus vif relançant par moment l'intérêt.

Jacques Harbourn



Un fond de Bard's Tale, un soupçon de Dungeon Master : MM3 est sans conteste le jeu de rôle le plus complet ! Un grand jeu, mais qui nécessite une machine puissante.



Croisière pour un Cadavre

DELPHINE SOFTWARE

Pour la première fois dans l'histoire de l'aventure micro, on peut aujourd'hui profiter tout à la fois d'un scénario musclé et d'une mise en scène parfaite. Croisière pour un Cadavre résume à lui tout seul les atouts des plus grands. Il remporte sans aucune contestation possible le Tilt d'or 91 de l'aventure. Merci Delphine !



Croisière : un superbe Tilt d'or, amplement mérité !

Amiga, Atari ST

Le souhait que j'exprimais l'an passé à la fin de l'article couronnant d'un Tilt d'or le superbe *Maupiti Island* s'est réalisé cette année. Merci, messieurs les programmeurs de Delphine Software, pour avoir entendu le message de tous les aventuriers de la micro. Le Tilt d'or 91 de l'aventure va sans contestation possible à *Croisière pour un cadavre*, la plus belle mission que vos micros aient jamais rencontrée. Si toute la rédaction de *Tilt* fut unanime pour l'élection de ce grand hit, il a été bien plus difficile de départager les deux autres nominés de cette rubrique. Finalement, *Martian*

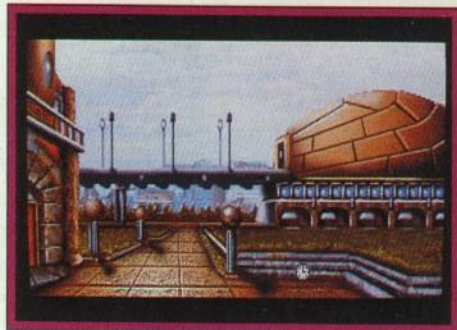
Memorandum sur PC (Access) et le tout récent *Bat II* sur ST (Ubi Soft/Computers Dream) qui accompagnent le Tilt d'or sur le podium. Jusqu'à l'année dernière, les aventuriers micro devaient choisir entre deux types de jeu. Soit ils optaient pour un scénario musclé et subtil – ils jouaient alors à *Maupiti* –, soit ils préféraient un jeu animé, entièrement manié à la souris – il se battaient alors dans *Operation Stealth* ! *Croisière pour un Cadavre* est le premier titre à avoir cumulé les deux genres. Côté scénario, on retrouve dans ce titre toute la finesse d'un *Maupiti Island*. L'énigme est très bien bâtie. Elle se dévoile

MEILLEUR JEU D'AVENTURE SUR MICRO

peu à peu aux joueurs les plus rusés, elle tisse une toile complexe d'indices qui garantiront l'intérêt de la partie à long terme. Mais face à toutes ces qualités, et là où *Maupiti* n'offrait, en revanche, aucune animation des personnages, *Croisière* développe une mise en scène

sont largement plus riches que ne l'étaient ceux de l'épisode précédent. La mise en scène utilise toujours du même multifenêtrage qui donne du punch à l'aventure. Un seul regret, la partie est très semblable à celle de *Bat I*. *Bat II* représente de ce fait moins un événement que

Décors animés de style futuriste, dialogues, nombreuses phases action, voilà les trois atouts majeurs de ce jeu. *BAT II* marche dans le sillage du premier épisode.



encore supérieure à celle des anciens mais fameux titres que sont *Les Voyageurs du temps* ou *Operation Stealth*. Le jeu est entièrement manié à la souris. Le curseur que l'on promène sur l'écran prend diverses formes selon l'action que l'on peut entreprendre, un peu à la manière de *BAT*. Et pour couronner le tout, les graphismes et animations sont superbes. Le

son concurrent Tilt d'or, *Martian Memorandum* apparaît ici comme le représentant de la nouvelle génération des aventures micro pour PC et compatibles. Mieux que tout autre, il vous prouvera la suprématie de cette machine en ce qui concerne la qualité graphique et sonore de nos futures quêtes. Comme le fabuleux *Countdown* dont il est en fait la suite, *Martian*



Vous avez été très nombreux à craquer pour le superbe *Countdown*. *Martian Memorandum*, deuxième épisode de cette saga, prouve la suprématie des PC en matière d'aventure.

personnage marche sous vos yeux avec réalisme, il se baisse pour chercher un indice... La caméra va de zoom en gros plan, elle tient compte du rétrécissement de votre personnage lorsqu'il s'éloigne de vous... Un chef d'œuvre ! Pour *BAT II*, le subtil mélange d'aventure et de scènes d'action est captivant. L'utilisation de la souris et de son curseur multifonction est très souple. Les dialogues avec les personnages de rencontre

Memorandum développe une mission très riche : voix digitalisées (superbes, même sans carte son), animations haut-de-gamme, décors magnifiques, de quoi rester cloué dans son fauteuil pendant toute la résolution de l'énigme. Par contre, les manipulations un peu triviales que l'on fait tout au long de l'aventure (prendre des objets, les utiliser...) n'ont pas l'ampleur nécessaire pour concurrencer *Croisière pour un Cadavre*. Olivier Hautefeuille



MEILLEUR JEU DE SPORT SUR MICRO

Vroom

LANKHOR

C'est encore une simulation de course auto qui remporte le Tilt d'or de la compétition sportive 91. Mais pas n'importe quelle course ! Vroom est à des années lumière du superbe Lotus II. Plus loin, dans les champs, c'est le Golf de Microprose qui clôture notre sélection.



Vroom : pour une fois, les adversaires pilotent bien.

Atari ST

Certains éditeurs ne se sont pas endormis sur leurs lauriers. Et qui est-ce que l'on retrouve pour le Tilt d'or sportif 91 ? Une société française... Cocorico ! Merci Lankhor ! Merci Vroom ! Je vais enfin devenir un vrai pilote de course ! Les deux autres titres nominés sont le tout récent *Lotus II* de Gremlin et le superbe *Golf* de Microprose. C'est donc la course auto qui à le plus inspiré les programmeurs en 1991. Peu de tennis à part le superbe mais un peu vieux *Pro Tennis Tour II* ou le plus récent *Advantage Tennis*, intéressant mais pas suffisamment novateur. Les courses auto ou moto ont toujours été très nombreuses sur micro. Mais avec *Vroom*,

ce fut quand même le choc ! Pour décrocher son Tilt d'or, ce programme use et abuse de qualités multiples. Mais plus que tout, c'est le réalisme de la simulation qui a séduit tous nos testeurs. Que l'on soit ou non adepte du genre, il suffit de quelques minutes de pilotage pour que l'on ne puisse plus décrocher les yeux de la piste. Avec le professionnalisme qui lui est coutumier, Lankhor a travaillé cette adaptation dans les moindres détails. Premier atout, l'animation, qui est d'une fluidité remarquable sur ST. Vient ensuite un graphisme simple mais soigné. Enfin, une multitude de petits détails rendent la mise en scène crédible. Les bruitages par exemple appuient sans cesse le réalisme du jeu. On peut

remarquer à l'oreille l'approche d'un concurrent ! *Vroom* a aussi surpassé tous ses concurrents grâce à ses deux modes de jeu. Pour le premier, le jeu « arcade », c'est ce que l'on connaît de plus classique, mais avec une souplesse jamais égalée. Le mode angulaire, manié à la souris, est quant à lui une réelle simulation de pilotage, très difficile à contrôler mais payante à long terme. En

au dernier-né de Lankhor. Dans un tout autre domaine, c'est le golf de Microprose qui a le plus séduit les sportifs de *Tilt*. Bien sûr, *Links d'Access* offrait un jeu superbe sur PC. Mais comment supporter les 60 secondes nécessaires au chargement d'un écran ? *Microprose Golf* offre toutes les options possibles et conserve pour toutes les phases de jeu une rapidité d'exécution idéale pour la



Microprose Golf offre toutes les options de jeu possibles, mais c'est surtout la souplesse de son animation et la rapidité avec laquelle se chargent les tableaux de jeu qui lui permettent de vaincre Links.

effet, dans ce mode de jeu, votre bolide ne reste pas toujours parallèle à la piste, comme c'est le cas pour la plupart des simulation auto ou moto. Face à tous ces atouts, *Lotus II* n'a pas réussi à prendre la pole position. Ce titre est cependant nominé dans notre sélection du fait de la variété de ses paysages et de ses conditions de course (météo aléatoires, épreuves spéciales...). Nous avons étudié aussi très longuement les candidatures de *Nascar Challenge* course qui s'inspire du très célèbre *Indiapolis 500*. Mais pour toutes ces épreuves, et même si les options de jeu y sont nombreuses, c'est la maniabilité et la rapidité de la course qui sont trop peu performantes, surtout lorsque l'on s'est essayé

concentration du joueur. En plus, ses multiples caméras permettent de suivre un coup selon tous les angles. C'est génial pour apprendre comme pour perfectionner sa technique. Un grand, très grand logiciel. Le sport sur micro-ordinateur a sans doute bien du mal à se remettre de la qualité des grands hits de l'an passé. Depuis que *Pro Tennis Tour II* ou *Tennis Cup II* pour le tennis, *Kick Off* ou *International Soccer* pour le football ont vu le jour, les programmeurs ne parviennent pas à surpasser ces grands hits. Ils se contentent de produits qui n'innovent en rien. Ce n'est pas suffisant pour décrocher la timbale. En espérant que la moisson 92 sera meilleure, bonne année à tous !

Olivier Hautefeuille



Lotus Turbo Esprit II : ça bouge bien et les courses sont diversifiées. Les régions traversées sont inhabituelles et vous devrez affronter toutes les conditions atmosphériques possibles.



Yeager Air Combat

ELECTRONIC ARTS

Une bonne dose de souplesse, une once de VGA, quelques mega-octets et une pincée de carte son pour que prenne la sauce... C'est la recette de Yeager Air Combat, c'est aussi celle d'un Tilt d'or !



Yeager Air Combat sur PC, un véritable ballet aérien !

On retrouve dans *Megafortress* la « patte » de Mindscape. Réalisme « technique » mais aussi visuel, le pilotage de ce bombardier n'est pas une mince affaire.

Compatible PC

Cette fois, ça y est ! Les simulateurs qui approchaient la qualité « arcade » ont enfin trouvé leur maître en la matière. Fluidité, rapidité, souplesse, voilà les trois qualités essentielles qui ont permis à *Yeager Air Combat*, développé par Electronic Arts, de s'imposer dans ce



challenge aérien pour finalement remporter le Tilt d'or du meilleur simulateur de vol sur micro. Mais ce n'est pas là le seul événement de l'année dans cette catégorie. A quelques miles de *Yeager*, deux titres manquent de très peu l'ultime récompense. Il s'agit bien sûr de *Megafortress*

MEILLEUR SIMULATEUR DE VOL

(Mindscape), pour le réalisme inouï de la gestion « technique » de son vol, et de *Secret Weapons of the Luftwaffe* (Lucasfilm), qui développe, à travers ses multiples postes de combat, un univers ludique vraiment exceptionnel. C'est à la sortie de *Jetfighter II* que j'ai compris que l'année 1991 serait tout à la fois l'année de la simulation aérienne et l'année PC. Enfin, les pilotes pouvaient profiter de combats tout à la fois complexes et bien mis en scène. Mais il manquait à tous nos appareils la rapidité et la souplesse d'un *F 29* sur *Amiga*. Il aura fallu attendre le mois de septembre pour que le rêve devienne réalité. *Yeager* a remporté son Tilt d'or grâce à la finesse de son jeu. Plus souple que tout ce que l'on connaît sur *Amiga* ou *ST*, plus beau aussi, il a prouvé de façon définitive la suprématie des PC en

mitraillettes disponibles. C'est du délire, un challenge très audacieux pour les rois du shoot-them-up aérien. Enfin, l'ensemble de nos pilotes ont littéralement craqué pour le réalisme de *Megafortress*, du Mindscape tout craché ! Plusieurs superbes tableaux de commandes respectent à la lettre toutes les manipulations réelles du pilotage et de la gestion d'un bombardier. Bien qu'entièrement manié à la souris, *Megafortress* laissera peut-être froids les amateurs de vol « arcade ». Mais pour les puristes, quel délice de précision ! Cette année aura donc profité grandement au développement de la simulation aérienne. L'*Atari ST* et l'*Amiga* semblent avoir bien du mal à relancer le défi imposé par les compatibles PC puissants. Il faudrait pour cela qu'ils égalent les

Il vous faudra quatre mains pour réussir les missions proposées. *Secret Weapons of the Luftwaffe* ne s'adresse qu'aux plus solides d'entre vous. Un grand simulateur.



matière de simulations. Face à tant de réalisme visuel et sonore, il fallait aussi que la stratégie soit à la hauteur. Pas de déception à ce sujet ! Avec le nombre de scénarios proposés et l'éditeur de missions personnelles, impossible de se lasser d'un tel programme. *Secret Weapons* n'offre pas la souplesse des combats de *Yeager*. Mais ce qui fait la supériorité de ce titre face à toute l'escadrille 91, c'est la pluralité de ses combats. Vous dirigerez en effet plusieurs avions, et pour chacun d'eux plusieurs postes de combat. Le pilote doit sans cesse changer de tableau de contrôle, tantôt ouvrir la soute pour larguer ses bombes, tantôt prendre en main l'une des sept

qualités graphiques du VGA et des PC cadencés à plus de 20 mega-octets... Enfin, je souhaite que l'année future donne plus la parole aux nouvelles consoles en matière de simulation aérienne. Nous avons vu le superbe *Pilotwings* sur *Super Famicom*. Cela promet ! En revanche, peu de simulations navales ou blindées sont apparues en 1991. Pour les passionnés de ce type de combats, nous ne pouvons que leur conseiller les titres qui faisaient l'actualité de notre dernier guide, et notamment le fameux *Wolfpack*, un Tilt d'or 90 qui n'est pas encore détrôné, même par le récent *Strike Fleet* d'Electronic Arts.

Olivier Hautefeuille



MEILLEUR JEU DE STRATEGIE SUR MICRO

Civilization

MICROPROSE

Cette année, l'élection des Tilt d'Or des jeux de stratégie a donné lieu à des débats passionnés. D'excellents titres, tels que Celtic Legend, mêlant wargame et magie ou encore Battle Isle, un autre wargame d'accès facile offrant cependant de très riches possibilités, ont été écartés après de longues discussions. Trois titres sont restés en lice : le tout nouveau Civilization de Microprose sur PC, qui a remporté le Tilt d'or 92, Utopia de Gremlin et enfin Hunter d'Activision. Ces deux derniers ont été développés sur Atari ST et Amiga.



Civilization, un nouveau jeu extraordinaire proposé par Sid Meyer.

Compatible PC

Civilization vous propose de développer une civilisation.

Le but du jeu est de parvenir à un degré de civilisation suffisant pour accéder au

Les graphismes, assez quelconques, ne rendent pas justice à Celtic Legend, qui mêle adroitement stratégie, gestion et diplomatie. Saurez-vous mener votre peuple vers les étoiles ?



voyage spatial et rejoindre ainsi Alpha du Centaure. *Utopia* vous met dans la peau d'un gestionnaire d'une colonie humaine installée sur une planète aux conditions de vie difficiles. Il faut ici veiller à la survie et au confort de votre population (le but étant d'accéder à une qualité de vie égale au moins à 80 %). Pour cela, vous devrez, à la manière de *Sim City*,

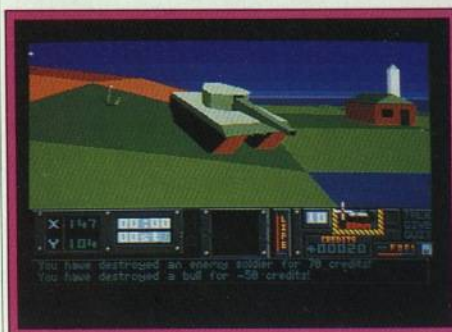
assurer des parties sans cesse renouvelées, *Civilization* se montre aussi supérieur à *Utopia* sur l'aspect évolution. Voir sa peuplade de l'âge des cavernes évoluer est un spectacle passionnant. Ajoutez à cela que les modes de gouvernement sont variés. Bien qu'il soit d'un très bon niveau lui aussi, *Hunter* se révèle un peu en deçà des



Les graphismes d'*Utopia* sont superbes et le jeu plus prenant encore que *Sim City*, grâce à l'aspect espionnage et gestion guerrière.

construire les bâtiments appropriés, mais aussi développer la recherche civile et militaire, espionner vos remuants voisins extra-terrestres et vous préparer à une guerre éventuelle. Si *Utopia* dispose de bien plus beaux graphismes en 3D isométrique et d'une stratégie toute en finesse faite d'un équilibre difficile entre les activités civiles et militaires, *Civilization*, pour sa part

deux autres programmes. Servi par une 3D surfaces pleines d'une qualité exceptionnelle, avec un monde très réaliste, une animation haut de gamme et même un zoom sur l'action, ce programme, proche de *Midwinter II*, vous propose une série de missions complexes, faisant appel tout à la fois à la stratégie, à l'action et au pilotage d'engins d'une extrême



le monde 3D d'*Hunter* est d'une grande richesse, bien animé, les missions variées et les modes de locomotion d'une diversité proprement stupéfiante.

étonne par l'ampleur de ses possibilités. Les choix à effectuer sont d'une extrême diversité et, pour chacun d'eux, l'éventail proposé est tout aussi vaste. De plus, ces actions varient en fonction du contexte. Le programme vous suggère d'ailleurs ce qui lui semble le plus judicieux, mais vous restez libre de faire vos propres choix. Outre cette grande latitude d'action qui

diversité (depuis le vélo jusqu'à l'avion, en passant par la planche à voile, l'hélicoptère, le char et bien d'autres). Le jeu est passionnant mais laisse moins de liberté que les deux autres. En conclusion, un grand bravo à Microprose pour ce superbe *Civilization* qui a réussi à coiffer sur le poteau des softs comme *Utopia* ou *Hunter*. Jacques Harbonn



3D Construction kit

DOMARK

En dépit des qualités de Disney Animation Studio, ou du module 3D d'Amos, 3D Construction Kit de Domark et Deluxe Paint IV d'Electronic Arts sur Amiga se sont imposés assez nettement. La lutte pour la troisième place a été chaude entre Demo Construction Kit d'Eurosoft sur Atari ST et Audio Sculpture d'Expose Software sur Atari ST et Amiga.



3D Construction Kid permet d'obtenir des formes rondes.



Deluxe Paint IV gère désormais le mode HAM de fort belle manière, et propose une étonnante transformation automatique de sprites, ainsi que des dégradés évolués.

Atari ST, Amiga

Le programme d'Eurosoft n'a rejoint les rangs des nominés que d'une très courte tête, Audio Sculpture offrant d'excellentes capacités de traitement des sons mais son champ d'action apparaissant légèrement plus réduit.

3D Construction Kit a remporté le Tilt d'or 91 du meilleur logiciel de création avec brio. Programme réellement novateur, il permet à tout un chacun de disposer du système Freescape qui a permis la création de jeux d'aventure 3D aussi réussis

MEILLEUR SOFT DE CREATION GRAPHIQUE

que Driller et autres Castle Master. L'interface est d'une remarquable simplicité d'usage. Vous disposez de deux formes 3D (cube et pyramide) que vous pourrez modeler à loisir pour créer toutes sortes d'objets en relief, le tout se plaçant dans un univers de grande taille. Il est même possible de créer des formes rondes, au prix d'un petit travail supplémentaire. Les possibilités créatives sont loin de se limiter à la seule constitution d'un univers virtuel, aussi riche soit-il. Quelques instructions simples permettent aussi d'animer les objets, mais aussi de les faire réagir en fonction de certaines « stimulations » (clic des boutons droit ou gauche). Ajoutez à cela qu'il est possible de se déplacer dans l'univers créé, en tenant compte ou non de la pesanteur, que l'on peut lier différents univers les uns aux autres, qu'il est possible de

d'ailleurs géré de fort belle manière par le programme, les franges colorées y étant totalement absentes. Deluxe Paint IV dispose aussi d'un étonnant module de transformation automatique d'un sprite en un autre, source d'animations spectaculaires. Les programmeurs en ont profité pour améliorer aussi le module de commande de ces animations qui reprend maintenant le principe des touches de magnétoscope, beaucoup plus intuitif. Cette version IV reprend enfin la vaste gamme de remplissage (en dégradés surtout) qui avait fait son apparition dans la version Atari ST. En dépit de ces qualités, Deluxe Paint IV ne peut prétendre à la même puissance créative que 3D Construction Kit, d'autant qu'il ne s'agit en fin de compte que de l'amélioration d'un programme déjà existant. Le troisième nominé, Demo

Réaliser des démos sans connaître la programmation, c'est facile avec D.C.K. Le système d'activation à la demande des effets est proprement génial pour sa facilité de mise au point.



charger une image de « tableau de bord » avec redéfinition des zones écran actives pour chaque déplacement, que quelques bruitages complètent le tout et vous aurez une idée des impressionnantes possibilités créatives. Un Tilt d'Or bien mérité. Deluxe Paint IV n'a pas démerité pour autant et représente sans conteste le meilleur programme de dessin et d'animation sur Amiga. Il a profité de nombreuses améliorations. D'abord, et c'est là un point capital, il gère désormais le mode HAM, ce mode très particulier qui offre 4 096 couleurs simultanées au prix d'un petit conflit de proximité. Ce conflit est

Construction Kit, est original à plus d'un titre. Il permet en effet de créer sans connaître la moindre ligne de basic ou d'assembleur des démos de bon niveau, avec rasters (affichage simultané de l'ensemble des couleurs de la palette sur un même écran), overscan (disparition des bordures, l'image occupant tout l'écran), scrollings texte multiples dans tous les sens, sprites divers, et égaliseurs rythmés par la musique (chip ou soundtrack). Le système génial d'activation à volonté des effets permet de gagner un temps précieux lors de la mise au point. Cependant, le programme est limité au seul domaine des démos et il lui manque un module 3D.

Jacques Harbonn



MEILLEURS GRAPHISMES SUR MICRO

Heart of China

SIERRA ON LINE

S'il y a un jeu qui a réellement marqué cette année par ses graphismes, c'est bien Heart of China. Ce jeu d'aventure aux senteurs orientales mêle adroitement des dessins et des photos digitalisées et retravaillées. Les paysages sont de toute beauté, tout droit tirés d'un (bon) guide touristique sur l'Asie.



Heart of China, en plus d'être beau, est passionnant.

Compatible PC

En plus *Heart of China* est animé ! Un visage qui se tourne, une porte qui s'ouvre, et vous entrez dans l'histoire ! Les 256 couleurs du mode VGA basse résolution sont parfaitement maîtrisées. Les enchaînements d'images, qui font apparaître des fenêtres les unes sur les autres, apportent encore un peu plus l'illusion du mouvement. Cette méthode, proche de la bande dessinée, donne à ce jeu un côté « vivant » que n'ont pas les autres jeux Sierra (Dynamix est un de leurs labels), comme *King Quest V* ou *Space Quest IV*. Ces deux jeux, graphiquement très réussis, restent trop statiques : le personnage se déplace dans un décor dont il ne fait pas vraiment partie. Tout à l'opposé, *Heart of China* présente chaque situation de façon différente, avec de nombreuses

techniques BD, du gros plan sur un visage ou un objet à la succession rapide des images, en passant par les bulles qui nous renseignent sur les paroles ou les pensées des personnages. Beau, passionnant, simple d'accès, *Heart of China* a toutes les qualités d'un bon jeu d'aventure. Un Tilt d'or amplement mérité. Avec *Croisière pour un cadavre*, Delphine met un point d'honneur à nous faire ressentir l'atmosphère de cette enquête policière. L'aventure se déroulant sur un bateau, on aurait pu craindre que le nombre de lieux et de personnages ne fût très limité. Mais, le Karaboudjan est grand, et les différents endroits que vous visitez sont aussi variés que beaux. Les couleurs pastel et les jeux de lumière sont superbes. Chaque scène semble tirée d'un film, les



Croisière pour un Cadavre, avec ses teintes pastel et ses graphismes fouillés, est sans conteste un très beau jeu. L'atmosphère est merveilleusement rendue.

lumières paraissent venir directement des projecteurs et les acteurs tiennent leurs rôles à la perfection. Les dessins, d'un type difficile à classer, se situent entre la photographie et le livre pour enfant. Les différents personnages sont eux aussi très bien dessinés, à commencer par le détective, c'est-à-dire vous. Il visite les cabines, se déplace dans une « pseudo-3D » du plus bel effet, et sa moustache aurait sans doute fait envie à Hercule Poirot lui-même ! Lorsque vous vous adressez aux différents personnages, leurs visages, dessinés dans le style des années trente, apparaissent. Les séquences animées du début et de la fin du jeu sont superbes ! Contrairement aux deux titres précédents, le troisième jeu

vraiment typique de ce jeu. Lorsque vos personnages sont malades, ivres ou amoureux, leur visage change. La plupart des jeux de rôle qui disposent d'une vue 3D, comme *Bard's Tale*, *Dungeon Master* ou *Eye of The Beholder*, offrent des monstres animés, et éventuellement quelques autres animations pour les portes ou les fontaines. *Might and Magic III* va plus loin, car tout est animé. De la fontaine au piège du donjon, chaque dessin a son animation propre. Son défaut majeur, comme celui de nombreux jeux récents sur PC, est d'exiger une configuration musclée qui n'est pas à la portée de toutes les bourses. Parmi les jeux que nous avons exclus, se trouvent un certain nombre de

Stylisés et très colorés les graphismes de *Might and Magic III* sont beaux et originaux. Les monstres, souvent plus amusants qu'effrayants, sont superbes.



n'est pas un jeu d'aventure. *Might and Magic III* (MM3) est l'un des rares jeux de rôle à posséder des graphismes dignes des capacités de nos machines. Qu'il s'agisse des monstres, des villes, des paysages (avec des prairies, des forêts, des montagnes, des déserts, et bien d'autres !), ou encore des donjons, tout est superbe. Le style, simultanément enfantin, détaillé et humoristique, est

programmes au graphisme fort bon, comme les Sierra (*King Quest V*, *Space Quest IV*, *Leisure Suit Larry V*), ou les Acces (*Martian Memorandum*, *Links*, etc.). Mais, malgré des démonstrations de technique assez étonnantes (particulièrement chez Acces), ces programmes manquent singulièrement d'originalité.

Jean-Loup Jovanovic



MEILLEURE ANIMATION SUR MICRO

Another World

DELPHINE SOFTWARE

Another World et Wing Commander II offrent, chacun à sa manière, les plus belles animations que l'on puisse aujourd'hui trouver sur micro. Ils ont aussi tout un environnement sonore et graphique ainsi qu'une mise en scène de grande qualité.



Another World propose l'animation la plus étonnante !



Les animations de Wing Commander II sont sans doute les plus belles qui soit. Malheureusement, elles sont réservées aux phases intermédiaires.

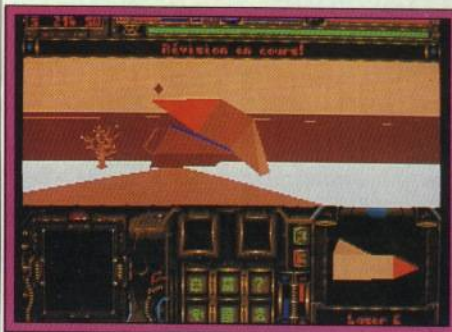
Amiga

La question était pour nous de savoir lequel était meilleur en animation, lequel était meilleur en mise en scène. Il aurait été impensable qu'un de ces deux fabuleux jeux ne reçoivent pas l'un ou l'autre prix. Pour ce qui est de l'animation, l'un, *Another World*, présente une technique originale, qui utilise des polygones (triangles, rectangles, trapèzes, etc.)

remplis, et animé de façon fluide et rapide. Cette technique, qui n'a été utilisée à ma connaissance dans aucun autre jeu, permet des effets visuels surprenants. Outre les mouvements de votre personnage, qui marche, saute et court avec une fluidité que ne renierait pas *Prince of Persia*, certaines séquences, comme l'attaque du monstre au début ou, plus loin, la rencontre avec les « poilus »,

présentent des animations en gros plan, comme au cinéma. Et c'est tout simplement superbe. Chaque mort donne lieu à une animation différente (c'est incroyable ce que l'on meurt dans ce jeu !). *Wing Commander II* est d'un type tout à fait différent. Les combats spatiaux sont superbes, les vaisseaux se

revanche, c'est une véritable superproduction qui se déroule sous vos yeux. Le travail réalisé par Origin sur les ombres des vaisseaux et sur leurs mouvements dans ces séquences est tout simplement ahurissant. La fluidité de ces animations est parfaite, et leur variété construit tout un univers de

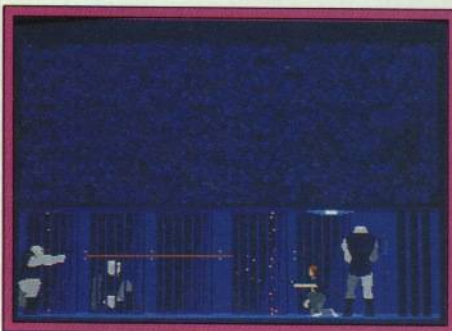


Age, qui mêle aventure et action, offre une superbe 3D surfaces pleines. Les objets bougent avec une fluidité étonnante, et le mélange de 3D et de bitmap est très réussi.

meuvent (si vous disposez d'un 386 ou plus) avec une fluidité et une rapidité dignes de *Star Wars*. Cela dit, les plus belles animations de ce jeu ne sont pas là. Lors de l'introduction et des phases intermédiaires (qui sont très nombreuses), vous avez droit à des séquences vraiment extraordinaires. Malheureusement, pendant ces animations, vous n'agissez pas. Elle donnent

Space Opera qui met les phases d'action en valeur (et leur enlève du même coup leur côté répétitif). De la belle ouvrage.

Je ne vous ai pas encore parlé de *Age*, de *Tomahawk*. Ce jeu, qui mêle 3D surfaces pleines, dégradés et bitmaps, est superbe, mais à mon goût un peu en dessous des deux précédents. En revanche, si les autres sont des jeux d'action, il s'agit là d'un jeu



La technique utilisée dans *Another World*, les polygones pleins, permet des effets spectaculaires, qui n'existent pour l'instant dans aucun autre jeu. Un peu dur, il n'en est pas moins passionnant.

une ambiance, un fond au jeu, comme des images dans un beau livre. Mais dans les livres, c'est le texte qui est le plus important... Autre défaut, pour faire fonctionner *Wing Commander II*, il faut un PC. S'il est possible, sinon confortable, de faire les combats sur un 386SX cadencé à 16 MHz, sur ce type de machine les animations intermédiaires sont saccadées et lentes. Avec un 386 à 33 Mhz, en

d'aventure, et une telle animation est des plus surprenante. Votre véhicule se déplace sur des chemins « flottants », avec un dégradé changeant du plus bel effet. Le soleil se lève et se couche, et les couleurs changent au cours de la journée. L'équipe qui a développé ces routines travaille déjà sur d'autres projets, dont un jeu du nom d'*Inca*.

Jean-Loup Jovanovic



Wing Commander II

RENEGADE

Les jeux sur micros ne cessent de s'améliorer, faisant de plus en plus appel à des techniques dignes des superproductions hollywoodiennes. Nous avons donc choisi de créer une nouvelle catégorie de Tilt d'or : le prix de la meilleure mise en scène. Wing Commander II d'Origin l'emporte (de peu) sur Another World créés par Delphine et Croisière pour un cadavre.



Wing Commander II : un jeu superbe, réservé aux PC puissants.

PC (VGA)

La tendance est générale, la plupart des jeux, qu'ils soient bons ou mauvais, disposent désormais d'une belle intro ou d'animations « gratuites »

qui leur confèrent un petit côté cinématographique. Trois softs d'exception se sont cependant détachés du lot : *Another World* et *Croisière pour un cadavre*,



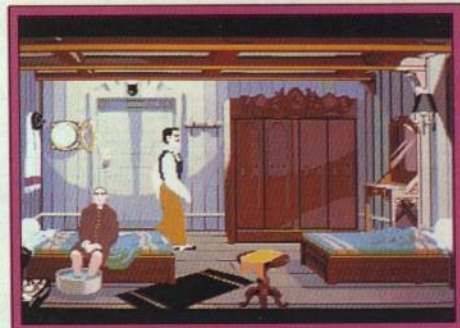
La mise en scène d'*Another World* est impressionnante. Les plans se succèdent à un rythme rapide, la « caméra » se déplace comme au cinéma.

MEILLEURE MISE EN SCENE SUR MICRO

tous deux de chez Delphine Software, et *Wing Commander II* d'Origin. Les deux premiers titres, réalisés par des français, utilisent une nouvelle technique graphique à base de polygones remplis qui autorise toute sorte d'effets de mise en scène. La raison en est simple : au lieu de stocker en mémoire tous les sprites composant l'animation d'un personnage, par exemple, il suffit de

L'introduction justifie à elle seule l'achat du jeu. L'aventure s'ouvre sur un résumé en images (et en paroles) du premier épisode. Sur une bande-son majestueuse, vous voyez vos ennemis, les Kilrathi, évoquer leurs défaites passées. Vous sursautez cependant en entendant que « le pilote humain qui leur a posé tant de problèmes » a été « retrogradé pour trahison ».

Les graphismes, les gros plans, les animations, les bruitages... tout participe à la création d'une atmosphère, qui fait de *Croisière* l'un des jeux les plus intimistes qui soit.



garder les coordonnées X et Y des polygones composant sa silhouette. De cette façon, la démarche fluide des héros ne consomme que quelques centaines d'octets au lieu de saturer la mémoire de nos micros. Cette nouvelle technique, si elle autorise une multitude d'actions, laissait cependant craindre des graphismes assez sommaires.

Croisière pour un cadavre contourne cet écueil à l'aide de décors en bitmap très réussis alors qu'*Another World*, le « one-man-show » d'Eric Chahi, qui n'a recours qu'aux polygones, nous épaté par la finesse de ses animations et ses effets totalement cinématographiques (gros plans, travellings, plans multiples, etc). Aucun d'entre eux ne peut cependant prétendre égaler *Wing Commander II*. Le jeu d'Origin, qui exploite au maximum les capacités des PC les plus puissants, est un éblouissant spectacle qui mêle allègrement voix digitalisées, musique symphonique et animations bitmap rapides et colorées (il faut voir le décollage des vaisseaux ou encore la récupération d'un pilote perdu dans l'espace).

Fondu au noir... Et vous vous retrouvez face à votre supérieur qui vous annonce sèchement que vous allez être affecté à une base minuscule dans un coin perdu de l'espace. Dès les premières minutes, *Wing Commander II* place le joueur au cœur de l'action et dans la peau d'un personnage hors du commun. Les images animées ont une force et une beauté stupéfiante. Evidemment, il faut tenir compte de la différence technologique entre un PC 386 à 33 MHz doté d'un disque dur à accès rapide et un simple Amiga 500 à disquettes. Si *Wing Commander II* reste l'indubitable vainqueur, ses adversaires s'en tirent avec tous les honneurs. Lorsque j'ai vu tourner *Another World* pour la première fois, je n'en ai pas cru mes yeux... Et l'on a rarement vu une enquête policière aussi visuellement captivante que *Croisière pour un cadavre*. L'année 1991 est un grand cru et annonce probablement une nouvelle ère de logiciels davantage conçus comme des films que comme des jeux pour gamins. Mais qui s'en plaindrait ? Sûrement pas *Tilt*, en tous cas...

Dogue de Mauve



Spriggan

NAZAC

C'est évident, les consoles 16 bits tiennent le haut du pavé en matière de shoot'em up. Il ne nous a cependant pas été trop difficile de séparer le bon grain de l'ivraie, les bonnes cartouches n'étant pas si nombreuses. Les trois heureux élus portent les noms de Super EDF, Super Long Nosed Goblins et surtout le fabuleux Spriggan qui remporte aisément le Tilt d'or.



Spriggan est le shoot'em up « sauvage » par excellence.

PC Engine CD ROM

Chaque console dispose d'une logithèque bien fournie en shoot'em up mais tous sont loin d'être excellents.

domaine : *Super Long Nosed Goblins* de Taito et *Spriggan* réalisé par Naxat fonctionnent tous les deux sur PC Engine. *Super EDF*, un programme



La Super Famicom est à l'honneur avec ce nouveau shoot'em up. *Super EDF* exploite enfin les possibilités de la console de Nintendo : graphismes magnifiques et bande sonore excellente.

Une fois de plus, la console de NEC fait la preuve de sa supériorité actuelle dans ce

de Jaleco, sur la *Super Famicom*, n'a cependant pas eu de mal à se faire nommer

MEILLEUR SHOOT'EM UP SUR CONSOLE

car il exploite fort bien les qualités de la Nintendo 16 bits.

Les graphismes, très colorés, sont si beaux qu'on se croirait devant une borne d'arcade. Le jeu dispose, en outre, de musiques excellentes qui rythment parfaitement l'action. Enfin, les options sont particulièrement riches,

spéciale pour les monstres de fin de niveau, probablement les plus bizarres jamais vus dans un shoot'em up (jetez un œil au castor lanceur de cymbales !). Si ces deux programmes sont bons, chacun dans son genre, toute la rédaction pourra témoigner de ma nette préférence pour *Spriggan* sur lequel je ne

Shoot'em up original, doté de graphismes complètement délirants, *Super Long Nose Goblin* séduira ceux qui jouent sans se prendre trop au sérieux. Un jeu attachant, pour le PC Engine.



avec une multitude de bonus et de modules différents. Malheureusement, même si un effort très net a été fait au niveau de la programmation, le jeu souffre encore des ralentissements de l'action (passage en 25 voire 16 images/seconde) coutumiers sur la *Super Famicom*. *Super Long Nosed Goblins*, pour sa part, se distingue nettement par son originalité

tarissais plus d'éloges. D'où ma joie immense de le voir finalement élu Tilt d'or 1992 à la suite d'un vote démocratique. *Spriggan* est probablement le shoot'em le plus brutal de la décennie. Il demande des nerfs d'acier et des réflexes surhumains. Mais il « éclate » ! Bénéficiant de musiques et de bruitages CD, la bande son de *Spriggan*

Spriggan est magnifiquement réalisé (malgré quelques clignotements de sprites), avec des sons, des graphismes et une jouabilité top niveau. Difficile de faire plus brutal !



et son humour délirant à la sauce nippone. Si le jeu n'est pas aussi trépidant que celui de ses concurrents, l'action n'en reste pas moins mouvementée. Le jeu dispose de plus d'un scrolling multidirectionnel et d'une grande variété dans les décors. Ici aussi, de nombreuses armes seront accessibles à votre volatile (chaussé de tongs !) pour affronter des écureuils volants et autres pommes de terre mutantes. Une mention

explose en tous sens en même temps que vos adversaires. Les sprites sont innombrables, certains faisant parfois un tiers de l'écran. *Spriggan* dépasse en qualité certains jeux des salles d'arcade. Gigantesque, bourré d'action et doté d'une excellente réalisation, il restera sans doute longtemps le shoot'em up de référence de ceux qui savent apprécier l'action, la vraie. Jusqu'au Tilt d'or 92 ?

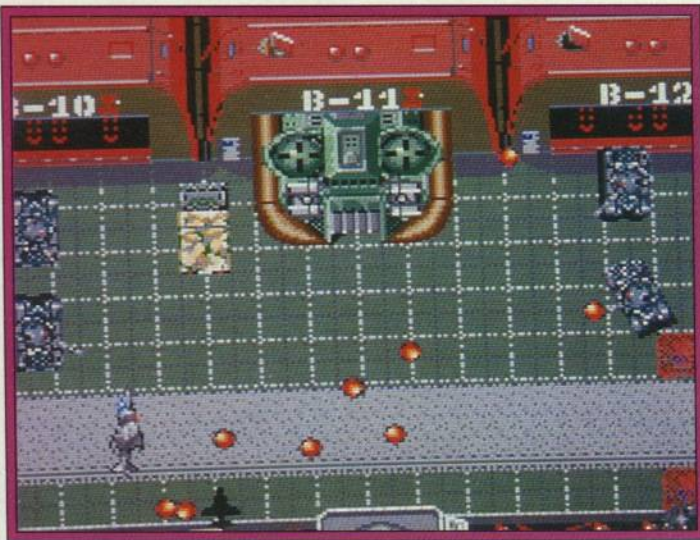
Dogue de Mauve



Super Ghouls'n Ghosts

CAPCOM

Le beat'em all est, avec le shoot'em up, la catégorie de programme qui marche le mieux sur consoles. Autant dire que nous avons eu un certain mal à faire notre sélection. Cependant, trois titres se sont rapidement imposés comme les meilleurs du genre. C'est finalement le magnifique Super Ghouls'n Ghosts (sur Super Famicom) qui sort victorieux d'un combat fracassant contre le fameux Streets of Rage sur Megadrive et le non moins célèbre Final Fight.



Super Ghouls'n Ghosts exploite les performances de la SFC.

Super Famicom

Au niveau de la technique, chacun des trois jeux utilise à merveille les capacités de la machine. Entre *Final Fight* (Super Famicom) et *Streets of Rage* (Megadrive), la lutte est âpre. Si les sprites de *Streets of Rage* sont nettement plus petits et moins colorés, ils disposent de mouvements plus variés et l'animation ne subit aucun ralentissement (c'est le gros défaut de *Final Fight*). *Super Ghouls'n Ghosts*, pour sa part, dispose d'une réalisation

technique irréprochable. Les programmeurs de Capcom ont su tirer les leçons de leur conversion de *Final Fight*. L'animation est fluide, malgré un nombre conséquent de sprites à l'écran et une multitude d'effets graphiques délirants (tremblements de terre, fond en rotation, etc.). Autre point positif : l'originalité et l'humour de la mise en scène graphique. Alors que *Streets of Rage* copie sans vergogne le style de *Final Fight*, à base de punks agressifs et de brutes

MEILLEUR BEAT'EM ALL SUR CONSOLE



Amateurs de « baston » et autre castagne, *Streets of Rage* est fait pour vous ! Seul ou à deux, vous devez combattre le gang du terrible Mr. Big, qui sème la terreur dans la ville. A vous de faire le ménage.

sanguinaires dans des rues mal famées, *Super Ghouls'n Ghosts* vous confronte à toutes sortes de monstres « made in inferno », du fantôme à l'huître géante et homme-nivore. Au niveau de la jouabilité, rien à redire. *Streets of Rage* profite d'un mode deux joueurs des plus agréables (d'autant que les combattants peuvent s'entraider pour

Megadrive (qui dispose d'un bon chip sonore mais de très peu de mémoire pour stocker les sons) et n'a rien à envier aux excellent bruitages de *Final Fight* et *Super Ghouls'n Ghosts*. Une très bonne prestation de la part de Sega...

La jouabilité a également affecté notre jugement de manière importante. Dans les trois jeux, la difficulté est

Conversion du jeu d'arcade de Capcom, *Final Fight* a gardé, sur Super Famicom, ses magnifiques graphismes et ses sprites gigantesques. Deux regrets : il est impossible de jouer à deux, et le jeu est parfois ralenti.



certaines prises). *Final Fight*, qui a perdu un joueur dans la conversion, reste des plus sympathique grâce à ses énormes sprites et à la beauté des graphismes. *Super Ghouls'n Ghosts*, pour sa part, mélange habilement beat'em all classique et jeu de plateau. Il faut sauter en tous sens et utiliser une multitude de moyens de transport bizarres. C'est cette originalité qui lui vaut notre préférence, d'autant que les graphismes sont fins, colorés et détaillés. Difficile de faire mieux ! Même l'humour est présent (il faut avoir vu au moins une fois Arthur courir en caleçon sur le pont d'un navire fantôme). Au niveau du son, les trois programmes « assurent ». *Streets of Rage*, en particulier, fait honneur à la

progressive mais *Final Fight* et surtout *Streets of Rage* (en particulier en mode deux joueurs) pèchent par une trop grande facilité. *Final Fight* s'avère un peu plus difficile que son confrère mais la différence n'est pas énorme. *Super Ghouls'n Ghosts* offre, lui, un challenge nettement plus difficile, y compris pour les meilleurs joueurs. Un point décisif qui conforte une fois de plus *Super Ghouls'n Ghosts* dans sa position de supériorité par rapport à ses deux concurrents, pourtant excellents. Indéniablement, toutes ces qualités ont permis à ce soft de mériter le Tilt d'or de cette année en matière de beat'em all. Si vous possédez une *Super Famicom*, vous pouvez l'acheter les yeux fermés. Satisfait ou... satisfait !

Dogue de Mauve



Sonic

SEGA

Le hérisson bleu l'emporte haut-la-main ! Une cartouche fantastique qui a tous les atouts. Graphisme, animation, jouabilité et originalité, tout est poussé jusqu'à l'exceptionnel.



Sonic, le plus grand hit jamais vu sur Megadrive.

Megadrive

Pour une fois, pas de dispute, pas de débat passionné. Mais un seul cri, presque unanime : *Sonic* ! Même les quelques partisans farouches de *Super Mario 3* se sont ralliés à l'opinion générale... *Sonic* a tout : d'abord, le personnage est attachant ; il est bien dessiné, et animé à

une impression définitive. La preuve : désormais, la seule vue d'une colline couverte de losanges évoque invinciblement *Sonic* ! Deuxième point fort : la programmation du jeu est impeccable. On a rarement vu un jeu de plates-formes dont le personnage soit aussi maniable dans chacune de



Super Mario 3, un grand jeu qui profite de tous les avantages des précédents épisodes, avec toujours plus de monstres, plus de pièges, plus d'énigmes. Excellent !...

travers de nombreuses attitudes ; il évolue dans des décors originaux et variés. Dès graphismes qui font donc

ses acrobaties : les sauts se font au millimètre, les collisions sont toujours justes, les attaques (*Sonic* se met en

MEILLEUR JEU DE PLATES-FORMES SUR CONSOLE

boule) sont pleinement maîtrisées. Mais le plus fort est encore la vitesse incroyable que peuvent atteindre à la fois *Sonic* et le scrolling multidirectionnel de l'écran : inédit ! Enfin, la conception du jeu est très fouillée. On a bien

l'extrême maniabilité du plombier italien, et l'immensité du jeu : *Super Mario 3* est un plat exceptionnellement riche ! Assurément, il est plus long à résoudre que *Sonic*. Plus intellectuel, mais moins beau, moins fun, moins original : ce



Si Sega et Nintendo ont tous deux leur mascotte, NEC a su également trouver la sienne : *PC Kid*, un bambin préhistorique qui affronte ses adversaires à grands coups de tête.

dosé la difficulté des niveaux : juste assez de pièges brutaux et sournois pour maintenir le stress, juste assez d'espaces dégagés pour offrir des moments de fun pur. Le système de score, bien que secondaire (il faut surtout « aller loin »), est aussi bien calculé. Bonne idée de ne distribuer les « continue » qu'au compte-goutte (tableaux-bonus) alors que tant de cartouches les distribuent trop largement. *Super Mario 3* en premier nommé, c'était aussi un choix évident. Moins innovateur que *Sonic*, moins beau graphiquement, le nouveau Mario a ses qualités propres : beaucoup plus d'astuces, de secrets, de casse-têtes, de portes dérobées, bref, de tips... Mario ne joue pas la carte du spectaculaire, mais celle du délire sérieux, avec

qui explique sa seconde place.

PC Kid II, en troisième nommé, on peut avoir certains regrets... Cet enfant terrible ne méritait-il pas mieux ? Encore une fois, une réalisation de premier ordre autour des trois axes graphisme, maniabilité, jouabilité. En fait, *PC Kid* est un compromis entre *Sonic* et *Mario* : des graphismes qui égalent presque ceux du hérisson bleu, des astuces secrètes presque aussi nombreuses que celles du plombier italien, et une variété de niveaux et de difficulté qui semble même supérieure à celles de ses deux concurrents... Peut-être le monde de *PC Kid*, trop enfantin, a-t-il bloqué les jurés ? Cette nomination est pleinement justifiée.

Sonic, *Super Mario 3*, *PC*



Le petit hérisson bleu de *Sonic* a conquis le cœur de toute la rédaction. Action trépidante, graphismes originaux, scrolling hyper rapide, *Sonic* a tout pour plaire !

des jeux-intermédiaires, des petites fées capricieuses, des astuces psychédéliques... Nous avons aussi apprécié

Kid II : on ne pouvait rêver un plus beau plateau... pour les plates-formes !

Jean-Michel Maman

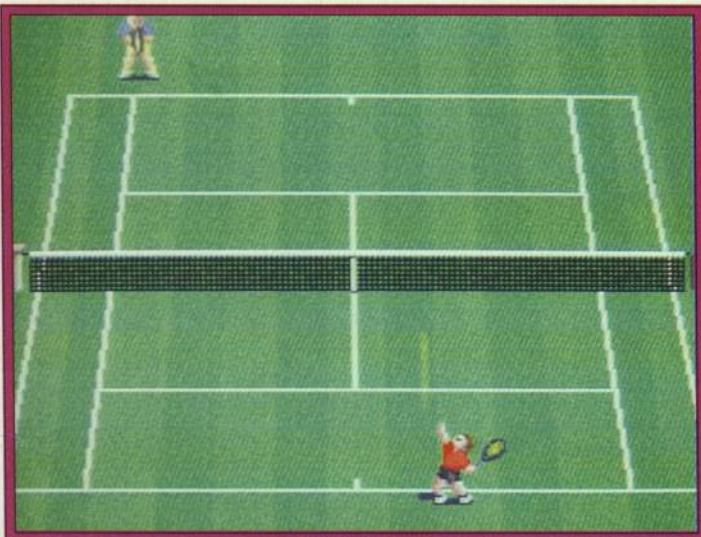


MEILLEUR JEU DE SPORT SUR CONSOLE

Final Match Tennis

HUMAN CREATIVE GROUP

Le tennis est sans doute le sport le plus difficile à simuler sur micro ou console. Pourtant, Final Match Tennis a trouvé la solution : il fallait faire simple, c'est tout ! Au premier coup de raquette, on sent déjà qu'on a affaire à une grande simulation. Le coup part bien, peut-être hors du cours, mais au moins vous avez touché la balle et mis en mouvement la raquette... D'autres programmes, pour deux actions aussi élémentaires, demandent une bonne dizaine d'heures d'entraînement !



Final Match Tennis : un jeu plus tactique que technique.

PC Engine

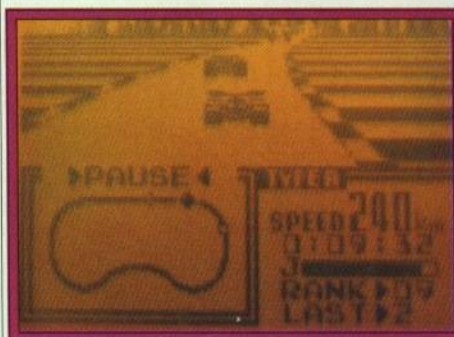
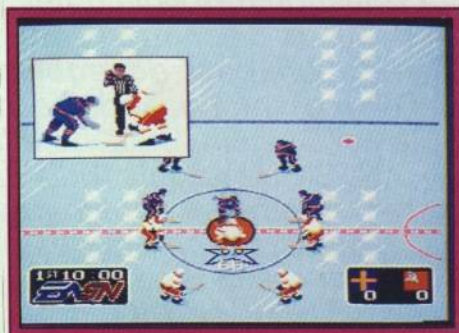
Avec Final Match Tennis, pas de contestation au pixel près. Les maniaques de la technique contesteront notre choix, mais après tout, n'est-il pas normal que le joueur plonge, automatiquement, quand la balle est pratiquement à sa portée ? Final Match Tennis gère ainsi tout ce qui peut faciliter la partie, privilégiant la tactique sur la technique pure. Ainsi, on dispose d'une belle série d'adversaires gérés par

l'ordinateur, dont chacun a vraiment sa personnalité et ses propres tics de jeu. L'affichage est en même temps d'une lisibilité parfaite. Toutes les trajectoires de balle sont possibles, vraisemblables, et clairement animées. Bref, Final Match Tennis n'en rajoute jamais, mais n'oublie rien : la simulation idéale pour jouer au tennis (presque au VRAI tennis) sur console. F1 Race, sur Game Boy, est d'un tout autre genre. Ce qui

a séduit avant tout les jurés, c'est l'extrême convivialité du programme. Pensez qu'en connectant 4 Game Boy, vous pouvez vous affronter à 4 pilotes sur les mêmes circuits ! Cette simulation interactive est hallucinante : ceux qui y ont goûté, même à deux, n'ont pas pu s'en détacher. Par ailleurs, la qualité de l'affichage et sa vitesse ont aussi influencé notre choix : les voitures de

certains des jurés trouvent que le hockey est déjà un sport rasant, alors, une simulation... Pourtant, même ces irréductibles ont convenu que la réalisation d'EA Hockey est un exemple du genre : les sprites des joueurs sont grands et animés dans une foule d'attitudes réalistes. Autre point fort, le goal, souvent le grand oublié des simulations : il joue cette fois

Le réalisme d'EA Hockey est tel que l'on discerne les crosses, le palet et même la vitesse à laquelle patine le joueur, grâce à la posture de ses jambes. on ne peut que dire ok pour le hockey !



Une animation très rapide, des graphismes soignés et de petites pointes d'humour font de F1 Race l'un des meilleurs sur Game Boy. Indispensable à tous les possesseurs de cette portable.

F1 Race se conduisent vite et bien, sur des routes qui, dans le contexte, bénéficient d'un graphisme, d'une perspective et d'un défilement fabuleux ! Une simulation de très grande classe, la convivialité en plus. Troisième nominé, le Hockey d'Electronic Arts, sur Megadrive. Il y a eu quelques discussions sévères... Tout simplement parce que

son rôle à part entière. La cartouche propose de nombreuses options. Enfin, EA Hockey a aussi de l'humour : certains contacts trop violents déclenchent des combats de boxe entre joueurs - pas des animations, de vrais combats ! Une simulation technique, maniable, complète, et drôle : que demander de plus ?

Jean-Michel Maman

C'est à un équilibre parfait que Final Match Tennis doit son Tilt d'or : les options multiples et fantaisistes n'encombrent pas cette simulation de tennis à laquelle rien d'essentiel ne manque.



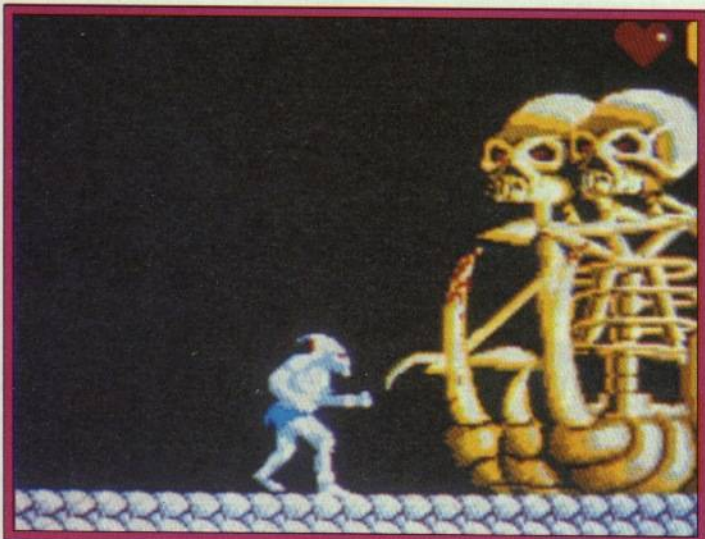


MEILLEURE ACTION/AVENTURE SUR CONSOLE

Shadow of the Beast

TECHMAGIK

La sélection des trois nominés aux Tilt d'or 91 des jeux d'action/aventure sur consoles n'a guère posé de problème. Très vite Shadow of the Beast de Tecmagik sur Sega Master System, Solstice d'Imagesoft sur NES et Neutopia II d'Hudson Soft sur PC Engine se sont imposés comme les meilleurs programmes du moment. Shadow of the Beast a bien vite remporté ce Tilt d'or 91.



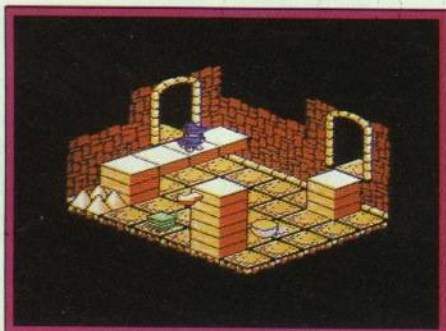
Shadow of the Beast tire le meilleur de la Master System.

Sega Master System

Lors de sa sortie sur Amiga, Shadow of the Beast avait étonné par la qualité de ses

graphismes et surtout de son animation, aux mouvements bien décomposés, fluide et complétée d'un stupéfiant

Solstice, sur Sega, est un jeu plein d'astuces. Vous explorez un territoire immense, représenté en 3D isométrique. Les nombreuses énigmes réclament beaucoup d'astuces.



scrolling différentiel sur une dizaine de plans. On aurait pu craindre que l'adaptation sur console 8 bits, bien moins puissante, ne lui fasse perdre ses qualités. Il n'en est rien et les programmeurs de Tecmagik se sont véritablement surpassés, réussissant même à rendre le jeu plus intéressant en développant le côté aventure, un peu laissé pour compte dans l'original. Le jeu est beaucoup moins linéaire et il faut souvent revenir sur ses pas pour actionner un interrupteur ou récupérer une clé. Les combats aussi ont été améliorés et de nouveaux pièges vicieux parsèment votre route. La réalisation est vraiment top niveau, avec des monstres fort bien dessinés et tout aussi bien animés, et des gardiens de fin de niveau impressionnants. Quant au scrolling différentiel, il ne dispose de pas moins de treize plans différents ! Bien qu'exploitant moins à fond les capacités de sa console, Solstice ne suit pas loin derrière. Ce jeu d'action/aventure rappelle les programmes qui fleurissaient à l'âge d'or des micros 8 bits. La réalisation est de qualité avec une vue 3D isométrique bien rendue et une animation

D'autres surprises encore vous attendent en chemin : dalles invisibles ne se découvrant que lorsque vous passez à proximité, tapis roulant conduisant bien évidemment au danger, etc. Le jeu est vraiment très plaisant et l'on a du mal à s'en détacher. Neutopia II est un peu en deçà des deux autres programmes, tout en restant excellent. Ce logiciel mêle agréablement action, aventure et jeu de rôle. Les différents objets que vous allez acquérir en combattant les monstres ou en complétant votre équipement ne vous serviront pas uniquement à améliorer votre force de frappe ou à récupérer de l'énergie comme c'est souvent le cas. Il faudra faire appel à votre jugeote pour trouver les passages secrets ou accéder à des salles cachées. Ici c'est un mur que l'on effondre d'une bombe, là un arbre à brûler, ailleurs encore une pierre à pousser ou des gardiens à éliminer. La part d'action se limite aux combats contre les monstres mais elle est capitale pour progresser. La réalisation de qualité rehausse l'intérêt du programme. Les graphismes un peu naïfs sont fins et

D'un abord très simple, Neutopia II vous initiera en douceur au jeu d'action mêlé d'aventure et de rôle. Les astuces sont originales et obligent à l'utilisation très rigoureuse des objets découverts.



fluide. Mais c'est surtout le scénario évolué qui retient l'attention. Pour accéder aux différents passages et objets que recèlent certaines salles, vous devrez faire preuve d'astuce. Ici, il faut déplacer puis empiler différents blocs pour atteindre une issue. Ailleurs encore, vous devrez faire usage des quelques pouvoirs spéciaux mis à votre disposition, pour éviter la descente d'une dalle mobile.

colorés et l'animation ne se limite pas au déplacement de votre personnage ou aux combats. La jouabilité est excellente, les deux boutons du joystick étant judicieusement mis à profit, l'un pour « actionner » le bras porteur de l'épée, l'autre pour activer l'objet courant. Un bon jeu qui élimine le côté figé de certains jeux de rôle.

Jacques Harbourn

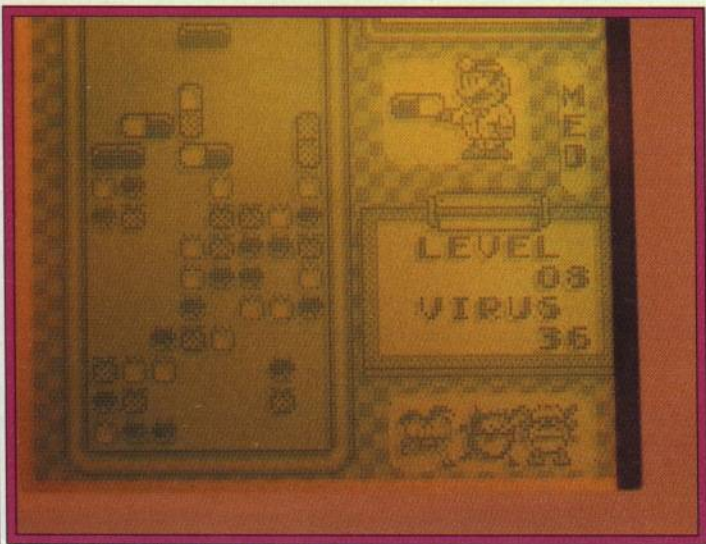


MEILLEURE ACTION/REFLEXION SUR CONSOLE

Dr Mario

NINTENDO

Lemmings sur Super Famicom s'annonce excellent et Block Out sur Megadrive vous gardera longtemps rivé à votre écran. Klax sur Lynx est bon lui aussi, en dehors d'un petit problème de jouabilité qui l'a empêché d'accéder aux nominations... Finalement trois titres sur portables ont pu être retenus : Dr Mario de Nintendo sur Game Boy (mais aussi NES) qui remporte haut la main le Tilt d'or, suivi de Skweek de Loriciel/Infogrames sur PC Engine GT (et donc aussi PC Engine) et enfin Popils de Tengen sur Game Gear.



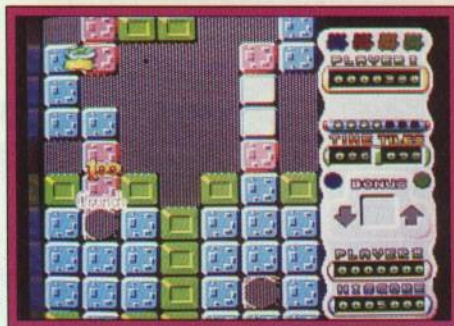
Dr Mario : le meilleur jeu de réflexion sur Game Boy.

Game Boy

Pour ce Tilt d'Or 91 des jeux d'action/réflexion sur consoles, nous avons voulu privilégier les programmes tournant sur consoles portables car c'est sans nul doute le type de jeu qui fait le mieux « passer le temps » d'un voyage. N'allez surtout pas croire pour autant qu'il n'existe pas de bons jeux de ce type sur console de salon... Mais revenons aux Tilt d'or. Dr Mario est un jeu absolument fabuleux, digne successeur de Tetris, dont il s'inspire d'ailleurs, conjointement à Columns. Le but est d'une grande

simplicité : nettoyer chaque écran de ses virus en créant des lignes unicolores à l'aide des gélules bicolores qui tombent du haut de l'écran. La stratégie peut paraître facile au premier abord, mais on découvre par la suite de nombreuses tactiques supplémentaires. Le jeu à deux apporte un « plus » certain, l'adversaire récupérant des pastilles supplémentaires chaque fois que vous réalisez simultanément plus d'une ligne. La réalisation est d'un excellent niveau. Si les graphismes sont simples, ils ont le mérite d'être très

Aidez Skweek, la petite boule de poils, à repeindre en rose chacun des tableaux du jeu. Attention, cependant, de nombreux monstres, pièges et obstacles se dresseront devant vous...



lisibles. De nombreuses animations complémentaires enrichissent le jeu. Le Dr Mario vous présente les gélules avant de vous les envoyer et les virus ricangent puis se tordent de douleur avant de disparaître. Les options de jeu sont d'une grande richesse : choix du niveau de départ, de la vitesse et de la musique. Décidément, Nintendo n'attribue le nom de Mario qu'à des logiciels de qualité supérieure. Les deux autres programmes se suivent de près. Skweek est une excellente adaptation du jeu du même nom qui avait vu le jour sur micro (et avait d'ailleurs remporté un Tilt d'or). Conduire votre sympathique boule de poils pour qu'elle repeigne toutes les dalles en rose peut paraître simpliste au premier

sortie directe pour le niveau suivant, etc.) apportent une diversité extrême. La réalisation ajoute encore au plaisir de jeu. L'atmosphère loufoque et pleine d'humour est bien rendue par les graphismes et l'animation des créatures. Les musiques sont entraînantes et la jouabilité sans défaut. En revanche, le jeu à deux ne peut s'effectuer qu'en alternance. Popils est tout aussi prenant dans un style très différent. Pour rejoindre votre belle, vous devez résoudre des puzzles en cassant des briques et en vous déplaçant. L'aspect action ne se manifeste qu'à plus haut niveau, lorsque différentes créatures se mettent de la partie. La réalisation est mignonne à souhait, avec des graphismes clairs et colorés et une adorable envolée de



Jeu de puzzle original à plus d'un titre, Popils conserve toute sa fraîcheur même après plusieurs parties. Les graphismes sont très clairs pour un programme sur console portable.

abord. Pourtant la variété des pièges (dalle explosive, glissante, à sens unique...), des monstres (flammes, entonnoirs, fruits et légumes tueurs, fantômes, etc.), qui disposent chacun de leur caractère et intelligence propres, et des bonus (chaussures anti-dérapantes, freezer de monstres, tirs variables, bonus bons ou mauvais, vies supplémentaires, portes de

cœurs lorsque les amoureux se rejoignent enfin. Contrairement aux jeux de puzzles habituels, le challenge reste tout aussi passionnant au fil des parties, car le programme garde la trace des meilleurs scores réalisés pour chaque tableau. L'éditeur de tableaux (qui sont bien entendu sauvegardés) prolonge encore la durée de vie du jeu. Jacques Harbonn



Populous

IMAGEN

Comment résister au plaisir de récompenser encore une fois Populous ? Ce hit énorme des micros est d'abord arrivé sur Master System Sega. Pas mal, mais cela restait du 8 bits... L'adaptation sur Super Famicom mérite totalement sa première place en stratégie : on retrouve des graphismes dignes d'un ST, d'un Amiga ou d'un PC (VGA) en mieux, même, sur certains mondes. La vitesse de jeu est aussi conservée. Il semble d'ailleurs que le jeu est plus difficile dès les premiers tableaux... On ne retrouve pas seulement le Populous originel, mais aussi les « Promised Lands », ces mondes spéciaux et fantaisistes (Révolution française, Informatique, etc.), plus un inédit : le monde des Pâtisseries !



Populous, aussi bon sur console que sur micro.

Super Famicom

Graphisme et animation exceptionnels, d'accord, mais n'oublions pas que *Populous* est pour l'instant le seul jeu sur consoles où vous dirigez un peuple entier contre un autre. Juste derrière, un autre classique, *Sim City*, toujours sur la Super Famicom, qui semble rafler l'exclusivité des jeux de stratégie... Même soin

dans la finition que sur *Populous* : des commandes par icônes très accessibles, une bonne exploitation des quatre touches de la manette... Le graphisme est cette fois plus que réussi : les cartes de statistiques des villes (criminalité, pollution, etc.) sont très lisibles ; la représentation des différents types d'immeubles, de

MEILLEUR JEU DE STRATEGIE SUR CONSOLE

commerces et d'industries se reconnaît au premier coup d'oeil ; enfin, les animations (métro, embouteillages, aéroport, stade) sont elles aussi présentes et joliment traitées. Par rapport aux versions micros, la cartouche *Sim City* apporte même deux innovations : une vue spéciale en 3D et le mode loupe, pour regarder « à l'intérieur » des bâtiments.

Chacune des facettes de cette cartouche qui aurait aussi eu sa place dans les Tilts d'or « originalité » (on a beaucoup hésité) est intéressante, et traitée presque comme un programme à part. Le champ d'action prend la consistance d'un monde réel où réagit le joueur. *Actraiser* est à la fois innovant, techniquement



Promised Land complète Populous, lui apporte de nouveaux tableaux particulièrement délirants. Une fois encore les programmeurs sur console ont effectué un excellent travail.



Actraiser mélange habilement arcade, aventure et stratégie. Doté de magnifiques graphismes et d'une grande variété dans l'action, cet excellent jeu méritait vraiment sa nomination.

Plus parfait que la perfection des versions micro : c'est parfait ! Un original en troisième place, et toujours sur Super Famicom ? *Actraiser* est un curieux mélange de jeu d'arcade, de jeu d'aventure, et de jeu de stratégie. Vous vous occupez du destin d'un peuple à la *Populous*, mais combattez aussi les forces du mal en tant que chevalier...

supérieur, et quasi infini dans la variété de ses parties. En outre, les secteurs "jeu d'arcade" apportent un peu de fantaisie dans la rigueur tactique. Une cartouche dont la durée de vie avoisine les 100 % ! Par ailleurs, c'est un programme spécialement console, et non une adaptation : bravo !

Jean-Michel Maman



Sim City reste égal à lui-même : un grand hit. Les programmeurs se sont même offerts le luxe de rajouter une vue 3D et un mode Loupe très impressionnant.



Shining in the Darkness

SEGA

Shining est tout simplement le meilleur jeu de rôle disponible sur console, toutes machines confondues. Beau, grand, passionnant, il possède toutes les qualités pour être le Tilt d'or 1991.



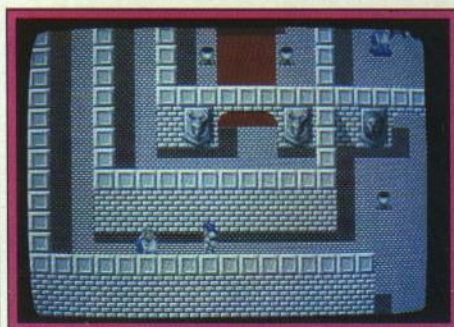
Shining in the Darkness : un super Bard's Tale !

Megadrive

Quand nous (Jacques Harbonn et moi) avons vu qu'El NioNio avait mis une note très moyenne à *Shining in the Darkness*, nous avons sauté au plafond (ou plutôt sur El Nio Nio). Et nous avons du même coup découvert que ce cher confrère n'aime pas les jeux de rôle (c'est la seule explication !). Proche des *Bard's Tale* (tout particulièrement du second volet), ce jeu l'améliore à bien des égards. Graphiquement, les donjons sont représentés en 3D, mais, lorsque vous changez de direction, l'écran scrolle vers le chemin choisi. Non seulement c'est plus joli, mais cela permet de se repérer plus facilement. Les monstres, bien mieux dessinés que ceux de *Bard's Tale* (qui s'obstine à n'utiliser

sur PC que le mode EGA), bougent assez peu. En revanche, les sorts sont très visuels, et une tornade de feu ressemble vraiment à une tornade de feu ! *Bard's Tale* a gagné ses lettres de noblesse grâce à la complexité et à la variété de ses énigmes. Même si aucune entrée de texte n'est nécessaire, *Shining* offre lui aussi des missions complexes et difficiles. L'ergonomie, enfin, est parfaite, bien meilleure que celles de la plupart des jeux micros. J'ai comparé *Shining* à *Bard's Tale*, et non pas aux autres nominés. En effet, *Sword of Vermillion* et *Phantasy Star III* sont d'un type totalement différent, plus proche d'*Ultima VI*. Dans ces deux jeux, les personnages sont présentés en 3D isométrique. Ces deux jeux sont aussi

MEILLEUR JEU DE RÔLE SUR CONSOLE



Surtout destiné aux plus jeunes, *Sword of Vermillion* propose un scénario très linéaire. Les combats en « arcade » et les graphismes soignés en font un jeu exceptionnel.

beaux l'un que l'autre, mais ma préférence ira à *Phantasy Star III*, plus varié, et qui présente des mini-dessins animés racontant les différentes phases de l'histoire. Ce programme gagne aussi grâce à la complexité du scénario et à l'étendue du jeu. Alors que *Sword* n'est qu'une suite de labyrinthes et de donjons, *Phantasy* propose un univers

celà offre un choix important. Malgré tout, ce mode de combat est trop statique et les montres infestant littéralement les donjons, l'ennui ne tarde pas vous gagner. *Shining* souffre, dans une moindre mesure, du même défaut. Heureusement, dans les deux cas, le scénario est là pour réveiller l'intérêt. *Sword of Vermillion*, à l'opposé, propose des



De longs mois vous seront nécessaires pour terminer *Phantasy Star III*. Ce jeu s'étend sur trois générations et propose d'immenses étendues peuplées de monstres variés. Et c'est beau !

fourillé et réaliste, où chaque personnage a ses propres motivations. L'étendue de ce jeu, qui s'étale sur trois générations, est immense, et la difficulté des missions croît rapidement au fur et à mesure que vous avancez dans l'histoire. *Sword of Vermillion* est beaucoup plus linéaire, du type « allez à tel endroit, faites cela, etc... ». Ces deux jeux diffèrent aussi par le système de combats. Dans *Sword*, vous ne contrôlez qu'un personnage, et lorsqu'il rencontre un monstre, vous avez droit à une petite phase d'arcade. Même si elle ne vaut pas un vrai beat-them-all, cette phase est assez réussie. *Phantasy*, au contraire, traite les monstres « à la *Bard's Tale* », tour par tour et personnage par personnage. Votre équipe pouvant proposer jusqu'à cinq héros,

combats plus intéressants mais un scénario plus léger. Plus orienté vers des joueurs très jeunes, il risque de lasser rapidement les amateurs éclairés. *Shining in the Darkness* est d'un niveau intermédiaire, et *Phantasy III* serait classé « assez difficile ». Il y a un grand absent de ces Tilt d'or du jeu de rôle sur consoles, *Dungeon Master*. Ce jeu, fabuleux sur ST et Amiga (certains pensent même qu'il reste, deux ans après sa parution, le meilleur jeu qui soit !) a en effet été converti sur Super Famicom. De plus, Banana San, notre envoyé au Japon qui a pu jouer avec, nous a rapporté qu'il était sensiblement inférieur à l'original aussi bien au niveau des graphismes que de l'ergonomie. Dommage.

Jean-Loup Jovanovic



JEU LE PLUS ORIGINAL SUR CONSOLE

Lemmings

SUNSOFT

Sur micro, Lemmings n'a pas eu de chance. Le jeu est arrivé trop tard l'an dernier pour obtenir un Tilt d'or. Mais on ne pourra pas dire que nous aurons été rats avec les petits rongeurs. Une adaptation console brillante répare maintenant cette injustice. Le programme le plus original de l'année.



Copie conforme de Lemmings sur Amiga, la version Super Famicom n'en est pas moins géniale !

Super Famicom

Cette année a été riche en jeux originaux, innovants. Il nous a donc paru nécessaire de décerner un Tilt d'or dans cette catégorie. Le Tilt d'or a été échu à *Lemmings* sur *Super Famicom*. Nous avons eu un problème, car est-il réellement possible d'attribuer un prix pour l'originalité de la conversion d'un jeu micro ?

Qui plus est, la version *SFC* reproduit presque exactement la version *Amiga* : même graphisme, mêmes couleurs, même musique... Tout est strictement identique. Et pourtant, ce jeu est une innovation majeure dans le monde des consoles. Jusqu'à présent, nous disposions de jeux « passionnants », « super », « extra ».



Génial, c'est le seul terme qui convienne à ce jeu ! Vos petits lemmings, bestioles vertes et stupides, marchent sans peur vers des morts plus horribles les unes que les autres. Sauvez-les !

Maintenant, nous pourrions aussi utiliser le vocable « génial » ! Car *Lemmings* est génial. Le principe, qui contrairement à ce que beaucoup disent n'est pas si simple, remplace *Tetris* dans le passé. Vos petits lemmings verts, adorables à souhait, meurent avec une candeur désarmante, qui fait craquer tous ceux qui les approchent. Les sauver d'une mort certaine n'est pas de tout

sont assez faciles, piloter le jetpac ou l'hélicoptère est une autre paire de manches. Les graphismes sont eux aussi très originaux. Comportant routes et bâtiments, ils sont particulièrement fouillés, et rappellent les « vrais » simulateurs de vol (les simulateurs de l'aviation civile ou de l'armée de l'air). En revanche, la manipulation de votre moyen de transport fait surtout appel aux réflexes et il



A la limite de la simulation et de l'action, *Pilot Wings* a été l'un des premiers jeux à tirer parti des qualités de la Super Famicom. L'un des meilleurs !

repos et c'est cette difficulté, allée à la variété des solutions proposées et au challenge du temps limité qui fait la valeur de ce soft. Comme c'est généralement le cas dans ce type de rubrique, *Pilot Wings* n'a strictement aucun rapport avec *Lemmings*. Avec *Splash Lake* non plus, d'ailleurs. Ce jeu est un simulateur de vol, qui présente de nombreux points inédits. Non seulement vous pouvez piloter un avion et un hélicoptère, mais vous aurez aussi droit au saut en parachute, au deltaplane et aux jetpacs. Le tout sans combat, sans avoir à tirer un seul missile. Le but est simple, aller d'un point à un autre en traversant un certain nombre d'anneaux. Mais attention, chaque appareil se manie d'une façon différente, et si les premières missions

n'est pas toujours facile de passer les séries d'anneaux. Ce jeu, unique sur consoles, montre que celles-ci ne sont pas réservées aux jeux d'arcade et que la simulation peut parfaitement s'y adapter. *Splash Lake*, même s'il rappelle par certains points *Bombuzal*, est lui aussi parfaitement original. Votre canne jaune marche et saute dans un labyrinthe sur pilotis, et doit échapper à une multitude de monstres malfaisants. Le principe est assez étrange, mais le résultat est excellent. Chaque niveau est différent, les ennemis sont variés et les stratégies sont souvent complexes. Cette complexité fait la force de ce programme, comme sa maniabilité et la qualité de son graphisme.

Jean-Loup Jovanovic



Simple, joli, amusant, *Splash Lake* possède toutes les qualités. Une oie (ou est-ce un canard ?) qui n'aime pas la terre ferme détruit des pontons. Les ennemis sont variés et souvent redoutables...



**MEILLEUR GRAPHISME
SUR CONSOLE**

Mickey Mouse : Castle of Illusion

SEGA

Il était prévisible que le Tilt d'or console du meilleur graphisme soit décerné aux consoles 16 bits, Super Famicom et Megadrive. Il était tout aussi prévisible que le superbe Castle Of Illusion serait l'heureux élu. Chomakaimura, plus communément connu sous nos latitudes sous le nom évocateur de Super Ghouls'n Ghosts, est un superbe dauphin, suivi un peu plus loin par Fantasia, une reprise du film de Walt Disney, beau mais trop dur.



Castle of Illusion, des graphismes extraordinaires !

Megadrive

Deux jeux Megadrive et un jeu Super Famicom : ce choix est révélateur de l'évolution du marché des consoles 16 bits en France. La Megadrive explose et dispose actuellement des meilleurs jeux. La Super Famicom a des arguments techniques de poids, notamment dans le domaine du graphisme. Mickey Mouse, Castle Of Illusion, développé conjointement par Sega et les studios Walt Disney, met en scène la plus célèbre souris

de l'histoire. Sa douce fiancée, Minnie, a été enlevée par une vilaine sorcière, ce qui lui donne un excellent prétexte pour parcourir les superbes niveaux qui composent ce jeu. Il faut dire que la « patte » des studios Disney est très sensible. Notre petit rongeur est croqué (au figuré !) à la perfection, et c'est un véritable plaisir de le voir sa démarche déhanchée, ses bonds vertigineux et son minois si célèbre. Les ennemis auxquels il est confronté ne sont pas en



Super Ghouls'n Ghosts s'inspire des meilleurs films d'horreur pour composer décors et créatures. C'est beau, c'est amusant, tout pour plaire aux esthètes.

reste, et les arbres sauteurs, les clowns à bicyclette et les soldats de bois sortent tout droit des meilleurs dessins animés. La mission de notre ami Mickey n'est pas des plus faciles, mais cela nous donne l'occasion d'admirer les magnifiques (je pèse mes mots !) paysages qui composent les différents niveaux : forêt, pays des jouets, cuisine (avec des

que l'on trouve sur les autres consoles. En plus de ces performances techniques, les graphistes qui ont produit cette petite merveille sont tout simplement géniaux. Les décors très réalistes (arbres, rochers, fleuves de lave) sont peuplés de sprites proches des dessins animés : Sir Arthur, les diabolins, ou encore les morts-vivants sortent tout droit des B.D.

Fantasia, l'un des premiers jeux français sur console. Des graphismes de très bonne qualité et une animation fluide, mais une jouabilité très discutable.



passages dans la crème et les gâteaux vraiment superbes), égouts ou palais de la sorcière, toutes les scènes ont été figolées dans les moindres détails, avec un tel bonheur que même Sonic, malgré ses nombreuses qualités, ne peut l'égaler. Super Ghouls'n Ghosts est, du point de vue graphique, presque aussi beau que Mickey (cela a d'ailleurs donné lieu à de nombreuses discussions à la rédaction). Arthur, s'il est assez petit, est parfaitement dessiné, et surtout se promène nonchalamment (façon de parler !) dans des paysages de toute beauté. Les décors exploitent un nombre de couleurs considérable, notamment pour les arrière-plans. Cela permet d'obtenir des dégradés impeccables, sans les habituelles trames

japonaises. En outre, les animations tout simplement époustouflantes, font la plupart du temps partie du décor : il suffit de voir le flux et le reflux de la mer. Fantasia est le troisième nominé de cette sélection. Développé par une équipe française (Infogrames), il propose lui aussi des graphismes très travaillés. L'ambiance du film est très bien rendue, la cartouche est restée proche des techniques utilisées au cinéma, comme le recours à des objets en premier plan, derrière lesquels passent les acteurs et qui contribuent à donner l'impression de relief. La jouabilité, en revanche, est assez mauvaise, ce qui lui empêche d'accéder aux plus hautes marches.

François Hermellin
et Jean-Loup Jovanovic



Pour la première fois depuis la création des Tilt d'or, les lecteurs ont attribué leurs récompenses. Décernés en liaison avec la meilleure émission de télé de l'année, ils se nomment Tilt d'or Micro Kid's. Nous attendions des surprises. Notre attente a été récompensée dans un sens qui remplit de fierté toute l'équipe : les Tilt d'or des lecteurs sont aussi des Tilt d'or de la rédaction...

CATEGORIE CONSOLES

Sonic



Sonic : le jeu le plus abouti sur Megadrive.

Megadrive

Le résultat des votes pour le meilleur jeu console est net et sans bavure. Ce sont près des trois quarts qui ont choisi *Sonic*. Les votes Minitel diffèrent sensiblement des votes des lecteurs. Ils se répartissent en effet sur un grand nombre de jeux. C'est toutefois encore *Sonic* qui l'emporte avec plus de 30 % des voix ! Son suivant immédiat, *Super Mario III*, n'obtient que 8,5 % des suffrages.

Là encore, on a affaire à un Tilt d'or de la rédaction, puisqu'il s'agit sans conteste du meilleur jeu de plates-formes de l'année, toutes machines confondues. C'est un jeu novateur qui a

enthousiasmé tous les possesseurs de *Megadrive*. L'animation est extraordinaire, belle et fluide. Le scrolling est très rapide, le plus rapide jamais vu sur consoles. Un jeu épatant ! Loin, très loin derrière *Sonic*, un petit peloton se détache de la masse. *Super Mario III*, un hit sur NES, profite des immenses qualités de ces prédécesseurs. Un jeu immense, bourré d'astuces, de tableaux cachés, etc. Mario explore d'immenses tableaux habités par toutes sortes de monstres féroces. Jouabilité excellente, graphismes convaincants : une réussite ! Nominé pour les jeux de plates-formes, il n'a que le malheur de



Le scrolling différentiel apporte une excellente profondeur de champ et l'animation atteint des sommets dans les passages rapides.

concourir dans une catégorie où abondent les chefs-d'œuvre. Etre comparé à *Sonic*, *PC Kid II* et *Castle of Illusion* est déjà en soi un titre de gloire !

Streets of Rage, à une courte encolure, est LE jeu de combat sur *Megadrive*.

Nominé dans la catégorie beat'em all, il est doté de graphismes très agréables et d'une bonne animation. Très moral, il met en scène des justiciers qui luttent contre le crime dans une ville minée par les voyous.

Mickey Mouse Castle of

Illusion, souvent cité, encore un jeu de plates-formes, est à égalité avec *Streets of Rage*. Monstres, sorcières et petits Mickeys, l'atmosphère de Disney est parfaitement rendue. Cette qualité y est probablement pour beaucoup dans le succès que remporte ce titre. Les graphismes sont d'ailleurs si exceptionnels que *Castle of Illusion* obtient la palme du meilleur graphisme sur consoles ! Encore une fois, on constate une complète adéquation entre les avis des joueurs et des journalistes.



La jouabilité le dispute à la beauté.



TILT D'OR MICRO KID'S

CATEGORIE MICROS *Wing Commander II*



The Mha'ifra, Prince Thrakhath's flagship

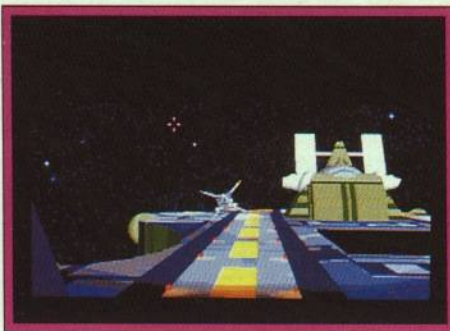
Un PC bien programmé, ça peut vraiment faire des merveilles.

Compatible PC 386

Elu comme jeu de l'année par plus de la moitié des lecteurs ayant exprimé leur avis et par plus du tiers de ceux qui ont voté sur le 3615

zoomés en temps réel, une exclusivité des PC, jusqu'à présent). Il marque surtout avec éclat l'implantation du PC comme machine ludique à part entière, puisque même

La présentation, véritable dessin animé de qualité (du jamais vu sur micro), vous mettra l'eau à la bouche pour la poursuite de votre mission.



TILT, *Wing Commander II*, écrase littéralement tous ses concurrents. Jeu extraordinaire, qui gagne par ailleurs le Tilt d'or de la meilleure mise en scène, il bénéficie de séquences animées nombreuses (voix digitalisées, séquences animées nombreuses et bien réalisées) et d'une excellente réalisation technique (les vaisseaux sont en sprites

ceux qui ne possèdent pas de PC ont voté pour un jeu qui n'existe que sur ce micro. Cela prouve aussi une belle indépendance d'esprit de la part de nos lecteurs. Les plus proches challengers de *Wing Commander II*, bien que loin derrière le gagnant, sont aussi des jeux prestigieux. En tête des seconds, on trouve *Vroom*, un jeu magnifique, très



Les 256 couleurs du MCGA sont ici fort bien mises à profit pour rehausser le relief de ces images déjà éclatantes. Ajustez à cela que l'animation est du même cru.

jouable, doté d'une réalisation hors du commun, exceptionnelle sur un ST. Rien d'étonnant à ce qu'il ait lui aussi obtenu un Tilt d'or, celui de la meilleure simulation sportive. Viennent enfin deux jeux très intéressants. Tout d'abord *Croisière pour un cadavre* – encore un Tilt d'or, celui du meilleur jeu d'aventure ! – un jeu français qui offre simultanément un scénario béton et une mise en scène intelligente. Le dernier nommé est un cas à part. Arrivé trop tard pour être couronné l'an dernier, il a obtenu la palme pour son

étudiant d'un peu plus près les suffrages accordés aux jeux sur micro et sur consoles, on constate qu'il existe une ligne de démarcation entre les deux. Si l'on met le très spécial *Wing Commander II* à part, ce sont surtout des jeux de stratégie, d'aventure et des simulations qui intéressent les joueurs sur micro. Les consoles semblent, en toute bonne logique, attirer les passionnés de jeux d'action. Mais une action ne se cantonne pas au « boom, boum, pan, pan, t'es mort ! » Les jeux qui viennent en tête sont surtout des jeux de



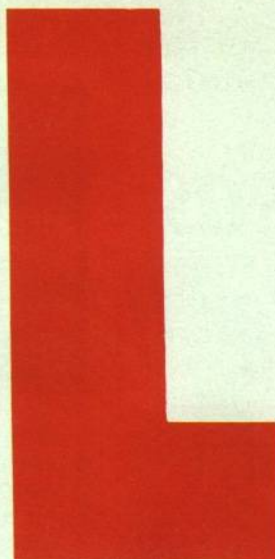
Caernarvon Station to incoming capital ship, vector alpha-seven epsilon...

Ce jeu est indispensable à tout possesseur de gros PC (386 minimum).

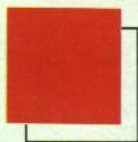
originalité. Il s'agit bien sûr du fabuleux *Lemmings*, un jeu génial et tout à fait particulier. Au moment de sa sortie, il a révolutionné le monde du jeu. Guider une bande de petits rongeurs à travers 120 tableaux de difficulté croissante, c'était une idée géniale, certains tableaux réclamant des heures de réflexion. En

plates-formes. Les deux premiers, *Sonic* et *Super Mario III*, en sont les représentants les plus remarquables. Quoi qu'il en soit, la rédaction toute entière remercie ses lecteurs de lui faire confiance au point d'être entièrement du même avis qu'elle.

Jean-Loup Renault



es Tilt d'or Canal+ récompensent les meilleurs jeux de l'année. Mais cela ne veut pas dire que les nominés sont les seuls à mériter votre attention. Voici donc, classés par rubrique, un choix des jeux importants. Cela vous permettra de sélectionner, selon vos préférences, les meilleures simulations de conduite automobile, des shoot-them-up au scrolling ultra-rapide ou des jeux de réflexion, plus calmes mais tout aussi prenants ! Ces rubriques mélangent allégrement les jeux pour micro et pour consoles, pour que vous puissiez, par la même occasion, comparer les logiciels disponibles sur les différentes machines. Enfin, mais est-il nécessaire de le préciser, les notes ont été « réactualisées » par rapport à celles obtenues par ces softs dans *Tilt* et *Consoles+*. Chaque jeu qui nous arrive peut être meilleur que les précédents, et nous vous donnons une idée de la qualité des jeux, évaluée à un moment précis. Chaque jeu est accompagné d'une description, qui comporte, outre une présentation rapide, l'avis de *Tilt* ou de *Consoles+* (qui permet de savoir à qui, en priorité, s'adresse ce jeu), ainsi qu'un compte rendu rapide des graphismes, de l'animation et des bruitages.



Beat-Them-All

Pan ! Une droite. Zip, un coup d'épée ! Le beat-them-all se porte bien. Les consoles, qui prennent rapidement l'avantage sur les micros, qui ne peuvent rivaliser avec les boules de feu et autres pièges mortels sur console, regorgent de ces jeux où le combat est roi. Même les portables s'y sont mises, et permettent de « casser du monstre » à l'école ou dans le métro (ou tout endroit à votre convenance). Super Ghouls'n Ghosts (sur Super Famicom), Streets of Rage (Megadrive), Turtles (Game Boy), autant de types différents pour un même genre de jeu : la castagne. Mais, pourquoi tant de haine ?

Ne cherchez plus ! Si vous n'avez pas de consoles, vous risquez d'être passablement déçu par les beat-them-all, cuvée 1991. A quelques exceptions prêts (Gods, Golden Axe ou Turrican II), les possesseurs de micro ne sont pas gâtés. La gamme Nintendo devance légèrement les autres consoles au niveau de la

qualité de ses produits (graphismes, animations, jouabilité...). Que ce soit Final Fight, Super Ghouls'n Ghosts ou même Turtle Ninja sur Game Boy, ils déchaînent la fureur et mettent le joueur aux prises avec les forces du mal qu'elles soient incarnées par des voyous, par de méchants sorciers ou des criminels

sans pitié. Dans l'ensemble, les scénarios sont très classiques, ce qui n'est pas gênant en soit. Ce qui compte dans un beat-them-all, c'est avant tout la variété des coups, le nombre de bonus à ramasser et l'avalanche d'ennemis à abattre. Les trois tendances qui se dégageaient l'année dernière, à savoir le jeu à deux, les ar-

mements et le saut, ont été largement exploitées. Il faut aussi une grande agilité pour parvenir à abattre les traditionnels monstres de fin de niveaux qui résistent aux tirs répétés des héros. Tous les jeux présentés ici valent largement la peine que l'on casse sa tirelire. Laurent Defrance

TURTLES MUTANT NINJA

Game Boy

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



CRIME WAVE

PC tous écrans

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★ (VGA)
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D



MAGICIAN LORD

Neo Geo

Intérêt 19
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix H



L'action commence dans les rues de New York. C'est au joueur de choisir la tortue avec laquelle il veut jouer et partir à la recherche d'April, la journaliste disparue. Il se déplace dans le décor, de gauche à droite, les armes à la main. Le bouton B permet de contrôler les sauts. Puis, l'action se poursuit dans les égouts, où d'étranges volatiles attaquent sans répit. L'ennemi terrassé laisse de quoi reprendre des forces : les fameuses parts de pizza. Seuls les joueurs les plus téméraires s'en sortent...

L'AVIS DE CONSOLES +. Incroyable mais vrai : Nintendo sort un nouveau jeu sur les tortues ninja. C'est un slash-

them-up de qualité. L'action est omniprésente avec une excellente réalisation. Turtles Mutant Ninja est un jeu agréable du début jusqu'à la fin, plein de rebondissements. Il a de quoi séduire le plus averti des amateurs de beat-them-all.

GRAPHISME. Les sprites sont de taille tout à fait impressionnante. Ce qui rend l'action encore plus passionnante. Les décors sont très bien finis.

ANIMATION. Les sauts des tortues sont fluides et bien réalisés. Le réalisme est parfait.

BRUITAGES. Une musique entraînante qui colle parfaitement à l'action (cartouche Nintendo).

La fille du président américain a été enlevée par le plus puissant des syndicats du crime. A vous de la sauver en neutralisant les projets de cette organisation. Manié au joystick ou au clavier, le personnage s'accroupit, saute ou marche. Il peut aussi s'enfoncer dans la profondeur de l'écran ou revenir vers vous. Certains tableaux offrent des salles spéciales où l'on collecte des bonus et où des pièges diaboliques vous attendent. En se procurant de la drogue ou de l'argent, il est possible d'obtenir des vies supplémentaires ou faire grimper la valeur des bonus. Pistolet-mitrailleur ou lance-roquettes sont les armes indispensables.

L'AVIS DE TILT. C'est un soft d'action comme il en existe peu sur PC. Passionnant et très bien réalisé (PC EGA ou VGA) ses scènes d'action sont vraiment à la hauteur.

GRAPHISME. Les sprites sont de bonne taille et les décors sont remarquablement dessinés.

ANIMATION. Certaines scènes animées utilisent la digitalisation. Le scroling latéral est des plus classiques.

BRUITAGES. Même s'ils n'utilisent pas les possibilités des cartes sonores du PC, ils sont particulièrement soignés. Il est possible de brancher le haut-parleur de votre machine à un ampli (disquette US Gold).

Membre de la guilde des magiciens, vous partez affronter une région hantée par des démons. Ils sont aussi affreux que dangereux ! Heureusement, vous collectez en route dans des coffres des boules de cristal de différentes couleurs qui vous permettent de vous transformer en une créature plus efficace. Ainsi, vous vous transformez peu à peu en un dragon cracheur de flammes, en un ninja...

L'AVIS DE CONSOLES +. Premier jeu sorti sur la Neo Geo, Magician Lord a fait grand bruit à l'époque de sa sortie. Les graphismes splendides, l'animation impeccable, les bruitages sidérants avait placé ce jeu dans le pan-

théon des jeux sur console. Cette cartouche, une des meilleures, sinon la meilleure, sur Neo Geo. En revanche, elle risque de vous donner un peu de fil à retordre. Mais, étant donné son prix, c'est tant mieux.

GRAPHISME. Le graphisme est identique à celui que l'on peut trouver dans un coin-up grâce à une palette de couleurs très importantes.

ANIMATION. Les animations sont splendides. Notamment les sprites de fin de niveau, gigantesques.

BRUITAGES. Outre les bruitages digitalisés, c'est une véritable mélodie qui accompagne le joueur (cartouche SNK).

Beat-Them-All

ALIEN STORM

Megadrive

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D



Des extraterrestres ont débarqués sur Terre. Pour lutter contre ces envahisseurs, on dépêche sur place une petite équipe de spécialistes. Elle comprend deux humains des deux sexes et un robot. Deux joueurs peuvent s'entraider pour parcourir la ville et visiter le vaisseau-mère extraterrestre pour en éliminer les aliens.

L'AVIS DE CONSOLES +. Jeu à la réalisation exceptionnelle, *Alien Storm* n'a qu'un défaut majeur : sa facilité. Vous en viendrez rapidement à bout. Pourtant c'est un programme de qualité qui devrait faire partie de toutes les bonnes logithèques pour Megadrive car sa jouabilité est tout à fait remarquable.

GRAPHISME. Pratiquement identiques aux graphismes de version arcade, ils sont l'un des points forts du jeu. Très variés, ils vous montreront aussi bien la petite ville que ses magasins ou encore les entrailles du vaisseau de l'adversaire.

ANIMATION. Elle est d'une qualité incroyable. Les animations des différents personnages (notamment de leur roulés-boulés) sont de véritables prouesses ! Tous leurs mouvements ont été décomposés, ce qui donne une parfaite fluidité à chacun de leurs déplacements.

BRUITAGES. La bande sonore est d'excellente facture (cartouche Sega).

FINAL FIGHT

Super Famicom

Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D



Les rues de la ville sont devenues le terrain de chasse d'une bande de voyous. De plus, ils ont enlevé votre fiancée (ou votre fille suivant le personnage que vous choisissez d'incarner). Vous vous dirigez donc vers l'immeuble où elle est retenue prisonnière en fracassant tous ceux qui tentent de vous en empêcher.

L'AVIS DE CONSOLES +. Première adaptation et premier succès de Capcom sur la Super Famicom, ce jeu a la réputation d'une cartouche « ratée » parce qu'on ne peut pas y jouer à deux joueurs. S'il est vrai que cela enlève une grande partie de son intérêt, la réalisation du jeu est cependant excel-

lente. Autre « plus », vous devez chercher les bonus qui sont cachés dans des éléments du décor : un couteau dans une cabine téléphonique, nourriture dans des caisses, etc.

GRAPHISME. Le graphisme est très proche de la version arcade et, grâce aux capacités graphiques de la Super Famicom, on obtient un jeu splendide.

ANIMATION. C'est souvent là que le bât blesse. Il existe quelques petits ralentissements mais rien de gênant. Les sprites sont de grande taille et votre personnage répond correctement.

BRUITAGES. Des mélodies agréables et des bruitages très convaincants ! (cartouche Capcom).

TURRICAN II

Amiga, Atari ST

Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Intérêt sur autres machines
Atari ST : 16



A la tête d'une armée de robots et de mutants, la Machine s'est emparée de la planète Landorin. Turrican, n'écouter que son courage, se rend sur les lieux pour en chasser les envahisseurs. Avant toute chose, il faut récupérer des armes en détruisant certains blocs. Combattre, se transformer en toupie, sauter, franchir des passages périlleux... En cinq mondes à explorer.

L'AVIS DE TILT. Déjà primé pour le Tilt d'or 90 du meilleur jeu d'action avec Turrican, Rainbow Arts présente la suite de ce programme. Même si les premiers niveaux de ce nouveau soft ne sont pas très différents du premier épisode, les autres niveaux réservent

quelques surprises. Par exemple, le pilotage d'un vaisseau spatial à travers une partie shoot-them-up. Bien que le jeu reste très prenant et la jouabilité parfaite (le héros peut tirer dans toutes les directions) on peut regretter le manque d'imagination par rapport au précédent programme.

GRAPHISME. Les décors de Turrican II sont assez variés. Les multiples monstres sont bien dessinés et les extérieurs offrent des dégradés de couleur intéressants.

ANIMATION. Elle est superbe. Le scrolling multidirectionnel est sans défaut. **BRUITAGES.** La bande sonore est efficace (disquettes Rainbow Arts).

GOLDEN AXE

Amiga, Atari ST, PC

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Intérêt sur autres machines
Atari ST : 16 PC : 15



Barbare, amazone ou nain, faites votre choix. De toute manière, la mission est identique : anéantir Death-Adder, le tyran qui ravage la contrée à la tête de ses mercenaires. La mobilité est la clé du succès : vous devez être sans cesse en mouvement, car les ennemis se jettent sur vous en courant. N'hésitez pas à leur prendre leurs dragons. Cette monture fait de sérieux ravages. Les sorts trouvés sont aussi très efficaces si vous parvenez à les garder pour les combats les plus périlleux.

L'AVIS DE TILT. Golden Axe est l'exemple parfait d'une conversion console/micro réussie. Cette version égale celle de la Megadrive et laisse lit-

éralement sur place le programme sur NEC. Le jeu à deux est intéressant : vous pouvez vous épauler et bâtir une véritable stratégie.

GRAPHISME. Les décors sont parfaitement travaillés. Les sprites ont une taille tout à fait raisonnable pour ce type de jeu.

ANIMATION. C'est une réussite. Les mouvements des personnages sont très convaincants et on retrouve tous les coups du jeu d'arcade : coup d'épaule, coup d'épée, adversaires soulevés à bout de bras...

BRUITAGES. Musique et effets sonores renforcent étroitement l'ambiance de l'action (disquettes Virgin).

STREETS OF RAGE

Megadrive

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D



Trois anciens policiers décident d'aller faire un peu de ménage dans les rues. Celles-ci sont pleines de délinquants et la vie est devenue infernale pour les honnêtes gens. Vous vous battez à mains nues contre vos adversaires mais certains éléments du décor (caisse, cabines téléphoniques...) renferment des bonus sous forme de nourriture ou d'armes (couteau, barre de fer...) qui faciliteront votre tâche.

L'AVIS DE CONSOLES +. Le meilleur beat-them-all sur Megadrive actuellement. La jouabilité est exemplaire. Seul, le jeu est très amusant. A deux, il devient carrément génial !

GRAPHISME. Les décors sont fins et

précis mais les couleurs sont un peu ternes. Chaque niveau se déroule dans un lieu différent de la ville, où vous affrontez des jumelles crachant du feu, un géant au boomerang, etc., jusqu'à la rencontre ultime avec le chef du gang. En cas de problème, vous pouvez toujours appeler vos anciens collègues à la rescousse.

ANIMATION. Cette cartouche, qui porte aussi le nom de Barre Knuckle, dispose d'une animation sans faille. Le plus étonnant vient de la variété des coups que peuvent porter vos héros !

BRUITAGES. Une musique d'ambiance et des bruitages qui viennent ponctuer tous les coups (cartouche Sega).

Beat-Them-All

GODS

Atari ST, Amiga

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B

Intérêt sur autre machine :
Amiga : 18



L'homme en armure va braver les dieux. Il doit combattre les quatre gardiens de la cité et devenir immortel. Le terrain à explorer est d'une grande complexité : accès cachés, trappes dévoilant d'autres salles... L'emploi des objets et des énigmes demande au joueur une bonne dose de stratégie et de réflexion.

L'AVIS DE TILT. Dans *Gods*, l'action est omniprésente. Ici nous sommes loin des beat-them-all « boum-boum » et invincibles. La partie réflexion est mise en avant. Si le jeu est difficile (on peut très facilement rater un indice), le fait que votre temps de combat ne soit que très rarement compté facilite en-

core la réflexion. *Gods* est un super logiciel à ne pas manquer.

GRAPHISME. Le décor est classique mais vraiment très bien dessiné. Les salles, couloirs, échelles ou trappes de cet immense labyrinthe sont réalistes, colorés et bien mis en relief.

ANIMATION. Les personnages sont bien animés. Tous leurs mouvements sont souples et sans défaut.

BRUITAGES. Ils impressionneront les amateurs de réalisme. Les bruitages sont variés et traduisent avec précision l'événement qui les engendre : il est possible d'identifier un ennemi au bruit de son pas ! (disquette Bitmap Brothers).

LEGEND OF HERO TONMA

PC Engine

Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D



Votre fiancée a été enlevée et est détenue par les forces du mal au fin fond d'un château. Vous décidez de partir à son secours. Pour accomplir cette mission, vous disposez d'un gant magique qui projette des boules d'énergie sur l'ennemi et d'une cape qui vous maintient quelques dixièmes de secondes dans les airs. En chemin, vous trouverez des bonus, de l'argent et des clés pour poursuivre votre quête.

L'AVIS DE TILT. Cette cartouche présente quelques défauts mais elle a aussi de nombreux points forts. L'aspect BD du programme est séduisant, avec des personnages très mignons. Ceux-ci se déplacent et leurs visages montrent

des expressions. Elle met en scène des sprites de taille appréciable et qui sont remarquablement bien dessinés. Au chapitre des reproches, on regrettera la facilité du jeu qui l'oriente vers de jeunes joueurs plutôt que vers les « pros » du joystick.

GRAPHISME. D'excellente facture, il regorge de couleurs et de détails. Il « passe » notamment parfaitement bien sur la PC Engine GT.

ANIMATION. A certains moments, le jeu est un peu ralenti lorsque le nombre de sprites à l'écran devient trop important.

BRUITAGES. Un peu trop simples pour marquer les esprits (cartouche Irem).

SUPER GHOULS'N GHOSTS

Super Famicom

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	E



Connu également sous le nom de *Chomakimura*, cette cartouche est l'adaptation de la troisième partie des aventures de Sir Arthur. Une fois encore, sa fiancée a été enlevée. Notre chevalier saute dans son armure et se lance à son secours.

L'AVIS DE CONSOLES. Un des meilleurs, sinon le meilleur, des logiciels pour cette console, *Chomakimura* a toutes les qualités : décors splendides, animation fabuleuse, bonus cachés... Son seul problème vient de son niveau de difficulté : la barre a été mise très haut ! Mais le jeu est vraiment sympa ; il faut s'accrocher, et on passe.

GRAPHISME. Encore une fois la pa-

lette de couleurs de la *Super Famicom* alliée aux talents des graphistes, a fait merveille ! Les décors sont, à quelques pixels près, ceux de la version arcade.

ANIMATION. Etourdissante de réalisme, elle allie les capacités techniques de la console avec l'habileté des programmeurs. C'est ainsi que l'on peut admirer, avec un réalisme étonnant, tremblements de terre, tempête de neige, tourbillon de la mer en furie...

BRUITAGES. Le jeu comprend de véritables mélodies. Les programmeurs ne se sont pas contentés de simples bruitages (cartouche Capcom).

LORNA

Amiga

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Vous incarnez une superbe et plantureuse amazone des temps modernes. Le premier niveau vous plonge dans une forêt à l'atmosphère glauque et mystérieuse. Grands singes et aliens surgissent de partout. Le second niveau vous conduit dans un village sur pilotis peuplé d'orques et de gobelins agressifs. Dans le dernier niveau, vous devez retrouver les parties manquantes de l'équipement de cosmonautes. Les monstres sont variés et il est difficile de se sortir de cet espace de labyrinthe. Entre les différents niveaux, vous effectuez un trajet en forêt aux commandes d'un scooter volant.

L'AVIS DE TILT. Topo, éditeur espagnol

assez peu connu, nous offre un excellent beat-them-all, teinté de shoot-them-up et d'aventure. La jouabilité est parfaite et la progression de difficulté est bien menée.

GRAPHISME. Décors précis et superbes, jouant sur les nuances de couleurs.

ANIMATION. Lorna dispose d'une grande liberté de mouvement : marcher dans deux directions, s'accroupir, sauter, etc. La fluidité est impressionnante. Le scrolling latéral est moins performant. Une fenêtre de jeu plus grande aurait été une bonne chose.

BRUITAGES. Les sons digitalisés sont un peu rares, mais très bien rendus (disquette Topo).

GALAXY FORCE II

Megadrive

Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D



Aux commandes de votre intercepteur, vous allez affronter l'ennemi retranché sur cinq planètes. Après les premières escarmouches dans l'espace, vous arrivez en vue de votre objectif. De nouveau, les combats font rage lorsque vous en survolez le sol pour atteindre l'entrée des souterrains qui vous conduiront à travers des galeries jusqu'à l'ordinateur central de la planète.

L'AVIS DE CONSOLES. Jeu de tir par excellence, cette cartouche reprend un peu le principe de vision en pseudo 3D vue de dos, à la *Space Harrier*. L'ennemi apparaît en grossissant peu à peu. Vous bénéficiez d'un tir laser auto-

matique, de deux boutons pour accélérer et ralentir et, enfin, le dernier envoi des missiles à têtes chercheuses qui se « calent » automatiquement sur la signature radar des appareils ennemis. Le jeu est un peu trop facile à terminer.

GRAPHISME. Les différentes planètes présentent des graphismes particulièrement réussis.

ANIMATION. L'utilisation d'un cyclage de couleurs pour donner l'impression de vitesse lors du survol des planètes est très impressionnant.

BRUITAGES. Rien d'exceptionnel : mélodies et bruitages (cartouche CSK).

Shoot-Them-Up

Révolution dans le shoot-them-up ! Voilà que ces jeux, jusqu'ici considérés comme tout juste bons à amuser les enfants, se mettent à devenir intelligents ! Effets spéciaux, recherche de bonus, labyrinthes dont il faut se sortir, ennemis évoluant au cours du jeu, tout est fait pour compliquer la tâche. Ce n'est pas tout : l'humour se met de la partie. Finis les Rambos : les héros prennent des formes incongrues. On assiste en outre à un retour, encore discret, des micros écrasés jusque maintenant par les consoles.

Les nostalgiques de combats de vaisseaux spatiaux ne sont pas à la fête cette année. Bien qu'en règle générale, un shoot-them-up mette en scène de vaillants pilotes en proie à des hordes d'aliens venus envahir la Terre (avec la variante terrestre du vaillant chevalier affrontant le sorcier démoniaque), ce genre d'histoire tend à disparaître. Les

animaux de *Super Long Nosed Goblins*, la grenouille agent secret de *James Pond*, le « robot » de *Quick and Silva* ou l'incroyable aventure du médecin dans *Vaxine*, sont autant d'exemples de héros différents. Un point cependant : le monde de la micro n'en n'a pas encore fini avec les fiancées enlevées. D'autre part, les meilleurs

shoot-them-up de 1991, ont la particularité d'être intelligents. Oui, vous avez bien lu ! Cela faisait parti du domaine du rêve il y a encore quelques mois. Tirer dans tous les sens n'est plus un gage de réussite. La réalisation a aussi fait un bond en avant, avec des effets spéciaux assez incroyables (*Z-Out*, *Aldynes*, *Super EDF*...).

Malgré une mauvaise année 1990 pour les micros en ce qui concerne les shoot-them-up, ils semblent avoir refait leur retard par rapport aux consoles. Alors, armez-vous jusqu'aux dents et partez sans retard vaincre les forces du mal qui menacent, à chaque instant, notre bonne vieille planète.

Laurent Defrance

ENCOUNTER

Atari ST

Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix B



Dans de multiples univers, vous repérez sur votre radar les vaisseaux ennemis et lâchez contre eux des missiles. Les piliers qui poussent dans ces paysages désertiques font rebondir les obus, ceux que vous lancez et ceux de l'adversaire. On peut alors se cacher derrière eux ou en mieux encore, calculer les trajectoires de tir. Les types d'attaquants sont variés : missiles suiveurs, tirs et rafales, bombes qui se multiplient. *Encounter* développe un scénario très simple mais cent pour cent ludique.

L'AVIS DE TILT. *Encounter* existait depuis très longtemps sur 8 bits. Cette nouvelle version 16 bits a conservé le

scénario des jeux, C64 ou Atari 800XL. Je conseille *Encounter* à tous les adeptes d'action pure. Ce n'est pas un grand jeu, mais on ne s'en lasse pas facilement.

GRAPHISME. Tout à fait correct pour ce type de jeu.

ANIMATION. Une grande rapidité d'animation. Votre engin est très maniable : il tourne sur lui-même, avance et recule avec souplesse. On peut, de ce fait, éviter les tirs ennemis sans grosse difficulté.

BRUITAGES. Les bruitages sont très moyens, on pouvait s'attendre à mieux sur une telle machine... (disquette Novagen).

JAMES POND

Atari ST, Amiga, Megadrive

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autre machine
Amiga : 16



Le héros de ce programme est une simple grenouille qui exerce le dangereux métier d'agent secret. Vous devez accomplir différentes missions au fond des mers pour protéger les créatures aquatiques des pêcheurs et de la pollution des hommes. Au cours de vos missions, n'oubliez pas de récupérer de nombreux bonus les lettres qui composent votre nom car, une fois réunies, elles peuvent vous faire gagner le gros lot.

L'AVIS DE TILT. Ce programme très amusant bénéficie d'une réalisation très soignée. On apprécie la variété des différentes missions ainsi que l'humour qui s'en dégage. Les amateurs de jeux d'action sans prétention seront

tout de suite séduits par ce logiciel qui présente une excellente jouabilité. De plus, l'originalité du thème est séduisante.

GRAPHISME. Bien que cette version présente une fenêtre graphique plus petite que celle de l'Amiga, les graphismes sont aussi réussis sur cette machine.

ANIMATION. L'animation est fluide et le scrolling multidirectionnel est très satisfaisant.

BRUITAGES. Les effets sonores, musicale et bruitages d'action, sont corrects et créent une bonne ambiance à ce soft pour le moins humide... (disquette Millenium).

SAINT DRAGON

Atari ST, Amiga, PC Engine

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autres machines
Amiga : 16 PC Engine : 16



Les Cybers se répandent à travers la galaxie en massacrant toutes les races qui traînent dans les parages. Saint Dragon, un héros mythique, est l'unique espoir. Vous contrôlez le dragon au corps constitué d'anneaux, ce qui apporte une innovation intéressante. En effet vous pouvez tirer parti des différents mouvements de son corps. Le dernier anneau peut faire office d'écran protecteur en stoppant les tirs ennemis. Mais il a aussi son talon d'Achille : sa tête !

L'AVIS DE TILT. *Saint Dragon* est un shoot-them-up difficile. En effet, l'enfer se déchaîne passé le premier niveau : des boules qui traversent l'écran, ne vous laissant qu'une petite marge de

manœuvre. D'autre part, il vous faudra des nerfs d'acier pour sortir vivant des affrontements avec les redoutables montres de fin de niveau, qui renaissent, sous une autre forme, pour reprendre le combat.

GRAPHISME. Une réalisation en tout point réussie. Les graphismes des animaux métalliques, en particulier, sont superbes.

ANIMATION. Outre le fait qu'elle souffre par moment d'une certaine lenteur, sa fluidité et le scrolling différentiel sont corrects.

BRUITAGES. De bons effets sonores sans plus (disquette The Salves Curve).

Shoot-Them-Up

Z-OUT

Amiga



Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

ALPHA MISSION II

Neo Geo



Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	G

ALDYNES

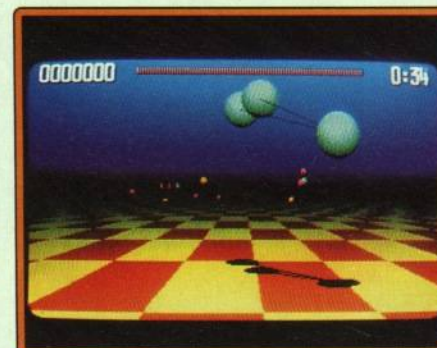
Supergrafx



Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

VAXINE

Atari ST, Amiga

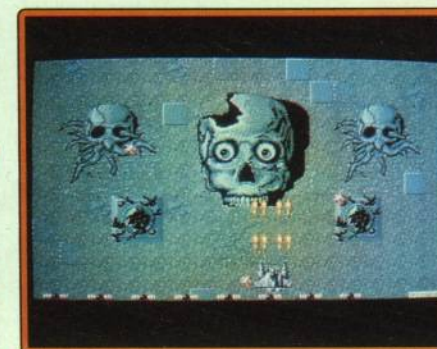


Intérêt	19
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Amiga : 17

BATTLE-STORM

Amiga



Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Proche de *Denaris* et surtout de *R-Type*, ce shoot-them-up fait appel à vos réflexes et à vos talents de pilote. Les aliens sont aussi rapides qu'agressifs. Les armes et bonus à récupérer sont nombreux : tir super-puissant, bouclier à placer à l'avant ou à l'arrière du vaisseau... Certains obstacles mobiles et passages étroits requièrent beaucoup de concentration et une grande habileté. Vous devez parfois zigzaguer entre des structures, détruisant les tourelles de tir au passage, et aller le plus vite possible pour échapper à une escadrille d'aliens. Avec l'option deux joueurs *Z-Out* prend une nouvelle dimension.

Ejecté par votre vaisseau-mère en plein espace, vous foncez vers les premières lignes de l'ennemi. Après avoir enfoncé ses défenses et affronté ses escadrilles de chasseurs, vous approchez de la planète des aliens pour le combat final ! Votre appareil récupère des bonus qui vous seront bien utiles.

L'AVIS DE CONSOLE +. *Alpha Mission II*, qui porte aussi le nom d'*Asso II*, est intéressant à plusieurs titres. D'abord, par la qualité de cette cartouche : graphismes superbes, animation impeccable... D'autre part, par le système de sélection des différentes armes qui est assez original. Certains bonus vous permettent de choisir une nouvelle

Une attaque surprise menée par des forces extraterrestres a cloué au sol les défenses de la Terre. Seule un prototype a réussi à en échapper. Il lui revient la délicate mission de stopper l'ennemi. Protégé par un champ de force temporaire à l'avant, votre appareil pourra se doter, grâce aux divers bonus, d'un armement plus conséquent au fur et à mesure de sa mission.

L'AVIS DE CONSOLE +. Shoot-them-up à l'action frénétique, *Aldynes* est une prouesse technique. Assez classique par son scénario, *Aldynes* offre une réalisation remarquable. Que cela soit dans le domaine de l'animation, du graphisme ou du son, il tire vraiment

Réduit à la taille d'un microbe, vous incarnez un médecin dont la tâche est d'éliminer les virus qui infectent le corps de votre patient. Pour cela, il faut les toucher avec des projectiles de même couleur. Si la couleur est différente, ils produisent une étoile qui renouvellera vos munitions si vous la saisissez. Le mal de développe à une vitesse prodigieuse, il faut réagir vite, à l'attaque !

L'AVIS DE TILT. Nous sommes en présence d'un nouveau type de jeu : le shoot-them-up intelligent. *Vaxine* est vraiment un jeu somptueux et original. Il s'enrichit d'avantage grâce à son aspect stratégique.

Vous pilotez un vaisseau spatial dans un monde clos où vous pouvez, à loisir, vous déplacer. Cet univers est rempli de tourelles fixes ou mobiles dont le tir vous poursuit sans relâche, de vaisseaux-mères aux mines redoutables, de croiseurs bourrés d'obus et autres joyautés... Les escadrilles ennemies s'abattent sur vous par vagues successives et les détruire vous permet de récupérer des bonus d'énergie. Au total, vous devrez « nettoyer » quatre mondes qui se partagent en plusieurs phases (succession de scrolling multidirectionnel et vertical).

L'AVIS DE TILT. Ce jeu allie avec merveille intérêt, variété et réalisation hors

L'AVIS DE TILT. Bien que ressemblant étrangement à d'autres célèbres shoot-them-up, *Z-out* à toutes les qualités pour séduire les fanatiques du genre. Jouer à deux en équipe est un *must*. La jouabilité est irréprochable. C'est une des plus grandes réussites sur *Amiga*.

GRAPHISME. Excellent. Les couleurs « pétent » le feu. Les sprites sont de taille correcte.

ANIMATION. Le scrolling est parfaitement fluide. Les mouvements de votre vaisseau ne souffrent d'aucune secousse.

BRUITAGES. La bande sonore rythme l'action de manière entraînante (disquette Rainbow Arts).

arme, d'autres offrent un accès immédiat à votre arsenal. Enfin et surtout, parce que pour une fois, SNK n'a pas placé ses habituels continus infinis, qui limitent sérieusement l'intérêt des jeux. **GRAPHISME.** « Qualité arcade » n'est pas exactement le terme, puisqu'il s'agit exactement du jeu qui existe en borne d'arcade !

ANIMATION. Impressionnante du début jusqu'à la fin de la cartouche par sa fluidité, même lorsque l'écran grouille d'adversaires, et par la taille de certains sprites.

BRUITAGES. Sons digitalisés et ambiance apocalyptique ! (cartouche SNK).

parti des capacités de la Supergrafx. Le jeu est cependant d'un niveau assez difficile.

GRAPHISME. A part le premier niveau, les graphismes de ce programme sont très réussis, notamment les arrière-plans.

ANIMATION. Morceau de bravoure de cette cartouche, elle multiplie les scrollings parallaxe sur trois ou quatre niveaux, les centaines de sprites animés au même moment, les effets de zoom...

BRUITAGES. Des mélodies originales qui ont la particularité d'être très différentes suivant les niveaux (cartouche Hudson Soft).

GRAPHISME. Un vaste univers en trois dimensions s'ouvre devant vos yeux émerveillés. Les micro-organismes en forme de boule disposent d'une représentation en *ray tracing* qui offre un excellent rendu du relief. La vaste palette de couleurs qui l'accompagne est loin d'être ridicule !

ANIMATION. Sa rapidité, sa finesse et sa rapidité tiennent du miracle. La trajectoire courbe de vos tirs accentue le réalisme de ce superbe jeu.

BRUITAGES. Bien que réduits, les sons digitalisés servent pour le jeu. Ils vous informent de l'éclosion des virus, de leur liaison ou de l'attaque des cellules (disquettes US Gold).

pair. La maniabilité de votre vaisseau est telle que le joystick risque d'en souffrir sérieusement. Titus nous avait déjà habitués à des exploits techniques mais entachés d'une jouabilité médiocre. Là, rien n'a redire !

GRAPHISME. Les décors sont superbes avec une excellente impression de relief. Les vaisseaux sont impressionnants. Chaque monde dispose de ses propres décors et attaques.

ANIMATION. On en reste sans voix (les cinquante images/seconde y sont pour beaucoup).

BRUITAGES. Ils sont variés et complètent parfaitement l'ambiance (disquette Titus).

Shoot-Them-Up

VAPOR TRAIL

Megadrive

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D



Après avoir choisi votre appareil parmi un choix de trois avions, vous allez affronter des hordes d'adversaires dans ce shoot-them-up à scrolling vertical. L'ennemi est partout : à terre, sur l'eau et surtout dans les airs, avec des escadrilles entières à affronter. Votre jet est équipé d'un tir simple, d'un tir rapide et d'un système qui vous rend invulnérable quelques instants, mais qui met un certain temps avant d'être rechargé.

L'AVIS DE CONSOLES +. A part quelques défauts comme l'absence de plein écran, *Vapor Trail* est un superbe jeu d'action. De plus, il est très bien réalisé et vous n'aurez aucun pro-

blème de pilotage avec votre jet. A deux, ce shoot-them-up classique avec vagues d'ennemis à détruire et bonus à collecter, est encore plus amusant.

GRAPHISME. Les décors ne sont pas seulement des arrière-plans, ils jouent un rôle dans le jeu. Par exemple, un boeing décolle d'un aéroport et laisse apparaître au dernier moment des chars qui étaient venus se camoufler sous son fuselage !

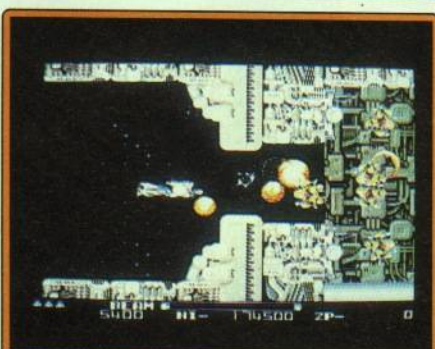
ANIMATION. Elle est malheureusement un peu ralentie lorsqu'il y a « overdose » de sprites à l'écran !

BRUITAGES. Musique d'ambiance un peu passe-partout et quelques digitalisations vocales (cartouche Data East).

R-TYPE II

Amiga

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous allez vous enfoncer dans une série de galeries pour accéder enfin au repaire des aliens. Vous devez détruire les escadrilles ennemis qui surgissent devant vous, latéralement, voire dans votre dos, éviter ou anéantir les tourelles de tir, prendre garde aux monstres annelés, exterminer les larves des marais, etc.

L'AVIS DE TILT. Même s'il ne révolutionne pas le genre très couru des shoot-them-up, *R-Type II* dispose de nombreux atouts : grande diversité des bonus et des attaques, réalisation très soignée et possibilité de jouer à deux en alternance. Les habituels monstres

de fin de niveau sont énormes et coriaces. La fixité du déroulement du jeu, alliée aux trois *start continues*, permet de progresser. Si vous avez aimé *R-Type*, ce second volet vous séduira, même s'il n'apporte rien de vraiment nouveau.

GRAPHISME. Le graphisme fouillé témoigne d'un travail pointu des dessinateurs, tant pour les décors que pour les monstres.

ANIMATION. Elle est d'une grande fluidité et certaines phases s'accompagnent d'un scrolling différentiel.

BRUITAGES. Musique entraînante et bons bruitages d'action : un cocktail réussi (disquette Activision).

PREHISTORIK

Amiga, Atari ST, PC

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Armé d'un gourdin, Grawagars, homme des cavernes, part en quête de son déjeuner. Les sept niveaux sont de deux types : les impairs se déroulent suivant un scrolling horizontal classique et les pairs se présentent comme un tableau-bonus. Vous n'accéderez au niveau suivant qu'une fois rassasié. La difficulté provient de la rarefaction de l'approvisionnement.

L'AVIS DE TILT. *Prehistorik* vous apportera de longues heures de plaisir tant par sa difficulté progressive que par les surprises qu'il vous réserve (salles secrètes, bonus cachés...). Quelques reproches cependant. Les feux dans les grottes sont difficilement fran-

chissables si vous ne vous placez pas au pixel près. Aucun bonus n'est prévu pour remonter sa barre d'énergie. Les codes pour monter en niveau ou les sauvegardes font défaut.

GRAPHISME. Le graphisme est bien rendu. Par exemple les cheveux de Grawagars volent au vent à chacun de ses sauts. Les décors sont variés (banquise, forêt...) et les monstres nombreux (pingouins, ours, cousins éloignés du héros...)

ANIMATION. Elle est fluide et d'une bonne vitesse.

BRUITAGES. Ils sont réalistes et amusants et on sent l'effort apporté à la bande sonore (disquettes Titus).

SPRIGGAN

PC Engine CD ROM

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D



Une météorite vient de s'écraser et de raser une partie de la cité blanche. Elle a été projetée par une nouvelle arme de vos adversaires de la planète rouge. Vous décollez sur le champ avec un nouvel intercepteur, le Spriggan, pour aller détruire ce système infernal. Votre appareil ressemble à un robot géant à la *Goldorak*, et vole comme un jet. Deux joueurs peuvent participer à une même partie et ils ne seront pas trop de deux pour faire face à la puissance de feu de l'ennemi.

L'AVIS DE CONSOLE +. Ce shoot-them-up sur CD-ROM est d'une efficacité incontestable et d'une grande jouabilité avec, notamment, un contrôle parfait

du vaisseau. Les adversaires surgissent par myriades et les bonus pleuvent. En combinant des bonus de plusieurs couleurs, vous pouvez arriver à choisir les capacités de votre armement.

GRAPHISME. Les décors, qui défilent selon un scrolling vertical, sont assez irréguliers. Si certains sont très beaux, d'autres ont l'air franchement baclés !

ANIMATION. Très réussie, elle arrive à déplacer à l'écran tellement d'ennemis, et de tirs - très dévastateurs ! - de toutes les couleurs, que le jeu ressemble à un feu d'artifice !

BRUITAGES. Bénéficiant du CD-ROM, bruitages et musiques sont superbes (CD ROM Naxat Soft).

SUPER E.D.F.

Super Famicom

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix E



Membre des forces de défense de la Terre, vous vous précipitez vers votre appareil lorsque l'alerte retentit : les aliens viennent de passer à l'attaque. Vous avez devoir non seulement les empêcher de prendre pied sur notre globe, mais continuer le combat dans l'espace puis sur leur propre planète. Au cours de votre progression, vous acquérez une puissance de tir de plus en plus importante. Une fois un niveau achevé, vous pouvez changer de type d'arme avant de repartir à l'assaut.

L'AVIS DE CONSOLES +. Adapté d'un récent jeu d'arcade, *Super E.D.F.* est un très bon shoot-them-up. La difficulté est convenablement dosée et lorsque

l'on n'arrive pas à passer un gardien de niveau, c'est parce que l'on n'a pas choisi l'arme adéquate plutôt qu'à cause d'une difficulté de jeu insurmontable !

GRAPHISME. Comme beaucoup de cartouches sur cette console, les graphistes ont réalisé de petites merveilles.

ANIMATION. Le jeu a les avantages et les inconvénients des animations sur *Super Famicom*. Avantages avec des niveaux de transparence, des rotations et zooms, du décor fabuleux... Inconvénients, avec des ralentissements à certains moments.

BRUITAGES. Des mélodies grandioses (cartouche Jaleco).

Shoot-Them-Up

SUPER R. TYPE

Super Famicom

Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	E



L'empire a décidé de lancer une attaque contre la Terre. Aux commandes de l'appareil R-9, vous tentez un raid suicide pour annihiler le vaisseau amiral de l'adversaire. Au cours de votre expédition, vous pourrez bénéficier de l'aide précieuse fournie par des androïdes bipodes. Le plus utile de ces bonus est sans conteste le module qui ouvre le feu en même temps que vous. Un menu d'option vous laisse choisir le niveau de difficulté de la partie, la musique et les effets sonores.

L'AVIS DE CONSOLES. Cette version est sans nul doute la plus réussie et la plus proche de l'originale (jeu d'arcade). Malgré une animation déplo-

nable, la réalisation est tout ce qu'il y a de correcte. La difficulté en mode Normal est assez ardue et vous donnera du fil à retordre pour deux ou trois passages.

GRAPHISME. Splendide ! Sprites et décors sont de toute beauté.

ANIMATION. Elle est à de très nombreux endroits extrêmement ralentie. Il arrive même qu'elle gêne le joueur l'empêchant de tirer pendant quelques secondes, en attendant qu'il y ait un peu moins de sprites à l'écran. Elle retrouve ensuite sa vitesse normale !

BRUITAGES. Là encore, ce point fort de la Super Famicom est parfaitement exploité. Ils sont superbes et collent à l'action (cartouche Irem).

SWIV

Amiga, Atari

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Intérêt sur autre machine :
Atari : 17



Swiv est la suite du célèbre *Silkworm*. Vous partez au combat aux commandes d'un hélicoptère et d'une jeep. Si vous jouez seul, vous pouvez choisir l'un ou l'autre. Les ennemis, nombreux, sont de toutes sortes : hélicoptères, avions, tanks et le célèbre *Goosecopter*. Difficile d'abattre tous les adversaires à la fois : il faut faire des choix et parfois épargner certains ennemis plus dangereux encore lorsque vous les détruisez car ils lâchent des bouquets de missiles en explosant.

L'AVIS DE TILT. SWIV doit beaucoup à la qualité de sa réalisation irréprochable. C'est le premier shoot-them-up qui se déroule sans aucune inter-

ruption et l'expérience est aussi intéressante qu'éprouvante. La jouabilité est parfaite bien que le niveau de difficulté soit nettement plus élevé que celui de *Silkworm*. SWIV gagne beaucoup à être joué à deux : des tactiques communes sont à élaborer, chaque joueur disposant de son propre appareil de combat.

GRAPHISME. Superbe avec une excellente utilisation des ombres lui donnant une plus grande profondeur. De plus le jeu est plein écran.

ANIMATION. Fluide et rapide elle est sans reproche.

BRUITAGES. La bande sonore est des plus convaincantes (disquette Storm).

GEMSTONE LEGEND

Amiga, Atari ST

Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Intérêt sur autre machine :
Atari ST : 15



A pied ou juché sur une monture (vautour, dinosaure bipède ou poisson géant) vous êtes en butte aux attaques des nombreux autres monstres. Les inévitables bonus (tirs plus puissants, invulnérabilité passagère...) vous aident à mener à bien votre quête et à vaincre les redoutables créatures de fin de niveau.

L'AVIS DE TILT. Loricel nous propose un shoot-them-up à scrolling horizontal qui s'inspire de l'univers de l'héroïc fantasy. La réalisation est d'un bon niveau. La jouabilité du programme est au rendez-vous avec en particulier une progression de difficulté bien menée. La possibilité de

jouer à deux simultanément enrichit le jeu. Il manque cependant à *Gemstone* le petit quelque chose qui pourrait en faire un grand jeu et l'on peut regretter une certaine uniformité au sein d'un même tableau.

GRAPHISME. Tous les graphismes du programme sont bien travaillés et chaque niveau dispose de ses propres décors et monstres.

ANIMATION. Elle est excellente et le scrolling différentiel sur trois plan est rapide et fluide.

BRUITAGES. Ils allient un fond musical agréable et des bruitages d'action variés qui animent bien le jeu (disquette Loricel).

QUICK AND SILVA

Amiga

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Vous incarnez une curieuse créature, mâtinée de robot, dont le but est de délivrer son ami en récupérant diverses pierres et étoiles. Au cours du jeu, vous découvrirez de multiples bonus qui élargiront le rayon d'action de votre arme. De blocs en plates-formes vous traversez chaque niveau, en prenant garde au temps limité. Il arrive que des créatures vous attendent hors du champ de vision, vous laissant peut de temps pour réagir.

L'AVIS DE TILT. Mariage heureux de shoot-them-up et de plates-formes, *Quick and Silva* dispose d'une réalisation attrayante. La maniabilité du héros ne pose aucun problème. Le jeu est

assez difficile, en particulier dans le dosage des sauts et la prévention des attaques. Dans l'ensemble, ce programme vous passionnera pour pas mal de temps.

GRAPHISME. Les créatures sont finement travaillées et les décors agréables et très variés.

ANIMATION. L'animation est tout aussi réussie avec un scrolling si performant qu'il se fait oublier.

BRUITAGES. La bande sonore combine une excellente présentation, faisant un large usage des digitalisations vocales et une musique agréable alliée à de bons bruitages d'action en cours de jeu (disquettes New Bits).

SUPER LONG NOSED GOBLINS

PC engine

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D



Drôle de personnage : le Goblin au long nez porte des chaussures traditionnelles japonaises et vole au milieu d'un paysage nippon défilant par scrolling horizontal. Le Goblin est attaqué par des oiseaux, des bébés, des langoustes, des lapins, etc. Il tire, évidemment, et son arme est à double détente : une pression brève, un tir bref ; une pression longue, une énorme décharge qui peut balayer tout l'écran... avec des toupies ! Délicieux.

L'AVIS DE CONSOLES. Le shoot-them-up le plus original de l'année. Pas au niveau du principe de jeu, ultra-classique. Mais il y a de l'invention à tous les coins de tableaux : des

écureuils qui se collent sur vos épaules pour vous empêcher de voler, des maisons entières jetées à travers l'écran, et des monstres inoubliables (le castor géant et sa cymbale) !

GRAPHISME. Sublime. Des trouvailles folles, des sprites géants et nombreux qui sillonnent tout l'écran, et des décors complètement renouvelés à chaque niveau.

ANIMATION. Le scrolling est fluide sans être très rapide. Même remarque pour l'animation des sprites.

BRUITAGES. La musique de fond est exotique et harmonieuse. Les bruitages de tir et d'explosion sont plutôt banals (cartouche Taito).

Plates-Formes

Les jeux de plates-formes, longtemps confondus avec les jeux d'action, sont devenus un genre à part entière. Il ne suffit plus d'avoir des réflexes démoniaques pour terminer une partie. Il faut maintenant réfléchir ! On ne protestera pas. Les joueurs sur console ne se plaindront pas non plus puisque ces jeux sont devenus l'un des domaines où les consoles s'expriment le mieux. Le formidable Sonic, le programme dont on parle dans les couloirs de la rédaction, en est la preuve.

Avec le temps, les jeux de plates-formes sont devenus un genre à part entière. Il ne suffit plus de sauter, courir ou descendre des échelles, en tirant sur tout ce qui bouge. Des pièges de plus en plus « sadiques », des salles de plus en plus secrètes, demandent autre chose que des bonds de kangourou : la réflexion de-

vient une arme efficace. La guerre que se livrent les deux plus grands éditeurs japonais sur console, révèle ici toute sa puissance. *Sonic* de Sega ou *Super Mario III* pour Nintendo ? Le choix est difficile. Le mieux serait de posséder les deux consoles, Megadrive et NES. Cela dit, il serait injuste de ne pas parler des autres

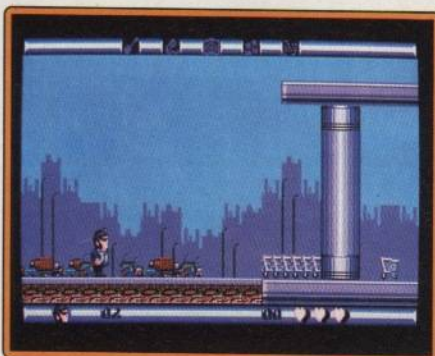
titres. Ils ont la particularité d'offrir des scénarios originaux et plein d'humour : les bondissants *Blues Brothers*, l'espèce de grenouille de *Nebulus II*, la petite voiture dans *Car-Vup* ou le gros bébé joufflu de *PC Kid II*. Les succès des premiers titres ont eu un effet d'émulation : *Rick Dangerous II*, *Robocop 2* ou *Nebulus II*.

Cependant, il arrive un peu trop souvent que certains jeux (*Fantasia*, *Blues Brothers*...) soient aussi beaux qu'ils sont difficiles. Cela gâche un peu le plaisir de jouer. Quoi qu'il en soit si vous ne parvenez pas à faire un choix, jouez la sécurité en achetant *Sonic* ou *Mario*. Ce sont des valeurs sûres. Laurent Defrance

BLUES BROTHERS

Amiga, PC

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C
Intérêt sur autre machine
PC : 64



Les frères Blues doivent retrouver guitare, micro, ampli, affiches du concert et autorisation du spectacle à travers six tableaux. Ils disposent de leur seul agilité pour cela. Les caisses volent bas et il est recommandé de savoir sauter haut !

L'AVIS DE TILT. Plusieurs points intéressants se dégagent de ce jeu de plates-formes « musical ». Tout d'abord le côté interactif entre les différents objets (parapluie, ballons...) et les Blues Brothers offre au jeu un aspect original. Ensuite, le joueur n'est jamais bloqué et donc qu'il peut, à loisir, revenir sur ses pas. La notion de temps est complètement absente de ce

programme. Enfin, le mode deux joueurs est un « plus » : une véritable stratégie peut se mettre en place pour parvenir au bout. En un mot, Blues Brothers est un jeu original, bien réalisé et très prenant...

GRAPHISME. Il est de bonne qualité. Les dégradés de couleur des décors de fond, sur Amiga, sont très réussis.

ANIMATION. Fluide et souple, on prend un réel plaisir à regarder sauter l'un des frères.

BRUITAGES. La musique bien évidemment prend une place importante : les chansons des Blues Brothers ressortent parfaitement surtout si vous utilisez votre chaîne hi-fi (disquette Titus).

FANTASIA

Megadrive

Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★
Bruitages ★★★★★
Prix E



Mickey est apprenti-sorcier. Un soir, il s'est assoupi sur le livre des sorts de son maître, qu'il étudiait. Les notes magiques qui permettent de lancer des sortilèges en ont profité pour s'échapper par la fenêtre entr'ouverte. Mickey doit les traquer dans le laboratoire du magicien ainsi que dans les alentours avant qu'on s'aperçoive de sa bêtise. Cette course aux notes l'entraînera jusqu'à l'île de la sorcière Mizrabel.

L'AVIS DE CONSOLES +. On attendait une petite merveille comme *Castle of Illusion* et on a été un peu déçu. Cela dit, les graphismes et les musiques du jeu sont excellentes. Car les programmeurs ont réussi à recréer la magie de

Walt Disney. Seule la jouabilité laisse à désirer, le personnage n'étant pas toujours facile à diriger.

GRAPHISME. Il est réussi et le jeu rappelle étroitement les techniques cinématographiques du dessin animé avec l'utilisation intensive de premiers plans derrière lesquels passent les personnages. Le système choisi pour éliminer ses adversaires n'est pas très convivial : il faut sauter et diriger son joyoyad vers le bas.

BRUITAGES. Ils sont d'excellente facture, surtout la musique du premier niveau, basée directement sur la bande sonore du film de Walt Disney (cartouche Sega).

TOKI

Amiga

Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Comment rester pacifique lorsqu'un affreux sorcier vous transforme en singe et enlève sous vos yeux votre petite amie ? Toki ne se pose pas longtemps la question et se lance à la recherche de sa véritable identité. Athlète accompli, il saute de liane en liane, nage sous l'eau, crache projectiles et flammes dans tous les sens. A chaque niveau deux super monstres à abattre avec des tactiques bien différentes. Par endroits vous pourrez vous protéger grâce à un casque de football américain.

L'AVIS DE TILT. La réalisation de ce programme est très soignée et toutes les grandes scènes d'arcade sont présentes. La jouabilité est excellente et

vos personnages répondent parfaitement à la moindre commande. Les tirs tous azimuts sont d'une précision diabolique. Avec son univers exotique, et la variété des situations, Toki ne manque pas de charme.

GRAPHISME. La fenêtre graphique n'est pas aussi grande qu'on l'aurait souhaité mais les sprites sont de bonne taille et les décors variés.

ANIMATION. Elle ne pose aucun problème. Sa finesse et sa rapidité est une réussite.

BRUITAGES. La musique colle parfaitement à l'esprit de ce programme. Elle est toujours drôle et entraînante (disquette Ocean).

Plates-Formes

PARASOL STARS

PC Engine



Sept planètes vous appellent au secours, les unes après les autres. Vous partez, armé de votre seul parapluie, liquidez les monstres qui les ont envahies. Un premier coup de cet instrument les immobilise. Un second les projette à travers l'écran. Vous pouvez également utiliser votre parapluie pour recueillir des gouttes d'eau qui s'écoulent du plafond et les envoyer contre vos adversaires. Après avoir « nettoyé » chaque monde, vous devrez affronter le gardien de la planète.

L'AVIS DE CONSOLES +. Troisième volet des aventures de Bubble Bobble qui a retrouvé son apparence humaine, *Parasol Stars* est un jeu de plateaux dan-

gereux ! On commence à jouer pour quelques minutes, puis on se laisse prendre et on y passe finalement des heures accroché à son écran, pour voler à la rescousse des planètes en danger.

GRAPHISME. Chaque monde est basé sur un thème différent : planète-musique, planète-forêt, planète high tech... Les décors sont dépouillés mais graphiquement réussis.

ANIMATION. Relativement simple dans ce type de jeu, elle n'en est pas moins irréprochable.

BRUITAGES. Des mélodies entraînantes et variées ponctuées d'effets sonores réussis (cartouche Taito).

SONIC

Megadrive



Un scientifique, devenu fou après une expérience qui a mal tourné, a capturé tous les animaux pour les droguer et les mettre aux commandes de ses robots. Tous sauf un, Sonic le hérisson, qui est bien décidé à sauver tous ses amis. Sonic pour se défendre peut se mettre en boule, et grâce à sa vitesse supersonique, pulvériser les robots, libérant ainsi ses amis.

L'AVIS DE CONSOLES +. Sega a décidé de faire de Sonic sa mascotte, aussi vous risquez de voir un peu partout le petit hérisson. La réalisation de ce jeu est fantastique. Les bonus cachés sont nombreux et, pour découvrir les salles secrètes vous devrez casser les murs...

Ces facteurs renforcent l'intérêt de ce programme à la jouabilité excellente. A posséder !

GRAPHISME. Les différents niveaux sont très variés. Plus splendides les uns que les autres, ils contribuent étroitement au succès de la cartouche.

ANIMATION. La vitesse de Sonic est fantastique. De plus, les programmeurs ont ajouté un effet d'inertie : notre héros met quelques secondes avant d'atteindre sa pleine vitesse et, de même, il faut quelque temps avant de l'arrêter totalement !

BRUITAGES. Les musiques sont de très bonne facture : soignées et entraînantes (cartouche Sega).

CAR-VUP

Amiga



Annie est une sympathique petite voiture qui part libérer ses amis à travers quarante-huit niveaux. Le problème c'est qu'elle n'a pas de frein et que de nombreux ennemis lui barrent la route ; mais c'est le temps qui est son principal adversaire. Les bonus à ramasser offrent des armes et les lettres que vous récupérez peuvent fournir des vies supplémentaires.

L'AVIS DE TILT. Après *Rick Dangerous* et *Switchblade*, Core était passé maître dans les jeux plates-formes. *Car-Vup* ne déroge pas à la règle. Très ludique, sa réussite repose sur une jouabilité irréprochable. Les commandes sont particulièrement souples et votre véhicule

répond au quart de tour. Le joueur est toujours en mouvement et l'action n'en est que plus excitante. La complexité de ce jeu vient du temps limité. Ce qui vous oblige à prendre de nombreux risques. Comment résister à ce jeu de plates-formes aussi original que ludique ?

GRAPHISME. Il sort tout droit d'une bande dessinée. Les décors apportent une note gaie et rafraîchissante.

ANIMATION. Extrêmement fluide et rapide. Le scrolling en parallaxe est particulièrement bien vu.

BRUITAGES. La bande sonore offre au choix musique de qualité ou bruitages variés (disquettes Cor).

ROBOCOP 2

Amiga, Atari, LST, GX 4000



Justicier mi-homme mi-robot, Robocop est de retour. Il ne s'agit pas de la conversion d'un jeu d'arcade mais d'un programme original qui s'inspire du second film de la série. Robocop doit massacrer les gangs qui font régner la terreur dans Detroit. Attention à ne pas commettre de bavures : la vie d'innocents est entre ses mains. Des scènes d'entraînement et de réflexion viennent compléter l'action.

L'AVIS DE TILT. Ce jeu assez violent séduira les fans de Robocop. L'action est tout aussi soutenue et les séquences intermédiaires apportent une agréable variété au jeu. Le niveau de difficulté est bien étudié pour vous donner de

belles montées d'adrénaline. Les pièges sont très nombreux et il vous faudra une grande précision pour arriver au but. Mais, en s'accrochant, il est possible de progresser au fur et à mesure des niveaux.

GRAPHISME. La réalisation est très soignée et les sprites sont de taille raisonnable. Enfin, les décors sont bien détaillés.

ANIMATION. Les mouvements sont souples et le scrolling parfaitement fluide.

BRUITAGES. Une musique et des effets sonores dans le style du jeu, « violents » et accrocheurs (disquettes Ocean).

MAGIC POCKETS

Amiga



Bitmap Kid a perdu ses jouets favoris dans ses poches. Pour les retrouver, il va devoir parcourir le monde des poches magiques ! Quatre régions à explorer, subdivisées en plusieurs niveaux labyrinthiques. Il y a un jouet à ramasser par région. Le gamin dispose de tourbillons de vent pour se défendre et peut utiliser les jouets pour terminer le niveau. Mais gare aux voleurs ! Les créatures sont nombreuses et chacune a son propre tempérament.

L'AVIS DE TILT. Ce jeu reprend les ingrédients qui ont fait le succès de *Gods*. La progression de difficulté est un modèle du genre. En fait, vous utilisez des pouvoirs plus complexes et le

cheminement est tout aussi bien étudié. Malgré des aides (flèche qui indique la direction du jouet et plan des écrans voisins) le challenge reste difficile. Mais on a bien du mal à le quitter une fois entré dans ce monde loufoque.

GRAPHISME. Les monstres sont très bien travaillés et affichent souvent des mines hilares lorsqu'ils sont touchés.

ANIMATION. Elle est superbe que ce soit pour le déplacement du héros ou des monstres ou pour le scrolling multidirectionnel, rapide et fluide.

BRUITAGES. Digitalisés, ils accompagnent toutes vos actions et complètent bien l'ambiance (disquette Mindscape).

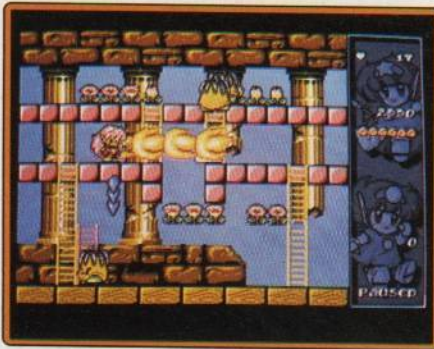
Plates-Formes

RODLAND

Amiga, Atari ST, C64

Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Intérêt sur autres machines
Atari ST : 15 C64 : 14



Tam et Rit partent sauver leur maman, enlevée par les habitants du pays féérique. Pour les aider, les anciens du village leur ont offert des bottes arc-en-ciel qui leur permettront de faire apparaître des échelles indispensables pour atteindre les quarante niveaux du jeu. Enfin, ils disposeront d'une baguette magique avec laquelle ils pourront assommer leurs adversaires en les secouant comme des pruniers. Portails de téléportations ou ballons flottants seront très utiles pour se déplacer plus vite et collecter un maximum de bonus. Tous les dix niveaux, ils devront affronter un immense gardien.

L'AVIS DE TILT. Aucun effet spécial dé-

lirant, pas de millions de couleurs ou de centaines de sprites. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle la conversion sur micro est si proche du jeu original de Jaleco. *Rodland* est un super jeu tout mignon et plein d'entrain où deux joueurs pourront s'entraider pour retrouver leur mère !

GRAPHISME. Dans le style japonais, les personnages sont adorables. Même les pires monstres ont l'air gentil.

ANIMATION. Une fluidité sans anicroche à toute épreuve, malgré tous les sprites présents à l'écran.

BRUITAGE. Une musique entraînante et bien dans le ton du jeu (disquette STORM).

WARDNER

Megadrive

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D



Votre petite amie a été enlevée par un méchant sorcier et pour la libérer, vous allez traverser une succession de mondes éprouvants. Vous disposez de boules de feu pour détruire vos ennemis et du saut pour franchir les obstacles. Ramassez au passage les bonus. L'or est tout à fait recommandé. Pour vous récompenser de vos efforts, un marchand propose différentes armes et aides complémentaires que vous pourrez acquérir en fonction des fonds disponibles.

L'AVIS DE CONSOLES+. Ce soft cache bien son jeu. Il s'agit en effet d'un shoot-them-up/plates-formes extrêmement varié et accrocheur. La joua-

bilité est exemplaire et *Wardner* sait retenir le joueur par la qualité et la variété des embûches et les nombreuses surprises qui émaillent les niveaux. On a envie d'aller toujours plus loin, ce qui est le propre des bons jeux.

GRAPHISME. Il est assez laid (en dehors de quelques exceptions) et les décors sont peu variés à l'intérieur d'un même niveau.

ANIMATION. Elle est un peu meilleure avec, en particulier, un scrolling différentiel dans certains niveaux.

BRUITAGES. La bande sonore offre une musique correcte mais les bruitages d'action sont très restreints (Cartouche Visco).

CAPTAIN PLANET

Amiga

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Vous incarnez un ami de Captain Planet, le héros du dessin animé américain. Il lutte contre les nuisances écologiques, qui risquent de dégrader la Terre. Le jeu se compose de cinq mondes : de la libération des phoques et dauphins, en passant par l'élimination des déchets radioactifs et la réparation de la couche d'ozone. Une fois les ennemis détruits, leur âme vous accompagne tout au long du trajet apportant une énergie supplémentaire.

L'AVIS DE TILT. Ce shoot-them-up/plates-formes est d'une grande originalité. Son thème écologique change des sempiternelles missions guerrières. La jouabilité ne souffre d'aucun

défaut et le dosage des difficultés est parfait à tous niveaux. L'esprit est autant mis à contribution que le poignet. Les niveaux variés, les armes aux effets divers, les bonus cachés offrent une grande richesse.

GRAPHISME. Certains univers sont plus réussis que d'autres. En revanche, ils sont très variés. Dans l'ensemble, c'est du bon travail.

ANIMATION. Le scrolling est rapide et la fluidité parfaite. L'animation du personnage est bien décomposée.

BRUITAGES. La bande sonore offre une excellente musique, mais se montre un peu pauvre quant aux bruitages d'action (disquette Mindscape).

NEBULUS 2

Amiga

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Pogo est une curieuse créature sans bras qu'il faut diriger à travers des tours infernales. Elles sont de deux types : pour les premières il faut monter jusqu'à atteindre le mécanisme de destruction, tandis que les secondes sont à descendre pour réparer les plaques endommagées. La plupart des monstres (mains gluantes, dragon moisissure verte...) doivent être évités en passant au bon moment. Pour changer de niveau, Pogo utilise des ascenseurs, tremplins, téléporteurs.

L'AVIS DE TILT. Encore plus génial que le précédent volet (qui fut pourtant Tilt d'or) grâce à l'introduction d'éléments stratégiques, *Nebulus II* ne pêche que

par sa trop grande difficulté. De plus, le système de sauvegarde n'est actif qu'après avoir fini la quatrième tour ! Ce jeu comblera les amateurs de casse-tête et d'action, à condition qu'ils soient déjà bons joueurs.

GRAPHISME. Il est de bonne qualité. Les reflets dans l'eau, les tours « lisibles » et la taille des sprites sont bien rendus.

ANIMATION. Elle est excellente en particulier lors de la rotation de la tour.

BRUITAGES. La bande sonore combine des bruitages d'ambiance (sifflement du vent par exemple) à quelques bruitages d'action (disquette 21st Century Entertainment).

FIRST SAMOURAI

Amiga

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Un jeune samouraï, Chui-phi, doit venger son maître d'arme abattu par le Roi Démon. Mais les choses se compliquent à l'arrivée d'un puissant magicien. Celui-ci affronte la Bête et l'oblige à fuir dans le futur. Chui-phi se lance alors à sa poursuite à travers sept immenses niveaux d'un Japon futuriste. Il affronte ses ennemis à l'aide de ses poings, de son sabre ou d'armes de jet. Il peut également faire appel au magicien.

L'AVIS DE TILT. Il fallait bien un successeur au *Dernier ninja*. C'est chose faite. Si le jeu paraît classique sur le papier, on est agréablement surpris en y jouant. Les situations sont variées et les casse-têtes bien pensés. C'est un

excellent soft qui rassemble les meilleurs ingrédients des jeux d'action : combat, exploration, aventure.

GRAPHISME. C'est vraiment beau ! Une superbe utilisation de la palette que ce soit pour les décors ou pour les sprites.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel (et parallaxe) accompagne parfaitement l'évolution du héros. Les personnages sont nombreux et bougent très bien.

BRUITAGES. Une excellente bande-son, surtout remarquable par l'adéquation entre les bruitages et l'action. Et l'humour n'est pas oublié non plus... (Disquette Mirrorsoft).

Plates-Formes

NAVY SEALS

Atari ST, GX 4000



Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C
Intérêt sur autres machines
GX 4000 : 16

CASTLEVANIA

Amiga, NES



Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C
Intérêt sur autre machine
NES : 16

RICK DANGEROUS II

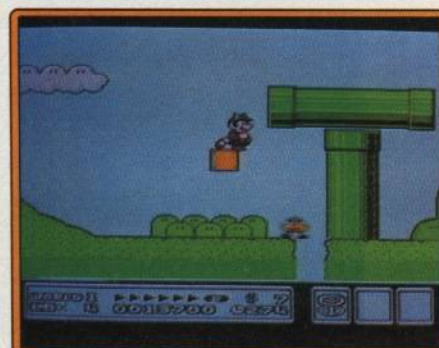
Amiga, Atari ST



Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C
Intérêt sur autre machine
Atari ST : 16

SUPER MARIO BROS 3

Nintendo NES



Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

GHOST BATTLE

Amiga



Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Votre mission consiste à pénétrer dans un complexe bien gardé pour venir en aide à un équipage allié et faire sauter un stock de missiles. Les ennemis vous guettent pratiquement à chaque tournant. Les armes bonus sont souvent tout aussi spectaculaires (le lance-flammes par exemple). L'obligation de terminer chaque niveau en temps limité complique encore le challenge déjà difficile.

L'AVIS DE TILT. La version ST de cet excellent shoot-them-up/plates-formes agrémenté de stratégie n'a rien à envier à son homologue sur GX 4000. Vous devez faire preuve d'un bon sens tactique, d'une grande précision et de

rapidité pour progresser. *Navy Seals* est indispensable à tous les amateurs d'action « intelligente ».

GRAPHISME. Les décors sont d'une grande richesse et très variés. De plus, la plupart des éléments de ce décor servent directement à l'action, pour changer d'étage ou se protéger des tirs.

ANIMATION. L'animation est d'une variété rare, si elle n'est pas aussi parfaite que celle de *Prince of Persia*, il n'est pas sûr qu'elle ne soit pas plus variée, ce qui n'est pas un moindre compliment.

BRUITAGES. La bande sonore est plus classique mais reste d'un bon niveau (disquette Ocean).

Armé d'un simple fouet, vous vous enfoncez à l'intérieur d'un sombre château peuplé d'une multitude de créatures cauchemardesques. Candélabres, bougies et autres braseros révèlent des bonus fort utiles : fouet plus long, argent, armes supplémentaires, gel de monstre... Votre homme peut courir, sauter au-dessus de précipices, s'accroupir. De nombreuses caches secrètes sont à découvrir.

L'AVIS DE TILT. Adapté d'un jeu vieux de plus de deux ans, *Castlevania* n'a pas pris une ride. Cette chasse aux vampires combinée avec celle des bonus, engendre un jeu de plates-formes à surprises. L'option de sauvegarde

disponible à tout moment et la judicieuse progression de la difficulté sont des « plus » dans ce type de jeu qu'il est très difficile de terminer d'une traite. La réalisation, sans pousser l'Amiga dans ses derniers retranchements demeure agréable.

GRAPHISME. Si le graphisme du héros aurait pu être travaillé davantage, il n'en reste pas moins que la variété des décors est appréciable.

ANIMATION. Elle est correcte, sans plus.

BRUITAGES. La bande sonore est un bon mélange entre musique d'ambiance et bruitages d'action (disquette Konami).

La terre est envahie d'extra-terrestres. Seul, le fils spirituel d'Indiana Jones, Rick Dangerous, peut sauver le monde. De plates-formes en passe-relles, il s'élance contre les ennemis. Un canon laser et des détonateurs électroniques sont vos compagnons de route. Mais le nombre de munitions est compté. Des pièges particulièrement tordus attendent le héros à tout moment. Habileté et réflexion sont à la base du succès de cette mission.

L'AVIS DE TILT. On ne peut pas vraiment parler d'originalité par rapport au premier *Rick Dangerous*. Toutefois, ce deuxième épisode est bien construit et demeure passionnant. La principale

innovation repose sur la possibilité de commencer par le niveau de son choix. Cela est vraiment appréciable car il est particulièrement frustrant de tout reprendre 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.

GRAPHISME. L'action se développe sur des décors style bande dessinée extrêmement soignés.

ANIMATION. Souple et rapide, l'animation des sprites est de bonne facture.

BRUITAGES. Musique sympa et bruitages efficaces (disquette Microstyle).

Mario le plombier est de retour ! Rien de neuf dans le désormais fameux monde des Mushrooms. Mario est reparti pour un périple éprouvant où monstres et êtres merveilleux se cachent dans tous les recoins du décor. Les programmeurs s'en sont donné à cœur-joie : aucune cartouche Mario n'a jusqu'à présent contenu autant de secrets et de niveaux-mystères ! On raconte même que des salles bien dissimulées reprennent certains écrans de *Mario 1* ou *2* ! Ajoutez à cela de petits casse-tête, des jeux inattendus, à affronter à deux simultanément.

L'AVIS DE CONSOLES +. Encore un triomphe ! *Mario 3* surpasse *Mario 2* et

deviendra à coup sûr un hit mondial. Amusant, subtil, intelligent.

GRAPHISME. Pour de la console 8 bits, c'est très beau ! Et il y a le plaisir de retrouver l'univers géométrique et quand même enchanteur des Mushrooms Lands...

ANIMATION. Les sprites sont bien différenciés, variés, et leurs mouvements sont souples et parfois originaux. Mario, quant à lui, bouge bien, mais c'est devenu une habitude.

BRUITAGES. Grâce à une puce sonore spécialement intégrée à la cartouche, les bruitages et la musique sont supérieurs à ce qu'on entend généralement sur NES (cartouche Nintendo).

Pour délivrer votre fiancée, vous allez pénétrer dans le monde mystérieux et sauvage du vampire. Au début, vous ne pouvez que lancer des pierres. Face aux zombies, aux plantes cracheuses de feu, aux monstres gardiens et autres horreurs, vous n'irez pas loin si vous ne parvenez pas à récupérer des bonus. Certains passages requièrent une grande habileté dans l'art du saut de précision.

L'AVIS DE TILT. La combinaison shoot-them-up/plates-formes/aventure de ce logiciel, associée à une grande variété de situations, en font un jeu prenant. La jouabilité est excellente avec une bonne progression de la difficulté au fil

des niveaux et un bon maniement de votre héros.

GRAPHISME. Les décors sont variés et le plus souvent superbes. Les créatures classiques sont bien faites et les monstres gardiens impressionnants.

ANIMATION. Elle n'est pas en reste avec un scrolling fluide, des animations complémentaires et des mouvements variés pour les personnages. Cependant on note un certain ralentissement lorsqu'il y a beaucoup de sprites. Sans surprise.

BRUITAGES. Une bonne musique d'accompagnement mais des bruitages d'action trop réduits (disquette Thalion).

Difficile de définir précisément ce qu'est un jeu d'action. Mélange de genres différents, les jeux d'action sont en fait un fourre-tout. Si les consoles se taillent naturellement la part du lion en ce domaine, les micros font un retour en fanfare avec le formidable, l'exceptionnel **Wing Commander II** ! Et c'est sur PC, une machine dont on disait qu'elle ne pouvait convenir à ce type de jeu. Ce qui prouve que cet ordinateur a tout de même son mot à dire, même dans un genre inhabituel, mais à condition d'accumuler la puissance...

S'il y a une rubrique pour laquelle il est difficile de faire un classement, c'est bien celle-ci. Par définition, tous les jeux sur micro sont des jeux d'action. Ceux présentés ci-dessous ont la particularité de mélanger plusieurs genres et, ce qui ne gâche rien, avec une grande réussite. Un doigt de beat-them-all, un soupçon de shoot-them-up, quel-

ques pincées de simulation, un saupoudrage de plates-formes, le tout enveloppé d'aventures, et vous obtenez des jeux d'action très prenants. J'en veux pour exemple, l'un des titres phares qui a marqué l'année 1991 : **Wing Commander II**. Il est intéressant de remarquer que les consoles ne sont pas (ou plus ?) les seules à offrir les meilleures

jeux d'action. Avec **Wing Commander II**, l'incontournable, le PC s'est taillé la part du lion. Ce qui est déjà un exploit lorsque l'on sait que cette machine s'est rendue célèbre pour ses jeux de rôle/aventure. Les autres softs sont loin derrière. Même si **Disc** offre un scénario original, si **Pilotwings** est un mélange des genres encore jamais vu, **Pang**, dé-

jà primé l'année dernière pour la meilleure conversion arcade, ou même l'amusant **Revenge of the Gator**, un flipper sur **Game Boy**, ils n'ont pas l'excellente réalisation (graphismes, animations) et la superbe jouabilité du jeu précédemment cité. Alors s'il doit n'y en avoir qu'un, **Wing Commander II** est tout trouvé.
Laurent Defrance

PILOTWINGS

Super Famicom

Intérêt	19
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	E



Vous rêviez de savoir piloter, l'occasion vous en est donnée. Cette cartouche vous propose de piloter non pas un, mais toute une série d'appareils capables d'évoluer dans le ciel. Cela va des engins non motorisés comme le deltaplane ou le parachute, jusqu'à des machines beaucoup plus rapides comme un biplane ou un hélicoptère en passant par des inventions casse-cou comme le jet-pack, sorte de fusée qui s'accroche dans votre dos.

L'AVIS DE CONSOLES +. Les simulations sont variées et surtout très réalistes. Sans aller jusqu'à espérer passer son permis hélicoptère après quelques heures passées sur **Pilotwings**, les prin-

cipaux éléments sont présents surtout en ce qui concerne le parachutisme. Mais le plus frappant vient de la qualité de réalisation, qui tire parfaitement profit des effets spéciaux de la **Super Famicom**.

GRAPHISME. Les décors sont très sombres mais ce n'est pas important dans ce type de jeu.

ANIMATION. Elle a révélé la capacité de la **Super Famicom** à opérer une rotation rapide d'une image de fond, permettant de voir le terrain d'atterrissage tourner autour du pilote, un test infail- lible pour une simulation.

BRUITAGES. Ils accompagnent agréa- blement les simulations.

WING COMMANDER II

PC 386 VGA

Intérêt	19
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
(386 33 Mhz et +)	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D



Vous avez été rétrogradé et relégué dans une station spatiale éloignée. Aux commandes des différents vaisseaux qui vous sont proposés, vous devrez accomplir de nombreuses missions, pour enfin pouvoir détruire le vaisseau mère des Kilrathi !

L'AVIS DE TILT. Attention, ce jeu nécessite une configuration musclée (un 386 cadencé à 33 Mhz et disposant de 2 ou 3 Mo de mémoire est la configuration parfaite). Mais pour peu que vous soyez ainsi équipé, **Wing Commander II** devient l'un des jeux les plus beaux et les plus prenants qui soit ! Les missions, qui constituent la majeure partie du jeu, sont variées et juste assez diffi-

ciles. Les séquences intermédiaires sont absolument magnifiques. Génial ! **GRAPHISME.** Superbes, les phases intermédiaires, toutes en jeux d'ombres, valent le coup d'oeil !

ANIMATION. Avec un PC suffisamment puissant, vous avez l'impression d'assister à un dessin animé, presque à un film !

BRUITAGES. L'animation sonore vous accompagne pendant tout le jeu, et avec une carte sonore, vous en prenez « plein les oreilles ». De plus, pour peu que vous disposiez d'une Sound Blaster, vous avez droit aux voix digitalisées des différents protagonistes de l'histoire ! (Disquettes Origin.)

PANG

Atari ST, Amiga

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



A l'aide de plusieurs armes vous devez tirer sur différents ballons. Chaque ballon touché se divise en deux. L'action se répète jusqu'à la disparition finale des ballons dont le contact est mortel. Dans chaque tableau, il faut ramasser des bonus et des armes ainsi que des icônes aux effets surprenants. Veillez à bien choisir les armes supplémentaires, car chacune est adaptée à une situation donnée. Utilisée au mauvais moment, elle aurait un effet négatif.

L'AVIS DE TILT. Tilt d'or de la meilleure conversion d'arcade sur **Amiga**, **Pang** n'a rien perdu de son intérêt sur **Atari**. Le principe de jeu est des plus simples et la jouabilité parfaite. A la

différence de nombreux jeux de tir, la stratégie tient une place importante : inutile de tirer sur tout ce qui bouge sans réfléchir. Vous seriez irrémédiablement encerclé par les ballons de petite taille. Ce programme est bien quand on joue seul, mais il est encore plus ludique à deux.

GRAPHISME. Les graphismes sont identiques à ceux du jeu d'arcade. C'est une bonne référence !

ANIMATION. Souple et rapide, elle renforce à merveille le côté ludique du jeu.

BRUITAGES. Des effets sonores, sans grande originalité, ponctuent l'action (disquette Ocean).

REVENGE OF THE GATOR

Game Boy



Revenge of the Gator est un flipper qui comporte cinq écrans principaux. On passe de l'un à l'autre en détruisant certaines cibles ou en envoyant la boule à un endroit précis. Selon le même principe, vous avez accès à trois écrans de bonus. C'est un alligator qui sert de mascotte tout au long du jeu. On contrôle la boule à l'aide du joystick et du bouton A. Certaines circonstances déclenchent l'apparition du crocodile sur les côtés de l'écran, souvent pour vous tirer d'un pas difficile.

L'AVIS DE CONSOLES+. *Revenge of the Gator* est un très bon jeu de flipper, original. Il est si prenant que je me suis surpris à secouer la console pour in-

fluencer le mouvement de la boule, comme sur un flipper de café. Jouer à deux est encore plus passionnant : l'écran est alors partagé en deux et chaque joueur dispose d'une paire de flippers. L'objectif est d'atteindre les cibles disposées sur le terrain de l'adversaire. De toute façon, seul ou à deux c'est un jeu passionnant.

GRAPHISME. Le graphisme est soigné et parfaitement lisible. Il y a beaucoup de variété dans les décors.

ANIMATION. Pas de problème ! La boule réagit à vos moindres « secousses ».

BRUITAGES. Musique et effets sonores rendent assez bien l'ambiance (cartouche Nintendo).

DISC

Atari ST,

PC tous écrans, Amiga



Simple comme son nom, le concept de ce jeu est le suivant : deux combattants s'affrontent à coup de disques. Ils se lancent ces armes redoutables soit pour détruire les dalles sur lesquelles évolue leur adversaire, soit pour frapper directement ce dernier et lui fait perdre de l'énergie. Il faut jongler avec les jets de disques, les coups de bouclier, les sauts de dalle en dalle, les tirs liftés et les dalles surprises.

L'AVIS DE TILT. Une partie de « tennis » très violente, simple en apparence, mais qui bien sûr est étayée par de nombreux bonus et stratégies spéciales. *Disc* profite d'une rapidité de jeu fabuleuse. Contre un humain ou

contre l'ordinateur, ce programme convient parfaitement à ceux qui possèdent les meilleurs réflexes.

GRAPHISME. Rien à redire au décor. Un paysage qui ne varie pas durant tous les matchs, mais qui offre une vision très claire de l'action.

ANIMATION. Une grande souplesse de l'animation et un réalisme superbe de tous les mouvements : le héros dérape, agite frénétiquement les bras quand il manque de tomber dans le vide...

BRUITAGES. Si l'ouverture du match donne lieu à une musique de bonne qualité, on appréciera aussi les bruitages qui ponctuent chaque action (disquette Loricel).

ENCHANTED LAND

Amiga, Atari ST



Kurgan le sorcier le plus valeureux de son monde se lance à l'assaut des forces du mal pour retrouver les fragments de l'âme de la sagesse, détruite par le sinistre Plogthor. Dès lors, une partie cent pour cent d'action s'engage dans les multiples tableaux du jeu. Kurgan, assailli par des créatures aussi charmantes que mortelles, court, saute, grimpe et collecte bonus et armes nouvelles.

L'AVIS DE TILT. Ce jeu d'action combine à merveille beat-them-all et plates-formes le tout enveloppé d'un zeste de stratégie pour la gestion des armes. Ajoutez à cela une maniabilité exemplaire, que ce soit pour la variété

des possibilités de déplacement ou pour la manipulation de la manette et la grande richesse de bonus cachés à la manière de Mario. Un excellent programme... qui vous enchantera.

GRAPHISME. Il est de toute beauté, faisant un large usage des dégradés.

ANIMATION. Le héros se déplace avec une grande facilité et de manière fluide. Le tout complété est d'un bon scrolling différentiel.

BRUITAGES. La bande sonore allie parfaitement des musiques de qualité collant à l'action et des bruitages variés bien qu'ils soient légèrement un ton au-dessous par rapport à la musique (disquette Thalio).

CASTLE OF ILLUSION

Megadrive



Mizrabel, la sorcière, jalouse de la beauté de Minnie, vient de l'enlever. Mickey part à son secours. En arrivant devant le château des Illusions, repaire de la sorcière, il apprend qu'il devra récupérer les sept gemmes de l'arc-en-ciel pour pouvoir vaincre Mizrabel.

L'AVIS DE CONSOLE+. Sega a réalisé une petite merveille avec ce titre : jouabilité excellente, difficulté progressive, bonus à découvrir, mondes magiques à explorer... En outre, on éprouve un grand plaisir à retrouver l'un des héros des studios Walt Disney. Un des meilleurs jeux de plates-formes disponible sur Megadrive.

GRAPHISME. Chaque niveau regorge

de couleurs. Les arrière-plans sont splendides. Les sprites sont d'une taille appréciable, notamment les gardiens des gemmes. Enfin, les décors de chaque niveau apportent leur touche d'originalité (forêt aux redoutables toiles d'araignées, château aux jouets, etc.).

ANIMATION. Le scrolling parallaxe sur plusieurs plans est d'excellente qualité. Les sprites sont animés de façon très détaillée, en particulier Mickey qui dispose d'une grande variété de mouvements : il marche, saute, grimpe aux arbres, etc.

BRUITAGES. Des mélodies variées accompagnent Mickey dans sa quête (cartouche Sega).

OOOPS UP

Amiga



Vous tirez sur des ballons, ils se séparent alors en deux. Ces nouveaux ballons doivent être de nouveau « abattus » pour qu'ils disparaissent définitivement. Certains ballons laissent échapper divers équipements. À vous de les récupérer. D'étranges animaux traversent l'écran. Si par malheur vous les touchez vous ne pourrez plus tirer pendant quelques instants. *Ooops Up* peut se jouer seul ou à deux.

L'AVIS DE TILT. Ne soyez pas surpris si le principe de ce jeu vous rappelle quelque chose : *Ooops Up* est une copie (presque) conforme du célèbre jeu de tir, *Pang* ! Le programme est très amusant, mais ce n'est pas suffisant.

Pourquoi choisir une copie alors que l'on peut s'offrir l'original ?

GRAPHISME. *Ooops Up* offre des sprites correctement dessinés. Cependant les décors de ce programme sont un peu ternes.

ANIMATION. L'animation est fluide mais ce genre de programme ne peut tout de même pas susciter de grandes performances techniques dans ce domaine.

BRUITAGES. L'action s'accompagne, tout au long, d'un rap endiablé et on entend des effets sonores intéressants quand les boules se divisent en deux et quand elles rebondissent (Demonware).

Sans action, une aventure n'est qu'une belle histoire qu'on se raconte, même si des animations lui donnent un peu d'agrément. Le mouvement qu'y ajoute l'action mène à une complexité qui ne peut que réjouir les amateurs de jeux de l'esprit. L'année écoulée est, en ce sens, une bonne année. Les jeux d'aventure pure disparaissent au profit de jeux plus compliqués, dont le modèle accompli est représenté par l'extraordinaire Prince of Persia. En ce domaine, les consoles, légèrement en retrait par rapport aux micros, rattrapent peu à peu leur retard grâce à des reprises comme Shadow of the Beast.

C'est l'année faste pour tous les jeux d'aventure/action ! On ne sait où donner de la tête, tous les titres sont vraiment excellents. *Prince of Persia* sort un peu du lot grâce à son extraordinaire jouabilité et l'ambiance des *Mille et une nuits* qui s'en dégage. Nul doute que les possesseurs de micro tomberont sous le charme. La

combinaison beat-them-all, plates-formes et aventures fonctionne à merveille dans *Shadow of the Beast*. De plus en plus, nous avons à faire à des aventures non linéaires, c'est-à-dire des histoires où plusieurs chemins mènent à la fin du jeu. Les indices et objets à trouver sont plus nombreux et les labyrinthes / puzzles

beaucoup plus riches et variés. De quoi tourner en rond pendant plusieurs mois. Et aucun joueur ne saurait se plaindre quand la durée de vie des programmes augmente ! Les consoles sont légèrement en retrait par rapport à la production abondante sur micro. *Solstice* sur NES où la variété des situations enchantera le

joueur. *Cadash* sur PC Engine ou *Neutopia II* dont le thème rappelle un peu les jeux de rôle, sont les seules qui parviennent à damer le pion à des titres comme *Another World* (fabuleux !) ou *Elf* (génial !). Alors à vos joysticks et joypads, l'aventure vous attend au coin du bois ou à l'angle du donjon...
Laurent Defrance

NEUTOPIA II

PC Engine

Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D



Incarnant un valeureux chevalier, le sort du royaume de Neutopia est entre vos mains. Parcourant les différents mondes qui le compose, vous allez devoir fouiller le terrain et les donjons pour récupérer une série d'objets magiques qui vous permettront de poursuivre votre quête. Regardez partout, *Neutopia* est plein de salles secrètes et de cavernes dissimulées...

L'AVIS DE TILT. A mi-chemin entre le jeu de rôle et le jeu d'aventure, *Neutopia II* est une splendide cartouche. Bénéficiant d'une réalisation sans faille, il vous emmènera dans un univers enchanté durant de nombreuses heures. Bien qu'étant en japonais, l'aventure

est suffisamment simple pour que l'on puisse y jouer sans connaître un mot de cette langue.

GRAPHISME. Graphiquement, *Neutopia II* est une réussite grâce à des décors traités un peu dans un style naïf et des couleurs éclatantes. Des progrès importants ont été fait depuis la version un.

ANIMATION. L'aventure est entièrement animée : vos adversaires, que vous combattez réellement, arpentent l'écran en vous attendant, des vagues moutonnent sur la mer...

BRUITAGES. Ils se résument à des mélodies simples qui savent se faire oublier (cartouche Hudson).

SOLSTICE

NES

Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D



Vous allez vous enfoncer dans le repaire du magicien à la recherche des six parties du sceptre magique. Ce jeu d'aventure/action rappelle ceux qui existaient à l'âge d'or des micros 8 bits.

L'AVIS DE CONSOLES+. Outre une réalisation de qualité, ce programme dispose d'un excellent scénario. Ici, il faut empiler différents objets, pour accéder à une sortie trop haut située pour vos pauvres capacités de saut. Ailleurs, c'est un monstre, recouvert d'une dalle en guise de couvre-chef (pour éviter un contact mortel direct) que vous utilisez comme moyen de locomotion pour franchir un espace hérissé de redou-

tables pointes. Ailleurs encore vous pouvez faire usage de quelques potions mises à votre disposition pour tuer un monstre ou bloquer une dalle mouvante. Les moyens sont variés et il existe souvent plusieurs chemins pour parvenir au but. Regrettons seulement que les programmeurs n'aient pas prévu de sauvegarde des positions.

GRAPHISME. Le relief est bien rendu par la 3D isométrique avec des décors assez variés.

ANIMATION. L'animation des différentes créatures est fluide et assez rapide.

BRUITAGES. Quelques bruitages d'action complètent la musique (cartouche Imagesoft).

SHADOW OF THE BEAST

Sega Master System

Intérêt 19
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix E



Enlevé dès votre plus jeune âge, vous avez été transformé en une sorte de monstre et dressé à tuer. Votre tâche jusqu'à présent consiste à accomplir les basses besognes de votre maître, un tyran diabolique. Pourtant un jour, le souvenir lointain de votre père tué par vos ravisseurs revient à votre mémoire. Vous vous rebellez et partez à la recherche de votre ancien maître, bien décidé à lui faire payer tout cela. Vous allez donc affronter, au début uniquement avec vos pieds et vos poings, les différents serviteurs du tyran avant de vous mesurer à lui.

L'AVIS DE CONSOLES+. Encore une fois, Technmagic a réussi à nous con-

cocter une petite merveille sur *Master System*. Cette adaptation d'un jeu sur *Amiga* propose des scrollings différentiels éblouissants pour une console huit bits. Le scénario reste le même mais la réalisation des différents pièges est un peu différente. Un travail excellent !

GRAPHISME. D'excellente qualité, il reste très fidèle à celui de la version originale.

ANIMATION. Superbe, elle met en scène des sprites d'une taille incroyable pour la *Master System*.

BRUITAGES. Les mélodies rythment agréablement l'action (cartouche Technmagic).

Action Aventures

CADASH

PC Engine



Adapté du jeu d'arcade de Taito, la qualité de cette version est étonnante. On retrouve les décors et les personnages du coin-up. L'intérêt du jeu vient de ce qu'il associe étroitement jeu d'aventure et jeu d'arcade. Ainsi vos personnages ont des points de vie et d'habileté qui croissent au fur et à mesure de leurs combats réussis. De même, chaque monstre éliminé laisse sur le sol de l'argent. Dans les différents niveaux, vous trouverez des boutiques qui vous vendront armes et potions.

L'AVIS DE CONSOLE. Passionnant, ce jeu vous occupera de longues heures avant d'arriver au bout de l'aventure.

En effet, chaque niveau présente une énigme à résoudre. Les dialogues sont en japonais mais, avec un peu de perspicacité et de logique, on s'en tire très bien. Deux joueurs peuvent accomplir la quête.

GRAPHISME. Malgré des capacités techniques largement plus limitées que celles de la version arcade, *Cadash* sur PC Engine est très proche de celle-ci. Un excellent travail.

ANIMATION. L'animation est soignée. Dommage que les sprites soient un peu petits à mon goût.

BRUITAGES. Un peu passe-partout mais rien de désagréable ! (cartouche Taito).

Intérêt... 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix E

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

Amiga, Atari ST



Dans cette histoire de vampires, vous incarnez le comte Valdemar, un fier héros qui ne craint pas d'affronter les forces des ténèbres. C'est heureux car dès les premières secondes vous rencontrez des zombies, spectres, vampires et autres loups-garous qui vous agressent dans les salles d'un manoir lugubre. De nombreux passages secrets n'attendent que votre perspicacité pour révéler leur secret, certains pouvoirs vous permettent de ramper ou de vous transformer en... zombi.

L'AVIS DE TILT. *Horror Zombies* est dédié à tous les passionnés des films d'horreur des années cinquante. Cet excellent programme présente un par-

fait dosage entre aventure et action. Ce n'est certes pas un jeu facile mais la progression se fait naturellement grâce à une très bonne jouabilité. Un mot de passe vous permet de reprendre à la fin de chaque niveau que vous venez de terminer.

GRAPHISME. Couleurs et décors, certifiés d'époque, vous plongent dans un univers d'angoisse et d'épouvante.

ANIMATION. Elle est agréable sans pour autant être exceptionnelle.

BRUITAGES. La bande sonore contribue parfaitement à l'angoisse du joueur, même si aucun bruitage d'action ne vient aggraver le tout (disquettes Millenium).

Intérêt... 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autres machines
Atari ST : 17

ZELIARD

PC tous écrans



Zeliard vous met dans la peau d'un jeune héros qui doit sauver une princesse terrorisée par un méchant. Les différents niveaux vous font passer de ville en ville, par des sous-sols et des couloirs. Ces souterrains sont infestés de monstres qui, une fois tués, vous permettent de gagner de l'expérience (pour monter de niveau) et de ramasser des gemmes qui s'échangent contre de l'argent. Dans chaque ville, vous pouvez vous équiper, changer de niveau, ou sauvegarder la partie.

L'AVIS DE TILT. On reprochait jusqu'à présent aux PC d'être limités aux jeux de rôle, d'aventure et de simulation. Avec *Zeliard* ce n'est plus vrai. Ce pro-

gramme est un petit bijou d'aventure/action dans la plus pure tradition des consoles (*Zelda*, etc.). Votre petit bonhomme réagit instantanément aux sollicitations du clavier et du joystick. La vitesse paramétrable du jeu vous autorise à y jouer aussi bien sur un PC de base que sur un 386.

GRAPHISME. Le graphisme est moyen (MCGA 64 couleurs).

ANIMATION. Pas de souci à se faire en revanche pour ce qui est de l'animation. Elle est fluide et assez rapide.

BRUITAGES. Vous avez le choix entre une petite musique de bonne facture pour un PC et/ou des bruitages (disquette Sierra).

Intérêt... 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

PRINCE OF PERSIA

Atari ST, Amiga



Au temps des Mille et une nuits, votre vie ne tient qu'à un fil : vous ne disposez que d'une heure pour libérer la princesse retenue par l'ignoble vizir Jaffar. Mais comment faire lorsque l'on se trouve au fin fond d'un sombre donjon, sans arme (au début) et entouré de pièges diaboliques (dalles branlantes, piques acérées, gardes déterminés à vous abattre...)?

L'AVIS DE TILT. Primé au Tilt d'or de l'année dernière pour son animation, ce jeu d'aventure/action est un petit bijou. Cette version Atari n'a pas grand-chose à envier à celle de l'Amiga.

GRAPHISME. La simplicité des décors ne gâche en rien le plaisir de jouer. Les

couloirs et les salles, en briques pour la plupart, rendent bien l'ambiance humide des donjons. Les scènes complémentaires qui montrent la princesse désespérée sont de bonne facture.

ANIMATION. Le point fort du jeu. Les mouvements du personnage sont criants de vérité : saut avec ou sans élan, course, marche furtive, combats à l'épée... La fluidité des actions est une totale réussite.

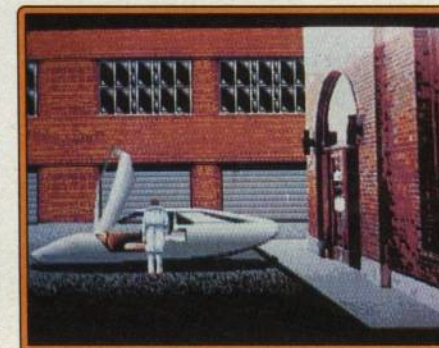
BRUITAGES. Les sons digitalisés rythment avec merveille l'action. Comme dans *Dunjon Master*, il faut prêter l'oreille au moindre bruit qui peut trahir le mécanisme d'une porte secrète (disquette Broderbund).

Intérêt... 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autre machine
Amiga : 18

MEAN STREETS

Amiga



Vous incarnez un détective privé californien. Une belle jeune femme (étonnant, non ?) vous confie l'enquête sur la mort mystérieuse de son père. Pour découvrir la vérité, vous allez voyager à travers la région à bord d'un véhicule sophistiqué du vingt et unième siècle, la « Speeder ». Les témoins que vous rencontrez ont parfois besoin d'être menacés ou soudoyés pour se souvenir de certains détails. De nombreux objets cachés vous ouvriront certaines portes... Parfois, vous ferez de mauvaises rencontres. A vous d'être le plus rapide à dégainer.

L'AVIS DE TILT. L'intrigue est fort bien construite. Interrogatoires et indices

vous permettent de progresser logiquement. C'est une bonne chose que les textes à l'écran aient été traduits en français. Vous avez le choix entre conduire votre Speeder, au cours d'une mini simulation de vol, et mettre le pilote automatique si vous préférez l'action pure. Un autre atout de ce programme.

GRAPHISME. La réalisation est soignée. On peut regretter la simplicité du graphisme dans les scènes en 3D.

ANIMATION. Les images digitalisées renforcent parfaitement l'ambiance de ce polar.

BRUITAGES. Des effets sonores sans reproches (disquettes US Gold).

Intérêt... 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Action Aventures

ELF

Amiga, Atari ST

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Atari ST : 16



Le joueur est plongé dans un atmosphère sylvestre où des êtres variés vont lui en faire voir de tous les couleurs. Grâce à vos missiles magiques, vous abattrez quelques créatures qui vous livreront énergie ou bonus divers. Certains éléments sont échangés dans les boutiques contre des boucliers, une mutation qui rend insensible aux chutes, des vies et autres énergies supplémentaires. Mais, pour aller plus loin, il faut fournir un objet au gardien de l'unique porte. Il vous sera donné si vous résolvez un certain nombre d'énigmes dont la difficulté augmente avec les niveaux.

L'AVIS DE TILT. Doté d'une réalisation sans faille, d'une multitude de créa-

tures, d'une grande variété d'objets vraiment utiles et d'un très riche scénario, *Elf* ne décevra pas les amateurs d'action « intelligente ». Elle vous gardera longtemps rivé devant votre écran, ne serait-ce que pour avoir le plaisir de franchir la porte suivante !

GRAPHISME. Le graphisme est soigné, haut en couleur et varié d'un niveau à l'autre.

ANIMATION. Elle est assez fluide mais on regrettera le passage d'écran sans scrolling.

BRUITAGES. La musique d'accompagnement, tout comme les bruitages d'action, sont bons, mais il faut choisir entre les deux (disquettes Ocean).

OBITUS

Amiga

Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Vous avez été transporté dans un monde fantastico-médiéval. Cet univers est divisé en quatre royaumes gouvernés par des rois frères. Chacun détient un élément d'une machine inconnue. Elle doit être la clé de votre retour chez vous et vous devez tout faire pour la reconstituer. Objets à ramasser, rencontres avec des humains, mini scènes d'arcade avec des gardes, combats contre des animaux, voici les différentes actions qui vous attendent.

L'AVIS DE TILT. *Obitus* est avant tout destiné à ceux qui voudraient s'initier aux jeux d'aventure sans quitter tout à fait les jeux d'action. La réalisation est inégale. Les parties labyrinthes sont

cependant trop répétitives et un peu lassantes à terme. Avec *Obitus*, les véritables aventuriers risquent de rester sur leur faim.

GRAPHISME. La phase d'arcade bénéficie d'un graphisme de qualité. Dans les châteaux et au cours des scènes d'intérieur, le graphisme est varié avec un bon rendu du relief et un effet de perspective marqué lorsque le joueur s'éloigne.

ANIMATION. Fluide avec un superbe scrolling différentiel sur plusieurs niveaux et des mouvements impressionnants pour le héros.

BRUITAGES. Rien d'exceptionnel (disquette Psygnosis).

METAL MUTANT

Amiga, PC, Atari ST

Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Intérêt sur autres machines
PC : 15 Atari ST : 15



Vous êtes un savant, inventeur d'un robot transformable, le Metal Mutant, dans lequel vous avez greffé votre cerveau. Votre but est de détruire Arod 7, qui est défendu par plusieurs niveaux de monstres et d'énigmes. Votre robot peut à volonté prendre trois formes : humanoïde, dinosaure et tank. A chacune de ces apparences correspondent un mode de déplacement et des propriétés particulières. Pour vaincre les monstres, il faut choisir le bon robot et la bonne arme.

L'AVIS DE TILT. *Metal Mutant* est un mélange très réussi de beat-them-all, de jeu de plateaux et comporte des énigmes et astuces à vous arracher les

cheveux. Ce jeu demande une réflexion rapide et une bonne coordination. L'humour est un autre point fort de ce programme (l'attaque de l'œuvre-boîte par exemple). La difficulté est merveilleusement dosée grâce à la séparation en trois niveaux de difficulté.

GRAPHISME. le graphisme de *Metal Mutant* est réussi et les couleurs créent une ambiance particulière.

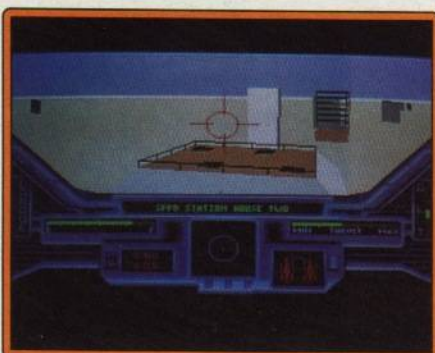
ANIMATION. Elle est rapide et fluide. Mais cela ne vaut quand même pas les jeux Psygnosis...

BRUITAGES. Les bruitages digitalisés sont variés et vraiment très bien rendus (disquette Silmarils).

KILLING CLOUD

Amiga

Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Justicier de choc, vous devez traquer des bandits, fauteurs d'une pollution meurtrière. Proche de *Galactic Empire* pour l'aspect 3D de sa mise en scène, *Killing Cloud* mêle aventure et pilotage. C'est pourtant la stratégie qui l'emporte et permet à ce titre de trouver sa place aux côtés des aventures plus classiques.

L'AVIS DE TILT. *Killing Cloud* n'est pas un simulateur de vol (pilotage très facile) mais bien un jeu d'aventure. C'est la continuité de la quête qui séduira le joueur. Il faut capturer un suspect et l'interroger pour poursuivre vos recherches... Bien réalisé, assez difficile, un challenge intéressant pour les ama-

teurs de programmes multigenre.

GRAPHISME. On ne peut pas dire que les paysages de *Killing Cloud* soient très colorés. Pourtant, lorsque l'on pilote dans le ciel pollué de la cité, les effets de relief et les passages entre les nappes successives de nuages sont du plus bel effet. Le graphisme des scènes plus stratégiques est de la même veine, peu de couleur mais quelle ambiance ! Une réussite.

ANIMATION. Rien à dire sur l'animation 3D. C'est vif, nerveux, sans à-coup.

BRUITAGES. Sans grande originalité, les bruitages sont suffisants, sans plus (disquettes Image Works).

ANOTHER WORLD

Amiga

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Eric Chahi fut l'un des créateurs du célèbre *Voyageurs du temps*. Avec *Another World*, il prouve à nouveau sa complète maîtrise de la programmation. Un hit !

L'AVIS DE TILT. *Another World* est l'une des valeurs sûres de cette fin d'année. Il ouvre un jeu très arcade, surtout du fait de la souplesse des mouvements du héros. Mais c'est aussi un soft d'aventure et d'exploration. Superbe mise en scène, scénario complexe, la mission est très difficile qui nécessite une parfaite maîtrise du joystick.

GRAPHISME. Le graphisme de cette partie, à base de polygones remplis, est impressionnant. La méthode utilisée

ici (similaire à celle de *Croisière pour un cadavre*) permet de superbes effets de zoom, scrolling, etc... On se croirait au cinéma !

ANIMATION. Là encore, c'est l'un des points forts de ce soft. Les mouvements de votre héros sont si réalistes que l'on pourrait presque oublier la souplesse d'un *Prince of Persia*.

BRUITAGES. Il manquait à la version testée pour ce guide de fin d'année quelques dernières mises au point. Espérons que les bruitages seront finalement plus nombreux que les quelques superbes digit que nous avons pu entendre lors de ce test (disquettes Delphine Software).

SUPERHEROES

FOUR MEGA-HEROES IN ONE PACK!



LAST NINJA 2



INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE



STRIDER II



JAMES BOND THE SPY WHO LOVED ME

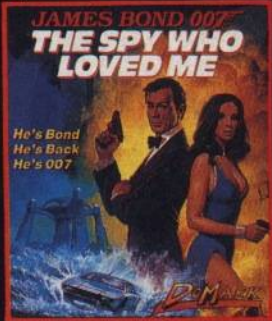
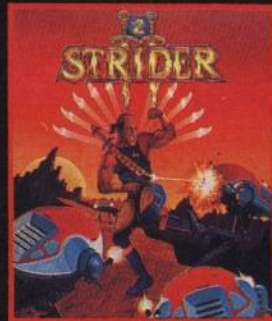
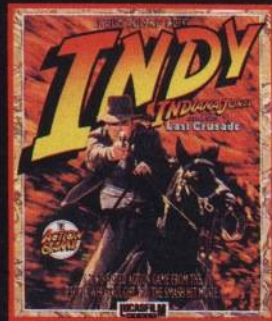


■ Vous êtes transporté dans le temps jusqu'au quartier moderne de Manhattan pour affronter, une fois de plus, votre ennemi numéro un, Shogun Kunitoki. Vous devez faire appel à toute votre intelligence, votre ruse et votre talent de Ninja pour venir à bout de cet homme malveillant.

■ Revivez les moments de triomphe et les situations périlleuses d'Indy dans ce jeu époustoufflant. Repoussez l'ennemi, évitez les dangers et recherchez des objets de valeur avant de retrouver le trésor le plus précieux du monde : le Saint Graal.

■ Strider est de retour, armé jusqu'aux dents. Sa mission est de libérer un important leader international qui a été kidnappé par des extra-terrestres. Si ses légendaires acrobaties aériennes et son habileté dans le maniement de l'épée ne suffisent pas à vous faire passer d'un niveau d'action à l'autre, essayez son terrible pistolet gyro-laser!

■ James Bond est de retour dans une course contre la montre classique pleine d'action pur sauver le monde de Karl Stromberg, le fou avide de pouvoir. Avec des fusillades un contre un style arcade, de l'action à plusieurs niveaux et des codes top secrets à déchiffrer, c'est le jeu à suspense Bond le plus rapide et le plus passionnant du jour.



DOMARK

Last Ninja 2 © System Three Software Ltd. All rights reserved. Indiana Jones and the Last Crusade TM and © Lucasfilm Ltd. (LFL). Indiana Jones, Indy and Lucasfilm Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Produced under license from U.S. Gold Ltd. Strider II © 1990 CAPCOM Co. Ltd. All rights reserved. © 1990 U.S. Gold Ltd. Produced under license from U.S. Gold Ltd. The Spy Who Loved Me © 1990 Eon Productions Ltd/Mac B. Inc. The Spy Who Loved Me © 1977 Danjaq S.A. All rights reserved. © 1977 United Artists Company. All rights reserved. Gun Logo Symbol © Danjaq, S.A. and United Artists Company. All rights reserved. Lotus and Esprit are registered trademarks of Group Lotus plc. Artwork and packaging © Domark Group Ltd. Published by Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR. Helpline Tel: +44 (0)181 780 2224 Between hours 1.30-4.30 pm (UK time).

Jeux de rôle

S'il est un domaine qui reste l'apanage privilégié des micros, c'est bien le jeu de rôle. Cela ne signifie pas que les consoles en soient exclues (avec par exemple les excellents *Shining in the Darkness* sur Megadrive et *Dungeon Master*, converti, pour l'instant en japonais, sur Super Famicom), mais les micros disposent en ce domaine d'une logithèque en pleine expansion. Les compatibles PC sont les mieux servis, mais l'Amiga n'est pas pour autant oublié.

Deux tendances se dessinent en analysant la production des jeux de rôle de cette année 1991. Face aux programmes de type *Dungeon Master* (*Eye of the Beholder*, sans oublier les nouveautés prévues, à savoir le second volet d'*Eye of the Beholder* : *Legend of Dark Moon* et *Black Crypt*, qui s'annoncent tous deux excellents), les jeux de rôle plus classiques tiennent

toujours bien la route grâce à *Might and Magic III* ou *Fate*, qui offrent une grande diversité de jeu.

Le PC a désormais acquis ses lettres de noblesse en matière de jeu de rôle, mais l'Amiga reste toujours parfaitement dans la course. L'Atari ST montre pour sa part un petit retard, les productions étant d'abord établies pour l'une ou l'autre des machines précédentes.

Quant aux consoles, leur position s'affermir dans ce domaine et cela de différentes manières. Outre la conversion de grands succès micros (*Ultima IV* sur *Sega Master System*, *Dungeon Master* sur *Super Famicom* par exemple), les créations s'améliorent avec des jeux comme *Sword of Vermillion* ou *Phantasy Star III* surtout. Mais ces logiciels manquent cepen-

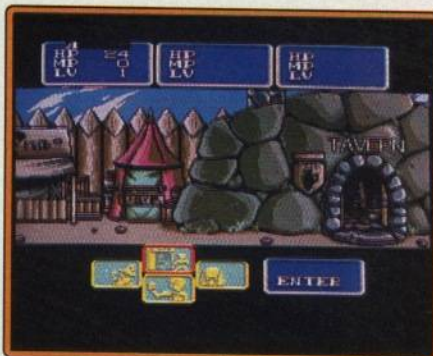
dant de punch dans les combats, point capital des jeux de rôle et restent encore loin d'un *Chaos Strikes Back*. Toutefois à l'avenir, il n'est pas sûr que cette suprématie des micros ne soit pas sérieusement menacée avec la *Super Famicom* ou les jeux Mega CD par exemple. *Wait and see*. De tout manière, le grand gagnant sera le joueur !

Jacques Harbonn

SHINING IN THE DARKNESS

Megadrive

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D



Shining in the Darkness est un jeu de rôle de style *Dungeon Master*, c'est-à-dire se déroulant principalement en intérieur, en mode pseudo 3D. Seul au début, vous pourrez vous adjoindre des compagnons dans les auberges. Dans les donjons, les monstres sont légers et ne manqueront pas de vous attaquer. Les combats se déroulent en mode tactique et sont assez bien gérés, avec choix de l'ennemi, de l'arme et utilisation de la magie. Une pile contenue dans la cartouche permet l'indispensable sauvegarde des positions.

L'AVIS DE CONSOLES. Premier jeu de rôle proche de *Dungeon Master* adapté sur console, ce programme

souffre cependant de quelques défauts. Les monstres sont un peu trop répétitifs au début et la vitalité du temps réel manque aux combats. En dépit de ces quelques défauts, le jeu demeure prenant.

GRAPHISME. Le graphisme des lieux publics est superbe, celui des couloirs plus quelconque.

ANIMATION. L'animation de *Shining in the Darkness* est très limitée, les monstres restant immobiles.

BRUITAGES. Les attaques sont ponctuées des cris des monstres. D'autre part, d'agréables musiques accompagnent vos visites dans les villages (cartouche Sega).

SHADOW SORCERER

Atari ST, PC

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Nouveau jeu de rôle dans la lignée *Dragonlance*, fidèle à *Advanced Dungeons and Dragons*, ce logiciel se singularise par sa représentation 3D isométrique complémentaire et les relations entre l'équipe et le groupe de réfugiés dont elle a la charge.

L'AVIS DE TILT. Si le scénario est vraiment original (il est loin d'être facile de convaincre les réfugiés de vous obéir et vous devrez les sauver malgré eux), le graphisme bien travaillé, les combats et la magie bien gérés, la jouabilité est entachée de quelques défauts. Ainsi, il faut repasser en mode 3D pour apercevoir les objets importants et les icônes des joueurs « dispa-

raissent » derrière les arbres en forêt, ce qui rend alors les combats inégaux. La quête n'en reste pas moins agréable et difficile.

GRAPHISME. La 3D isométrique détaillant les lieux est un « plus » réel, d'autant que les décors sont souvent superbes. Quelques scènes complémentaires égayent le jeu mais les sprites des monstres sont tout de même un peu fades.

ANIMATION. Les monstres sont animés mais les mouvements sont bien limités.

BRUITAGES. Seuls quelques bips viennent rompre le silence (disquette US Gold).

POOL OF DARKNESS

Compatible PC

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Ce jeu de rôle, fin d'une longue saga, reprend à la lettre les règles d'AD&D. Le monde où vous évoluez est immense et les monstres particulièrement redoutables : dragons de couleurs variées, beholders, etc. Heureusement, vous êtes de taille à les combattre.

L'AVIS DE TILT. Sans être aussi novateur que *Dungeon Master* ou *Eye of the Beholder*, *Pool of Darkness* est un jeu prenant et d'une très longue durée de vie. Vous commencez le jeu à haut niveau, mais ce n'est finalement pas désagréable.

GRAPHISME. Le graphisme de ce jeu est nettement meilleur que celui des épisodes précédents, l'utilisation du

VGA y étant sans doute pour beaucoup. L'intro est superbe et les nombreux monstres et dragons valent le détour. On est tout de même loin des meilleurs jeux sur PC.

ANIMATION. La représentation des sorts est très réussie et il faut voir une boule de feu tombant sur un groupe d'ennemis (c'est tout aussi joli si elle tombe sur vous, mais c'est moins amusant).

BRUITAGES. La musique d'introduction est agréable mais, pendant le jeu, vous n'aurez droit qu'à quelques bruitages bien maladroits. Une bien piètre utilisation des cartes sonores ! (Disquette SSI)

Jeux de rôle

BARD'S TALE III

PC tous écrans (EGA)

Intérêt	14
Graphisme	★ ★ ★
Animation	★ ★ ★
Bruitages	★ ★ ★ ★
Prix	C



DARK HEART OF UUKRULL

PC CGA/EGA

Intérêt	14
Graphisme	\$S ★ ★ ★
Animation	—
Bruitages	—
Prix	C



Ce troisième épisode de la saga des *Bard's Tales* est aussi de beaucoup le plus complexe. Tarjan, le dieu fou, est revenu, et la mort et la destruction se sont abattues sur Stara Brae. Pour le vaincre, vous devrez traverser les dimensions et récolter des objets magiques.

L'AVIS DE TILT. Dur. Ce jeu est très dur. De plus, l'ergonomie laisse fortement à désirer et la souris n'est d'aucune utilité (bien qu'elle soit reconnue). Les monstres infectent les donjons, et les rencontres se font presque à chaque pas. De plus, les énigmes, simples dans les épisodes précédents, deviennent ici tout simplement démoniaques, et seuls

les « pros » de ce type de jeu arriveront à progresser. Un challenge à leur niveau ! Les autres risquent d'être déçus.

GRAPHISME. Le graphisme EGA n'a rien à envier à celui de nombreux jeux en VGA. Les monstres sont nombreux et variés et les donjons très réussis.

ANIMATION. Les monstres bougent, mais c'est tout de même loin d'un *Dungeon Master*.

BRUITAGES. Les superbes musiques « pseudo trois voies » qui enchantaient le petit haut-parleur des PC avec *Bard's Tale II* ont disparu, et il vous faudra posséder une carte sonore pour apprécier l'environnement musical (disquettes Interplay).

La majorité des maisons d'édition mettent en avant le graphisme, la musique, etc... de leurs programmes. *Dark Heart of Uukrull* de Broderbund montre, si besoin était, qu'un bon jeu peut se contenter d'une présentation silencieuse et austère... De nombreuses rencontres, amicales ou agressives, vous apporteront (respectivement) de l'aide ou des combats.

L'AVIS DE TILT. Une équipe d'aventuriers doit tuer un méchant dans un donjon... De cette trame surannée, Broderbund a fait un jeu passionnant, qui souffre malheureusement de quelques défauts graves, le premier étant la complexité déroutante des énigmes, en

anglais châtié, qui rebute les joueurs moyens ou désarmés devant la langue de Shakespeare. De plus, la maniabilité du jeu (pas de souris) est médiocre, un nombre assez important de touches devant être mémorisées. Mais un simple PC XT CGA suffit (l'EGA est néanmoins recommandé), et sa durée de vie est longue, longue...

GRAPHISME. L'affichage EGA est fort bien utilisé, et le donjon et les images fixes sont superbes. Les combats sont en revanche particulièrement laids (mais très intéressants !).

ANIMATION, BRUITAGES. Quels bruitages ? Quelles animations ? (Disquettes Broderbund).

HARD NOVA

PC AT VGA

Intérêt	17
Graphisme	★ ★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★
Bruitages	★ ★ ★
Prix	C



Votre vaisseau vient d'être détruit, et seul vous et votre navigateur (un extraterrestre pâlichon) en ont réchappé. Il va falloir vous refaire ! Une seule solution, aller quêmander un petit boulot à votre patron. Trois aventures distinctes se déroulent simultanément dans *Hard Nova*.

L'AVIS DE TILT. *Hard Nova* est sans doute le seul jeu de rôle de *space opera* qui soit comparable en qualité aux jeux de rôle d'*heroic fantasy*. Le scénario complexe et la variété des situations en font un très bon jeu, qui vous tiendra de nombreuses heures en haleine. Même s'il est moins étendu que *Starflight*, il est infiniment plus passion-

nant, et les amateurs de ce type d'univers ne doivent pas le laisser passer.

GRAPHISME. Les images fixes en 256 couleurs sont somptueuses, les séquences de déplacement au sol sont correctes, sans plus. La 3D isométrique est très réussie.

ANIMATION. La perfection n'est pas de ce monde, et l'animation d'*Hard Nova* est bien pauvre. Il est vrai que pour les jeux de rôle, ce n'est pas primordial...

BRUITAGES. Une musique sympathique vient soutenir les principaux moments du jeu. Elle est malheureusement assez répétitive, mais il est impossible de la couper en cours de jeu (disquettes Electronic Arts).

PHANTASY STAR III : GENERATIONS OF DOOM

Megadrive

Intérêt	17
Graphisme	★ ★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★
Bruitages	★ ★ ★ ★
Prix	E



L'histoire de *Phantasy Star III*, qui se déroule dans un univers mi-médiéval, mi-technologique, ne couvre pas moins de trois générations ! De nombreuses trames se croisent, et de longues heures seront nécessaires pour sauver votre planète et ses voisines...

L'AVIS DE CONSOLES+. Les consoles, après avoir envahi le domaine des jeux d'arcade, s'attaquent à présent à la chasse gardée des micros, le jeu de rôle. Et elles y réussissent fort bien ! Des graphismes superbes, un scénario fouillé sans être trop complexe, une ergonomie bien pensée, tout concorde à faire de *Phantasy Star III* un très bon jeu. Les possesseurs de Megadrive qui

aiment le jeu de rôle ne doivent pas manquer ce programme !

GRAPHISME. Que ce soient les visages de vos personnages, les représentations des villes ou des donjons (en 3D isométrique) ou les différents monstres (très variés), tout est superbe. Les couleurs sont parfaitement utilisées et les effets de relief très bien rendus.

ANIMATION. Les personnages se déplacent, les monstres bougent lorsqu'ils attaquent... Pour un jeu de rôle, ce n'est pas si mal !

BRUITAGES. Une musique de circonstance accompagne le jeu, mais elle devient rapidement lassante (cartouche Sega).

SAVAGE EMPIRE

PC AT VGA

Intérêt	17
Graphisme	★ ★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★
Bruitages	★ ★ ★ ★
Prix	C



Manipuler *Moon Stones* sans précaution peut conduire à des catastrophes ! Transporté dans l'univers préhistorique de E. R. Burroughs, vous allez devoir faire preuve de talent pour pouvoir rentrer chez vous ! Dinosaures, peuplades étranges et variées, magie et armes à feu, telles seront les composantes quotidiennes de votre passage dans *Savage Empire* ! Certains personnages de rencontre vous aideront ou se joindront à vous, d'autres vous demanderont de leur rendre un service.

L'AVIS DE TILT. Comme *Martian Dreams*, ce jeu reprend la représentation d'*Ultima VI*. Et, là aussi, le scénario est construit pour vous faire ressen-

tir l'environnement étrange où vous évoluez. Les histoires, très nombreuses, sont interdépendantes, l'humour omniprésent et l'ambiance très bien rendue. Un superbe jeu de rôle, dépassant et subtil à souhait.

GRAPHISME. Les personnages de *Savage Empire* sont petits mais bien rendus, et les paysages, très variés, sont magnifiques.

ANIMATION. Elles est assez limitée, mais cela n'entache en rien la qualité de ce jeu.

BRUITAGES. Si vous ne disposez pas de carte sonore, seuls quelques petits bips parviendront à vos oreilles (disquettes Origin).

Jeux de rôle

SWORD OF VERMILION

Megadrive

Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D



Sword of Vermilion vous invite à une quête en solitaire à la recherche des huit anneaux du bien. Un vilain sorcier a envahi le royaume de votre père qui a réussi à vous cacher. Vous voilà à votre majorité, parviendrez-vous à récupérer le pouvoir ?

L'AVIS DE CONSOLES +. Ce jeu de rôle est assez inégal. Face à la beauté des graphismes (la 3D est de rigueur et les villes superbement représentées), l'ergonomie correcte dans la plupart des cas, la possibilité de sauvegarde par pile et surtout le scénario qui vous oblige à obtenir des renseignements pour progresser, certains points sont plus négatifs. Ainsi les combats type

arcade sont d'une grande platitude, la magie assez restreinte et certaines actions, comme l'achat d'équipement, obligent à une série de manipulations vite fastidieuse.

GRAPHISME. Le relief est rendu de multiples manières (vue du dessus, latérale, frontale) et certains graphismes sont superbes (villes, monstres gardiens des anneaux) mais les décors des extérieurs et des donjons paraissent un peu répétitifs.

ANIMATION. Le scrolling est parfait et l'animation des monstres très correcte.

BRUITAGES. La musique est superbe mais les bruitages d'action bien rares et peu évocateurs (cartouche Sega).

HERO QUEST

Amiga

Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Ce programme (à ne pas confondre avec le jeu d'aventure animée de Sierra) est un jeu de rôle assez particulier. Vous y incarnez un à quatre personnages que vous dirigez tour à tour dans des quêtes indépendantes et de difficulté progressive.

L'AVIS DE TILT. S'il ne peut se comparer aux plus grands du genre (monde et missions limitées), *Hero Quest* dispose cependant de quelques atouts qui le rendent intéressant. Sa difficulté progressive conviendra tout aussi bien aux débutants, qui pourront ainsi s'initier en douceur, qu'aux joueurs confirmés, qui trouveront dans les dernières missions un challenge à leur

mesure. L'ergonomie est agréable, tout comme la cartographie automatique.

GRAPHISME. La représentation 3D isométrique rend très bien le relief, les sprites des personnages et des monstres sont bien dessinés et les décors complémentaires (à la manière de *Powermonger*) excellents.

ANIMATION. L'animation est assez rudimentaire mais a au moins le mérite d'exister, ce qui est un « plus » dans un jeu de ce type.

BRUITAGES. Une bonne musique accompagne vos efforts et quelques bruitages digitalisés renforcent l'ambiance (disquette Gremlin).

WIZARDRY VI : Bane of the Cosmic Forge

Amiga

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Dernier volet de la série culte qui a contribué à la réputation des jeux de rôle sur micro au même titre qu'*Ultima*, ce programme vous invite à incarner six aventuriers qui luttent contre le mal.

L'AVIS DE TILT. Ce soft a connu de nombreuses améliorations : création de l'équipe fortement enrichie – tant par les nouveaux personnages disposant de pouvoirs spéciaux que par les multiples aptitudes complémentaires qui décuplent les possibilités de jeu – et graphisme très amélioré avec animation des monstres. Ce programme ne peut, malgré tout, soutenir la comparaison avec les meilleurs, *Captive*,

Chaos Strikes Back ou *Eye of the Beholder* par exemple. Il n'en est pas moins intéressant, grâce à quelques innovations : scénario non linéaire avec un aspect aventure bien développé et gestion subtile de l'ouverture des portes ou des coffres piégés.

GRAPHISME. De gros progrès ont été réalisés dans ce domaine mais le résultat est loin d'être exceptionnel.

ANIMATION. Le déplacement est rapide et les monstres animés mais leurs mouvements vraiment trop saccadés pour être convaincants.

BRUITAGES. Quelques bruitages digitalisés soulignent les actions et les combats (disquette Sir Tech).

ULTIMA IV

Sega Master System

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D



Grâce à ce grand classique, les Sega 8 bits peuvent enfin s'ouvrir aux bons jeux de rôle. Aventurier solitaire (au début tout au moins), vous allez libérer le royaume de Britannia.

L'AVIS DE CONSOLES +. La réalisation est, certes, moyenne (mais cette console n'est guère puissante), mais les programmeurs sont parvenus à faire tenir l'intégralité du jeu dans une cartouche de très faible capacité. Étonnant ! Toute la richesse du jeu original a été conservée, que ce soit le côté aventure bien développé, avec les rencontres capitales pour acquérir des renseignements ou compléter votre équipe, ou l'étendue du monde qui

couvre plusieurs dizaines d'écrans, sans compter les nombreux châteaux et donjons.

GRAPHISME. Le graphisme en vue aérienne, tout comme la représentation 3D des donjons, ne sont pas bien jolis, mais il ne faut pas oublier que l'original était pire !

ANIMATION. L'animation, sur cette console, se limite à un scrolling correct, bien qu'un peu saccadé et au déplacement des sprites des personnages dans les villes.

BRUITAGES. Là encore pas de grandes merveilles, mais on a au moins quelques accompagnements sonores dans les combats (cartouche Sega).

ULTIMA V

Amiga, Apple II, PC

Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Ce cinquième volet de cette série culte des jeux de rôle invite votre équipe à neutraliser les Shadowlords.

L'AVIS DE TILT. Cette conversion est une véritable honte. Les graphismes ne sont guère meilleurs que sur *Apple II*, l'animation tout aussi limitée et l'ergonomie déplorable. En revanche, la musique d'accompagnement est agréable. Heureusement, la richesse du scénario sauve le programme. En effet, le monde est gigantesque : les extérieurs couvrent des dizaines d'écrans, les villes très nombreuses et vastes et le monde souterrain est aussi développé. Le réalisme de l'aventure, avec la conservation du cycle jour-nuit

(qui a son importance dans le jeu), la gestion de la nourriture et la variété des moyens de locomotion apportent autant de « plus ». Mais ce programme paraît cependant un peu vieillot face aux nouveaux venus type *Dungeon Master*.

GRAPHISME. Difficile de faire pire sur cette machine, pourtant une des meilleures dans ce domaine.

ANIMATION. Animation est un bien grand mot pour ce déplacement haché de quelques sprites. L'Amiga vaut mieux que ce pauvre résultat.

BRUITAGES. La musique est agréable mais les bruitages d'action trop rares (disquettes Origin System).

Intérêt sur autres machines :
Apple II : 18 PC : 16

Jeux de rôle

FATE-GATES OF DAWN

Amiga

Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Proche d'*Altered Reality*, ce jeu de rôle transporte le héros dans un xx^e siècle bien différent du nôtre, où la magie est omniprésente. Seul au début, il pourra s'adjoindre différents compagnons.

L'AVIS DE TILT. Bien que classique dans son déroulement, *Fate* est bourré d'idées originales. Le cycle jour-nuit intervient dans la marche de l'aventure. L'engagement de compagnons ne peut se faire que si vous parvenez à les convaincre. Les morts peuvent être ressuscités en ville, mais pour les y conduire, il faut encore disposer d'un nombre suffisant de « porteurs ». L'éventail des options est souvent d'une très grande richesse. Ainsi, dans les

combats, on peut user de manoeuvres spéciales (distraindre l'adversaire, le voler, etc.). Devant une découverte, le choix d'options est ici digne d'un bon jeu d'aventure. Et, ce qui ne gâte rien, les graphismes et la bande sonore sont excellents.

GRAPHISME. Le graphisme 3D des extérieurs est réussi, tout comme la représentation des monstres, mais les décors des villes sont un peu monotones.

ANIMATION. Le scrolling est correct mais les monstres immobiles.

BRUITAGES. La bande son combine des bruitages d'ambiance, directement utiles au jeu et des bruitages d'action (disquette Reline).

MIGHT & MAGIC III

PC 386 minimum

Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
(carte son)
Prix D



Dans ce troisième volet, vous contrôlez une équipe de huit aventuriers qui vont visiter Terra. La création est similaire à celle du précédent volet et seuls les multiclassés auront quelques chances de survivre.

L'AVIS DE TILT. New World Computing ne s'est pas contenté de réaliser une bête suite à son épopée. Le monde est de grande taille, comprenant intérieurs et extérieurs. Les monstres sont d'une grande diversité et il est ici possible de les combattre à distance. Les possibilités de jeu sont enrichies par les aptitudes complémentaires de vos héros : nage, sens du danger, capacité d'orientation, etc. et par les multiples

énigmes qui fort heureusement ne sont pas indispensables à la poursuite de la quête. L'ergonomie est excellente, tout étant géré à la souris par le biais d'icônes.

GRAPHISMES. Les graphismes VGA 256 couleurs sont superbes avec un effet de pixélisation qui donne une certaine originalité aux images.

ANIMATION. Tout est animé, ce qui sont les monstres, l'eau qui ruisselle des fontaines, les pièges qui bougent (comme la hache style Edgar Poe qui barre certains passages).

BRUITAGE. La musique est réussie et accompagnée de nombreux bruitages d'action (disquettes New World Computing).

CRYSTALS OF ARBOREA

Amiga, Atari ST, PC

Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autres machines
Atari ST : 15 PC : 14



La lutte éternelle entre le bien et le mal est encore à l'honneur dans ce jeu de rôle mêlé de stratégie. Vous incarnez le prince Jarel qui, aidé de ses six compagnons, va partie à la recherche des cristaux d'Arborea avant que les méchants ne s'en emparent.

L'AVIS DE TILT. Ce programme est assez inégal. Ainsi les graphismes sont superbes, l'aspect stratégique intéressant (il est possible de diviser le groupe pour que chacun effectue ses actions propres), le réalisme correct (le jeu est en temps réel et le cycle jour-nuit conservé), et les combats bien gérés. En contrepartie, le scénario est sans consistance et les rencontres avec les rares

personnages non agressifs d'une grande platitude (ils sont dirigés à partir de la carte).

GRAPHISME. C'est le point fort du programme. Les paysages plein format en pseudo 3D sont générés à partir de formes élémentaires, mais offrent cependant une grande diversité et une importante finesse de détails.

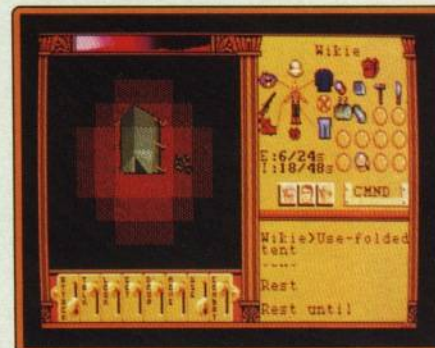
ANIMATION. Elle est quasi inexistante, se limitant au changement d'images et au déplacement de petits sprites sur l'écran de combat.

BRUITAGES. Les digitalisations d'ambiance renforcent bien l'atmosphère mais les bruitages d'action sont trop limités (disquette Silmarils).

MARTIAN DREAMS

PC 386 VGA

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Reprenant l'interface qui a fait le succès d'*Ultima VI* et de *Savage Empire*, *Martian Dreams* vous transporte au siècle dernier sur la planète Mars ! Sauvez-vous sauver les grands hommes verts et ramener sur Terre les savants de renom qui vous accompagnent ?

L'AVIS DE TILT. Les scénarios, complexes à souhait, se coupent et s'entrecroisent et l'ambiance des romans de Wells ou de Matheson est parfaitement rendue. Origin montre une fois de plus sa maîtrise technique. Mais *Martian Dreams*, déborde aussi de poésie et d'Aventure avec un grand A... Superbe !

GRAPHISME. Le décor est tout rouge

(normal !), mais les personnages et les objets sont très bien dessinés, dans un style très « début du siècle ». Les graphismes des monstres sont variés, et parfois très amusants.

ANIMATION. Les animations se limitent aux scrollings des déplacements et aux mouvements des personnages, qui ne sont pas le point fort de ce type de jeux.

BRUITAGES. Comme d'habitude chez Origin, les carte sonores sont bien utilisées. Une musique soutient l'action et les bruitages sont assez réussis. En revanche, si vous n'avez pas de carte, vous n'aurez droit qu'à quelques petits bips (disquettes Origin).

CHAOS STRIKES BACK

Amiga 1 Mo, Atari ST

Intérêt 19
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autre machine
Atari ST : 19



Suite du remarquable *Dungeon Master*, le logiciel qui a révolutionné les jeux de rôle sur micro, ce programme est réservé, compte tenu de sa difficulté, à ceux qui ont terminé avec succès la première quête.

L'AVIS DE TILT. Les amoureux de *Dungeon Master* ne seront pas déçus. On retrouve avec bonheur la beauté des graphismes, la variété (cinq d'entre eux sont nouveaux) et l'intelligence des monstres, animés de surcroît, la gestion subtile de la magie, et l'ergonomie exceptionnelle. Certes, l'aventure ne se déroule qu'en intérieur et le scénario privilégie combat, recherche de clés et désamorçage de pièges. Mais

il est bien difficile d'y rester indifférent. Le challenge est très ardu et il faut s'accrocher dès les premières secondes de jeu.

GRAPHISME. La représentation 3D des souterrains est criante de vérité et les monstres fort bien dessinés.

ANIMATION. Elle est excellente (pour un jeu de rôle tout du moins), les déplacements des divers personnages étant rapides et les monstres bien dessinés.

BRUITAGES. La moindre de vos actions donne lieu à un bruitage digitalisé et les attaques des monstres s'accompagnent de grognements et autres cris d'attaque (disquette FTL).

Jeux de rôle

MOONSTONE

Amiga



Intérêt _____ 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ C

BATTLE MASTER

PC, Atari ST, Amiga



Intérêt _____ 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ C

Intérêt sur autre machine :
Atari ST : 14 Amiga : 14

LEGEND OF FAERGHAIR

Atari ST, Amiga



Intérêt _____ 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ C

Intérêt sur autre machine :
Amiga : 18

PHANTASY STAR III

Megadrive



Intérêt _____ 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ F

BUCK ROGERS : COUNTDOWN TO DOOMSDAY

Amiga 1 Mo, PC



Intérêt _____ 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ B

Intérêt sur autre machine :
PC : 15

Bien qu'il soit basé sur un scénario de jeu de rôle et utilise les ingrédients du genre, *Moonstone* fait la part belle à l'action et vous devrez impérativement briller dans les combats d'arcade pour progresser.

L'AVIS DE TILT. Il est impossible de rester indifférent devant *Moonstone*. Les monstres font preuve d'une intelligence démoniaque dans les combats. L'humour est sans cesse présent, que ce soit dans les réactions de certains magiciens (capables de vous aider puis de vous transformer en grenouille si vous les importunez trop longtemps), dans les attaques des monstres ou même dans certaines possibilités de

jeu (un objet magique vous permet ainsi de fouiller le sac d'autres chevaliers pour compléter votre équipement !). Le scénario, bien qu'intéressant, n'est cependant pas du même niveau.

GRAPHISME. Le graphisme est de belle facture, celui des monstres en particulier.

ANIMATION. L'animation des monstres et du héros dans les combats est à couper le souffle tant elle est fluide et variée. L'aspect gore de *Moonstone* ajoute encore au réalisme de cet étonnant programme.

BRUITAGES. Les bruitages digitalisés se limitent aux combats mais ils sont d'un tel réalisme ! (disquettes Mindscape).

Tout à la fois jeu d'action, wargame, et jeu de rôle/aventure, *Battle Master* vous propose de conquérir un à un les quatre royaumes pour rétablir l'unité première.

L'AVIS DE TILT. Ce jeu de rôle un peu particulier mise beaucoup sur les rapports qui pourront s'établir entre l'équipe et les différentes espèces rencontrées. Les combats, bien que se jouant en mode Arcade, laissent une large place à la stratégie : utilisation des obstacles du terrain pour éviter les tirs ennemis tout en disposant soimême d'un champ dégagé, changement de formation pour une meilleure adéquation aux lieux ou à l'attaque,

etc. Les monstres sont variés, certains faisant preuve d'intelligence et d'autres ayant recours à la magie. L'aspect aventure (recherche d'une clé ou d'une issue enrichit d'autant ce programme).

GRAPHISME. La représentation aérienne avec effet de relief est agréable, certains lieux étant cependant mieux rendus que d'autres.

ANIMATION. L'animation des personnages est assez variée (pour un jeu de rôle tout au moins), mais le scrolling parfois un peu lent.

BRUITAGES. Les quelques bruitages n'apportent pas grand-chose au jeu (disquette PSS).

Bâti sur un principe de jeu proche de *Bard's Tale*, *Legend of Faerghail* vous invite à contrôler une équipe de six aventuriers, ultime rempart contre l'attaque des forces du mal.

L'AVIS DE TILT. Ce jeu de rôle est d'une grande richesse. L'univers dans lequel se place l'aventure est gigantesque, comprenant aussi bien des extérieurs que des intérieurs diversifiés. Les personnages sont d'une grande variété, avec des classes aux capacités peu courantes ; ainsi le forgeron révélera toute son utilité pour réparer les armes endommagées lors des combats. Le réalisme est un autre point fort : cycle-jour-nuit, gestion de la nourriture, et

dégradation progressive des armes et armures au fil des combats. Ces derniers sont bien gérés, tant au niveau du corps à corps que de la magie.

GRAPHISME. Le graphisme est un peu moins riche que dans la version Amiga, mais reste d'un excellent niveau.

ANIMATION. Les animations complémentaires agrémentant les combats renforcent l'ambiance, mais on reste loin cependant d'un *Dungeon Master*.

BRUITAGES. L'univers sonore est bien rendu grâce aux nombreuses digitalisations qui soulignent les actes importants (ouverture des portes, par exemple) ou renforcent l'atmosphère des extérieurs (disquettes Reline).

Jeux de rôle qui a fait ses preuves, la version numéro trois de *Phantasy Star* propose une aventure encore plus riche. Vous allez en effet régir la destinée de trois générations successives de héros. En effet, quand l'un vieillit et meurt, c'est son fils qui reprend le fil de la quête. L'aventure est immense : contrées à explorer, combats contre les différents monstres, personnages à interroger...

L'AVIS DE CONSOLES. Par la beauté des graphismes et l'intensité du challenge qui est proposé au joueur, cette cartouche se place sans problème parmi les meilleurs jeux de rôle disponibles sur Megadrive. C'est un pro-

gramme d'autant plus incontournable que contrairement à la plupart des jeux de ce type d'origine japonaise, il existe une version en anglais.

GRAPHISME. Splendides, ils utilisent une palette de couleurs pasteuses. Fins et détaillés, ils représentent des décors très variés, des maisons médiévales aux souterrains high tech.

ANIMATION. Les différents personnages sont animés et vous déplacez votre héros à l'aide du joystick. Il n'y a que les combats qui soient statiques, utilisant un système antédiluvien !

BRUITAGES. Des airs superbes accompagnent les différentes phases de votre quête (cartouche Sega).

Bâti autour d'un scénario de science-fiction, *Buck Rogers : Countdown to Doomsday* vous invite à présider à la destinée d'une équipe de six personnages luttant contre une puissante multinationale malfaisante qui maintient la Terre sous un joug d'acier.

L'AVIS DE TILT. Bien que classique dans son mode de déroulement, ce logiciel dispose d'une ergonomie agréable, de personnages aux caractéristiques très variées, d'options intelligentes (soin automatique des blessés) et surtout d'un scénario captivant mêlant combat (avec représentation 3D isométrique des lieux et système de jeu s'apparentant aux wargames), re-

cherche d'indices et choix stratégiques en un savant mélange. L'ensemble est convaincant à la manière de *Champions* de Krynn.

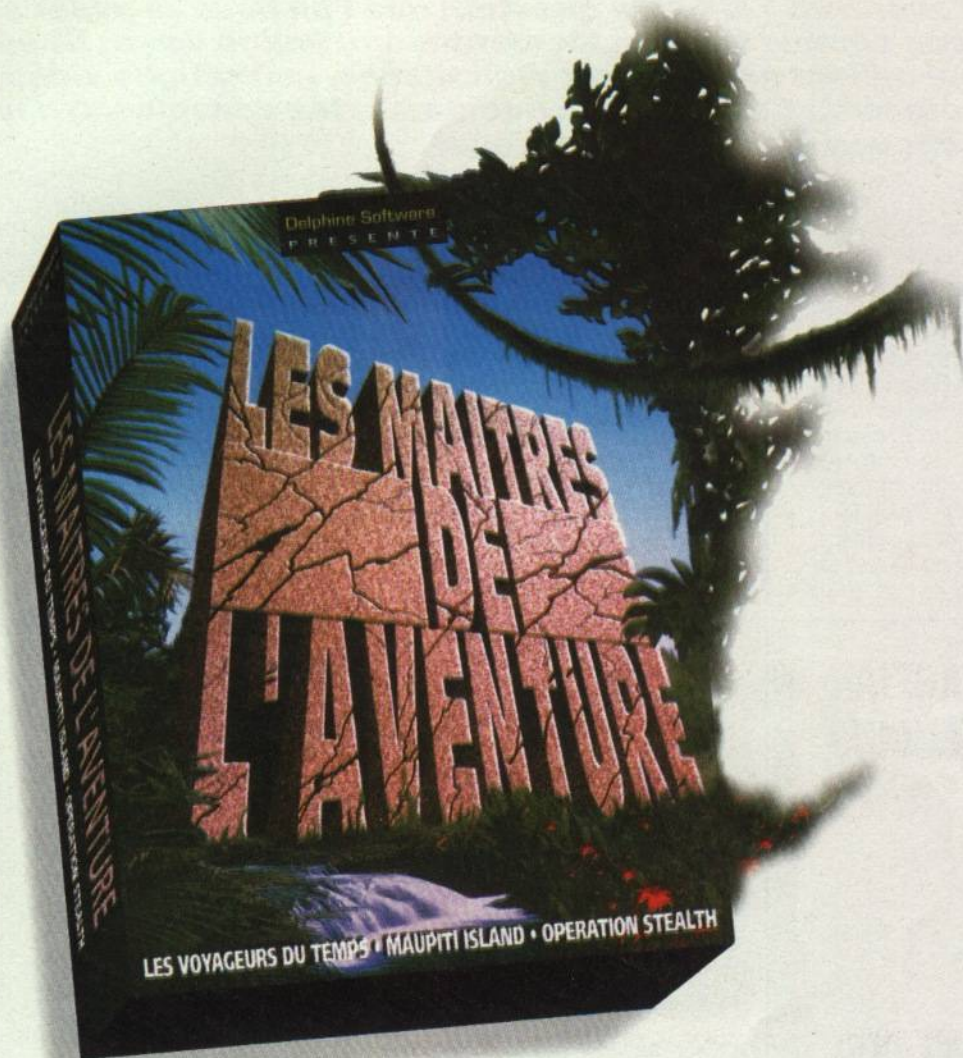
GRAPHISME. Le graphisme est assez fin et les monstres variés. Certaines scènes donnent lieu à des représentations plus détaillées qui renforcent l'ambiance.

ANIMATION. Elle se résume au déplacement des sprites des combattants dans les affrontements et aux effets des armes.

BRUITAGES. Quelques bruitages digitalisés renforcent l'ambiance chaude des combats, mais le programme reste faible à ce niveau (disquette SSI).

DÉTECTIVE, ESPION OU VOYAGEUR DU TEMPS ?

AVOUS DE JOUER !



★ LES TROIS JEUX D'AVENTURE LES PLUS PRIMÉS ★

TILT D'OR 1989
du "Meilleur jeu d'aventure"
TILT D'OR 1989
des "Meilleures musiques
et effets sonores"
4 D'OR 1990
du "Meilleur jeu français"
4 D'OR 1990
du "Meilleur jeu d'aventure"



4 D'OR 1990
du "Meilleur jeu français"
4 D'OR 1990
du "Meilleur jeu d'aventure"



TILT D'OR 1990
du "Meilleur jeu d'aventure"



Disponible sur PC, et bientôt sur AMIGA

150, Bd Haussmann 75008 Paris © 33 (1) 49 53 00 03

Le multimédia entrerait-il dans le monde, oh combien fermé, des jeux d'aventure ? C'est la question que l'on peut se poser en voyant des jeux comme Martian Memorandum, Police Quest III ou Heart of China, qui mêlent sons et voix digitalisées, animations vidéo, ergonomie soignée... Cela exclut évidemment les consoles, qui ne sont guère conçues pour ce type de jeux.

Le rêve de tous les aventuriers micro n'était-il pas, l'an dernier, de voir un jour réunis un scénario aussi riche que celui de *Maupiti* à une maniabilité semblable à celle d'*Operation Stealth* ? Un rêve devenu réalité avec *Croisière pour un Cadavre*, le Tilt d'or 91 de cette rubrique, une petite merveille ! Mais ce n'est pas tout. Avec *Countdown*, *Elvira*, *Heart of China* ou *Quest for Glory II*, nous avons droit

cette année à une moisson exceptionnelle, qui prouve que les micro ont encore des atouts suffisants pour résister longtemps encore à l'assaut des consoles. Et, parmi tous les ordinateurs de la génération, l'aventure a son chouchou, le PC. Carte son, graphismes VGA, comment ne pas craquer devant les animations de *Countdown* ou les graphismes de *Heart of China* ? Avant de vous laisser

consulter les fiches des 23 titres qui ont marqué l'aventure en 1991, je tiens à vous parler du futur. Nous n'avons pas pu inclure ici les tests de quelques titres fameux qui seront peut-être disponibles à l'heure où vous lirez ces lignes. Pour qu'aucune de ces nouveautés ne vous échappe, voilà en quelques mots ce que l'on attend de mieux pour la fin de l'année. Il y a tout d'abord *BAT 2*. J'en ai vu une

préversion, il est superbe et incorpore de nombreuses phases action. Age, pour sa part, profite d'une excellente 3D et d'un scénario plus réussi que son prédécesseur, *Galactic Empire*. *Police Quest III* profitera de la nouvelle interface Sierra. A noter enfin le superbe *Willy Beamish*, un vrai dessin animé, et le deuxième épisode d'*Elvira*, pour ceux qui n'ont pas froid aux yeux.

Olivier Hautefeuille

MARTIAN MEMORANDUM

PC VGA

Intérêt.....16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix.....C



Une vingtaine d'années sont passées depuis vos mésaventures de *Countdown*, et vous êtes devenu détective privé. Le monde a bien changé, Mars a été colonisée et la pollution à fait apparaître diverses mutations. La fille de l'homme le plus riche de la planète a été enlevée, et votre mission est de la retrouver.

L'AVIS DE TILT. Ce jeu d'aventure assez classique offre un mélange d'images digitalisées et animées et de voix elles aussi digitalisées. Le scénario n'est pas particulièrement intéressant, mais ce jeu est sans doute la plus étonnante démo qui soit sur PC (*Willy Beamish* sera sans doute encore plus fort !).

GRAPHISME. Les paysages de *Martian Memorandum* sont assez beaux, mais ce sont surtout les visages qui sont superbes : selon ce qu'ils sont en train de dire, ils prennent des expressions souvent amusantes.

ANIMATION. C'est le point fort de ce jeu. Les animations des personnages sont superbes, et collent parfaitement aux digitalisations vocales. Votre personnage, lorsqu'il est vu « en pied », se déplace avec la même fluidité que dans *Countdown*. Superbe !

BRUITAGES. Les voix digitalisées, parfaitement distinctes, sortent même du petit haut-parleur du PC. Étonnant, non ? (disquettes Access).

QUEST FOR GLORY II

PC, Amiga

Intérêt.....17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix.....C



Oriental fantastique, c'est ainsi que l'on pourrait dénommer l'ambiance de cette aventure animée signée Sierra. Cet éditeur nous offre ici une quête de longue haleine, classique dans la forme et très bien réalisée.

L'AVIS DE TILT. Outre une mise en scène de toute première qualité, cette aventure a le mérite de développer divers types de jeu. On explorera un vaste paysage en dirigeant le héros à la souris (le jeu est, en ce sens, typiquement Sierra), mais il faudra aussi mener des combats « action » et gérer l'évolution du personnage, à la manière d'un jeu de rôle. Un soft de grande classe mais qui ne séduira que les pos-

sesseurs de PC puissants (386 conseillé). Sur Amiga le disque dur est vraiment utile !

GRAPHISME. *Quest for Glory II* développe un classique paysage 3D. Mais l'aventure vous réserve aussi quelques surprises, comme la vue semi-aérienne des combats ou la carte de la ville que l'on observe souvent. Ce n'est pas aussi léché qu'un *Countdown*, mais chapeau quand même, en VGA !

ANIMATION. Les combats sont souples, le maniement du héros un peu saccadé.

BRUITAGES. Il ne sont pas très impressionnants, même avec une carte son (disquette Sierra).

WONDERLAND

PC, Amiga

Intérêt.....15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix.....C



Inspirée de l'aventure d'*Alice au pays des merveilles*, *Wonderland* renoue avec la tradition des aventures classiques. Pas d'animation, pas d'icône, tout aurait été parfait, pourtant, avec un analyseur de syntaxe plus souple...

L'AVIS DE TILT. Alors que l'aventure animée se généralise, il est plaisant de retrouver une partie classique, qui ouvre sur des paysages superbes et offre une richesse de vocabulaire impressionnante. Proche de *The Pawn* (développé par le même éditeur), *Wonderland* est réservée aux anglophones confirmés, à ceux qui préfèrent plonger dans un scénario haut de gamme plutôt que de profiter d'une ambiance

plus ludique, avec animation et icônes à la clef. Le jeu reste cependant très maniable.

GRAPHISME. La netteté des tableaux est appréciable sur PC. Le multifenêtrage permet de placer à l'écran une vue du décor, une case inventaire, une case texte, etc., le tout à la souris.

ANIMATION. Les décors de cette aventure sont le plus souvent animés. Mais ce sont les effets graphiques qui accentuent l'ambiance sans intervenir dans la résolution du jeu : pas de personnages à déplacer par exemple.

BRUITAGES. Ils sont assez sommaires, ce n'est pas le point fort de la mission (disquette Magnetic Scrolls).

CROISIERE POUR UN CADAVRE

Amiga, Atari ST

Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★
Prix C
Intérêt sur autre machine
Atari ST : 18



Niklos Karaboudjian, le milliardaire, est assassiné durant une croisière en pleine mer. Vous incarnez Raoul Dussentier, un enquêteur à la Hercule Poirot... Interrogatoires, indices, un superbe roman animé pour les amateurs de réalisme.

L'AVIS DE TILT. Un scénario aussi subtil et complexe que celui de *Maupiti*, une aventure animée qui utilise la gestion icône style BAT, la recette semble idéale. *Croisière pour un Cadavre* est l'aventure la plus aboutie de l'année. Nous attendons avec impatience la version PC de ce titre. Un très grand jeu qui s'adresse tout autant aux novices qu'aux professionnels.

GRAPHISME. L'ambiance, conséquence du réalisme graphique de cette partie, est criante de vérité. Paysages détaillés, effets d'ombre et de lumière, tout est en place pour la plus belle aventure de l'année.

ANIMATION. Le personnage est de grande taille et jamais l'animation de ses mouvements ne se fait au détriment de la précision graphique. C'est le réalisme qui l'emporte à nouveau dans ce beau logiciel.

BRUITAGES. Superbes musiques jazzy mais trop peu de bruitages dans le ton des années trente. En ce domaine, on n'est pas à *Maupiti* et cela s'entend ! (Disquettes Delphine).

LEISURE SUIT LARRY 5

PC tous écrans, carte son

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D



Ne vous affolez pas, vous n'avez pas loupé le quatrième épisode de cette célèbre saga... Et pour cause, il n'existe pas ! Dans *Leisure Suit Larry 5*, les amateurs de ce drôle de petit dragueur vont retrouver intacts l'humour et la complexité des missions précédentes.

L'AVIS DE TILT. *Larry 5* est de la même veine que les épisodes précédents. Son scénario est très bien bâti et il profite surtout de la nouvelle interface utilisateur Sierra à base d'icônes. Un très bon jeu attendu en version française pour le début 1992.

GRAPHISME. Les nouvelles productions Sierra mettent en place des dé-

cors VGA sublimes. Tous les tableaux ont été dessinés à la main, puis scannés et retravaillés à l'écran. Plus que le réalisme de la mise en scène, c'est l'aspect BD des personnages et la mise en couleur très riche des paysages qui vous séduiront ici.

ANIMATION. Les animations sont amusantes et bien réalisées. Le jeu est souple mais les accès disque de ce programme sont un peu lents, en particulier lorsque l'on joue en VGA.

BRUITAGES. Heureux qui possède ici une carte son. Les musiques sont variées et l'on profite enfin de quelques bruitages pour conforter l'ambiance du jeu (disquettes Sierra on Line).

KING QUEST V

PC tous écrans, carte son

Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D



Graham, roi de Davenport, vient d'apprendre de la bouche d'un hibou qu'un magicien a fait disparaître son royaume... Une quête haute en couleur signée de l'un des plus grands de l'aventure animée !

L'AVIS DE TILT. Dix méga-octets de données sur votre disque dur, un programme qui demande un PC puissant (386 et VGA bien sûr), cette récente production Sierra est sans doute l'une des plus belles réalisations de l'année. Comme pour *Space Quest VI*, l'interface utilisateur a été complètement repensée ici. Il est désormais possible d'agir à la souris. Finies les recherches fastidieuses de vocabulaire, la frappe

clavier... *King Quest V* laisse plus de place à l'ambiance, à la concentration. Mais si la mise en scène est alors d'excellente qualité, le scénario souffre toujours de cette linéarité qui caractérise les aventures Sierra. C'est le seul reproche que l'on puisse faire à ce programme.

GRAPHISME. Du grand art. Les paysages sont superbes, les vues multiples. Gestion des reliefs, décors très détaillés, je craque !

ANIMATION. On ne peut pas dire que le jeu soit très rapide. Cela reste souple cependant.

BRUITAGES. De qualité si l'on use d'une carte son (disquette Sierra).

THE LORD OF THE RING, VOL.1

PC tous écrans, carte son

Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D



Sauron étend sa puissance. S'il recouvre l'Anneau unique, c'en est fait de la Contrée et de la terre du Milieu... Entre vos mains, Bilbon sera le héros de cette fabuleuse quête inspirée de l'oeuvre de Tolkien.

L'AVIS DE TILT. Cette quête n'est pas, à proprement parler, un jeu de rôle. C'est l'aspect « aventure animée » qui l'emporte en effet. Vous dirigez votre équipe, écoutez les conversations, dialoguez avec les personnages de renfort, le tout selon un scénario qui colle très fidèlement au roman, *Le Seigneur des Anneaux*. La vue aérienne du terrain de jeu et l'emploi de la souris assurent une grande maniabilité à la

partie. Ce premier volet est, par exemple, bien supérieur à *Robin Hood*, une mission qui usait d'une mise en scène similaire mais comptait trop de défauts de gestion. Pour les amateurs de Tolkien, c'est un indispensable. Pour les autres, un bon jeu d'aventure.

GRAPHISME. Partagés entre la vue du paysage et une large fenêtre où se coïtoient icônes et gros plans, les graphismes sont de bonne qualité.

ANIMATION. L'ensemble est correct, mais ce n'est pas l'un des points forts du programme.

BRUITAGES. Que de la musique, mais de la bonne ! (disquette Electronic Arts).

COVERT ACTION

Amiga

Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Il s'agit là d'une aventure originale puisqu'elle vous propose d'entrer dans la peau d'un agent secret qui doit démanteler divers groupements terroristes.

L'AVIS DE TILT. C'est la richesse de cette mission et son réalisme qui nous pousse à inscrire *Covert Action* dans ce challenge aventure. Le joueur prendra plaisir à manier un grand nombre de phases de jeu distinctes. Lorsqu'il explore un bâtiment, c'est l'aventure / action qui l'emporte. Il faudra se cacher, fouiller les meubles, poursuivre les suspects ou les combattre. Plus loin, il devra décrypter des messages (réflexion) ou gérer tous les services de

police mis à sa disposition (stratégie). *Covert Action* est un logiciel de longue haleine. Il faut prendre des notes, réfléchir, décider... Il est de plus indispensable de parler l'anglais !

GRAPHISME. C'est plus l'originalité que la qualité des graphismes qui vous séduira dans ce programme. Pour chaque phase de jeu, la mise en scène est différente. Vue aérienne style *Gauntlet*, examen de dossier, désamorçage d'une alarme, le dessin est toujours clair et précis.

ANIMATION ET BRUITAGES. Rien d'époustouflant. Pourtant, vu qu'il s'agit plus d'un jeu stratégique, l'essentiel de la partie (disquettes Microprose).

BAT

PC, Atari ST,
Amstrad CPC



Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autres machines
Atari ST : 16 Amstrad CPC : 14

Dans les rues de Terrapolis, votre héros part à la recherche du sinistre Vrangor. Il devra combattre, collecter des indices...

L'AVIS DE TILT. La version Atari ST de BAT avait très fortement impressionné les amateurs d'aventure/icônes. Cette nouvelle adaptation PC use au mieux des capacités de la machine. La richesse de cette mission oblige à une stratégie très précise. Il faut collecter des renseignements tout au long du jeu et respecter un timing précis pour rencontrer les « indices » au bon moment. Vous utiliserez des armes multiples, ainsi qu'un bras robot programmable pour traduire les dialectes, avertir d'un

danger. BAT est l'une des aventures les plus originales de l'année.

GRAPHISME. BAT développe un multifenêtrage judicieux. Vue du décor, gros plan, bulle de dialogue, la vitalité de ses graphismes est l'un de ses meilleurs atouts. Superbe en VGA.

ANIMATION. La plupart des décors de cette partie sont animés. Les personnages qui vous entourent se déplacent, il faut parfois les suivre... Aucun défaut en ce sens pour cette version PC. **BRUITAGES.** Digitalisés et compatibles carte son, les bruitages sont un autre point fort de ce programme. Chaque lieu a son ambiance! (disquette Ubi Soft/Computer's Dream).

EXPLORA III

Atari ST



Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

La Secte du Serpent en veut à votre vie! Vous incarnez ici un paisible romancier qui va troquer ses pantoufles et sa machine à écrire contre une bonne dose d'angoisse et de danger...

L'AVIS DE TILT. Ce nouvel épisode de la série des Explora rompt en partie avec les habitudes des deux premiers titres. Par exemple, la machine à remonter le temps n'a plus ici la même importance. Le jeu, déjà simple dans les épisodes précédents, est encore plus facile à manier et à vaincre ici. Il s'adresse de ce fait aux novices du genre, même si les joueurs plus expérimentés profiteront d'un scénario classique mais attachant.

GRAPHISME. Explora a toujours proposé aux joueurs des graphismes de grande qualité. Mais dans ce dernier épisode, l'effet est encore plus saisissant. Tous les tableaux de jeu sont détaillés au maximum et l'exploration souris y dévoile sans cesse de nouveaux indices.

ANIMATION. Dans la rue, les animations sont très nombreuses, comme ce vieillard qui passe en skate devant vous ou Tarzan qui surgit au bout de sa liane. Joli mais sans grand intérêt...

BRUITAGES. Sans grande originalité, ils n'apportent rien à l'ambiance, comparés notamment aux graphismes. (disquette Infomédia).

HEART OF CHINA

PC 640 Ko EGA/
VGA carte son



Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Après Rise of the Dragon, l'équipe de Dynamix signe ici l'une des plus belles réalisations de l'année. Un privé traverse le monde. A ses côtés, Chi, un ninja... Son but, retrouver et sauver Kate Lomax, la belle enlevée!

L'AVIS DE TILT. Heart of China mise à fond sur la beauté de sa mise en scène graphique et sonore. En contrepartie, son scénario est bien plus linéaire et facile à vaincre que celui de Croisière pour un cadavre ou Maupiti, par exemple. Il existe, bien sûr, divers moyens de vaincre chaque piège. Le jeu se permet même de vous signaler les moments exacts où vous avez le choix entre deux possibilités.

GRAPHISME. Entièrement conçu à base de digitalisations, ce jeu approche la qualité cinématographique. Les décors ont de la profondeur. On y retrouve avec plaisir les gros plans superposés et bulle de dialogue de Rise of the Dragon. Excellent.

ANIMATION. Seules les scènes d'arcade et quelques moments forts de la partie sont réellement animés avec brio. Mais toutes vos actions entraînent de petits changements de décor.

BRUITAGES. Là encore, il s'agit de digitalisation. A chaque lieu, une ambiance précise... Impossible de ne pas tomber sous le charme (disquettes Dynamix / Sierra).

HILL STREET BLUES

Amiga, Atari ST



Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix B

Intérêt sur autre machine :
Atari ST : 15

Dans un commissariat américain, neuf officiers de police attendent vos ordres. La radio grésille... Une agression à Manor park. Il faut envoyer l'un de vos hommes et commencer immédiatement l'enquête!

L'AVIS DE TILT. Hill Street Blues est une aventure policière de qualité, un Police Quest en temps réel. L'aventure profite d'un habile dosage de stratégie et d'action mais sa difficulté est un peu excessive. Les concepteurs de cette mission policière complexe ont un peu forcé la dose et, même en mode Novice, les agressions sont si nombreuses qu'il est impossible de toutes les résoudre. Ce programme n'atteint jamais

la continuité d'un logiciel comme Covert Action.

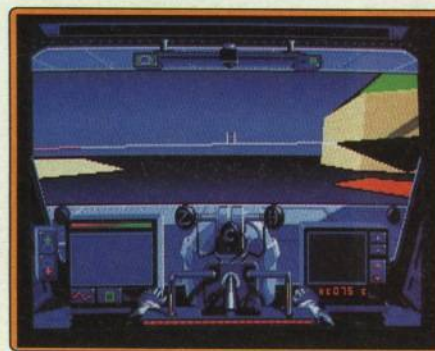
GRAPHISME. Qu'il s'agisse des version ST ou Amiga, le jeu est superbe. Le plus souvent, c'est une vue aérienne qui vous permettra d'apprécier la richesse du décor. L'ambulance qui arrive, le suspect qui se sauve, c'est à la fois fouillé et précis.

ANIMATION. Seule la version Amiga est suffisamment fluide. Sur ST, le jeu est un peu saccadé.

BRUITAGES. Très réalistes sur Amiga, les bruitages collent au mieux à l'action. Sirène, appel radio, l'ambiance est mieux rendue que sur ST (disquettes Krisalis).

GALACTIC EMPIRE

PC tous écrans



Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Vous voici nommé agent du SERSEC, une organisation qui doit démanteler un réseau terroriste sur la planète Ether. Entre aventure et exploration en 3D surfaces pleines, un jeu attrayant mais difficile.

L'AVIS DE TILT. Tout l'intérêt de cette partie repose dans le maniement 3D de votre vaisseau. Il faut jongler avec l'inertie et sans cesse prendre garde à ne pas manquer d'oxygène. Les énigmes posées par le scénario sont assez ardues, mais on meurt bien trop facilement sur cette planète... C'est le seul défaut de cette partie même si les sauvegardes vous permettent de ne pas recommencer le jeu à partir du début.

Sans cela, Galactic Empire aurait pu atteindre le rang des vrais hits!

GRAPHISME. Lorsque l'on joue en mode VGA, les décors animés en 3D surfaces pleines sont superbes. L'exploration de cet univers de danger vous permet de repérer les indices à l'œil nu, ce qui est assez rare dans ce type de programme et constitue un « plus » certain.

ANIMATION. Le jeu est très souple si l'on possède un PC puissant. A noter que de très nombreux sprites sont animés simultanément.

BRUITAGES. Pas d'utilisation des cartes son, c'est dommage. Les bruitages sont faibles (disquettes Tomahawk).

THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD

PC EGA/VGA, Amiga

Intérêt	12
Graphisme	★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★
Bruitages	★ ★ ★ ★
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Amiga : 10



Le célèbre Robin des Bois a vu naître cette année sa première adaptation micro. L'aventure respecte bien le scénario de cette fabuleuse légende, mais sa mise en scène est plutôt décevante.

L'AVIS DE TILT. Les aventures animée comme *Countdown*, les softs Sierra ou Delphine offrent des manèges aisés et logiques. Avec *Robin Hood*, c'est tout le contraire. Il est assez difficile de diriger son personnage et, surtout, le programme ne cesse d'appeler votre héros vers des tâches que le joueur n'a pas choisies. On a alors très vite l'impression de ne pas faire ce que l'on veut, d'être sans cesse freiné dans la mission. Résultat, l'ambiance s'é-

croule assez vite, et avec elle l'intérêt de la partie. Dommage !

GRAPHISME. La mise en scène 3D du décor est intéressante. On y distingue bien les lieux et reliefs. En revanche, les sprites sont très petits et leur visibilité, leur maniabilité sont là encore sujettes à caution.

ANIMATION. Rien de bien exceptionnel dans ce produit. Les scrollings sont limités et l'on souffre à nouveau de la précision graphique du produit.

BRUITAGES. La bande son de la version PC profite assez bien des cartes sonores. Sur Amiga, l'ensemble des bruitages est un peu limité (disquettes Millennium).

ARMAETH I

PC CGA, EGA

Intérêt	13
Graphisme	★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★
Bruitages	—
Prix	D



Très fortement inspiré de *King Quest III*, *Armaeth I* est un jeu d'aventure animé classique. Il ne propose pas de scénario rigide. C'est au joueur d'évoluer dans cet univers et de créer sa propre destinée.

L'AVIS DE TILT. Cette aventure est étonnante. On ne peut que féliciter l'absence de rigidité de son scénario, cela nous change des softs Sierra par exemple. En contrepartie, les joueurs novices auront bien du mal à s'y retrouver. 650 mots de vocabulaire, un terrain de jeu très vaste, des rencontres avec des personnages très divers, *Armaeth* est assez difficile à vaincre et ne séduira que les fans du genre.

GRAPHISME. On ne peut pas dire qu'il soit excellent. Les personnages et les décors rappellent les toutes premières productions Sierra. La gestion du relief et de la 3D apportent en revanche un surplus de réalisme à l'aventure.

ANIMATION. Rien à redire de ce côté, même si ce n'est pas là l'atout majeur de ce soft. Votre héros se déplace avec souplesse. Il peut même escalader des arbres, des rochers...

BRUITAGES. La démarche du programmeur est étonnante. Il n'a inclus aucun bruitage ou musique à son œuvre, mais se déclare prêt à remédier à cela si de nombreux joueurs le lui demandent ! (disquettes Dolmen).

COUNTDOWN

PC tous écrans, carte son

Intérêt	18
Graphisme	★ ★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★ ★
Bruitages	★ ★ ★ ★ ★
Prix	D



Un lit d'hôpital, un homme enrhumé sur qui l'on se propose d'effectuer une lobotomie... *Countdown* est l'un des programmes d'aventure les plus impressionnants de l'année. Sa mise en scène et son scénario méritent toute votre attention.

L'AVIS DE TILT. Cette aventure semble issue d'une production cinématographique. Votre héros évolue tantôt dans un décor classique (mode Sierra), tantôt dans un labyrinthe vue aérienne. Les plans se succèdent, les ambiances aussi, et cela fait toute la richesse du jeu. Manié exclusivement à la souris par une sélection d'icônes, le jeu est facile à prendre en main. En revanche,

seuls les plus fins limiers verront un jour le bout du tunnel !

GRAPHISME. Sur un PC VGA, on trouve des scènes comparables à celles de *Heart of China*. Les décors sont détaillés à l'extrême et toutes vos actions sont visibles à l'écran. Génial !

ANIMATION. Du grand art. Suivez la progression du personnage qui avance lentement sur le rebord d'une fenêtre, c'est le frisson garanti.

BRUITAGES. Le réalisme de cette bande son vous coupera le souffle. Des pas du héros aux cris d'un interne qui souffre au loin, de quoi entrer dans son PC pour voir ce qui s'y passe ! (disquettes Access Software).

SPACE QUEST IV

Compatible PC

Intérêt	16
Graphisme	★ ★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★
Bruitages	★ ★ ★ ★
Prix	C



Roger Wilco est fin prêt à affronter cette quatrième mission. Cette fois, il voyagera dans l'espace mais aussi dans le temps...

L'AVIS DE TILT. Il n'y a pas à dire, Sierra a enfin senti venir l'orage ! Pour lutter contre les toutes dernières productions qui allient animation et icônes (*Countdown*, *Croisière pour un cadavre* ou *Elvira* par exemple), ce géant de l'aventure micro a complètement repensé son interface graphique. Le héros évolue toujours dans un décor 3D. Mais il ne vous sera plus nécessaire désormais de frapper du texte au clavier. Les boutons de la souris appellent directement les actions ou dialogues. Mêlant hu-

mour, originalité et logique, le scénario de *Space Quest IV* est, quant à lui, suffisamment complexe pour motiver à long terme les professionnels de ce type de programme. Plus efficace que *King Quest V*, cette aventure est un hit incontournable.

GRAPHISME. VGA 256 couleurs et mode plein écran, voilà qui devrait faire craquer tous les *Sierra men et women*. Les reliefs sont particulièrement bien rendus.

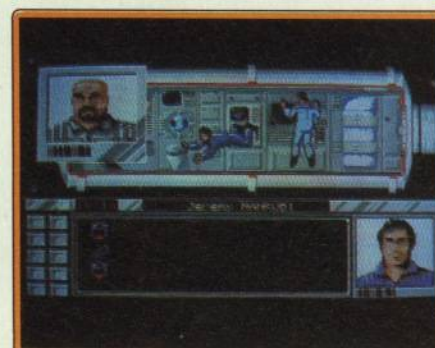
ANIMATION. La fluidité des déplacements ne souffre aucun reproche.

BRUITAGES. De superbes musiques qui collent parfaitement à l'action (disquettes Sierra).

MURDERS IN SPACE

Atari ST, Amiga

Intérêt	17
Graphisme	★ ★ ★ ★ ★
Animation	★ ★ ★ ★
Bruitages	★ ★ ★ ★
Prix	C



Enquêter dans une station spatiale en apesanteur, voilà qui n'est pas courant ! Ce titre, déjà ancien sur ST, entre dans la série des bests de l'année pour la qualité de son jeu, notamment en version Amiga.

L'AVIS DE TILT. *Murders in Space* est essentiellement centré sur les relations entre les personnages. Il faut avant tout discuter avec tous les membres de l'équipage pour découvrir le coupable. Ce huit clos où meurent peu à peu tant de victimes innocentes développe une ambiance angoissante à souhait. N'oubliez pas que vous devrez résoudre la partie en un temps limité. Les novices pourront, heureusement, modifier le

sablier pour ne pas échouer à chaque tentative.

GRAPHISME. Plus encore sur Amiga que sur ST, les écrans de jeu sont superbes. Il peut s'agir de décors animés mais aussi de très nombreux écrans de contrôle. Enfin, les bulles de dialogue donnent du punch à l'aventure.

ANIMATION. Les animations sont assez rares dans cette partie. Mises à part quelques scènes d'action, elles n'apportent rien de plus.

BRUITAGES. Ils sont à la fois rares et performants. Signalons aussi que la bande son prend en compte, sur Atari, le nouveau processeur sonore des STE (disquettes Infogrames).

Intérêt sur autre machine
Amiga : 17

Aventures

SPECIAL LANKHOR

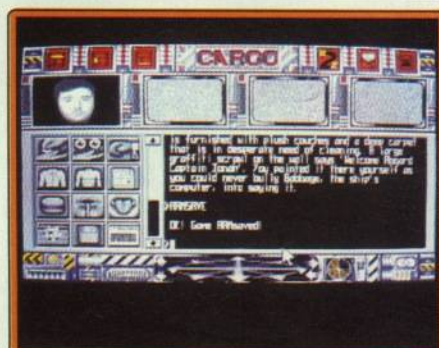
Amstrad CPC



Intérêt 15
Graphisme ★ ★ ★ ★
Animation —
Bruitages ★ ★ ★
Prix B

SUSPICIOUS CARGO

Compatible PC



Intérêt 16
Graphisme ★ ★ ★ ★
Animation —
Bruitages ★
Prix C

RISE OF THE DRAGON

PC tous écrans,
carte son



Intérêt 15
Graphisme ★ ★ ★ ★
Animation ★ ★ ★ ★
Bruitages ★ ★ ★ ★
Prix D

ELVIRA

Amiga, Atari ST



Intérêt 16
Graphisme ★ ★ ★ ★
Animation ★ ★ ★ ★
Bruitages ★ ★ ★ ★
Prix D
Intérêt sur autre machine
Atari : 16

MAUPITI ISLAND

PC, Amiga, Atari ST



Intérêt 18
Graphisme ★ ★ ★ ★ ★
Animation ★ ★ ★ ★ ★
Bruitages ★ ★ ★ ★ ★
Prix C
Intérêt sur autres machines
Amiga : 18 Atari ST : 18

Pourquoi une fiche spéciale Lankhor dans ce challenge aventure de fin d'année ? Tout simplement pour féliciter cette société pour ses productions sur Amstrad CPC. Face aux performances des programmes sur PC, Amiga ou ST, les logiciels inclus ici ne méritaient pas tous de figurer au rang des hits de l'année. Mais il fallait quand même que les possesseurs de CPC sachent qu'ils peuvent eux aussi frissonner devant leur moniteur.

L'AVIS DE TILT. Alive, Sadaw, Infernal House, Fugitif, La Secte noire ou Le Trésor D'Ali Gator, voilà six des titres les plus fameux sortis récemment sur Amstrad CPC. Un grand bravo à l'é-

Ce programme vous invite à une aventure spatiale où vous devrez transporter un échantillon de virus interdits depuis Titan (un des satellites de Saturne) jusqu'à la Terre, tout en évitant les contrôles et les attaques des pirates. Il faudra également voler au secours des vaisseaux en détresse et établir un marché avec un alien en rupture de banc.

L'AVIS DE TILT. Cette aventure presque entièrement textuelle paraît bien anachronique au premier abord. Pourtant, elle ne manque pas d'attraits. Le jeu est géré à la souris, grâce à un vaste éventail d'icônes qui révèlent encore des choix complémentaires en fonction de

la situation ; ou au clavier, l'analyseur syntaxique et le vocabulaire étant performant. Le scénario est plein de rebondissements mais les morts violentes trop fréquentes (la sauvegarde en mémoire vive évite cependant toute attente).

GRAPHISME. Les icônes sont bien dessinées et quelques images complètent l'ambiance, mais le mode texte reste prédominant.

ANIMATION. La question est ici réglée, il n'y en a pas !

BRUITAGES. En dehors de la musique de présentation, ce programme est presque entièrement silencieux (disquette Gremlin).

C'est le seul reproche que l'on puisse lui faire : on a parfois l'impression d'être mené par l'ordinateur. Un jeu destiné aux novices de l'aventure, et anglophones confirmés...

GRAPHISME. La BD est à l'honneur dans cette partie. Bulles de dialogue, gros plans qui se superposent à la vue globale du décor, le jeu s'inspire à nouveau du célèbre BAT. Cette mise en scène donne du rythme à l'aventure.

ANIMATION. Intéressante dans les quelques scènes d'arcade.

BRUITAGES. Rise of the Dragon, seules des plages musicales de qualité viendront accompagner votre quête (disquettes Dynamix/Sierra).

Une aventure style BD qui utilise une gestion souris comparable à celle de BAT, Rise of the Dragon est l'un des titres forts de cet année. Blade Hunter, un privé sans scrupule, va y mener une enquête de longue haleine...

L'AVIS DE TILT. C'est avant tout la maniabilité de cette mission qui m'a séduit. Le curseur de la souris prend une forme différente selon que l'on pointe telle ou telle partie de l'écran. Ici, le dialogue est possible, là c'est un objet à prendre ou utiliser. Même les dialogues s'effectuent par simple sélection de phrases type. Côté scénario, Rise of the Dragon ouvre un jeu assez complexe mais aussi très linéaire.

Femme fatale et princesse des ténèbres, Elvira vous invite à visiter son château. L'aventure est classique mais quel délice pour les yeux et les oreilles !

L'AVIS DE TILT. Elvira, c'est le B A BA de l'aventure : des clefs pour les portes, un pieu pour les vampires, l'affaire se corse un peu plus lorsqu'il s'agit d'utiliser le livre de magie et les sortilèges. Ce programme est aussi facile à manier que possible. La souris assure toutes les manipulations, scènes de combat « action » comprises. Un jeu simple. La logique de son scénario séduira un très large public.

GRAPHISME. Qu'il s'agisse de la version ST ou Amiga, Elvira fait très fort en

ce domaine. Les décors sont très fouillés (merci Pierre) et l'on peut identifier les objets découverts d'un seul coup d'œil. De très nombreux effets de matière et ombrages donnent du relief au lieux visités. On est proche ici d'une qualité graphique à la Maupiti Island.

ANIMATION. Intervenant dans les scènes de combats ou encore dans quelques étapes dangereuses du jeu, ce ne sont guère que de courtes séquences, mais de bonne qualité.

BRUITAGES. Les musiques sont superbes, mais les bruitages bien trop rares (disquettes Accolade).

Tilt d'or de l'année dernière, Maupiti Island est toujours présent dans la sélection des bests de l'aventure 1991, grâce notamment à sa version sur compatible PC. La jeune Marie a disparu dans l'île de Maupiti... Jérôme Lange enquête !

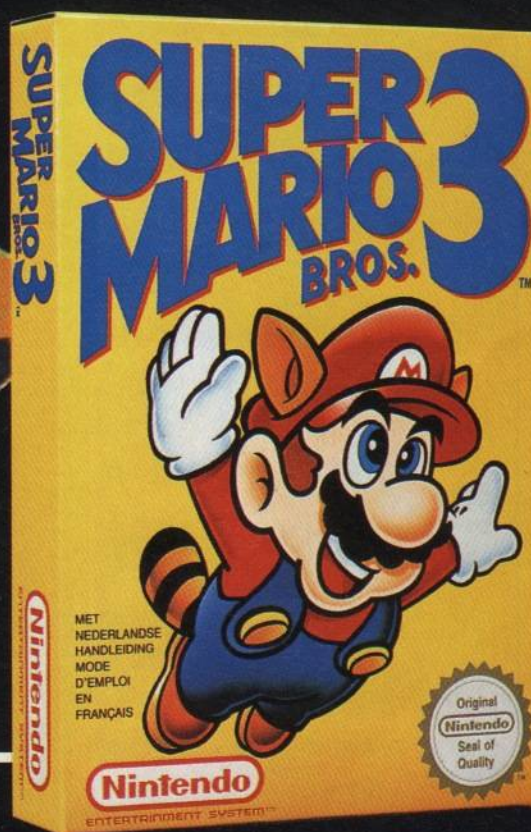
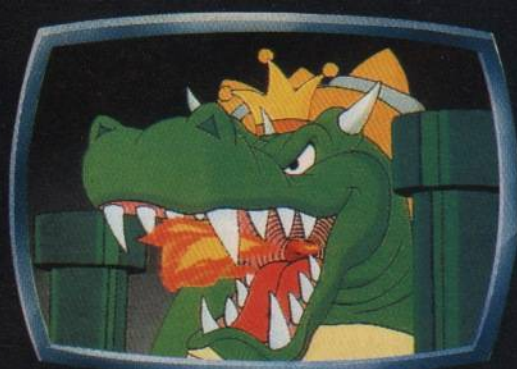
L'AVIS DE TILT. Si Maupiti est encore l'un des grands hit de l'année, il n'est plus le seul à proposer un scénario digne des romans de madame Christie... En effet, Croisière pour un cadavre de Delphine l'égale en ce sens, avec un atout en plus, l'animation du personnage. Maupiti se retrouve donc en deuxième place du challenge 91. Une aventure que je conseille à tous,

pour de très longues heures d'angoisse et de réflexion...

GRAPHISME. Vu le professionnalisme de l'équipe de Lankhor, il était facile de prévoir la qualité du graphisme de Maupiti sur PC. En VGA 256 couleurs, les décors sont encore plus beaux que ceux de la version Amiga.

ANIMATION. Quelques petites animations viennent soutenir l'ambiance visuelle de chaque paysage.

BRUITAGES. Maupiti profite bien sûr des cartes son. Résultat, on retrouve dans cette nouvelle version les voix digitalisées, les bruitages qui ponctuent chaque action. Superbe ! (Disquettes Lankhor)



EXCLUSIVEMENT DISPONIBLE SUR CONSOLE



Plusieurs changements sont apparus cette année dans le domaine des simulations de course auto et moto, l'un des plus importants étant l'apparition des consoles. Sur console, l'animation est extrêmement rapide, très fluide, la maniabilité (qui est souvent mauvaise sur les micros) parfaite. Pas de simulation, pas de réglage, mais une action soutenue, qui ne vous laisse pas un instant de répit.

La 3D surfaces pleines, qui était la grande mode l'année dernière (avec, par exemple, *Hard Drivin'* ou *Indianapolis 500*), laisse la place – avec des jeux comme *Vroom* – à un mélange de 3D et de bitmap, qui ajoutent une nouvelle dimension à ce type de jeux. A propos de *Vroom*, ce jeu français est tout simplement exceptionnel. Il a nécessité deux ans de travail à l'équipe de Lankhor, mais quand on voit le résultat, cela est

parfaitement justifié. Le jeu est complètement réussi, aussi bien par sa jouabilité et son côté ludique que par son animation, par ses graphismes et ses bruitages. A part *Vroom* et *F-ZERO*, peu de programmes vraiment originaux. Outre les sempiternelles suites (*Supercars II*, *Test Drive II* et *III*, *Grand Prix 500 II*, *Hard Drivin' II*, *Lotus II*, et j'en passe !), qui n'apportent en général pas grand-chose de neuf, certains programmes méritent

plus d'attention, comme *Toyota Celica*, une simulation de rallyes (la seule de ces fiches) originale, ou *Road Rash* sur *Megadrive*, qui vous propose une course de moto assez violente. Il semble évident que ce type de simulations va, dans les mois qui viennent, envahir les consoles 16 bits. En tirant pleinement parti de leurs possibilités d'animation et leurs qualités graphiques, elles risquent, sans grande difficulté, de sur-

classer les jeux sur micros. Ces jeux seront orientés « arcade » et que seuls les micros disposeront de vraies simulation de conduite. *F-ZERO*, sur *Super Famicom*, est un bon exemple de ce que permettent ces consoles. A l'opposé, *Vroom* sur *Amiga* et *ST* supporte parfaitement la comparaison, mais grâce au réalisme poussé, au contrôle prenant en compte l'adhérence, à l'animation plus fouillée.

Jean-Loup Jovanovic

ULTIMATE RIDE

Amiga, Atari ST

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★
Prix C
Intérêt sur autre machine :
Atari ST : 17



Ultimate Ride est sans doute la course de motos la plus complète du point de vue des options de jeu (seul ou à deux) : il est possible de choisir sa moto, de régler la difficulté, la longueur du circuit, la force des virages, les conditions climatiques, et même de décider si des animaux sauvages peuvent traverser la piste !

L'AVIS DE TILT. Selon les options et les réglages, les courses peuvent être très différentes les unes des autres. La réalisation est bonne, et l'animation est excellente. Il est nécessaire de rétrograder et de bien calculer sa courbe dans les virages.

GRAPHISME. La piste, en dessin vecto-

riel, est assez pauvre, et les bitmaps (panneaux d'affichage, piles de pneus...) ne sont pas particulièrement beaux. En revanche, vous voyez tout l'avant de votre moto.

ANIMATION. Rapide, fluide, l'animation fait complètement oublier les petits défauts graphiques. La sensation de vitesse est très bien rendue. A deux joueurs, la fenêtre est divisée verticalement, chacun jouant sur une partie. La version ST est aussi rapide et fluide que l'*Amiga*.

BRUITAGES. Les différents régimes moteur sont bien rendus, et ses bruitages font tout de suite entrer dans la course. (Disquette Mindscape).

F1 RACE

Game Boy

Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★
Prix D



Neuf circuits, deux modèles de voitures, et trois modes de jeu vous sont proposés dans cette course de formule 1 ! Que vous participiez au grand prix (il faut alors terminer premier pour continuer), à la Coupe du monde (avec un classement) ou à des courses individuelles, votre bolide répond au doigt et à l'oeil.

L'AVIS DE CONSOLES. Voir une course de voitures sur la *Game Boy*, c'est déjà assez étonnant étant donné la taille de l'écran et sa qualité. Mais que cette course soit rapide, maniable et rende bien la vitesse, voilà qui ne manque pas de sel. Et pourtant, les (petites) performances de la portable de Nin-

tendo sont avec ce jeu parfaitement utilisées. Passionnant !

GRAPHISME. En plus d'être lisible, le graphisme de *F1 Race* est joli et agréable, et certaines scènes du programme (en dehors de la course) ne manquent pas d'humour.

ANIMATION. Les bandes sur les bords de la route défilent de façon fluide et rapide, et donnent une très bonne sensation de vitesse. Tout bouge bien dans cette cartouche de Nintendo, et il faut faire très attention de ne pas partir dans le décor...

BRUITAGES. Les bruitages du moteur ou des accidents sont bien rendus. (cartouche Nintendo)

LOTUS II

Amiga

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★
Prix C



Avec un principe qui rappelle un peu celui de *Vette*, *Lotus II* a tout pour satisfaire les amateurs d'action. Cette course se déroule sur des routes très encombrées, dans différents décors. Vous disposez d'un certain temps pour terminer chaque étape, et si vous le dépassez, vous êtes tout simplement éliminé.

L'AVIS DE TILT. Très réussie graphiquement, cette course de voitures dispose d'une tenue de route trop parfaite, qui permet de rester à la vitesse maximale pendant toute la partie. Il suffit d'éviter les véhicules que vous croisez. En revanche, les amateurs d'action pure apprécieront !

GRAPHISME. Les différents décors sont très réussis, avec la pluie, le brouillard, la neige, etc. C'est superbe, mais ces différents éléments n'interviennent pas dans votre façon de conduire, et l'adhérence ne change pas selon ces conditions climatiques.

ANIMATION. Fluide, rapide, l'animation est un exemple du genre. Même quand il y a de nombreuses voitures et objets (lampadaires, arbres...), il n'y a aucun ralentissement.

BRUITAGES. Vous êtes accueillis par de superbes digitalisations vocales, et les bruits du moteur sont très bien rendus. En revanche, pas de musique pendant le jeu. (Disquette Gremlin).

F-ZERO

Super Famicom



Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix E

ROAD RASH

Megadrive



Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

HARD DRIVIN' II

Amiga, PC, Atari ST



Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autres machines :
PC : 13 Atari ST : 15

GRAND PRIX 500 II

Amiga, Atari ST



Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix B

Intérêt sur autre machine :
Atari ST : 14

NASCAR CHALLENGE

PC tous écrans,
carte son, Amiga



Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Dans cette course futuriste, vous pilotez un hybride d'aéroglisseur et de voiture de course. Les nombreux circuits, comportent des sauts, des virages serrés et des mines. Chaque course comporte cinq tours et, si les premières sont faciles, les choses se corsent par la suite !

L'AVIS DE CONSOLES+. F-ZERO est peut-être la meilleure course de voitures (si on peut encore appeler ces monstres des voitures !), toutes consoles confondues. Les circuits sont très variés (il y en a huit au total, certains revenant plusieurs fois avec quelques modifications), et plusieurs véhicules aux caractéristiques différentes vous

sont proposés. L'animation foudroyante et la maniabilité parfaite mettront vos nerfs à rude épreuve. Un des meilleurs programmes pour l'une des meilleures consoles.

GRAPHISME. Le jeu aurait sans doute pu être plus beau. Mais à cette vitesse, on n'a guère le temps d'admirer le paysage !

ANIMATION. Wouah ! Ça décoiffe ! La vitesse est merveilleusement rendue, et les animations d'une rapidité époustouflante. Génial !

BRUITAGES. La musique est le seul point un peu faible de ce jeu, mais les bruitages sont très réussis (cartouche Nintendo).

Road Rash est l'une des meilleures courses de motos disponibles sur console. Cinq circuits vous permettent de démontrer votre talent. Mais attention, il est possible de pousser et de renverser les concurrents, et, si c'est très amusant quand vous envoyez un adversaire dans le décor, cela l'est nettement moins quand vous êtes pris pour cible !

L'AVIS DE CONSOLES+. Animation rapide et fluide, graphisme soigné, effets spectaculaires et musique de circonstance, tout est conçu pour vous plonger dans la course. Avec de bons produits, on ne peut faire qu'une bonne soupe et Road Rash est tout sim-

plement captivant. Un seul regret : il est impossible de jouer à deux...

GRAPHISME. Fouillés, détaillés, les décors sont de toute beauté. Si ce jeu n'allait pas si vite, on passerait son temps à regarder le paysage ! La 3D, qui comporte virages, montagnes, bosses et villes, est très réussie.

ANIMATION. Rien à dire, c'est du tout bon. Non seulement c'est rapide et fluide, mais les chutes et les « bastons » entre motos sont très bien rendus.

BRUITAGES. Les bruitages, excellents, sont accompagnés par des musiques hard rock qui collent parfaitement au jeu (cartouche Electronic Arts).

Reprenant le principe de Hard Drivin', ce numéro 2 apporte de nombreuses améliorations. La présence de plusieurs circuits permet de renouveler l'intérêt, ce qui était la lacune principale du premier programme. Un éditeur vous permet de créer vos propres courses. Le but est toujours le même : en un temps limité des parcours plus ou moins acrobatiques.

L'AVIS DE TILT. Encore plus beau que l'épisode précédent, Hard Drivin' II propose l'une des plus belles 3D sur surfaces pleines qui soit disponible. Tout est en 3D, même les maisons, les ponts ou les panneaux indicateurs ! Le côté ludique, en revanche, n'est toujours

pas suffisant et après quelques parties, vous risquez de vous lasser. L'ergonomie, à la souris, est de plus, assez mauvaise. Mais c'est tellement beau !

GRAPHISME. les 3D est superbe, les objets peuvent être vus de tous les côtés, et les effets de transparence sont très bien rendus. L'éditeur de circuits, en revanche, est assez spartiate.

ANIMATION. Relativement fluide, l'animation est assez lente. Les véhicules qui vous dépassent, les ponts et autres « sauts de la mort » sont bien rendus.

BRUITAGES. Le « brrrr » de la version PC est décevant, mais les versions ST et Amiga disposent de bruitages très réussis (disquettes Domark).

Grand Prix 500 II est l'une des rares courses de moto dans laquelle il est possible de jouer à deux simultanément. Le nombre de concurrents est paramétrable, de même que l'adhérence de votre moto ou sa cylindrée. Douze circuits vous sont proposés, parmi les plus célèbres du monde. Il faut faire très attention de ne pas heurter les autres concurrents, car ce choc vous ferait perdre de précieuses secondes.

L'AVIS DE TILT. Sans valoir les meilleures courses de motos, Grand Prix 500 II est un jeu agréable. La possibilité de jouer à deux, et le côté très ludique du soft permettent de se défou-

ler. En revanche, le côté simulation est très limité.

GRAPHISME. Il est lisible, mais peu varié, et les possibilités de l'Amiga dans le domaine de l'affichage sont sous-utilisées. Quand on joue à deux, l'écran est divisé en deux, horizontalement et chacun des participants dispose de son écran.

ANIMATION. Rapide et fluide, l'animation vous fait immédiatement entrer dans le jeu. Les motos se penchent dans les virages, et l'impression de vitesse est très bien rendue.

BRUITAGES. Seuls les bruits des moteurs sont présents, mais ils sont bien rendus (disquettes Microids).

Sur la ligne de départ, les moteurs vrombissent grâce aux cartes sonores de votre PC. Changement de pneus, réglage du moteur, angle du spoiler, les pilotes pointilleux vont s'en donner à cœur joie. Toute cette préparation doit être faite avant d'entrer sur la piste. Pendant la course, sont prévus des arrêts au stand. Par exemple, si vous faites chauffer trop longtemps votre bolide, vous risquez l'explosion. NASCAR offre toutes les vues classiques : suivi, vue arrière, vue aérienne avec le bruit de l'hélico en retrait. Enfin, un mode Replay vous permet d'analyser votre course.

L'AVIS DE TILT. La conduite sur NASCAR s'apparente beaucoup plus à celle de

Test Drive qu'à une classique course de circuit, avec ses avantages et ses inconvénients. Par exemple, il est difficile de juger de sa position exacte sur la piste. NASCAR n'est pas un mauvais soft, mais ne remplace pas Indianapolis 500.

GRAPHISME. Un grand soin du détail, mais l'angle de vue et la clarté du décor ne sont pas excellents.

ANIMATION. Un jeu très fluide, même lorsque beaucoup de spires.

BRUITAGES. Délice pour qui possède une carte son. Moteur, explosion, voix digitalisée, les bruitages sont superbes (disquette Konami/Image Works/Microsoft).

SUPER MONACO GP

Amiga, ST, GG

Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C
Intérêt sur autres machines	
Megadrive	17
GG	14
ST	13



Cette course vous propose de participer à plusieurs compétitions. En mode Arcade, vous devez courir sur le circuit de Monaco, et le finir le plus rapidement possible. Dans le mode Championnat, vous pouvez arriver dernier, mais cela vous fait perdre du prestige et votre écurie peut se séparer de vous!

L'AVIS DE TILT. Adapté d'une borne d'arcade, ce jeu est l'un des plus célèbres simulations de courses de voitures. Son adaptation sur de nombreux formats y est sans doute pour quelques chose. Dans les versions Amiga et Megadrive, votre bolide fonce à toute allure, passe sous des ponts, longe des

bâtiments... Superbe. La version ST est trop lente, et la version Game Gear est trop rapide pour être vraiment maniable.

GRAPHISME. Fins et variés, les graphismes de la version Amiga tirent pleinement parti de la machine. Le jeu sur Megadrive est à peine moins beau. Il est assez dépouillé sur Game Gear...

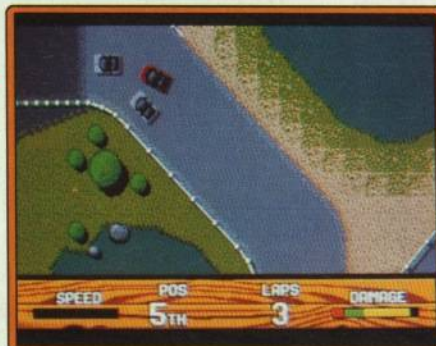
ANIMATION. Les mouvements de votre voiture et les scrollings sont impeccables, rapides et fluides. Seule la version ST laisse quelque peu à désirer, car elle est assez lente.

BRUITAGES. Le régime du moteur est bien rendu et les dérapages sont impressionnants ! (Disquette US Gold).

SUPERCARS II

Amiga, Atari ST

Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C
Intérêt sur autre machine	
Atari ST	15



Ce jeu vous propose de participer à une succession de courses. Et, pour gagner, vous disposez d'un certain nombre d'objets inhabituels : missiles, mines, etc... Pour pouvoir les acquérir et améliorer moteurs, armure et freins, il est nécessaire d'arriver en bonne place, et ainsi de gagner le maximum d'argent. De temps en temps, entre les courses, des interviews ou des interrogatoires du fisc vous font respectivement, gagner et perdre de l'argent selon votre bonne fortune.

L'AVIS DE TILT. Supercars II fait partie de ces courses de voitures vues de dessus, qui s'approchent plus de l'arcade pure que de la simulation. Dans ce do-

main, ce jeu est parmi les meilleurs, avec nitro, et possibilité de jouer à deux en disposant chacun de la moitié de l'écran.

GRAPHISME. Les voitures sont petites mais bien dessinées, et le parcours est particulièrement lisible. C'est joli, simple et fonctionnel.

ANIMATION. Sans concurrencer les shoot-them-up, les scrollings multidirectionnels (qui se déroulent simultanément dans les deux moitiés de l'écran) sont fluides.

BRUITAGES. Plusieurs musiques très réussies et des bruitages éloquentes ponctuent le jeu. (Disquettes Gremlin).

TEAM SUZUKI

Atari ST, Amiga

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C
Intérêt sur autre machine :	
Atari ST	17



Dans cette course de motos en 3D surfaces pleines, lorsque votre monture se couche, c'est tout l'écran qui bascule ! Vous pouvez choisir entre plusieurs cylindres et plusieurs épreuves. Vous courez seul, mais la vitesse et la précision de la simulation vous le font bien vite oublier.

L'AVIS DE TILT. Cette simulation est tout simplement impressionnante. L'effet de mouvement est étonnant, et le contrôle de votre bolide à la souris parfait. Les différentes options (cylindre, boîte de vitesse, etc.) renouvellent ce jeu. L'avis est plus partagé en ce qui concerne la bascule de la moto dans les virages.

GRAPHISME. La 3D vectorielle, superbe, donne une excellente sensation de relief. Tribune, gradins, ponts, tous les objets participent à cette ambiance. On dispose, de plus, de vues externes à la manière des simulateurs de vol.

ANIMATION. La vitesse de l'animation et surtout la bascule de l'écran donnent une sensation que peu de simulateurs ont su apporter avant ce jeu. Les objets 3D, nombreux, ne ralentissent en rien l'animation, qui reste en permanence rapide et fluide.

BRUITAGES. La sonorisation du jeu est correcte, et les bruits du moteur bien rendus, en particulier les changements de régime (disquette Gremlin).

TOYOTA CELICA

Amiga

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Cette simulation de rallyes, réaliste et originale, vous propose de participer à trois courses, dans trois pays différents : la Grande-Bretagne, le Mexique et la Finlande. Les conditions météorologiques (tempête de sable, neige, pluie) changent avec le pays, et les réactions de la voiture en tiennent compte. Un copilote programmable vous indique les prochaines difficultés.

L'AVIS DE TILT. Même si, du point de vue du graphisme, Toyota Celica est distancé par certains concurrents (Vroom notamment), il se rattrape parfaitement avec son réalisme poussé. L'idée du copilote qui, comme dans les vraies courses, vous annonce les vi-

trages, est excellent, de même que la possibilité de lui demander plus de détails. Assez difficile, ce jeu n'en est pas moins très prenant. La meilleure simulation de rallyes disponible.

GRAPHISME. Joli mais peu détaillé, le graphisme de Toyota Celica laisse apparaître sa relative ancienneté (début de l'année). Cela dit, ils sont loin d'être laids, et le volant que vous pilotez d'une main gantée est superbe.

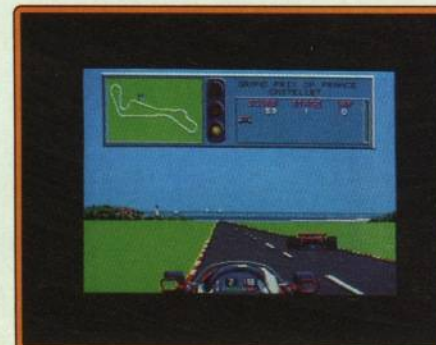
ANIMATION. Rien à dire, l'animation est rapide et fluide (ce qui n'est pas toujours le cas de ce type de jeu...).

BRUITAGES. Les bruitages du moteur sont très bien rendus. (disquette Gremlin).

VROOM

Atari ST

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Cette fabuleuse course de F1 vous propose deux modes. Dans le mode Arcade, la voiture reste toujours dans l'axe de la route, et vous devez arriver le plus vite possible pour gagner des points. Dans le mode Simulation, le véhicule peut tourner à 180°. Ce mode, beaucoup plus difficile, est aussi bien plus intéressant !

L'AVIS DE TILT. Sans conteste la meilleure course de F1 du moment, Vroom laisse loin derrière ses concurrents (le plus proche est Indy 500). Le mode Arcade est déjà passionnant, mais le réalisme très poussé rend le mode Simulation encore plus génial ! Réalisme, jouabilité, rapidité, beauté des dé-

cors... On cherchera en vain un défaut à ce programme !

GRAPHISME. Mélange de vectoriel et de bitmap, les circuits sont de toute beauté. Les voitures sont elles aussi superbées.

ANIMATION. Fluide, rapide, en un mot parfaite ! Les accidents du terrain sont particulièrement bien rendus.

BRUITAGES. Un autre point fort de ce jeu, les bruitages du moteur, contrairement aux autres simulations de F1, apportent de vraies informations sur le régime. Avec un peu d'entraînement, on peut connaître la vitesse « au bruit » sans regarder le compteur ! (Disquettes Lankhor).

50 gagnants par mois, vous êtes sûrement l'un d'entre eux !



Vous voulez gagner l'un de ces fantastiques cadeaux ?

C'est très simple, Il vous suffit de jouer sur n'importe lequel de nos 5 jeux et de vous classer parmi les dix premiers.
ex. : le 1^{er} gagne 50 000 points
le 2^e gagne 25 000 points
 et ainsi de suite jusqu'au 10^e et cela pour les 5 jeux.
 Et en plus vous pouvez conserver vos points d'un mois sur l'autre et choisir vos cadeaux, quand vous le souhaitez que rêver de plus ?
 Alors n'attendez plus, venez jouer et gagner avec TILT et CONSOLES +

3615 TILT

BOUTIQUE		TILT	VOS POINTS CADDS :	18740
LES LOTS DE LA VITRINE			VALEUR	
1	APPAREIL PHOTOS DE POCHE		27630	
2	CASQUETTE		18740	
3	GAME BOY		53280	
4	LYNX		110460	
5	MEGADRIVE		255040	
6	MONTRE		22080	
7	PC ENGINE		82100	
8	PORTE CLES TILT		3300	
9	RANGE DISKETTES		6200	
10	WALKMAN		36200	
LES AUTRES LOTS			SUIVE	
CHOISIR UN LOT			ENVOI	
PETIT AU HEUR			SOMMAIRE	

A moins d'être un fanatique des petits matins brumeux et de l'exercice à tout prix, il n'est pas nécessaire, pour pratiquer son sport favori, de chausser ses baskets et de sortir sous la pluie, la neige et dans le froid. En cette période de fin d'année où les éléments n'incitent guère aux sports de plein air, les simulations micro-informatiques sont particulièrement recommandées. En plus, elles vous offrent le choix. Vous pourrez à loisir fréquenter les greens grâce aux simulations de golf spécialement intéressantes cette année avec des programmes aux graphismes étonnants. A moins que vous ne préfériez les courts. Les sports de combat sont, certes, peu représentés dans notre sélection mais c'est parce qu'ils ne semblent pas avoir beaucoup inspiré les programmeurs. Enfin, nous vous invitons à découvrir un sport peu connu, le hockey, avec une cartouche d'Electronic Arts sur Megadrive qui a particulièrement enthousiasmé les sportifs de Consoles + par sa précision et la beauté de son animation.

Que ce soit sur micro ou console, les logiciels de sport, cette année, se sont montrés très discrets, pour ne pas dire absents ! Sans être passésistes, nous avons connu des années plus palpitantes ! Le syndrome *Kick Off* « écrase-les-autres » serait-il responsable de cette morosité latente ? Les seules disciplines qui semblent tirer leur épingle du jeu, aussi bien au niveau de la qualité, que de la quanti-

té, sont le golf et le tennis. *Links*, *Tournament Golf* ou *Augusta Golf* sur console, sont des titres phares dont le succès est autant lié à leur superbe réalisation qu'au développement médiatique dont ils jouissent. Ces sports de plein air redevennent à la mode. En ce qui concerne le tennis, les meilleurs jeux sont encore sur micros avec notamment *Pro Tennis Tour II*, le tout récent *Advantage*

Tennis, sur PC, n'arrivant pas à détrôner son challenger. Mais on peut toujours se consoler avec la version 2 du célèbre *Great Courts*. Pour ce qui est des autres disciplines, c'est « peau de balle » ! Si on met de côté *Full Contact* (karaté) et *RBI II Baseball*, les sportifs du dimanche, ont tout intérêt à aller faire un footing en attendant que des nouveautés dignes de ce nom sor-

tent. Sans être dans les secrets des dieux (du stade !), l'année à venir promet d'être plus intéressante : Coupe d'Europe des Nations, Jeux d'Albertville et de Barcelone... De grandes compétitions en perspective qui ne devraient pas laisser indifférents tous les éditeurs de jeux. En attendant la nouvelle année, soyez certain qu'on vous la souhaite bonne !

Laurent Defrance

ELECTRONIC ARTS HOCKEY

Megadrive

Intérêt.....18
Graphisme.....★★★★★
Animation.....★★★★★
Bruitages.....★★★★★
Prix.....D



On a déjà vu beaucoup de simulations de hockey... Celle-ci se place dans le peloton de tête : les contrôles sont d'un réalisme surprenant, les effets de glisse sont parfaitement reproduits, le palet est visible en perspective quand il décolle de la glace, et le rôle des goals est, pour une fois, essentiel. La simulation est donc précise, mais pas austère, puisque les coups n'ont pas été oubliés ! Les hockeyeurs s'envoient des coups de canne à pleine volée, et ils peuvent même en venir aux mains quand les bornes du fair-play ont été dépassées...

L'AVIS DE CONSOLES +. Un thème pas très original, mais une réalisation très

soignée. Les contrôles sont simples et procurent un plaisir de jeu certain, surtout à deux joueurs.

GRAPHISME. Bien dosé, le scrolling vertical et latéral est fluide, les décors extérieurs au jeu (spectateurs, publicités, etc.) sont soignés sans que ce soit au détriment de la simulation.

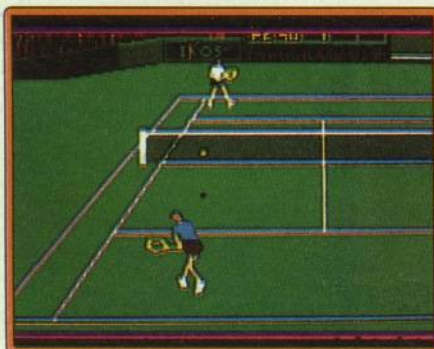
ANIMATION. Les attitudes des joueurs sont superbes. On se croirait à la télé ! D'autant qu'une option Ralenti permet de revoir les plus belles actions.

BRUITAGES. Chuintements sur la glace, coups de crosse, cris de douleur : rien d'inoubliable, du son de simulation « propre » (cartouche Electronic Arts).

ADVANTAGE TENNIS

PC, carte son

Intérêt.....15
Graphisme.....★★★★★
Animation.....★★★★★
Bruitages.....★★★★★
Prix.....C



Enfin, voilà un nouveau tennis sur PC ! La souplesse de ce logiciel et le réalisme des mouvements de ces joueurs ne parviennent pourtant pas à détrôner *Pro Tennis Tour II*, alias *Great Courts II* développé par Ubi Soft.

L'AVIS DE TILT. Pour exploiter une stratégie de match complexe (entraînement des joueurs, sauvegarde des caractéristiques, championnat, etc.), les programmeurs d'*Advantage Tennis* ont choisi un mode de jeu original. L'ordinateur va en effet gérer de lui-même tous les déplacements et les tirs. Votre rôle consistera alors à donner de l'effet à la balle ou à sélectionner des coups spéciaux. Très facile à prendre

en mains et très bien mis en scène (bel animation), le programme est moins convaincant à long terme.

GRAPHISME. Il ne faudra pas compter sur un dessin très réaliste. Les joueurs sont un peu en « fil de fer »... Heureusement que l'animation rattrape ce handicap !

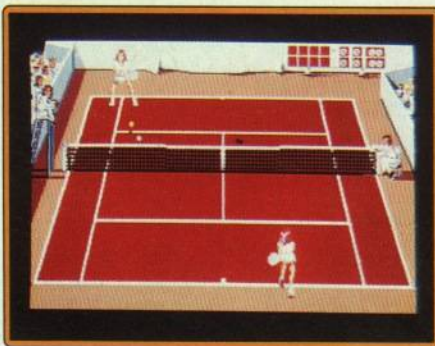
ANIMATION. Un délice. Tous vos mouvements sont réalistes, qu'il s'agisse de la course contre une balle, d'un tir entre les jambes ou d'un smash. Le suivi de l'action offre des zooms écran instantanés toujours très souples.

BRUITAGES. Grâce aux cartes son, on profite de bruitages peu réalistes mais amusant. (Disquette Infogrames).

GREAT COURTS II

Atari ST, Amiga, PC

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B
Intérêt sur autres machines	
Amiga: 18	PC: 14



Par rapport à *Great Courts I*, cette nouvelle version a subi de sérieuses modifications. On module désormais l'angle de renvoi de la balle en fonction du joystick et non de la position du joueur. Trois niveaux de difficulté sont au menu, et vous permettent de commencer votre apprentissage sans gérer toutes les composantes du jeu (déplacement sur le court, frappe, etc.).

L'AVIS DE TILT. *Great Courts II* est sans nul doute l'une des meilleures simulations de tennis disponible sur micro. Très proche de la version *Amiga*, cette version offre tous les ingrédients du succès. Bien que largement inspiré de ses confrères (*Tennis Cup* pour la

gestion du sportif et *Tennis 3D* pour la difficulté modulable), les programmeurs de cette seconde mouture ont fait du très bon travail. Pour jouer à un, deux, trois ou quatre des parties de grande classe, voici un programme que je vous recommande chaudement.

GRAPHISME. Les personnages sont de bonne taille.

ANIMATION. Les mouvements des joueurs sont exceptionnellement réalistes.

BRUITAGE. Très réalistes, vous aurez même l'immense privilège d'entendre des bruitages à synthèse vocale (disquettes Ubi Soft).

FULL CONTACT

Amiga

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Dans ce jeu d'arts martiaux, vous pouvez vous battre contre un ami ou entamer une série de combats contre les adversaires divers dirigés par l'ordinateur. Vos attaques sont variées : coups de pied ou de poing portés à différentes hauteurs, coup de pied volant et surtout coup de pied retourné, le plus efficace mais qui demande une bonne appréciation des distances. Après le premier combat, votre maître vous propose d'améliorer l'une de vos caractéristiques par l'entraînement. Vient ensuite la première phase de bonus.

L'AVIS DE TILT. *Full Contact* est un des meilleurs programmes de sports de combat, tant par sa réalisation très so-

ignée que par l'intelligence des différents adversaires. La gestion des caractéristiques à la manière d'un jeu de rôle et les divers tableaux de bonus enrichissent le jeu.

GRAPHISME. Les décors sont très travaillés et variés d'un combat à l'autre et le graphisme bien pensé.

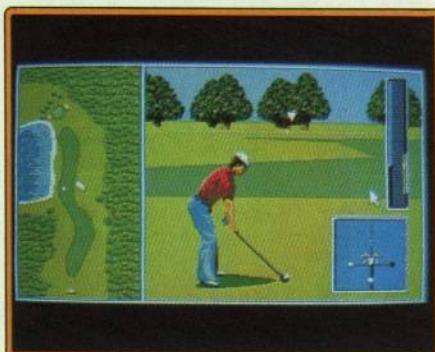
ANIMATION. Chaque mouvement est décomposé. La rapidité est impressionnante et il est possible d'enchaîner différents mouvements à grande vitesse.

BRUITAGES. Les bruitages digitalisés bien rendus (impact des coups, cris des combattants) complètent parfaitement l'ambiance (disquettes Seventeen Bit Software).

TOURNAMENT GOLF

Amiga, Atari ST

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C
Intérêt sur autre machine	
Atari ST: 18	



Trois parcours de dix-huit trous vous sont proposés. Vous pouvez affronter un ami dans un match amical ou vous mesurer aux grands champions dans un long tournoi. À deux, chaque joueur peut régler indépendamment le niveau de difficulté, ce qui permet de jouer avec des handicaps. Vous choisissez parmi les dix-sept clubs ceux que vous emportez. L'écran est divisé en deux fenêtres : l'une montre une vue du dessus de l'ensemble du parcours, l'autre, plus grande, attribuée à la représentation 3D du golfeur.

L'AVIS DE TILT. *Elite* offre à nos micros une superbe conversion du jeu de golf parue initialement sur *Megadrive*, sous

le titre de *Super Masters*. Cette simulation est d'une grande richesse et parfaitement jouable.

GRAPHISME. La qualité 3D est très séduisante. Les personnages sont de grande taille, bien dessinés et l'ombrage apporte un excellent rendu du relief.

ANIMATION. L'animation du swing est parfaite. Les rebonds de la balle sont d'un grand réalisme.

BRUITAGES. Les bruitages digitalisés combinent des sons d'ambiance (pépement d'oiseau, aboiement), le souffle du swing et le bruit de la balle, sans oublier les acclamations du public (disquettes *Elite*).

MICROPROSE GOLF

Atari ST

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D



Ce programme reprend toutes les options des grandes simulations de golf comme *Links* sur PC par exemple. Placement des pieds, hauteur du tee, choix des clubs... La préparation des tirs est intéressante : vous pouvez faire un petit zoom sur le paysage, afin de mieux visualiser la disposition des obstacles. En pressant trois fois le bouton de la souris, vous décidez de la force du tir et d'éventuels effets.

L'AVIS DE TILT. Maniable, riche de six parcours et prenant en compte tous les aspects qui avaient fait la réussite de *Links*, *Microprose Golf* deviendra sans doute la simulation favorite des possesseurs de ST. Les connaisseurs vont

pouvoir se lancer très vite dans un jeu stratégique de longue haleine. La richesse de ses modes de jeu (*Replay*, *Entraînement* par exemple) et la sauvegarde de la partie avec l'enregistrement de l'évolution de votre champion) sont les deux atouts essentiels de ce programme.

GRAPHISME. Ce golf offre des paysages fouillés et qui traitent particulièrement bien des reliefs. Pour chaque coup, vous avez le choix entre divers modes des *Caméra*.

ANIMATION. Parfois saccadée, l'animation en 3D reste pourtant convaincante.

BRUITAGES. Un peu simplistes à mon goût... (disquette *Microprose*).

LINKS: THE CHALLENGE OF GOLF

PC 286, VGA

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Le maniement est très simple : vous visiez avec un piquet la direction où vous voudriez envoyer la balle, et vous cliquez sur le bouton tir. Celui-ci est encadré par une bande noire comportant deux traits. Tant que vous maintenez appuyé, la puissance du coup (bande rouge) augmente. Vous relâchez ensuite au plus près du trait vert. Les options sont nombreuses : grille de repérage, position et orientation des pieds, du club...

L'AVIS DE TILT. *Links* offre un niveau de réalisme jamais égalé, une ergonomie et une simplicité d'emploi irréprochables et, surtout un vrai plaisir de jeu, même pour les non-golfers.

GRAPHISME. Utilisant un mélange de graphismes vectoriels (pour le terrain) et de sprites (pour les arbres, etc.), il donne une qualité et une beauté aux graphismes inconnues pour ce type de jeu.

ANIMATION. L'animation du joueur (digitalisée) est très bonne. La balle s'envole dans une courbe que modifie le vent et l'effet que vous lui avez transmis, pour atterrir et rebondir ou rouler, selon votre coup ou le terrain sur lequel elle retombe.

BRUITAGES. Les sons sont peu nombreux mais très agréables, avec un « coin-coin » si vous ratez votre coup... (disquettes *Access Software*).

AUGUSTA GOLF

Super Famicom

Intérêt _____ 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ F



Augusta Golf est sans doute l'un des plus fameux golfs disponibles sur Super Famicom, aux côtés de Hole In One. Chacun de ces deux produits s'adresse à un public précis.

L'AVIS DE CONSOLES +. Cette partie accepte quatre joueurs et permet de participer à des tournois. La sauvegarde des performances est un atout certain. Ce golf s'avère bien plus complexe que Hole In One. Les options de tir sont nombreuses et la partie plus difficile à prendre en main. Les novices risquent de déchanter les premiers temps. A long terme, l'intérêt prend, en contrepartie, plus d'ampleur. Un très bon programme.

GRAPHISME. Augusta Golf présente des décors 3D comparables à ce que l'on rencontre sur micro, mélange de digitalisations et de graphismes vectoriels. Les paysages se remettent en place très rapidement lorsque l'on change d'angle de vue. Pour cette console, le résultat n'est pas exceptionnel mais il suffit à créer l'ambiance.

ANIMATION. Un bon suivi de la balle (même si cette dernière devient carrée par moment...), des mouvements réalistes pour votre champion, l'animation est là encore correcte, sans plus.

BRUITAGES. Superbes, des chants d'oiseaux par exemple... (cartouche T&E Soft).

HOLE IN ONE

Super Famicom

Intérêt _____ 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ F



Avec son terrain de jeu en vue aérienne et sa grande maniabilité, Hole In One séduira les golfeurs débutants, même s'il est moins performant qu'Augusta Golf, le deuxième hit du genre sur Super Famicom.

L'AVIS DE CONSOLES +. Dix-huit trous, quatre joueurs, une grande jouabilité et des commandes simples à manier, voilà qui séduira les novices du golf. Pour chaque tir, Hole In One choisit pour vous le club idéal. Sa vision aérienne du parcours permet de visualiser au mieux les trajectoires de la balle. On profitera également d'un mode Carte qui rend compte de tous les reliefs du terrain. Premier golf pro-

duit pour cette console, Hole In One reste en bonne place dans le challenge 1991.

GRAPHISME. La vue aérienne est très claire et s'agrément de quelques effets subtils, comme les gros plans sur action ou le mode Replay qui offre une vue en taille réelle des performances.

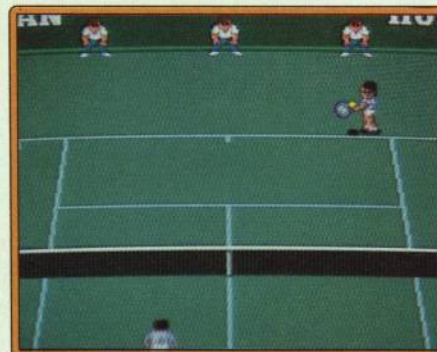
ANIMATION. Le jeu est assez souple et ne décevra jamais le joueur. Les changements d'écran sont rapides et fluides.

BRUITAGES. Bien moins performant qu'Augusta Golf, Hole In One se contente d'une musique entraînante mais qui prend peut-être un peu la tête à long terme (cartouche Hal Laboratory).

FINAL MATCH TENNIS

PC Engine

Intérêt _____ 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ D



Après avoir opté entre l'entraînement, un match ou la participation à un tournoi, vous sélectionnez votre joueur et ses caractéristiques, vos adversaires, votre terrain, la durée du match... On retrouve presque toute la panoplie des techniques du tennis : revers, lob, amorti, coup droit...

L'AVIS DE CONSOLES +. La jouabilité est fantastique. Les commandes ont été particulièrement bien étudiées : une aide « intelligente » modifie légèrement la position du joueur pour éviter qu'il ne rate la balle à quelques pixels près ! La simplicité d'utilisation est extrême ! L'autre atout principal de cette cartouche réside dans la possibi-

lité de jouer à plusieurs (jusqu'à quatre joueurs avec un quintupleur de joysticks).

GRAPHISME. Les graphismes sont assez simples. Les sprites des joueurs sont petits, mais agréables. La représentation du terrain permet de le voir dans son ensemble en un seul coup d'œil.

ANIMATION. L'animation est excellente. Votre joueur réagit instantanément et de façon particulièrement précise à toutes vos commandes.

BRUITAGES. Un vague fond musical, assez insipide pour ne pas vous déconcentrer pendant un service (cartouche Human Creative Group).

POWER ELEVEN

PC Engine

Intérêt _____ 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ D



Cette simulation de football vous propose quatre modes de jeu : participation à un tournoi, match contre l'ordinateur ou un autre joueur, observation des matchs des équipes concurrentes pour en comprendre la stratégie ou encore entraînement au tir de pénalités. Dans Power Eleven, vous sélectionnez votre équipe parmi douze, le type de formation ainsi que la durée du match. Un mot de passe vous permet de rejouer avec votre équipe. En effet, celle-ci évolue avec vos victoires car vous pouvez acheter de nouveaux joueurs.

L'AVIS DE CONSOLES +. Les points forts de cette simulation résident dans le nombre des options qu'elle propose

et dans la simplicité de ses commandes. Le premier bouton permet de faire les passes, tackles et de tirer les pénalités. Le deuxième règle la puissance des tirs. L'ordinateur sélectionne les joueurs que vous pouvez contrôler automatiquement parmi ceux qui sont les plus proches du ballon. De même, votre goal est géré automatiquement.

GRAPHISME. Très simple mais on voit clairement les joueurs et le terrain.

ANIMATION. La présentation du jeu, sous forme d'un mini-dessin animé, est soignée. Pour le reste, rien à redire !

BRUITAGES. Une bande-sonore très pauvre (cartouche Hudson Soft).

RUGBY, THE WORLD CUP

Amiga

Intérêt _____ 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ C



Cette simulation de rugby à XV reprend les grands principes de Kick Off en ce qui concerne la représentation du terrain : vue aérienne centrée sur l'action avec scrolling multidirectionnel et radar affiché en transparence pour avoir une vue d'ensemble. Vient ensuite une vue en pseudo 3D pour les transformations. Vous pourrez choisir, au départ, le nombre de joueurs humains, la durée de chaque mi-temps et surtout l'équipe adverse, qui conditionne la difficulté du match.

L'AVIS DE TILT. L'ensemble des coups du rugby est présent : course, placage, passe, coup de pied en touche, mêlée et transformations. Mais ce qui surprend,

surtout, c'est la qualité de simulation stratégique. Les équipes faibles jouent surtout un jeu solitaire peu efficace, tandis que les meilleures font preuve d'une stratégie de haut vol. L'ergonomie est excellente et le jeu prenant.

GRAPHISME. En dehors des phases de transformation, les graphismes sont assez laids mais très clairs.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel est fluide et rapide et l'animation des joueurs de bonne facture mais un peu lente.

BRUITAGES. La bande son est un peu restreinte, seuls quelques rares bruitages d'ambiance venant égayer le match (disquette Domark).

GAGNER LA POLE POSITION!

A TRAVERS LES 4
MEILLEURES SIMULATIONS
DE COURSE AUTO/MOTO SUR
MICRO, VOUS POURREZ
RETROUVER LES
SENSATIONS DES
CHAMPIONS DU MONDE
DE F1, DE GRAND PRIX
MOTO OU BIEN DE
RALLYES QUE VOUS
DECOUVREZ CHAQUE
WEEK-END DANS
"INTEGRAL" SUR "LA CINQ".

**LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE**

TOYOTA CELICA GT RALLY

TEAM SUZUKI RALLY

LA CINQ SPORT

GREMLIN

**LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE**

LA CINQ SPORT

**LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
TOYOTA CELICA GT RALLY
SUPER SCRAMBLE SIMULATOR
SUPER CARS**

GREMLIN

GREMLIN

LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE
TOYOTA CELICA GT
RALLY
COMBO RACER
TEAM SUZUKI
(ATARI ST/AMIGA seulement)
SUPER SCRAMBLE
(AMSTRAD seulement).

DISPONIBLE SUR
ATARI ST, AMIGA,
AMSTRAD DISK & K7

L'action et la réflexion ne sont nullement incompatibles. Il suffit, pour en avoir la preuve, de jouer à un de ces nombreux jeux mêlant les deux genres qui pleuvent sur nos machines. Tetris, ce jeu génial inventé par un soviétique tout seul dans son coin, fait des émules, mais qui s'en plaindrait ? Ce domaine, qui semblait réservé aux micro-ordinateurs, s'implante de plus en plus sur les consoles avec, par exemple, Dr Mario ou Lemmings, l'inénarrable challenge pour sauver les rongeurs têtus de la mort. Voici la sélection des meilleurs jeux de l'année faisant simultanément travailler vos poignets et vos méninges !

Dans le domaine des jeux d'action/réflexion, les consoles se sont fort bien défendues face aux ordinateurs, qui disposent cependant encore d'un choix un peu plus large. Cela n'a en fait rien d'étonnant car ce type de jeu ne fait pas le plus souvent appel à des techniques évoluées en matière d'animation ou de sons. Les micros, défavorisés dans ce domaine (ils ne disposent pas de coprocesseurs graphiques et sonores aussi puissants que ceux des consoles 16 bits), se retrouvent donc capables ici de lutter à armes égales. Et, comme la pro-

duction de jeux sur micros dépasse, et de loin, la production sur console, cela explique la plus grande diversité dans les choix possibles. Cependant les créations sur console se sont révélées d'un excellent niveau, que ce soit Columns, Splash Lake, Poplis ou surtout Dr. Mario, le jeu le plus prenant depuis Tetris et Welltris. On assiste là à un tournant car, jusqu'à présent, les machines faisaient preuve de créativité presque exclusivement dans les jeux d'action pure. Le reste de la production consiste en différentes adaptations de logiciels mi-

cro à succès. En effet, les adaptations de grands classiques enrichissent encore la ludothèque des consoles dans ce domaine, Skweek ou l'incomparable Lemmings qui a inauguré un style de jeu nouveau, tout comme Sim City l'avait fait avant lui dans le domaine des simulations de monde. Le filon a d'ailleurs été bien vite exploité avec deux bons titres comme Builderland et Brat surtout, plus riche et plus amusant. D'autres titres ne sont pas mal non plus : Logical et surtout le tout nouveau Supaplex vous garderont longtemps devant vos écrans par la

qualité de leurs énigmes. Dans un tout autre domaine, Spindizzy Worlds, issu des ordinateurs 8 bits, étonne par la beauté de ses graphismes 3D isométrique et le réalisme des effets d'inertie et de pesanteur, tandis qu'Alpha Waves bénéficie d'une vraie 3D surfaces pleines calculée.

L'avenir semble tout à fait rose pour les amateurs de ce type de jeu. La place des consoles n'est plus à démontrer et il est probable que leur ludothèque s'enrichira aussi de nombreuses créations et adaptations en cette nouvelle année 1992.

Jacques Harbourn

DR. MARIO

NES, Gameboy



Intérêt _____ 19
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ C

LOGICAL

Amiga, Atari ST
PC



Intérêt _____ 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ C

Intérêt sur autre machine :
Atari ST : 15 PC : 15

Mélange de Tetris et de Columns, cette cartouche vous invite à tuer des virus de différentes couleurs. Vous disposez de gélules bicolores qui tombent du haut de l'écran. Chaque ligne constituée de quatre éléments de même couleur disparaît, et cela quelle que soit sa composition. Les options permettent de choisir la vitesse et le niveau de départ. Le jeu à deux introduit un nouveau challenge, l'adversaire récupérant des éléments supplémentaires lorsque vous faites disparaître plusieurs lignes simultanément.

L'AVIS DE CONSOLES+. Ce jeu est absolument passionnant, en fait aussi prenant que Tetris, ce qui n'est pas peu dire ! On découvre de nouvelles straté-

gies après des heures de jeu, comme de passer par-dessous ou de constituer une plate-forme temporaire pour atteindre des éléments haut situés inaccessibles autrement. La réalisation est parfaite tout comme la jouabilité. Un grand programme.

GRAPHISME. Il est d'une grande clarté, avec des couleurs bien choisies qui écartent tout risque de confusion.

ANIMATION. Outre les déplacements des gélules, on a droit aux mines des virus.

BRUITAGES. Les musiques sont bien adaptées et quelques bruitages complémentaires servent directement au jeu (cartouche Nintendo).

Vous allez remplir chacun des tourniquets du tableau par des boules de couleur identique. Ces boules apparaissent à intervalles réguliers dans la gouttière supérieure. Quand on avance dans les tableaux, le réseau de galeries qui permettent de déplacer une boule d'un tourniquet à l'autre se complique et de nouveaux éléments font leur apparition : sens unique, barrière ou téléporteur ne laissant passer que les boules d'une couleur donnée ou les repoussant, feu obligeant à remplir les tourniquets dans un ordre de couleur précis, etc.

L'AVIS DE TILT. Logical bénéficie d'une réalisation irréprochable. La

progression de difficulté est bien menée, convenant aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé. L'ergonomie tout souris est un modèle du genre. L'éditeur de tableau permet de prolonger encore la durée de vie du programme.

GRAPHISME. Le graphisme est mignon à souhait, ce qui n'est pas si courant dans un jeu de réflexion.

ANIMATION. Elle se limite au roulement des boules et à la rotation des tourniquets, mais reste agréable.

BRUITAGES. Quelques bruitages d'action viennent compléter une musique d'ambiance entêtante (disquette Rainbow Arts).

SUPAPLEX

Amiga



Vous incarnez un programme autonome évoluant à l'intérieur d'un gigantesque réseau informatique. Votre but : récolter les infotrons. Mais les embûches sont légion : pierres qui vous écrasent, ciseaux agressifs, impasse, etc. Les différents bonus vous seront d'une grande utilité pour sauter, détruire une paroi...

L'AVIS DE TILT. Bien que proche au premier abord de *Boulder Dash*, *Supaplex* offre en fait une dimension stratégique qui le rend passionnant. Il est indispensable de planifier son parcours pour ne pas se retrouver immobilisé et certains casse-tête mettront vos petites cellules grises à l'épreuve. La facture

action a son importance car le moindre faux mouvement peut tout aussi bien vous précipiter vers la catastrophe. La réalisation de *Supaplex* est excellente, tout comme la jouabilité, jamais prise en défaut.

GRAPHISME. Le graphisme de ce programme est simple mais d'une très grande clarté.

ANIMATION. Le scrolling est impeccable et les boules qui roulent vers vous dans certains passages valent leur pesant de stress.

BRUITAGES. Une musique sympathique et entêtante, à la manière de *Tétris*, accompagne vos efforts (disquette Digital Integration).

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

BRAT

Amiga, Atari ST



Clone de *Lemmings*, *Brat* vous invite à jouer les nounous d'un bambin aventureux. Sur un parcours semé d'embûches, il faudra placer les flèches de direction au bon endroit, faire sauter les rochers qui bloquent le passage, construire un pont pour franchir un précipice, et bien d'autres choses encore. Il est important de récupérer le maximum de bonus, qui vous aideront à franchir une étape particulière. Les animaux, prêts à vous précipiter dans le vide, et le scrolling régulier vertical (il ne faut pas sortir de l'écran) ajoutent encore à la difficulté.

L'AVIS DE TILT. Très bien réalisé, et bourré d'humour, *Brat* offre une

grande richesse de jeu. L'ergonomie à la souris est très intuitive. En revanche, sa grande difficulté le réserve aux meilleurs, d'autant que la moindre faute vous oblige à tout reprendre au début, ce qui est d'autant plus frustrant que les parcours sont très longs.

GRAPHISME. La représentation en 3D isométrique est très attrayante et les séquences animées de présentation et de fin superbent.

ANIMATION. Le scrolling est d'une grande fluidité et les animations des créatures excellentes.

BRUITAGES. La musique est bonne et les bruitages complémentaires riches et amusants (disquette Mirrorsoft).

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autre machine :
Atari ST : 16

COLUMNS

Sega Master System,
Megadrive



Ce programme s'inspire à la fois de *Tetris* et de *Klax*. Des chapelets de trois boules de couleurs différentes tombent du haut de l'écran. Il faut parvenir à les placer de manière à réaliser des lignes de trois unités de même couleur au moins, dans le sens horizontal, vertical ou en diagonale. S'il n'est pas possible de faire tourner les pièces, en revanche, on peut modifier l'ordre des couleurs. Le jeu à deux apporte un piment supplémentaire à ce jeu de réflexion, l'adversaire voyant son niveau monter chaque fois que vous réalisez une figure complexe.

L'AVIS DE CONSOLES+. Bien qu'issu de deux jeux connus, *Columns* offre

une originalité propre, la stratégie à adopter étant bien particulière. Le jeu à deux, absolument passionnant, vous tiendra longtemps rivé devant votre écran. La jouabilité est, de plus, excellente. Enfin, la réalisation de *Columns* est très correcte.

GRAPHISME. Le graphisme est simple mais clair, ce qui est le plus important dans ce type de jeu et la mise en couleur séduisante.

ANIMATION. Elle se limite à la chute des pièces.

BRUITAGES. Outre les bonnes musiques d'accompagnement, quelques bruitages soulignent la création des lignes (cartouche Sega).

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autre machine :
Megadrive : 17

BUILDERLAND

Atari ST, Amiga,
CPC



Pour permettre à votre héros de progresser, vous devez lui « construire » un passage, en utilisant les éléments se trouvant à proximité. Ici, c'est un trou que l'on comble, là un escalier à installer pour franchir une marche, ailleurs encore il faut détruire une paroi à l'aide d'une bombe ou d'une pioche. Vous pourrez bloquer quelques instants l'avance automatique de votre bonhomme, mais le temps vous est compté. Un monstre vous attend à la fin de chaque tableau pour un petit shoot-them-up. Un système de codes permet de recommencer au niveau de son choix.

L'AVIS DE TILT. Proche dans son prin-

cipe de *Lemmings* et *Brat*, *Builderland* demeure excellent, même s'il ne peut rivaliser avec ces deux titres. Les énigmes sont variées tout au long des six niveaux (composés chacun de quarante tableaux) et certaines impasses peuvent être franchies de différentes manières. La jouabilité, très intuitive, ne pose aucun problème.

GRAPHISME. Les graphismes de *Builderland* sont mignons et la mise en couleur réussie.

ANIMATION. Le scrolling est fluide et la marche de votre héros réaliste.

BRUITAGES. Une agréable musique soutient vos efforts (disquette Loricel).

Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autres machines :
Amiga : 15 CPC : 15

SPLASH LAKE

PC Engine



Vous incarnez une poule qui se déplace sur divers pontons. Différentes créatures la poursuivent, plus ou moins rapides et d'intelligences variables. Pour vous en débarrasser, vous allez piquer certaines dalles d'une zone du ponton, cette zone s'effondrant lorsqu'elle n'est plus reliée à un pilier. Un court vol vous autorisera aussi à vous sortir temporairement d'un mauvais pas.

L'AVIS DE CONSOLES+. Proche de *Bombuzal*, *Splash Lake* est complètement craquant. Il faut réfléchir vite et penser à se décaler avant la chute du ponton. La progression de difficulté est particulièrement bien menée,

chaque tableau menant au niveau suivant constituant un challenge bien particulier. La réalisation est excellente et la jouabilité correcte, en dehors d'un agaçant petit problème de saut qui ne s'effectue que dans la direction qui vous fait face.

GRAPHISME. Les créatures sont mignonnes et les pontons bien rendus.

ANIMATION. Votre héroïne de basse-course dandine et fait des mines en tombant dans l'eau. De plus, d'amusantes animations ponctuent les changements de niveau.

BRUITAGES. Les musiques sont longues, variées et bien dans l'esprit du jeu (CD-ROM NEC).

Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D

Action Réflexion

ALPHA WAVES

Atari ST, PC

Intérêt 15
Graphisme ★ ★ ★ ★
Animation ★ ★ ★ ★ ★
Bruitages ★ ★ ★ ★
Prix B



Vous dirigez un petit module dans un univers en trois dimensions. Le but de chaque tableau est d'atteindre des plates-formes successives sur lesquelles vous rebondissez sans cesse. L'issue (généralement une porte en hauteur) vous donne accès à la chambre suivante.

L'AVIS DE TILT. Après le hit remporté par la version PC, cette adaptation risque de déclencher les mêmes frissons. *Alpha Waves* développe un jeu lent, onctueux comme un mal de mer sur le Titanic ! Original, très bien réalisé, l'effet d'inertie est convainquant : il faut négocier les virages sur l'aile avec encore plus de précision.

Génial si l'on apprécie la simplicité du principe.

GRAPHISME. Les décors de chaque salle sont d'une incroyable pauvreté. En revanche, les couleurs des murs harmonieuses. Mais qu'importe ! Ce qui compte c'est de planer astucieusement et de viser juste dans *Alpha Waves*.

ANIMATION. Elle est si souple et les visions en trois dimensions si chavirantes que l'on ne peut qu'accrocher à cette partie toute en finesse (et à cette prise de tête infernale). Une extraordinaire réussite par son caractère unique.

BRUITAGES. Peu d'effets sonores (Infogrames).

POPILS

Game Gear

Intérêt 18
Graphisme ★ ★ ★ ★ ★
Animation ★ ★ ★ ★ ★
Bruitages ★ ★ ★ ★ ★
Prix C



Pour sauver sa princesse kidnappée par un méchant sorcier, notre héros va parcourir cent tableaux à sa recherche. Pour cela, il doit se frayer un chemin et détruire certains éléments du décor. Mais chaque destruction fait descendre d'une case la colonne où se trouvait l'obstacle, modifiant le décor. De nombreux monstres vont encore compliquer la tâche de notre sauveur.

L'AVIS DE CONSOLES+. Proche de *Solomon's Key*, ce jeu tire son originalité de sa partie stratégique. Chaque action doit être mûrement réfléchie car elle est irréversible. En contrepartie, il est possible de recommencer le jeu au niveau de son choix. Les multiples op-

tions de jeu apportent une diversité supplémentaire. Un éditeur permet de créer ses propres labyrinthes, ce qui prolonge encore la durée de vie du programme, ce qui n'est pas si courant sur console.

GRAPHISME. Le graphisme de ce programme est simple mais les sprites sont de bonne taille.

ANIMATION. Les animations sont excellentes avec de mignonnes séquences complémentaires (il faut voir les petits cœurs s'envoler une fois les amoureux réunis).

BRUITAGES. La musique entraînante soutient bien le jeu (cartouche Tengen).

SPINDIZZY WORLDS

Amiga, Atari ST

Intérêt 17
Graphisme ★ ★ ★ ★ ★
Animation ★ ★ ★ ★ ★
Bruitages ★ ★ ★ ★ ★
Prix C



Proche de *Marble Madness* dans son univers et son mode de déplacement, ce programme introduit un aspect réflexion important puisqu'il n'est pas possible de progresser sans résoudre les multiples casse-tête qui jalonnent le chemin. Ici, il faudra actionner des interrupteurs dans un ordre précis pour s'ouvrir un passage, là, mettre en marche des ascenseurs selon une séquence de boutons tout aussi rigoureuse. Temps limité durant lequel les monstres peuvent compliquer le challenge.

L'AVIS DE TILT. *Spindizzy Worlds* comblera tout autant les amateurs de casse-tête que les mordus du joystick. La pré-

cision de vos mouvements est indispensable pour contrôler cette toupie soumise à la pesanteur et à l'inertie et éviter qu'elle ne se précipite dans le vide. La réalisation impressionnante ajoute encore au plaisir du jeu d'autant que la jouabilité est sans défaut et les casse-tête variés.

GRAPHISME. Le graphisme en 3D isométrique est superbe et rend parfaitement bien le relief.

ANIMATION. L'animation de la toupie est une petite merveille, avec un rendu parfait de l'inertie et de la pesanteur.

BRUITAGES. Quelques bruitages soutiennent l'action (disquette Electric Dreams).

LEMMINGS

Super Famicom, Atari ST, Amiga

Intérêt 19
Graphisme ★ ★ ★ ★ ★
Animation ★ ★ ★ ★ ★
Bruitages ★ ★ ★ ★ ★
Prix E



On ne présente plus *Lemmings*, ce jeu qui a révolutionné l'univers de la micro au même titre que *Tetris*, *Populous* et autres *Sim City*. En voici cependant le principe pour les nouveaux venus. Vous devez sauver les lemmings (petits rongeurs aux mœurs vraiment moutonnières). Pour cela, vous devrez leur faire rejoindre la sortie en évitant les pièges du trajet. Il faut utiliser à bon escient les capacités disponibles : construire un pont, bloquer un passage, creuser, grimper à un mur, sauter sans s'écraser, etc.

L'AVIS DE CONSOLES+. Cette version Super Famicom est une réussite complète. Le jeu est toujours aussi passion-

nant, avec ses challenges variés et sa progression de difficulté superbement menée. L'ergonomie au joystick ne pose aucun problème et s'avère très agréable. Un jeu incontournable pour tous les amateurs de réflexion.

GRAPHISME. Le graphisme est loin d'exploiter à fond les capacités de la machine, mais il est très diversifié d'un niveau à l'autre.

ANIMATION. Bien qu'elle soit assez simple, on reste cependant sous le charme de ces petites bêtes.

BRUITAGES. Les musiques de ce programme sont agréables et les bruitages directement utiles au jeu (cartouche Sunsoft).

SKWEEK

PC Engine

Intérêt 18
Graphisme ★ ★ ★ ★ ★
Animation ★ ★ ★ ★ ★
Bruitages ★ ★ ★ ★ ★
Prix D



Issu des micros, *Skweek*, la petite boule de poils, s'insinue dans nos consoles. Son but : marcher sur toutes les dalles bleues pour les repeindre en rose. Mais c'est plus facile à dire qu'à faire. Outre les pièges (dalle explosive, glissante, à sens unique), toute une kyrielle de monstres vient vous embêter : fantômes, entonnoirs, pieuvres, légumes et fruits agressifs, etc. Si notre héros ne dispose que d'une seule arme au départ, il pourra en revanche ramasser de nombreux bonus.

L'AVIS DE CONSOLES+. Loin de se limiter à un simple jeu d'action, *Skweek* vous oblige à vous creuser les méninges pour utiliser au mieux les télé-

porteurs, éviter les blocages, et gérer intelligemment les bonus, etc. La difficulté très progressive permet aux plus jeunes d'y jouer. La réalisation superbe ajoute encore au plaisir de ce soft de réflexion/stratégie.

GRAPHISME. Les monstres sont variés et fort bien dessinés.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel de ce programme ne souffre d'aucun reproche et les créatures sont bien animées.

BRUITAGES. D'entraînantes séquences musicales accompagnent le jeu mais les bruitages d'action sont plus restreints (cartouche Loricel-Infogrames).

1^{er} SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDEO ET ELECTRONIQUES



DU 6 AU 9 DECEMBRE 91
ESPACE CHAMPERRET - PARIS
METRO:
PORTE DE CHAMPERRET

SUPERGAMES
SHOW 91

OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR UNE ENTREE PERMANENTE

AU SUPERGAMES SHOW 91 - VALABLE POUR TOUTE LA DUREE DU SALON

Renvoyez ce coupon accompagné de votre règlement de 20 F

Eurexpect 181, avenue Jean Lolive - 93500 Pantin

Ci-joint 20 F par

☐ Chèque

☐ Mandat

Vous recevrez par retour votre carte d'entrée pour le SUPERGAMES SHOW 91

Nom: _____

Prénom: _____

Age: _____

Activité: _____

Adresse: _____

Ville: _____

Code Postal: _____



Dans l'esprit de beaucoup, stratégie rime avec austérité, voire avec laideur. Le passé est responsable de cette image. Le présent est tout différent. Graphismes, animations, bruitages, l'environnement des jeux de stratégie et des wargames s'est incontestablement amélioré. Ces embellissements ont fourni aux programmeurs de larges possibilités et leur ont même suggéré de nouvelles idées. L'évolution en cours annonce un futur brillant.

Les amateurs de jeux de stratégie auront été à la fête cette année. Côté wargames, les passionnés ont pu s'en donner à cœur joie avec d'excellents titres comme *Battle Isle* surtout, mais aussi *Battle Tech II*, *Nobunaga's Ambition II* ou *Celtic Legend*. Il est à noter que les anciens wargames, intéressants mais aussi laids que possible ont cédé la place à des créations

beaucoup plus attachantes et plus simples d'approche, qui conservent cependant toute la richesse stratégique de leurs aînés. Les simulations de monde ont été tout autant à l'honneur avec des logiciels aussi porteurs qu'*Utopia*, qui mélange gestion de ville, préparation guerrière ; ou *Mega Lo Mania* très prenant lui aussi avec sa progression de technologie au fil

des âges. *Sim Earth* est d'un bon niveau, mais sa grande difficulté le réserve aux plus accrocheurs. *Hunter* et *Midwinter II*, assez proches l'un de l'autre, satisferont les joueurs « généralistes », capables de passer de la simulation de vol à la stratégie pure et dure. Quant à *Deuteros*, il vous fera vivre la conquête spatiale de belle manière.

Les consoles n'ont pas été oubliées non plus avec une création originale, *Actraiser*, qui allie stratégie et beat-them-all ou de superbes adaptations de grands classiques tels que *Populous* et *Sim City*. Les micros tiennent cependant toujours le haut du pavé pour ce style de jeux, qui n'exige pas de grandes capacités graphiques ou sonores. Jacques Harbonn

CELTIC LEGENDS

Amiga

Intérêt _____ 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ C



Vous incarnez Estel le Bleu, qui s'oppose à Sogrom l'Ecarlate dans un wargame où les affrontements mêlent combats à l'arme et magie. Le programme vous laisse la possibilité de jouer contre lui, contre un ami ou même avec une troisième force en présence, les sauvages, qui défendent les pentacles, d'une grande importance pour la pratique magique.

L'AVIS DE TILT. Ce wargame saura se faire apprécier de tous grâce à sa facilité de prise en main, sa vitesse de réaction qui ne dépasse pas quelques secondes dans le pire des cas et la diversité des sorts (bien gérés de surcroît) qui apportent un piment supplé-

mentaire au jeu. La réalisation est agréable, ce qui ne gâte rien et l'ergonomie étudiée, en dehors d'un petit problème de retour d'options.

GRAPHISME. Le graphisme de *Celtic Legend* est de belle facture, surtout pour un wargame, la plupart étant d'une grande austérité. Les hexagones, indispensables aux déplacements, s'intègrent judicieusement dans le paysage.

ANIMATION. Les animations sont assez simples, mais suffisent cependant pour un jeu de ce type.

BRUITAGES. Les bruitages digitalisés soutiennent l'action (disquette Ubi Soft).

MIDWINTER II FLAMES OF FREEDOM

Amiga, Atari ST

Intérêt _____ 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ C



Encore plus riche et surtout mieux dosé que le premier volet, *Midwinter II* vous mène de jeu d'action en pilotage, en passant par d'importantes phases stratégiques. Pour combattre l'invasion qui se prépare dans un groupe d'îles, vous allez piloter de nombreux engins et détruire effectifs et équipements ennemis, contacter la résistance, user de persuasion lors des rencontres, démasquer les traîtres, vous échapper de prison, étudier des cartes et bien d'autres choses encore.

L'AVIS DE TILT. Si la faiblesse relative de chaque phase de jeu peut décevoir les spécialistes du genre concerné, la multiplicité des actions séduira le

joueur « généraliste ». La difficulté de jeu est parfaitement dosée grâce aux trois types de missions. L'ergonomie, qui privilégie la souris, rend la prise en main très agréable.

GRAPHISME. Les écrans sont beaux, originaux et d'une grande variété, alternant images bitmap et représentation 3D en surfaces pleines dans les phases d'action.

ANIMATION. Elle est agréable, bien que l'on note un ralentissement notable lorsque beaucoup d'objets sont présents à l'écran.

BRUITAGES. La présentation est entraînante mais les bruitages d'action plus réduits (disquette Rainbird).

DEUTEROS

Amiga

Intérêt _____ 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix _____ C



Suite de *Millennium 2.2*, *Deuteros* vous invite à reconquérir les différentes planètes du système solaire et leurs satellites, puis à explorer des systèmes solaires plus lointains. Mais il faudra compter avec les aliens qui ont aussi des visées expansionnistes.

L'AVIS DE TILT. Les amateurs d'exploration spatiale vont adorer ce jeu. Il faut gérer finement les ressources en hommes et matériel pour prendre de vitesse les aliens. Tandis que vous progressez, vous avez de plus en plus de facteurs à gérer, mais certaines fonctions automatisées vous seront d'une grande utilité. Il peut même arriver, à haut niveau, qu'une étape

semble infranchissable et il faudra mettre vos méninges en ébullition pour vous en sortir. Le jeu est vraiment prenant et l'on a envie d'aller toujours plus loin.

GRAPHISME. Les écrans sont variés et le graphisme bien travaillé rend parfaitement l'ambiance de cette exploration spatiale.

ANIMATION. Les animations sont rares, mais cela ne constitue pas un handicap dans ce type de jeu, basé sur la stratégie.

BRUITAGES. Les bruitages digitalisés soulignent chacune de vos actions, ajoutant encore à l'ambiance (disquette Activision).

POPULOUS

Super Famicom,
Megadrive, SMS,
ST, Amiga, PC

Intérêt 19
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix E

Intérêt sur autres machines :
Megadrive : 19 SMS : 19 Atari ST : 18
Amiga : 18 PC : 18



Il est quelques rares logiciels qui ont marqué l'histoire du jeu micro et *Populous* est de ceux-là. Vous incarnez un dieu qui va tout faire pour améliorer le bien être de son peuple : aplanir le terrain pour lui permettre de construire, assécher des marais, etc. Vos fidèles vont se multiplier et vous pourrez les envoyer ensuite combattre les adeptes de l'autre dieu, le but étant de détruire les infidèles jusqu'au dernier. Vous pourrez aussi perturber les « ennemis » en leur envoyant volcan, tornade, tremblement de terre, raz-de-marée et autres douceurs, le dieu adverse ne se privant pas d'en faire autant. Un système de codes permet de

repandre au niveau de son choix.
L'AVIS DE CONSOLES+. Cette conversion sur *Super Famicom* est superbe. Les mondes supplémentaires des *Promised Land* y ont été intégrés, ainsi qu'un nouveau monde complètement délaissant où les maisons sont des gâteaux et leurs habitants des bougies ! L'ergonomie est parfaite et le jeu prenant. A posséder absolument.
GRAPHISME. Le décor en 3D isométrique est superbe et très varié.
ANIMATION. On reste sous la charme de cette population qui vit devant vous.
BRUITAGES. L'ambiance sonore est envoûtante et sert directement au jeu (cartouche Imagen).

BATTLE ISLE

Amiga

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Non, ne vous sauvez pas ! Certes, ce soft est un wargame de pure souche mais c'est aussi un excellent jeu ! Dans un monde futuriste, deux armées s'affrontent. Elles disposent d'armes variées, du petit tank léger, au sous-marin, en passant par les hélicoptères ou les lance-missiles. Des ressources énergétiques sont réparties sur le terrain, à vous de savoir en tirer parti.
L'AVIS DE TILT. Presque aussi simple que *Full Metal Planète*, et bien plus complet, *Battle Isle* est l'exemple même du wargame micro réussi ! Chaque niveau est différent, et l'intérêt de ce jeu est constamment renouvelé.

GRAPHISME. Non seulement la lisibilité est parfaite, mais en plus c'est très joli ! Enfin un wargame dans lequel les forêts ressemblent à des forêts, les montagnes à des montagnes. Les véhicules sont très variés, et des séquences animées s'intercalent entre les niveaux.
ANIMATION. Quelques séquences animées viennent ponctuer l'action, les tanks tirent et se déplacent. Rien de particulièrement impressionnant.
BRUITAGES. Une musique très réussie vient soutenir l'action. Les bruitages, en revanche, sont limités au *vroom* des moteurs et au bruit des tirs (disquettes Blue Byte).

NOBUNAGA'S AMBITIONS II

PC EGA

Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Ce jeu de gestion/wargame médiéval japonais a pour cadre la guerre civile du XVI^e siècle qui morcela le pays tout entier et la lutte pour le pouvoir qui s'ensuivit. Vous devez choisir un daimio (seigneur) et le mener à la conquête de l'Empire. Deux scénarios sont proposés, le second étant postérieur de quelques années au premier, et les leaders ayant déjà émergé. La partie gestion est sans doute la plus intéressante. Le pays est morcelé en des dizaines de petits Etats. Vous devez gérer une armée, les récoltes, etc... Quand vous êtes prêt, vous pouvez attaquer les Etats voisins. Il est aussi possible de faire des alliances, en donnant ou recevant de l'argent, en ma-

riant un parent ou, simplement, en signant un traité.
L'AVIS DE TILT. L'ambiance est dépayssante (pour nous Européens) et les niveaux de difficulté donnent à *Nobunaga's Ambitions II* une très longue durée de vie.
GRAPHISME. Le mode utilisé (EGA) n'est pas particulièrement beau, mais les dessins sont très lisibles, ce qui est primordial dans ce type de jeu. A chaque action, de petites images les représentant s'affichent (récolte, entraînement de l'armée, décapitation d'un ennemi...).
BRUITAGES. Les bruitages de *Nobunaga's Ambitions II* sont réduits à quelques bips (disquettes Koei/Infogrames).

MEGA LO MANIA

Amiga

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Mega Lo Mania vous propose de lutter contre trois autres capitaines sur des îles aux formes et aux ressources variées. Chaque archipel se situe à une époque différente, et la technologie évolue avec le temps. A l'âge de pierre, vous utilisez des bâtons et des cailloux, puis vous découvrez le fer et ses usages guerriers, pour finir (dans les derniers niveaux) avec la bombe atomique et les canons laser ! Vous développez et fabriquez des armes, construisez des châteaux et des usines, dans le but d'obtenir la suprématie totale (et de passer au niveau suivant !).
L'AVIS DE TILT. A la fois proche et différent de *Populous* ou de *Powermon-*

ger, *Mega Lo Mania* est un excellent jeu, qui mêle la gestion d'un groupe à un wargame simpliste. Les niveaux sont très différents et la difficulté très bien dosée.
GRAPHISME. Les dessins sont impeccables, chaque bâtiment a droit à une représentation différente et les divers terrains sont très bien rendus.
ANIMATION. Hormis vos petits soldats qui bougent dans tous les sens, il n'y en a pas !
BRUITAGES. Une musique angoissante soutient l'action mais, surtout, chaque événement est souligné par des voix digitalisées (en français !), du plus bel effet ! (disquette Mirrorsoft).

CIVILIZATION

PC, tous écrans

Intérêt 19
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Appelez-moi Dieu ! Vous dirigez ici une civilisation, de ses balbutiements à la conquête spatiale. D'autres groupes peuplent la planète, et vous devez vous accommoder d'eux, soit par la diplomatie, soit par la guerre. Le nombre d'options est tout simplement hallucinant, mais - miracle ! - le jeu reste simple et facile d'accès.
L'AVIS DE TILT. Génial ! Fantastique ! Indispensable ! *Civilization* est tout simplement le meilleur jeu mêlant stratégie et gestion. Adieu *Sim City* et *Populous* ! Malgré des graphismes assez moyens et des animations quasi inexistantes, ce jeu est l'un des meilleurs qu'il m'ait été donné de voir. A

acheter de toute urgence !
GRAPHISME. A défaut d'être beau, le graphisme est clair et très lisible. De temps en temps, apparaissent des images plus travaillées (votre palais, les inventions, etc.).
ANIMATION. Elles sont originales, mais limitées. Par exemple, lorsque vous parlez avec le chef d'une autre tribu, son expression indique ses sentiments (et influence vos réponses).
BRUITAGES. La préversion que j'ai testée ne proposait que quelques « bips » peu encourageants. Gageons que la version finale disposera d'un environnement sonore plus travaillé (disquettes Microprose).

ACTRAISER

Super Famicom

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	E



Actraiser est un logiciel assez particulier, combinant un aspect stratégique proche de *Populous* à des phases de beat-them-all. Loin de vous reposer entre les combats, vous devrez faciliter le travail de vos fidèles pour qu'ils puissent construire leur maison, planter leur récolte, créer différents objets et recourir à la magie pour anéantir les méchants.

L'AVIS DE CONSOLE. Les deux aspects, action et stratégie, sont traités avec maestria. La variété des monstres est étonnante, tout comme la diversité de leurs attaques. Côté stratégie, les possibilités créatives sont tout simplement stupéfiantes et vous en découvri-

rez toujours de nouvelles, même après plusieurs heures de jeu. La superbe réalisation conforte encore l'intérêt du programme.

GRAPHISME. Les cartes stratégiques d'Actraiser sont claires mais c'est surtout dans les phases d'action que l'on peut apprécier toute la qualité des graphismes.

ANIMATION. L'animation des créatures est de toute beauté et le scrolling différentiel apporte un « plus ».

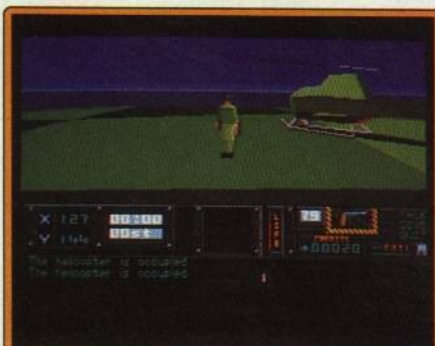
BRUITAGES. Les musiques variées (mélodies médiévales ou épiques) tirent bien profit des remarquables capacités de la Super Famicom dans ce domaine (cartouche Enix).

HUNTER

Amiga, Atari ST

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Intérêt sur autre machine
Atari ST : 18



Proche par certains cotés de *Mindwinger 2*, *Hunter* vous met dans la peau d'un soldat d'élite, dont le but est de faire échouer l'invasion dans un archipel. Les missions sont très variées, mêlant en un savant cocktail action, aventure, stratégie et pilotage de différents engins.

L'AVIS DE TILT. La diversité des moyens de locomotion est tout simplement incroyable. À côté de la marche ou des engins motorisés classiques (voiture, tank, vedette), vous pourrez recourir à la nage, à la planche à voile, à l'avion ou l'hélicoptère pour les airs, au simple vélo, à l'hovercraft ou au bateau à rames ! L'aspect stratégique est

omniprésent, même dans les phases d'action où il faut savoir aborder l'ennemi du bon côté. Le temps limité ajoute encore à la difficulté du challenge.

GRAPHISME. Le mode 3D surfaces pleines fourmille de détails qui renforcent sa crédibilité et les divers éléments sont facilement reconnaissables.

ANIMATION. L'animation est vraiment très rapide et fluide pour de la 3D calculée, le zoom étant un « plus » appréciable.

BRUITAGES. Les bruitages digitalisés sont peu nombreux mais collent bien à l'action (disquette Activision).

SIM EARTH

PC, Macintosh

Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	—
Bruitages	★★★
Prix	D

Intérêt sur autre machine :
Macintosh : 16



Suivant les traces de *Sim City*, *Sim Earth* s'attaque à la gestion complète d'une planète. Plusieurs scénarios vous sont proposés, offrant des planètes ou des âges variés (depuis les temps préhistoriques jusqu'à l'ère atomique) et des aspects différents : économiques, sociaux, écologiques, etc.

L'AVIS DE TILT. Bien que d'une ampleur considérable – et peut-être même à cause d'elle –, ce programme peut décourager certains. Vous maniez ici davantage des concepts (la surpopulation animale induit une pauvreté végétale à terme, par exemple) que des éléments concrets dont le résultat serait

immédiat. Les interactions sont d'une grande complexité et il faut passer bien du temps pour acquérir une stratégie gagnante. En contrepartie, les amateurs de prise de tête et de gestion tous azimuts trouveront là un challenge à leur mesure. L'ergonomie tout souris est excellente.

GRAPHISME. Les écrans sont variés et superbement présentés.

ANIMATION. L'absence d'animation ne pose aucun problème dans un jeu de ce type.

BRUITAGES. Les mélodies sont variées et utiles au jeu (elles préviennent d'un événement particulier) (disquettes Maxis).

UTOPIA

Amiga

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Jeu de gestion de monde à la manière de *Sim City*, avec un aspect guerrier complémentaire, *Utopia* vous met dans la peau de l'administrateur d'une nouvelle colonie implantée sur une base hostile. Il faudra veiller au bien-être des habitants mais aussi contrer les visées guerrières des aliens.

L'AVIS DE TILT. *Utopia* est un jeu passionnant. Gérer simultanément le confort des habitants tout en développant l'espionnage et la guerre contre les extraterrestres est un challenge de haut vol, d'autant que vos ressources financières, mises à contribution dans l'un et l'autre cas, sont loin d'être inépuisables. L'excellente réalisation ren-

force, s'il en était besoin, l'intérêt du jeu de ce soft.

GRAPHISME. La 3D isométrique utilisée dans les phases principales du jeu est superbe et quelques images bitmap joliment travaillées complètent le graphisme.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel est sans défaut et quelques animations (rotation des générateurs, déplacements des chars et des avions) créent l'atmosphère.

BRUITAGES. Les musiques sont de bonne facture et les quelques bruitages d'action sont directement utiles au jeu, signalant un événement particulier (disquette Gremlin).

SIM CITY

Super Famicom, ST
Amiga, PC, Mac

Intérêt	19
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	E

Intérêt sur autres machines :
ST : 18 Amiga : 18 PC : 19 Mac : 18



On ne présente plus *Sim City*, ce jeu issu des micros qui a ouvert la porte à toutes les autres simulations de monde. Pour les nouveaux venus, rappelons qu'il s'agit de construire, avec un budget limité, une ville où la vie soit paradisiaque. Vous pourrez construire peu à peu votre cité sur le lieu de votre choix ou prendre en route une ville déjà constituée et corriger au plus vite ses faiblesses en vue de minimiser la catastrophe qui se prépare.

L'AVIS DE CONSOLES. Cette version Super Famicom est exceptionnelle, supérieure même, sur de nombreux points, à la meilleure version micro. On dispose ainsi d'un mode loupe pour

surveiller l'avancement des travaux de construction et d'une visualisation en 3D isométrique, en sus de la vue aérienne habituelle. De plus, les problèmes sont signalés par un professeur (animé de surcroît), au lieu d'un simple message.

GRAPHISME. Le graphisme est très clair et la 3D vraiment magnifique.

ANIMATION. L'impression de vie est rendue par la circulation routière et la foule admirant les matchs sportifs.

BRUITAGES. Sur une musique d'ambiance plaisante se greffent des bruitages « d'action » : klaxons de voiture, hélicoptères, etc. (cartouche Nintendo).

CONSOLES

CONSOLES

VIDEORUM LUDORUM MAXIMUS MONDIALUS PERIODICUS!

MICRO KID'S

3 MEGADRIVE 2 GAME BOY
1 SUPERGRAFX
TOUS LES MERCREDIS ET
DIMANCHES SUR FR 3

A GAGNER!

SONIC
SUR MASTER SYSTEM!
TOUS LES SECRETS DE
LA PC ENGINE DUO!

SUPERCOOLUS!

GAGNEZ 1000 PIN'S
3 COLLEC'DEFLYNX
5 PORTABLES ATARI

SEGA

MEGADRIVE

SUPER FAMICOM

**SUPER
MARIO
BROS 3**

SUR NES

POSTER
SHADOW OF THE
BEAST



APRÈS MARIO.
C'EST MOI! EN
HOLOGRAMME
DÈS LE 7
DECEMBRE



SCAN. ISSN073-6968

ACER



EN VENTE TOUS LES MOIS
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX. 29 F.

Les amateurs de casse-tête se divisent en deux catégories : ceux qui cassent la tête de leurs voisins avec des shoot-them-up et ceux qui préfèrent se casser leur propre tête avec des jeux qui font fumer les neurones. Si vous faites partie de cette seconde espèce, réjouissez-vous. L'immense succès de Tetris a donné un tel coup de fouet à cette famille particulière de jeux que les logiciels se multiplient à plaisir... pour votre plaisir.

Cette année 1991 a été particulière dans ce domaine. Ainsi, les adaptations des grands classiques de réflexion ne sont pas légion. Il faut saluer toutefois la venue de *Chess Master* sur *Game Boy*, qui en fait l'ordinateur d'échecs de voyage le moins cher, tout en offrant de bonnes prestations. Il serait dommage de passer sous silence la sortie prochaine de *World Class*

Chess qui est, en fait, la cinquième version du très connu *Sargon*. Mais il vous faudra attendre 1992 pour le découvrir en détail. En revanche, le go, laissé pour compte du fait de sa difficile programmation, basée sur la stratégie, a fait une entrée remarquée que ce soit sur Atari ST et Amiga avec *Go Player* ou sur PC avec *Many Faces of Go*. De nouveaux jeux de réflexion ont

vu aussi le jour, tels que *Quadrel*, *Swap*, *Booly*, *Puzzle Boy* ou *The Brainies*. Ils apportent chacun leur originalité, même s'ils ne peuvent prétendre à la même durée de vie qu'un bon logiciel d'échecs par exemple. Enfin, d'autres jeux classiques, mais moins prestigieux, sont aussi disponibles : *The Curse of Ra* et *Shangai II* pour le mah-jong, *Kengi* pour le morpion

3D, *Battle Chess II* pour les échecs version chinoise ou *Tangram* pour un puzzle, d'origine chinoise lui aussi. Comme vous le voyez, les amateurs de réflexion ont encore largement de quoi alimenter leurs petites cellules grises et cela quelle que soit leur machine, consoles comprises (mais le choix est moins vaste sur ce support).

Jacques Harbonn

BATTLE CHESS II

Amiga, PC

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C
Intérêt sur autre machine :
PC : 16



Ce programme vous invite à jouer aux échecs chinois, variante orientale où la stratégie à adopter est bien différente. **L'AVIS DE TILT.** Côté réalisation, ce programme est une petite merveille. Les pièces sont superbement dessinées, tout comme le plateau de jeu. Les prises donnent lieu à des combats épiques entre les deux antagonistes. Humour et magie s'en mêlent en un cocktail explosif et le spectacle vaut vraiment d'être vu. Le programme joue bien dès les premiers niveaux, et offre toutes les options utiles. Un excellent logiciel qui vous fera découvrir, de plaisante manière, ce jeu peu connu.

GRAPHISME. Les pièces sont de toute beauté mais l'angle trop fuyant adopté pour la visualisation 3D ne permet pas toujours de voir clairement les positions.

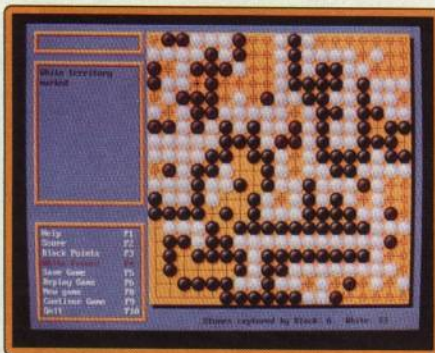
ANIMATION. Les combats se succèdent, mais sont vraiment très différents les uns des autres. Même après plusieurs parties, on reste encore sous le charme de ces animations proches du dessin animé.

BRUITAGES. Hennissement des chevaux, explosion du canon, ferraillement des combats à l'épée, tout concourt à renforcer l'ambiance déjà chaude de ce programme original (disquette Interplay).

MANY FACES OF GO

PC toutes résolutions

Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C
Intérêt sur autre machine :
PC : 16



Vous posez des pions (pierres) sur un plateau quadrillé de 19x19 cases, à l'intersection des lignes, avec pour but d'entourer les pierres ennemies. Ce jeu comporte toutes les options qu'il est possible de désirer : retour en arrière, aide, problèmes, parties commentées, bibliothèques d'ouvertures (*joseki*), etc. La manipulation se fait très simplement, à la souris ou au clavier, au moyen des touches de fonction.

L'AVIS DE TILT. Sans doute la plus belle version micro de ce jeu millénaire ! Le jeu de go est génial et ce programme, d'une finition impeccable, le met très bien en valeur. D'un niveau équivalent à un joueur « amateur moyen », ce

programme se défend très bien. Mais son point fort est sans conteste son côté didactique, qui séduira aussi bien les joueurs confirmés que les néophytes qui pourront se contenter, au début d'un plateau plus petit.

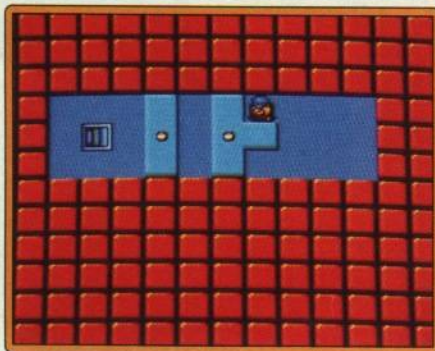
GRAPHISME. Les pierres de *Many Faces of Go* sont parfaitement lisibles, et les graphismes VGA rendent très bien l'ambiance. Si vous jouez sur un plateau plus petit que les 19x19 réglementaires, la taille des pierres croît en conséquence.

BRUITAGES. Un petit « bip » vous prévient lorsqu'une pierre est en prise. C'est tout (vous pouvez aussi couper ce son !) (disquettes Ishi Press Int.).

PUZZLE BOY

PC Engine, Game Boy

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D
Intérêt sur autre machine :
Game Boy : 16



Ce jeu de casse-tête vous invite à trouver la sortie de différentes salles. Ici, il faudra faire pivoter des murs en respectant un ordre logique, à pousser une brique bloquant le passage, à leurs encore créer un pont au dessus de l'eau ou de la boue. Certains tableaux ne peuvent être résolus qu'en faisant appel à un deuxième personnage, convoqué à la demande.

L'AVIS DE CONSOLE. Bien qu'il n'en ait pas l'air au premier abord, ce programme est absolument passionnant. La progression de difficulté a été intelligemment menée. Ainsi, si les premiers tableaux ne posent vraiment aucun problème, plus tard, il vous faudra

faire fumer vos petites cellules grises pour trouver la solution. Le système de codes qui évite de tout reprendre au début est un « plus » capital pour ce type de jeu.

GRAPHISME. Les graphismes sont réduits à leur plus simple expression, mais sont d'une grande clarté, ce qui est le plus important dans ce type de programme.

ANIMATION. L'animation de votre bonhomme est certes mignonne mais le programme n'offre pas grand-chose de plus.

BRUITAGES. Quelques sonorisations rythment les actions importantes (cartouche Reno).

SHANGAI II : DRAGON'S EYE

Compatible PC

Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



On ne présente plus *Shangai*, ce jeu de mah-jong adapté depuis longtemps aux micros et consoles. Il faut appairer des tuiles identiques (il existe un grand nombre de dessins différents et seules quatre tuiles portent le même dessin). Ces tuiles sont empilées en pyramide et les tuiles ayant un bord libre, uniquement, peuvent être sélectionnées.

L'AVIS DE TILT. Cette version conserve les atouts de la première (beauté du graphisme, jeu en solitaire ou à deux, temps limité éventuel, aide) mais introduit de nouveaux facteurs : variété des jeux de briques, possibilité de choisir la disposition de départ et surtout animation et bruitages complé-

mentaires lors de certains appariements (les oiseaux volettent et pépient par exemple). Les amoureux de ce jeu ne seront pas déçus, mais les améliorations sont somme toute limitées et l'on peut se demander si l'achat se justifie quand on possède la première version.

GRAPHISME. Le graphisme VGA en 256 couleurs est varié et les briques superbement dessinées. Le relief d'empilement est bien rendu.

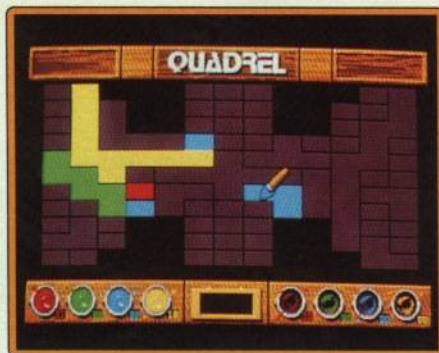
ANIMATION. Elles sont rares mais apportent un piment inhabituel dans ce type de jeu.

BRUITAGES. Quelques digitalisations concourent à l'ambiance (disquettes Activision).

QUADREL

Amiga, Atari ST, PC, CPC

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C
Intérêt sur autres machines :
Atari ST : 16 PC : 16 CPC : 17



Ce jeu de stratégie vous invite à colorier des figures géométriques à l'aide de peintures différentes et en quantité limitée. Deux figures qui se touchent ne peuvent être remplies par la même couleur. Le challenge de *Quadrel* se joue en solitaire, contre un ami ou contre le programme qui dispose de trois niveaux.

L'AVIS DE TILT. Bien que le principe apparaisse très simple au premier abord, il faut en fait planifier son action dès le départ, la moindre erreur risquant de compromettre gravement vos chances. La répartition différente des quantités de peinture dans le jeu à deux apporte un intérêt supplémen-

taire. Le programme se montre déjà très fort dès le premier niveau (peut-être même trop pour les non initiés !) et le facteur temps limité introduit une nouvelle difficulté. Passionnant à court et moyen terme, *Quadrel* montre cependant ses limites à long terme. Les différentes versions sont totalement identiques quelles que soient les machines.

GRAPHISME. Le graphisme est d'une grande simplicité mais a au moins le mérite d'être clair.

ANIMATION. Elle se limite au déplacement du pinceau, bien rendu d'ailleurs.

BRUITAGES. Une bonne musique, du type leitmotiv, accompagne le jeu (disquette Loricel).

THE CURSE OF RA

Amiga, Atari ST

Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C
Intérêt sur autre machine :
Atari ST : 15



Basé sur un principe proche du mah-jong (élimination de paires jusqu'au complet nettoyage du tableau), ce programme s'en différencie sur certains points. Le choix des pièces s'effectue en déplaçant un scarabée, qui ne se meut que de dalle en dalle, mais peut aussi les déplacer avec lui. La variante arcade impose une bonne maîtrise du scarabée pour éviter qu'il ne tombe dans le vide.

L'AVIS DE TILT. Cet excellent casse-tête ne manque pas d'originalité. Si les premiers tableaux ne sont pas trop difficiles, il faut cependant assez vite planifier son parcours (les déplacements de tuiles surtout) pour éviter de se re-

trouver dans une impasse. L'option arcade enrichit encore le jeu à la réalisation très soignée pour un programme de ce type. Un système intelligent de codes évite de toujours reprendre au début.

GRAPHISME. Les tuiles sont bien dessinées et les décors sous-jacents basés sur la mythologie égyptienne vraiment superbes.

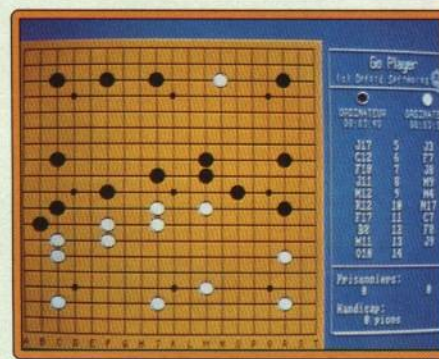
ANIMATION. Elle est simple mais parfaitement suffisante pour un jeu de réflexion.

BRUITAGES. Une bonne musique accompagne vos efforts et quelques bruitages rythment l'action (disquette Rainbow Arts).

GO PLAYER

Atari ST, Amiga

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C
Intérêt sur autre machine :
Amiga : 17



Ce programme est l'un des tout premiers jeu de go digne de ce nom. Il permet de jouer sur un plateau de dimension classique (19x19) ou plus réduit (9x9 et 13x13), avec éventuel handicap (1 à 9 pions).

L'AVIS DE TILT. Le programme dispose des options désormais classiques dans les jeux d'échecs : retour arrière sans limitation, conseils donnés par le programme, rejouer une partie avec possibilité de reprendre la main à tout moment, visualisation de la réflexion de l'ordinateur et entrée d'une position pour les problèmes. Le programme joue honorablement à niveaux moyens (compatibles avec une partie nor-

male). Il est capable de bloquer efficacement et de développer de bonnes attaques mais sera dépassé par un bon joueur, à moins de se tourner vers une machine 32 bits. L'ergonomie tout souris de *Go Player* ne pose aucun problème.

GRAPHISME. Les graphismes sont d'une grande simplicité et guère engageants, mais ils sont clairs, ce qui est le principal.

ANIMATION. Il n'y en a pas (le contraire serait d'ailleurs difficile !)

BRUITAGES. Là encore, aucun effet sonore ne vient égayer (mais aussi distraire) le joueur (disquette Oxford Softworks).

KENGI

Amiga

Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Ce jeu de réflexion s'apparente au morpion dans l'espace. L'aire de jeu se compose de cinq plateaux superposés de 5x5 cases chacun. Les pions ne peuvent être posés sur les plateaux supérieurs que s'ils reposent sur des pions sous-jacents. Des cases bonus apportent points supplémentaires ou possibilité de jouer deux fois consécutivement. En mode Retrait, les lignes complètes disparaissent, entraînant la chute des pions supérieurs.

L'AVIS DE TILT. Bien que basé sur un thème éculé, ce programme est captivant, grâce aux variantes qui enrichissent le jeu et à la réalisation excellente et pleine d'humour. Les options

de départ variées (un ou deux joueurs, temps limité, trois niveaux de difficulté, détermination de la fin de partie, retrait des lignes constituées) élargissent encore sa durée de vie.

GRAPHISME. La 3D est bien rendue, avec une représentation claire des différents étages.

ANIMATION. Elle est amusante à souhait. Les pions (des globules à pattes) se tortillent dans la main qui les tient, agitent les bras pour ralentir leur chute et font des mines une fois en place.

BRUITAGES. Quelques bruitages digitalisés de « couinement » des globules complètent l'ambiance (disquette Software 2000).

THE BRAINIES

Amiga

Intérêt 15
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Les Brainies ont envahi la Terre. Pour calmer leur ardeur belliqueuse, une seule solution : les ramener à leur dortoir. Mais ces créatures ne peuvent se déplacer que dans quatre directions et ne s'arrêtent que lorsqu'elles rencontrent un obstacle. Voilà qui ne va pas faciliter votre tâche, d'autant que de nombreux éléments vont encore compliquer le challenge : sens unique, téléporteur, porte, bombe, temps limité, etc.

L'AVIS DE TILT. Bien que basé sur un principe simple (déjà utilisé d'ailleurs dans Atomix), The Brainies est un jeu prenant car de nombreux éléments nouveaux ont enrichi ce principe de

base. La progression de difficulté, bien menée, évite de se laisser décourager dès le début par une trop grande difficulté. Mais les niveaux supérieurs mettront cependant votre sagacité à l'épreuve. La réalisation, excellente, rehausse encore l'intérêt du jeu.

GRAPHISME. Les différents mondes sont bien représentés mais les changements de décor n'interviennent pas assez souvent.

ANIMATION. Les petits monstres montrent les dents, regardent vers le haut, sautillent sur place. Du tout bon.

BRUITAGES. La musique de présentation est superbe et les bruitages nombreux et évocateurs (disquette Titus).

CHESS MASTER

Game Boy

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★
Bruitages ★★
Prix D



Chess Master est, comme son nom le laisse présager, un jeu d'échecs tout à fait classique. Les options de jeu, à la manière de ses confrères sur ordinateur ou des machines dédiées, sont d'une grande richesse : retour arrière sans limitation (jusqu'au début de la partie éventuellement), mode Professeur, entrée d'une position pour les problèmes, réflexion sur le temps adverse, bibliothèque d'ouvertures, et nombreux niveaux de jeu et de recherches de mats.

L'AVIS DE CONSOLE. Il est étonnant d'avoir réussi à faire tenir un tel logiciel sur une si petite cartouche. Le programme joue très correctement et, si

les joueurs de club pourront le battre sans problème, les joueurs occasionnels et moyens trouveront là un excellent partenaire. Un reproche toutefois pour les graphismes très sombres qui nécessitent un éclairage puissant pour être parfaitement lisibles.

GRAPHISME. L'image de présentation est superbe et les pièces sont bien dessinées, mais leur couleur trop sombre entache sérieusement la lisibilité.

ANIMATION. Elle se limite au déplacement de la main qui bouge les pièces.

BRUITAGES. Une étonnante digitalisation vocale présente le jeu mais, pour le reste, on n'a plus droit qu'à quelques bips (cartouche Nintendo).

SWAP

Amiga, Atari ST, PC

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★
Bruitages ★★
Prix C



Ce jeu de réflexion est basé sur un principe simple. Vous allez permuer des pièces. Dès que deux éléments de couleur identique arrivent en contact, ils disparaissent, le but étant de nettoyer le tableau. Vous disposez de quelques carrés supplémentaires utiles pour apparier des pièces solitaires et d'un effet pesant qui empile les pièces sans vide intermédiaire.

L'AVIS DE TILT. Swap est un bon jeu de réflexion, qui nécessite d'ailleurs un certain temps d'adaptation pour percer à jour la tactique gagnante. Les options sont nombreuses : pièces de différentes tailles et formes (triangles, hexagones), retour arrière sans limita-

tion pour corriger une erreur, système de crédits gagnés à chaque élimination mais perdu à chaque permutation et demande d'aide. Un bon programme, qui vous gardera de longues heures rivé devant votre écran mais qui pourra cependant se révéler un répétitif à très long terme.

GRAPHISME. Le graphisme est simple mais clair et haut en couleur.

ANIMATION. Elle se résume à la chute des pièces.

BRUITAGES. Ils se limitent au grincement des tuiles pivotant sur leurs « gonds » et au fracas des pièces brisées mais sont très bien rendus (disquette Microïds).

TANGRAM

Amiga, Atari ST

Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★
Bruitages ★★
Prix C



Basé sur un puzzle d'origine chinoise, Tangram vous invite à reconstituer une figure géométrique complexe à l'aide de quelques figures simples : triangles de différentes tailles, carrés et losanges. Ces éléments n'existent qu'en nombre limité, fonction du tableau.

L'AVIS DE TILT. Le challenge est complexe et seule une observation attentive permet de déduire la meilleure position de chaque pièce. La progression de difficulté est bien menée et, si les premiers tableaux sont faciles, bien des pièges difficiles à vaincre vous barrent la route du 200^e et dernier tableau. L'ergonomie tout souris est très intuitive : un clic gauche pour prendre

une pièce et un clic droit pour la faire pivoter avant de la positionner. Le système de codes permettant de reprendre le jeu là où on l'a interrompu est une bonne idée.

GRAPHISME. Le décor de fond est superbement dessiné, mais il est bien dommage qu'il soit immuable au fil des niveaux.

ANIMATION. Les pièces bougent et tournent facilement mais l'animation s'arrête là.

BRUITAGES. Les différentes musiques orientales proposées par ce programme s'adaptent parfaitement à l'ambiance et rythment vos efforts (disquette Thalio).

BOOLY

Atari ST, Amiga, CPC

Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★
Bruitages ★★
Prix C



Ce jeu de réflexion, riche de cent tableaux de trois sous-niveaux chacun, est basé sur un principe simple. Il faut uniformiser chaque tableau en retournant les pièces, chaque face étant de couleur différente. Chaque pièce interfère à sa manière avec ses voisines, ce qui complique d'autant plus le challenge que le temps est limité. Les épreuves spéciales qui marquent chaque fin de tableau sont plus complexes, du fait du plus grand nombre de pièces et de la rotation sur trois couleurs.

L'AVIS DE TILT. Booly offre de nombreuses options (choix de la musique, jeu en solitaire ou jusqu'à quatre, vi-

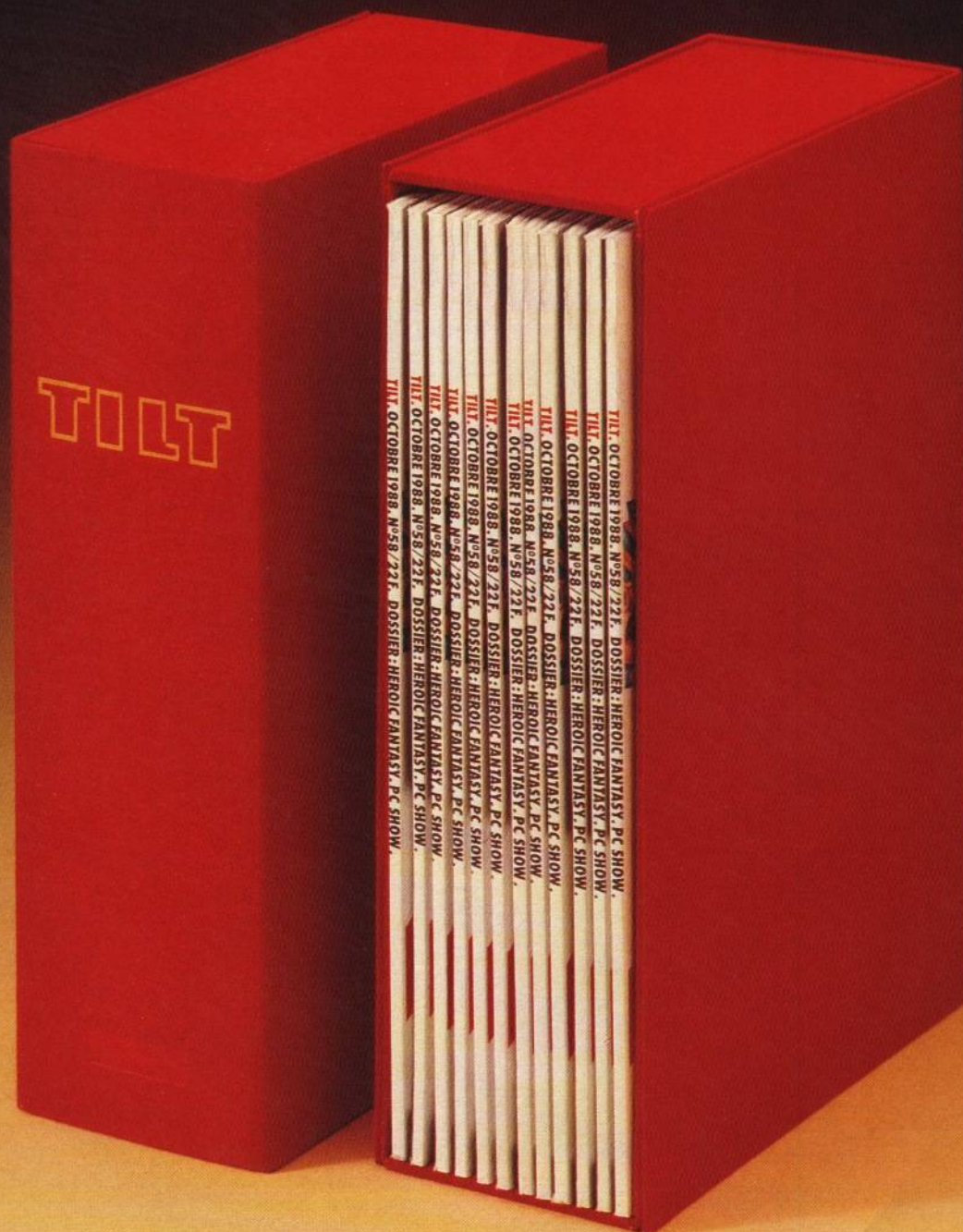
sualisation éventuelle des liaisons, présence de bonus) qui enrichissent d'autant le jeu. De plus, l'éditeur de tableaux vous permettra de confectionner vos propres écrans pour pouvoir affronter vos propres casse-tête, ou les échanger avec des amis. Toutefois, si le jeu est vraiment prenant au début, il risque de lasser un peu à long terme.

GRAPHISME. Les sprites sont variés et les décors sous-jacents bien dessinés.

ANIMATION. Elle se limite au scrolling du fond mais apporte un peu de mouvement à ce jeu très statique.

BRUITAGES. Les musiques d'accompagnement sont agréables et variées (disquette Loricel).

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



BON DE COMMANDE

à retourner à **TILT/Service Reliures**
BP 53 77932 Perthes Cedex - Tél. : (1) 64 38 01 25

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 _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____

Simulateurs de vol

Le premier simulateur de vol - Flight Simulator - est né sur PC. D'autres ont vu le jour, tous plus réalistes les uns que les autres. Les meilleurs d'entre eux sont évidemment sur PC. Attention cependant, il existe des simulateurs de mauvaise qualité, même sur cette machine. A remarquer, cette année, les débuts des jeux, même mâtinés d'action, sur consoles.

Comme tous les ans, les PC se sont très largement imposés dans le domaine de la simulation aérienne. Le premier choc de l'année, ce fut *Jetfighter II* qui nous prouvait qu'il était possible de développer sur ces machines des graphismes et bruitages haut de gamme, de quoi enterrer l'*Amiga*. Il aura fallu quelques mois de travail supplémentaire pour atteindre le septième ciel !

Avec *Yeager Air Combat* pour sa souplesse et sa jouabilité, *Secret Weapon* pour la pluralité de ses combats et *Mega Fortress* pour son réalisme « technique », les amateurs du genre ont été comblés ! Mais face à de tels hits, il faut aussi se méfier des softs plus moyens. Un exemple, les toutes dernières productions de Microprose, l'ex-géant de la simu-

lation aérienne, sont assez décevantes. De même, attention à tous les « nouveaux » simulateurs qui encomrent chaque mois les vitrines de vos revendeurs. Pourquoi craquer pour *Mig 29 Fulcrum* ou sa nouvelle version *Super Fulcrum*, deux titres qui ne valent même pas le très ancien *F29 Retaliator* ? Conclusion, si vous voulez piloter « pro », investissez PC et suivez de

très près notre actualité pour éviter les softs qui n'innovent en rien. Un dernier point, attendons-nous pour l'année prochaine à l'entrée en scène fracassante des consoles dans nos ciels chéris ! *Pilotwings*, testé dans la rubrique « action » sur *Super Famicom*, est superbe, même si c'est l'arcade qui l'emporte sur la simulation. Affaire à suivre...

Olivier Hautefeuille

F15 STRIKE EAGLE II

Atari ST, Amiga, PC

Intérêt.....17
Graphisme.....★★★★★
Animation.....★★★★★
Bruitages.....★★★★★
Prix.....C

Intérêt sur autres machines
Atari ST : 16 PC : 17



Cette deuxième mouture de *F15 Strike Eagle* ne parvient pas à s'imposer réellement dans le challenge aérien de cette année. Un bon programme, mais ce n'est pas la meilleure simulation disponible aujourd'hui, sauf peut-être sur Amiga.

L'AVIS DE TILT. Sur PC, *F15 II* ne parvient pas à surpasser ses confrères de vol, malgré sa stratégie poussée et les nouveaux scénarios qui sont au menu. Il ne s'agit que d'un simulateur Microprose de plus, trop proche de *F29* ou surtout de *F117A*. En revanche, il se positionne bien mieux dans la ludothèque ST et Amiga, même s'il reste derrière *Flight of the Intruder*. Face à la

première version de *F15 Strike Eagle*, les programmeurs ont voulu prendre en compte les améliorations apportées sur les autres simulateurs.

GRAPHISME. Seule la version PC offre un graphisme superbe, si l'on travaille en VGA, bien sûr. Sur Amiga et ST, les paysages au sol sont trop simplistes et il manque les ombrages qui donnent du relief au décor.

ANIMATION. Ce sont cette fois les versions ST et Amiga qui remportent le challenge sur le jeu PC en matière d'animation.

BRUITAGES. Rien à redire, les explosions sont réalistes, les bruits de moteur convaincants (disquettes Microprose).

THUNDERHAWK

Amiga

Intérêt.....16
Graphisme.....★★★★★
Animation.....★★★★★
Bruitages.....★★★★★
Prix.....C



Présentation somptueuse, missions variées, *Thunderhawk* offre des combats en hélicoptère de qualité arcade. Mais pour les adeptes de la vraie simulation, il manque à ce titre quelques atouts pour vaincre.

L'AVIS DE TILT. L'intérêt de *Thunderhawk* repose sur les points suivants : souplesse de l'animation, richesse stratégique des missions et beauté des phases de préparation des offensives. Ce titre n'offre en revanche pas des graphismes fabuleux et le pilotage de l'hélicoptère est bien loin de la réalité. Rien à voir avec un *LHX Attack Chopper*. Un exemple : il sera impossible de stabiliser l'appareil et de le faire tourner sur

lui-même. Dès lors, c'est l'arcade qui l'emporte.

GRAPHISME. C'est, à mon sens, l'un des points faibles du soft. Face aux simulateurs PC, les couleurs sont ici peu nombreuses. Le tableau de bord est très simpliste et les reliefs au sol manquent trop souvent.

ANIMATION. Là, c'est bien meilleur. *Thunderhawk* développe un jeu très souple, même lorsque de nombreux sprites occupent l'écran.

BRUITAGES. De superbes musiques, des bruitages qui ponctuent bien les différentes phases de combat, l'ambiance sonore de ce simulateur est satisfaisante (disquettes Core Design).

YEAGER AIR COMBAT

PC tous écrans,
carte son

Intérêt.....18
Graphisme.....★★★★★
Animation.....★★★★★
Bruitages.....★★★★★
Prix.....C



Chuck Yeager Simulator fut le premier simulateur de vol PC à profiter d'une souplesse « arcade ». Si cet ancien titre ne proposait que des missions acrobatiques, sont petit frère, *Yeager Air Combat*, développe des combats multiples et variés. C'est le simulateur de l'année !

L'AVIS DE TILT. *Yeager Air Combat* compte beaucoup d'atouts. La souplesse de son vol est le plus important. La poursuite d'un ennemi donnera le vertige à tous les pilotes de la génération. Du jamais vu ! Côté stratégie, on profite d'une part de la variété des missions (appareil ancien ou récent, mise en place de scénarios personnels),

d'autre part de l'ergonomie du jeu (il est possible de sauter les phases délicates, l'atterrissage par exemple). Un très grand logiciel.

GRAPHISME. Au sol, c'est parfois un petit peu simpliste. Quelle beauté en revanche dans les animations 3D des appareils que l'on observe sous toutes les vues extérieures !

ANIMATION. Génial. Même sur un PC cadencé à 16 mega, la fluidité du vol permet toutes les audaces. Du grand art !

BRUITAGES. Les moteurs ronronnent différemment selon l'âge de l'avion, vieux coucou ou jet... (disquettes Electronic Arts).

Simulateurs de vol

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

PC, carte son

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D



Stratégie haut de gamme, jouabilité parfaite, seule la souplesse de vol manque à *Secret Weapon* pour décrocher le Tilt d'or de cette année. Un très grand hit quand même !

L'AVIS DE TILT. Ce qui fait la classe de ce programme, c'est qu'il est possible de jongler entre tous les postes de combat d'un même appareil. Mitraillette avant, arrière, de côté ou largage de bombes, c'est un challenge ardu que de résister aux assauts ennemis. Créez ensuite vos propres missions ou lancez l'option *Campaign*. Il faudra, dans ce cas, gérer toutes les forces aériennes de votre camp, transférer des appareils d'une base à l'autre, créer des esca-

drilles, etc. Un très judicieux cocktail d'action et de stratégie. Indispensable ? Pas loin !

GRAPHISME. Pour cette partie très « arcade », les programmeurs ont opté pour un graphisme très clair et coloré. Le dessin est toujours précis, même si l'on n'atteint pas le réalisme « ombré » d'un *Jetfighter*.

ANIMATION. Il faudra enlever quelques détails aux paysages pour profiter d'un vol souple. C'est dommage.

BRUITAGES. Le bruit des moteurs est si bien rendu que l'on peut déceler « à l'oreille » le moment où l'avion va décrocher, et où des projectiles frappent la carlingue... (disquettes Lucasfilm).

CHUCK YEAGER'S AFT 2.0

Amiga, Atari ST

Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Intérêt sur autre machine :
Atari ST : 14



La version 2.0 de *Chuck Yeager's AFT* est désormais disponible sur Amiga et Atari ST. Il s'agit ici d'un simulateur de pilotage acrobatique. Pas de combat, mais un challenge pourtant difficile. Vous pourrez effectuer des figures spéciales, entrer à l'école de pilotage, voler en formation, etc.

L'AVIS DE TILT. Quel dommage ! Le manque de souplesse de ces deux versions est affligeant. C'est lent, saccadé, rien à voir avec *Chuck AFT 2.0* sur PC, où la fluidité du vol avait permis à ce titre de s'imposer. Et puis, vous imaginez le massacre !

GRAPHISME. Face à la version PC, on

souffrira ici du manque de couleur. En revanche, le tableau de bord est précis.

ANIMATION. Là, c'est la grosse déception. Comprennez moi, la version PC de *Chuck AFT* fut la première à offrir sur cette machine un vol véritablement souple et réaliste (effet d'inertie, virages coulés...). Et voilà que l'Amiga comme l'Atari ST retombe dans le panneau. Sur ces deux machines, l'animation est découpée, même si l'on diminue au maximum le niveau de détail du paysage. Dur, dur !

BRUITAGES. Rien d'exceptionnel, les bruitages des deux versions 16 bits surpassent quand même ceux de la version PC (disquettes Electronic Arts).

BLUE MAX

Amiga,
PC, carte son

Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Intérêt sur autre machine :
PC : 16



Ce simulateur de combat « action » nous avait séduit l'année dernière. Il mérite encore sa place dans le challenge de cette année, grâce à la sortie de sa version Amiga.

L'AVIS DE TILT. *Blue Max* fut l'un des tous premiers simulateurs « papi » de la micro. Foin des missiles sophistiqués ; dans *Blue Max*, il faut prendre des risques ! Mais depuis, les vieux coucous poussifs ont fait des adeptes... Cette simulation n'arrive pas à la cheville d'un *Knights of the Sky* (sorti récemment sur Amiga) qui associe cette même vitalité de jeu à une stratégie quand même bien plus poussée.

GRAPHISME. Au sol, on a déjà vu bien

mieux. En fait, *Blue Max* mise à fond sur le réalisme des silhouettes des appareils qui vous attaquent. De nombreuses vues extérieures sont au menu pour un balai aérien de grande classe.

ANIMATION. Comme c'est l'arcade qui l'emporte ici sur la simulation, l'animation se devait d'être souple. Pari réussi sur Amiga, et sur PC si vous possédez une machine cadencée à 20 mégas minimum.

BRUITAGES. Cette version Amiga sonorisait très bien la mission, bruits de moteur, de mitrailleuse, etc. Connecté à une carte sonore, le PC développe lui aussi des bruitages tout à fait satisfaisants (disquettes Mindscape).

ATP

PC tous écrans,
carte son

Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D



ATP est issu de la famille des *Flight Simulator*. De ce fait, il s'agit d'une simulation vraiment très réaliste qui ne développe, bien sûr, aucun combat. Prenez les commandes d'un A320 et faites carrière à la Sublogic Airlines.

L'AVIS DE TILT. Ceci est un « gros » programme. Il ne s'adresse qu'aux passionnés de la vraie simulation, à ceux qui peuvent passer des heures à lorgner les cadrans pour vérifier qu'ils n'ont pas oublié de sortir le train ! Je trouve ce programme moins ludique que le pilotage du petit Cessna de FS4, même si l'option « carrière » offre une meilleure continuité de jeu. Comme dans la plupart des simulateurs de

Sublogic, le joueur pourra modifier toutes les composantes du jeu.

GRAPHISME. Côté tableau de bord, le dessin est très précis, ce qui était d'ailleurs indispensable vu le nombre impressionnant de compteurs affichés. Au sol, rien à voir avec les simulateurs de combat. Le paysage est très simple.

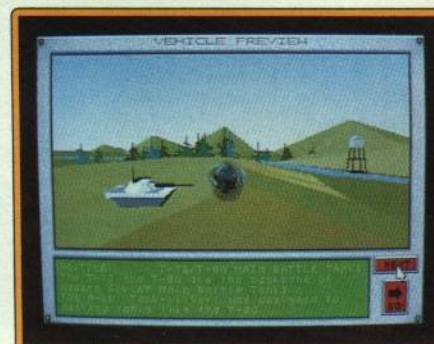
ANIMATION. Attention, cette simulation est « lourde » ! Il faudra au moins un 386 à 20 mégas pour éviter un jeu saccadé.

BRUITAGES. ATP est le premier soft de la famille Sublogic à reconnaître les cartes son Ad Lib. Résultat correct, sans plus. Les bruitages ne sont pas le point fort du jeu (disquettes Sublogic).

A10 TANK KILLER 1.5

PC tous écrans,
cartes son

Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



La première version de ce soft (testée dans le n° 78 sur PC et le n° 84 sur Amiga), ne parvenait pas à atteindre la pole position de la simulation aérienne micro. *A10 Tank Killer 1.5* reste encore en-deçà de ce qui se fait le mieux dans le genre, même si l'on ajoute à son jeu de nouveaux scénarios et des graphismes plus précis. Il lui aurait fallu des aspects beaucoup plus novateurs pour entrer en compétition avec les grands.

L'AVIS DE TILT. La particularité de cette simulation est qu'elle traite exclusivement d'attaque air/sol. Mais l'on ne retrouve ici ni la souplesse, ni la puissance stratégique des plus grands du combat aérien. Pour les fa-

nas de ce type de combat, je vous conseille plutôt de craquer pour *Mega Fortress* (très stratégique) ou *Secret Weapons* (plus souple et ludique).

GRAPHISME. Les décors externes sont superbes, notamment parce qu'ils développent de nombreux sprites au sol. Mais le tableau de bord de votre A10 est assez minable...

ANIMATION. Le vol est ici bien plus souple que celui du récent *F117A* par exemple. Mais rien à voir avec *Yeager Air Combat*.

BRUITAGES. Utilisation correcte des cartes son. La bande son de cette simulation est suffisamment riche et réaliste (disquettes Dynamix).

Simulateurs de vol

FLIGHT OF THE INTRUDER

Atari ST, Amiga, PC

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C
Intérêt sur autres machines :
Amiga : 17 PC : 15



Si la version PC de ce programme ne parvenait pas à s'imposer face aux très nombreux simulateurs de vol disponibles sur compatibles, *Flight of the Intruder* se place dans le peloton de tête des combats aériens sur ST et Amiga. **L'AVIS DE TILT.** Ce simulateur profite d'une animation haut de gamme et surtout d'une stratégie poussée. Du pilotage d'entraînement au complexe vol en escadrille, les novices comme les pros se plairont aux commandes de l'*Intruder*. De plus, le joueur pourra prendre le contrôle de plusieurs appareils. On retrouve dans ce titre le savoir-faire des programmeurs de Mirror Soft, ceux-là même qui avaient mis

au point l'excellent *Falcon*. Et comme pour ce dernier titre, le jeu à deux (par modem) est au menu.

GRAPHISME. Quel dommage que les paysages extérieurs soient si pauvres sur ST et Amiga. Couleurs ternes, manque de détail au sol, seul le dessin des bâtiments qu'il faut détruire est bien rendu.

ANIMATION. Très souple sur Atari ST et Amiga, *Flight of the Intruder* se positionne bien sûr ces deux machines grâce aux qualités de son animation.

BRUITAGES. Rien de formidable pour les bruitages, le souffle des réacteurs est réaliste, c'est tout (disquettes Mirror Soft).

GUNSHIP 2000

PC tous écrans,
carte son

Intérêt 14
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Tout comme *F117A*, *Gunship 2000* était attendu avec impatience par tous les incondtionnels de Microprose. Mais malheur, la simulation n'est pas à la hauteur... Complexe oui, ludique non ! **L'AVIS DE TILT.** Une stratégie haut de gamme, voilà bien l'atout majeur de ce jeu. Vous pourrez piloter ici plusieurs hélicoptères grâce à l'option Vol en escadrille dont l'aspect wargame est un « plus » indéniable. Mais la lourde mise en scène de ce programme brise sa jouabilité. Le vol manque de souplesse, le graphisme de précision. Les amateurs d'arcade seront frustrés et, finalement, seuls les stratèges y trouveront quelque intérêt.

GRAPHISME. Pour un jeu VGA, le graphisme de *Gunship 2000* m'a déçu. Certes, les paysages au sol sont en relief... mais la silhouette des appareils est vraiment grossière et peu réaliste.

ANIMATION. C'est le point faible de cette simulation. Impossible de profiter de votre hélico si vous ne possédez pas un PC cadencé à 33 mega, et encore ! Et vu la complexité des missions, on ne peut profiter du jeu sans cette souplesse. Une seule solution, supprimer tous les détails graphiques. Quel dommage !

BRUITAGES. Les cartes son rendent bien le vrombissement des rotors (disquettes Microprose).

FLIGHT SIMULATOR IV

PC tous écrans,
Macintosh

Intérêt 19
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D
Intérêt sur autre machine :
Macintosh : 19



La série des *Flight Simulator IV* de Sublogic offre depuis toujours les seuls vrais simulateurs de vol de la micro. *FS4* perpétue la tradition. Un must ! **L'AVIS DE TILT.** Avec *FS4*, pas de guerre, pas de combat, tout juste le plaisir de piloter un Cessna d'une ville à l'autre, à travers le monde entier. J'ai décollé de Roissy, survolé la Normandie pour atterrir à Deauville. Plus d'une heure de vol en temps réel, des menus très complexes maniés à la souris, une option École de pilotage... Génial, le mot est faible ! Notez que la version Mac est tout aussi superbe, et que le pilotage reste fluide même sur un Classic.

GRAPHISME. *FS4* offre des décors au sol très simples. Mais il est maintenant possible de créer soi-même des paysages grâce aux disques scénario. Placez vos pistes, vos bâtiments, vos paysages, survolez Paris... C'est très beau, si l'on possède un PC « mammoth » !!!

ANIMATION. Même remarque ici, seules les très grosses configurations peuvent tirer parti d'un simulateur si puissant. Sur Mac, en revanche, c'est toujours souple.

BRUITAGES. Le point faible de la partie, pourquoi ne pas développer sur PC des bruitages carte son ? (disquettes Sublogic).

JETFIGHTER II

PC tous écrans,
cartes son

Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C



Jetfighter II restera dans la mémoire des amateurs de combat aérien. Ce fut en effet le premier titre à développer une aussi belle mise en scène. Depuis, il s'est vu ravir la pole position par *Yeager Air Combat*.

L'AVIS DE TILT. *Jetfighter II* enchantera vos yeux et vos oreilles. Même si la souplesse de son vol n'est pas ce qui se fait de mieux, il trouve encore sa place dans votre ludothèque simulation. Il ne manque à ce titre que le pilotage « souris ».

GRAPHISME. Du grand art ! A la sortie de ce titre, on a découvert pour la première fois les ombres qui donnaient au ciel de ce simulateur des teintes

subtiles, une profondeur réaliste. Le ciel n'y est plus d'un bleu uniforme mais se compose de plusieurs couches de bleus, en dégradé. En revanche, le tableau de bord de votre appareil est assez pauvre.

ANIMATION. Vu la complexité des graphismes, on ne peut que saluer l'animation relativement souple de cette mission. *Jetfighter II* n'arrive pas à surpasser le Tilt d'Or de cette année, mais ce n'est pas mal quand même.

BRUITAGES. Excellent ! Tout comme les graphismes, les bruitages de ce vol furent les premiers à exploiter à fond les capacités des cartes sonores (disquettes Velocity).

MEGAFORTRESS

PC tous écrans,
cartes son

Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix D



Combinant complexité et jouabilité, cette simulation de bombardier s'adresse aux amateurs de grand réalisme. On est loin du vol arcade de *Yeager*... Mais quelle précision dans l'emploi de tous les instruments de bord !

L'AVIS DE TILT. Il ne faudra pas moins d'une dizaine de gestes pour lancer les moteurs du bombardier, régler un radar fractal, de mettre en place des waypoints. C'est dire que les programmeurs se sont attachés ici au réalisme du vol ! L'action est captivante, mais surtout pour la stratégie qu'elle développe. Amateurs de pilotage « arcade », passez votre chemin. Pour les autres, un grand logiciel, et original en plus !

GRAPHISME. Les tableaux de bord multiples sont superbes. On peut enclencher un interrupteur à la souris, tamiser l'éclairage du cockpit... Au sol, les vues sont classiques. Et, coup de chapeau pour le suivi 3D des vues caméra et radar.

ANIMATION. Attention, petits PC s'abstenir ! *Megafortress* est avide de mémoire. Le jeu restera souple sur un compatible de type 386 cadencé à 20 Mo minimum.

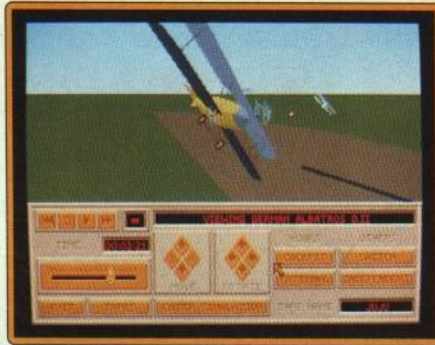
BRUITAGES. Belles musiques, bruitages variés et qui collent très bien à chaque phase de jeu, les cartes son s'en donnent à cœur joie ! (disquettes Mindscape/Three Sixty).

Simulateurs de vol

RED BARON

PC tous écrans,
carte son

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D



Red Baron est semblable à *Knights of the Sky* quant à la mise place de ses combats, mais il ajoute à l'aventure une foule d'atouts supplémentaires. Amateurs du combat aérien antique, un soft pour vous !

L'AVIS DE TILT. Prenez *Knights of the Sky* et ajoutez à son jeu une plus grande souplesse, un mode *Replay* hyper performant (sélection des vues pendant le défilement), et surtout des stratégies qui vont de la simple mission « action » (pas de décollage) au vol en escadrille où l'on passe d'un appareil à l'autre pour détruire un Zeppelin ennemi. En fait, amateur de simulation comme joueur d'arcade sauront appré-

cier ce programme en sélectionnant ce qu'ils préfèrent. *Red Baron* égale presque *Yeager Air Combat*... Balèze non ? !

GRAPHISME. Le graphisme est superbe là encore, très proche de celui de *Knights of the Sky*.

ANIMATION. Plus rapide que son confrère, *Red Baron* profite d'une animation « arcade », sur un PC haut de gamme, bien sûr.

BRUITAGES. La sonorisation de ce soft est moins réaliste que celle de *KOTS*. On remarquera en revanche quelques « plus » comme le bruit du moteur d'un appareil ennemi couvrant le vôtre (disquettes Dynamix).

KNIGHTS OF THE SKY

PC tous écrans,
carte son

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D



Vas-y Papi ! Vieux coucou qui chauffe plus vite qu'il ne prend de l'altitude, mitrailleuse qui s'enraye, finis les jets et armes sophistiquées. *Knights of the Sky* vous propulse en pleine Première Guerre mondiale. Surpassé par *Red Baron*, ce simulateur est quand même un grand programme.

L'AVIS DE TILT. Bien plus arcade que stratégique, ce combat aérien développe des missions de difficulté croissante. Les atouts de *Knights of the Sky* résident dans sa mise scène, comme le prouve ce qui suit.

GRAPHISME. C'est plutôt sympathique de retrouver des tableaux de bord en bois, des ailes qui tiennent en

place à l'aide de fils d'acier, surtout quand le dessin est aussi précis. Au sol, les bâtiments sont plutôt rares. En conséquence, on se plaira plus à suivre les avions sous les nombreux angles de vue proposés.

ANIMATION. Comme toujours, je vous conseille très vivement de jouer à *Knights of the Sky* sur un 386. C'est le seul moyen pour obtenir un jeu suffisamment souple.

BRUITAGES. Carte son nécessaire ! Si toutefois vous voulez profiter des superbes bruitages de cette mission, ronronnement poussif du moteur, impact des balles dans la carlingue, etc. (disquettes Microprose).

F29 RETALIATOR

PC, carte son,
Amiga, Atari ST

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Intérêt sur autres machines :
Amiga : 17 Atari ST : 17



F 29 Retaliator est longtemps resté en tête de liste des simulateurs de vol 16 bits. Pour cette année, c'est sa nouvelle version PC qui est à l'honneur. Mais là, sur une machine où l'on développe presque un programme de ce genre par mois, impossible pour lui de rester en haut du podium...

L'AVIS DE TILT. Ah, si seulement Chuck Yeager ne s'était pas mêlé de l'histoire... *F 29* aurait peut-être décroché son Tilt d'or sur PC ! Ce simulateur compte malheureusement quelques défauts. Ses missions sont trop brèves, et ont un champ d'action ridiculement petit. Si l'on vole plus de trois minutes selon le même cap, on

« sort » de la carte ! Sa stratégie est peu développée et il ne profite d'aucune des innovations telles les options *Replay*, les vols en formation, etc. Un bon titre arcade, c'est tout.

GRAPHISME. Au sol, les paysages sont bien trop stylisés. Pas d'ombres, de reliefs, c'est un peu décevant.

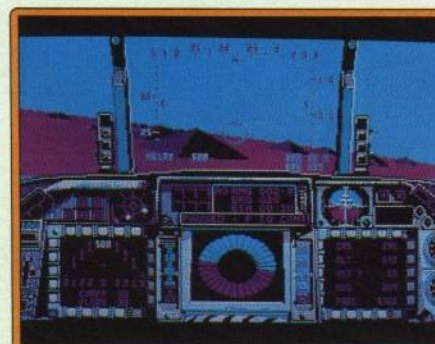
ANIMATION. C'est le point fort du programme. S'il n'avait à se battre contre le plus récent *Yeager Air Combat*, *F 29 Retaliator* remporterait sans doute la palme de la souplesse. Il n'en est pas loin...

BRUITAGES. Rien d'exceptionnel, la bande son n'est pas à la hauteur de la mise en scène graphique (disquettes Ocean).

F16 COMBAT PILOT

Amstrad CPC

Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



F 16 Combat Pilot est sorti sur PC en 1989 et ne peut plus rivaliser avec les grands de ce monde sur cette machine. Je tenais, cependant, vraiment à vous parler dans ce guide sa version CPC, un modèle du genre.

L'AVIS DE TILT. Etant donné les capacités du 8 bits, *F16* fait des miracles. Les concepteurs de ce soft ont su conserver la souplesse du pilotage sans diminuer pour autant la richesse stratégique du jeu. La prise en main du programme est facile puisqu'un important manuel rédigé en français développe tous les aspects du combat. Pour les amateurs de simulateurs de combat aérien sur CPC, voici un indispensable !

GRAPHISME. Le graphisme de *F 16* est peu coloré sur CPC. Sa finesse a en revanche été conservée et la précision des tableaux de bord est impressionnante. On retrouve dans cette version tous les instruments du jeu 16 bits, ce qui est sans doute le plus important.

ANIMATION. Le pilotage est souple et l'on se prend bien au jeu. Il est vraiment possible de piloter « acrobatiquement », ce qui est bien rare sur cette machine.

BRUITAGES. L'Amstrad CPC fait tout son possible pour sonoriser au mieux cette mission. Le résultat n'aurait pas pu être meilleur (disquettes Digital Integration).

F117A

PC tous écrans,
carte son

Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



On a tous attendu *F117A* comme on attend le dernier-né de l'un des géants de la simulation aérienne micro... Déception, par manque de souplesse, ce combat tombe à l'eau !

L'AVIS DE TILT. Stratégie poussée, étude sur carte, missions variées, on retrouve ici tout le savoir-faire de l'éditeur Microprose. Mais si l'on y regarde à deux fois, ce vol est en tout point semblable à celui de *F15 II*, en moins souple ! Pourquoi investir à nouveau ?

GRAPHISME. Qu'il s'agisse du cockpit ou des paysages extérieurs, du vol de jour ou des missions nocturnes, *F117A* utilise à fond le mode VGA de vos PC chéris. Quelques défauts cependant,

les tableaux de bord sont assez simples et les effets d'ombre et de relief pas assez développés pour les décors.

ANIMATION. C'est le plus gros défaut de ce programme, la lenteur de son animation. Seulement 23 vues pour découper un tonneau, le tout en 7 secondes sur un PC cadencé à 16 mégas. Même *F15 II*, le titre précédent de Microprose, faisait mieux ! Apparemment, les programmeurs n'ont pas tenté d'égaliser les capacités des titres précédents...

BRUITAGES. L'emploi des cartes son est assez classique. Rien d'original à ce sujet. On retrouve toute la panoplie des bruitages de Microprose, semblables de *F19* à *F117A* (disquettes Microprose).

Autres simulations

Les programmeurs de simulation – conduite de sous-marin ou pilotage de tank – ont été peu productifs cette année. Il est vrai que, pour réussir une simulation, la complexité et le réalisme des commandes ne suffisent pas. Le graphisme, l'animation et les bruitages doivent y créer une atmosphère. Le sensationnel *Wolfpack*, vieux d'un an, avait si parfaitement réussi l'alliance des deux que personne n'a pu faire mieux cette année.

Contrairement à l'année dernière, peu de simulations navales ou blindées ont vu le jour ces douze derniers mois. Les amateurs du genre vont devoir continuer à lutter sur les *oldies but goldies* de la torpille ou du canon ! Des titres présentés dans ce challenge, ce sont, comme l'an passé, *Wolfpack*, *Silent Service II* et *ADS* qui tiennent le haut du pavé, avec un très net

avantage pour le premier, *Tilt d'or 90*. Bien sûr, seuls les micro-ordinateurs savent aujourd'hui faire vibrer les pilotes de tous poils. Une exception, l'adaptation de *Silent Service* sur console 8 bits mérite toute votre attention. Nous avons inclus dans ces tests le tout dernier *Strike Fleet*. Mais lui non plus ne m'a pas séduit, bien que récent et sortant des griffes de l'un des

grands de la simulation, j'ai nommé Electronic Arts. N'y aurait-il plus de bons programmeurs intéressés par les combats maritimes ou terrestres ? Rassurez-vous, je pense surtout que *Wolfpack* était trop en avance sur son temps et qu'il nous faudra attendre encore quelques mois pour le voir supplanter par un titre plus fameux ! Avant de vous laisser continuer avec l'étu-

de approfondie de ce challenge, je tiens à insister plus particulièrement sur un titre un peu spécial, le dénommé *Armour Geddon*. Nous avons hésité à l'inclure dans la rubrique simulations, tant ses missions sont riches et variées. Mais le pilotage des multiples engins qu'il propose était trop séduisant pour qu'il n'apparaisse pas ici.

Olivier Hautefeuille

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

Amiga, ST, PC, CPC

Intérêt 16
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autres machines
Atari ST : 16 PC : 14 CPC : 14



Vous voici aux commandes d'un destroyer puissamment armé. Derrière la barre, c'est l'angoisse... L'ennemi se profile à l'horizon. Encerclement, stratégie, action !

L'AVIS DE TILT. Dès la sortie du port, on sent tout de suite que cette simulation mise sur le réalisme du pilotage. Ici, ce n'est pas toujours la pleine mer et il faudra jongler avec l'inertie du navire pour ne pas échouer bêtement contre une digue. À l'intérieur du vaisseau, un seul tableau de bord regroupe presque toutes les commandes : gestion souris très aisée. *ADS* souffre, en revanche, d'une stratégie assez monotone, surtout face à *Wolfpack*. Les com-

bats s'enchaînent et se ressemblent. Dommage !

GRAPHISME. *ADS* use d'un mélange de sprites et de 3D calculée pour ses vues extérieures. On profite de ce fait d'un paysage bien plus complexe et réaliste que ceux de *Wolfpack* ou *Silent Service II*.

ANIMATION. La représentation 3D des vues extérieures est très bien gérée. Cela bouge sans aucun soubresaut et les changements d'angles de vue sont rapides.

BRUITAGES. La bande son est assez pauvre, mais les quelques bruitages proposés sont de qualité, moteur, explosions, etc. (disquettes Futura).

WOLFPACK

Amiga,
PC tous écrans

Intérêt 18
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autre machine
PC : 17



Comment oublier un *Tilt d'or 90*, surtout lorsque sa version *Amiga* surpasse une fois de plus le célèbre *Silent Service II* ? Combats superbes, stratégie poussée, *Wolfpack* envoie par le fond tous ses détracteurs !

L'AVIS DE TILT. *Wolfpack* fait aussi fort que *Silent Service II* en ce qui concerne la vitalité des combats, le rendu graphique des explosions, l'angoisse de l'affrontement. Mais il surpasse son confrère pour la stratégie. Il est, en effet, possible de diriger un ou plusieurs vaisseaux et de choisir le camp des sous-marins ou celui des destroyers. Enfin, un éditeur de missions personnalisées vous évitera à jamais de ren-

contrer la monotonie par delà les flots bleus. Un ancien *Tilt d'or 90*, un grand hit 91 !

GRAPHISME. Les effets de matière des tableaux de bord de ce simulateur égalent ceux de *Mega Fortress*. C'est tout dire ! L'océan et les cibles qui y évoluent sont réalistes ; on frémit devant la silhouette des navires ennemis comme s'ils allaient, tout à coup, sortir du moniteur !

ANIMATION. C'est un peu lent, bien sûr, mais aucun à-coup à l'horizon.

BRUITAGES. Comme *Silent Service II*, la simulation plonge le joueur dans une ambiance sonore captivante (disquettes Mirror Soft).

SILENT SERVICE II

Amiga, NES
PC, carte son

Intérêt 17
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix C

Intérêt sur autres machines
PC : 17 NES : 17



Service II, c'est le frisson des grands fonds garanti ! Désormais disponible sur *Amiga* et console *NES*, ce programme est encore à la une pour le challenge de cette année.

L'AVIS DE TILT. *Silent Service II* s'est vu détrôné l'an passé par le superbe *Wolfpack*. Impossible de l'oublier pourtant, alors qu'il vient d'être développé sur *Amiga* et qu'il prend également d'assaut les consoles 8 bits avec sa version *NES*. Cette simulation de combats sous-marins développe des phases action de grande qualité. Mais sa stratégie semble un peu maigre face à la concurrence. On aurait apprécié que le deuxième épisode de la série offre,

comme *Wolfpack*, des missions plus « ouvertes », plus variées.

GRAPHISME. Tous les postes de pilotage sont représentés avec clarté. Face à *Wolfpack*, seule l'étendue de l'océan manque un peu de vie. Enfin, la version *NES* donne son maximum en la matière.

ANIMATION. Le jeu est suffisamment rapide pour ce type de mission.

BRUITAGES. C'est l'un des atouts majeurs de *Silent Service*. L'ambiance sonore de ce programme contribue très largement à créer l'angoisse que peut ressentir le capitaine du sous-mersible avant le combat... (Disquettes Micro-prose).

TEAM YANKEE

PC tous écrans,
Amiga, Atari ST

Intérêt 16
Graphisme ★ ★ ★ ★
Animation ★ ★ ★ ★
Bruitages ★ ★
Prix C

Intérêt sur autres machines
Amiga : 16 Atari ST : 16



Dirigez quatre blindés contre les armées soviétiques qui envahissent l'Europe. Une simulation plus stratégique qu'action qui profite de quelques atouts novateurs.

L'AVIS DE TILT. Fondamentalement différent des simulations blindées de l'an passé, *Team Yankee* ne vous laisse pas piloter les tanks autrement qu'en leur donnant des ordres sur la carte. Mais, face à cette stratégie, l'action trouve sa place dans les combats, avec des scènes de tir très ludiques et très bien réalisées. Le programme est des plus maniables, un seul clic souris vous permet, par exemple, de passer d'un blindé à l'autre. C'est une simulation originale qui a suf-

fisamment de possibilités pour vous captiver.

GRAPHISME. Si la précision du graphisme 3D est intéressante, c'est surtout le partage de l'écran en diverses fenêtres de jeu qui innove. Il est possible d'y suivre simultanément l'évolution des quatre chars mis sous votre contrôle par ce programme.

ANIMATION. La fluidité du déplacement de vos unités est très convaincante sur *Amiga*, *Atari ST* et *PC 386* minimum. Le passage entre les vues multiples est rapide.

BRUITAGES. Décevants, ce n'est pas le point fort du programme (disquettes Empire Software).

ARMOUR GEDDON

Amiga, Atari ST

Intérêt 18
Graphisme ★ ★ ★ ★ ★
Animation ★ ★ ★ ★ ★
Bruitages ★ ★ ★
Prix C

Intérêt sur autre machine
Atari ST : 17



Dans *Armour Geddon*, on peut piloter six types de véhicules différents. Associée à une stratégie poussée, c'est cette richesse qui séduira les amateurs de simulation.

L'AVIS DE TILT. *Armour Geddon* associe avec bonheur simulation et stratégie. Le pilotage des hélicoptères, hovercrafts, chars et autres engins est très ludique. Mais vous devrez aussi gérer votre parc de matériel en faisant travailler des savants et des ingénieurs. Ajoutez à cela une mise en scène très soignée, tant pour la fluidité de son animation que pour ses graphismes... Ce programme fera de très nombreux adeptes.

GRAPHISME. Grâce à la juste exploitation de la 3D surfaces pleines, le graphisme d'*Armour Geddon* est superbe. Reliefs au sol, silhouettes des véhicules, nombreuses vues caméra, même les tableaux de bord ont été soignés par les programmeurs.

ANIMATION. Malgré le grand nombre de sprites souvent présents à l'écran, l'animation de cette partie ne souffre aucun reproche. Elle est souple et rapide.

BRUITAGES. Côté bruitages, *Armour Geddon* est moins performant. Trop peu de scènes sont accompagnées d'une bande son (disquettes Psygnosis).

BATTLE COMMAND

Atari ST, Amiga

Intérêt 15
Graphisme ★ ★ ★
Animation ★ ★ ★ ★
Bruitages ★ ★ ★
Prix C

Intérêt sur autre machine
Amiga : 16



Battle Command est la suite de *Carrier Command*. Il s'agit d'un combat de chars qui oppose, dans le nord au sud. Le conflit se règle sur un plan tactique pour éviter la guerre nucléaire. Le conflit privilégie donc des actions éclairs exécutées derrière les lignes ennemies.

L'AVIS DE TILT. Ce titre offre diverses phases de jeu. Il y a d'abord la stratégie avec l'étude des missions, la gestion de la carte, etc... Ensuite, il faut s'intéresser au pilotage des blindés et surtout aux tirs contre les unités ennemies. Un peu comme dans *Das Boot*, le jeu s'apparente presque ici à un shoot-them-up, surtout sur *Amiga* où la fluidité de l'animation est exceptionnelle.

Un titre de qualité, même s'il ne surpasse pas *Armour Geddon* ou *Das Boot*.

GRAPHISME. C'est encore la 3D surfaces pleines qui est à l'ordre du jour dans ce soft. Si les décors sont assez simplistes, moins riches par exemple que ceux d'*Armour Geddon*, la gestion des sprites en vue extérieure est parfaite.

ANIMATION. Ce programme est parfois saccadé sur *Atari ST*. L'*Amiga* offre en revanche suffisamment de souplesse pour que la jouabilité soit maximale.

BRUITAGES. On ne trouve rien d'exceptionnel dans la bande son de *Battle Command*, juste le minimum ! (disquettes Ocean).

DAS BOOT

Amiga, PC tous écrans, carte-son

Intérêt 16
Graphisme ★ ★ ★ ★ ★
Animation ★ ★ ★
Bruitages ★ ★ ★ ★
Prix C

Intérêt sur autre machine
PC : 17



Das Boot surprend très fortement les amateurs de simulations navales lors de sa sortie sur *PC*. Un peu à la manière de *Silent Service*, il offrait en effet un jeu plus arcade que stratégique. Il est désormais disponible sur *Amiga*.

L'AVIS DE TILT. Le pilote contrôle ici divers postes de combat. Mais, dans tous les cas, c'est l'arcade qui l'emporte. Le mitraillage des avions ennemis est superbe. La navigation entre les mines est moins intéressante. Mais, coup de chapeau pour la poursuite d'un sous-marin ennemi, une épreuve passionnante. Distancé depuis pas *Wolfpack*, ce titre n'atteint pas la position de sa catégorie.

GRAPHISMES. La version *Amiga* de *Das Boot* est un peu moins performante que le jeu sur compatible *PC* en matière de graphisme. On a, par exemple, perdu les effets de transparence dans les combats sous-marins. L'ensemble reste pourtant au dessus de la moyenne.

ANIMATION. Il fallait un *PC* très puissant pour profiter de la souplesse de ce titre. Sur *Amiga*, le jeu sera lent, sauf si vous enlevez les détails du paysage. C'est dommage pour les possesseurs de petits micros !

BRUITAGES. Bruitages de très bon niveau, pour toutes les phases de combat (disquettes Mindscape).

STRIKE FLEET

Amiga, Atari ST

Intérêt 13
Graphisme ★ ★ ★
Animation ★ ★ ★
Bruitages ★ ★ ★ ★
Prix B

Intérêt sur autre machine
Atari ST : 13



Strike Fleet propose un jeu proche de celui de *Wolfpack*. Mais ce logiciel récent n'a aucune chance de détrôner son confrère. Il lui manque quelques atouts essentiels.

L'AVIS DE TILT. Bien qu'il arrive sur *Amiga* longtemps après les grands hits du combat naval, ce programme ne profite même pas de tous les avantages d'un *Wolfpack*. La stratégie est bien rendue. Vous piloterez plusieurs navires et hélicoptères pour des missions variées. Mais les assauts sont trop simplistes. Peu de postes de combat, des attaques que l'on suit sur la carte plutôt qu'en mode plein écran, cette simulation aurait fait un malheur il y a deux ans !

GRAPHISME. On appréciera ici la clarté des tableaux de bord. La mer est en revanche trop uniforme. Aucune vague, aucun ombrage, le décor extérieur manque de vie.

ANIMATION. Il n'est point besoin d'une animation rapide pour ce genre de simulation, plus portée sur le wargame que sur l'arcade, au contraire de *Das Boot* par exemple. Le jeu est suffisamment souple ici pour assurer une bonne jouabilité.

BRUITAGES. La bande son de *Strike Fleet* est correcte. Le jeu offre de bons bruitages de moteurs pour les destroyers ou hélico (disquettes Electronic Arts).

Les années se suivent et se ressemblent. Deluxe Paint en est à sa quatrième version – comme le temps passe ! – et reste toujours le leader incontesté des logiciels de dessin. Mais les choses évoluent lentement. L'Amiga demeure le passage obligatoire de ceux qui veulent exprimer pour pas cher leurs talents graphiques sur un micro. Mais les logiciels bon marché pour PC et Mac LC commencent à pointer le bout du nez. Un peu de patience...

1991 a vu la confirmation de la suprématie de l'Amiga comme ordinateur graphique de qualité à petit prix. Des logiciels comme *Deluxe Paint IV* dans le domaine du graphisme et de l'animation ou *Disney Animation Studio* pour l'animation pure peuvent se targuer d'utilisations professionnelles, tant leurs capacités sont importantes. Ils sont loin cependant de nécessiter de lourdes configurations et une mémoire d'1 à 1,5 Mo sera suffisante dans la plupart des cas.

Dans le domaine du hard, la carte HAM-E, toujours pour Amiga, étonne par son prix, ses capacités et la qualité de ses logiciels dédiés. Pour un peu plus de 3 000 F, vous aurez droit à une palette de 16 millions de couleurs affichables à l'écran. Le programme de traitement

d'images associé justifierait à lui seul par sa qualité et la puissance de ses options le prix du pack ! L'Atari ST n'a pas démérité non plus, que ce soit dans le domaine de la couleur avec de bons programmes comme *Dali 4* ou *Paint Master* ou le dessin monochrome. Dans ce dernier domaine, *Photolab* facilitera grandement la vie de ceux qui scannent des images, en automatisant une série de manipulations fastidieuses et en offrant quelques effets étonnants. *Convexor*, pour sa part, deviendra vite indispensable aux possesseurs d'*Arabesque* ou à tous ceux qui utilisent des images bitmap à des fins d'impression. La qualité de la conversion bitmap/vectorielle est si parfaite que les deux images semblent identiques. *3D Construction*

Kit a ouvert la porte à la création d'univers virtuels très riches sur Atari ST et Amiga et même sur 8 bits. Il combine une grande facilité de création à une interactivité très poussée qui en fait un outil de rêve pour réaliser des jeux d'aventure 3D animée au look professionnel. L'arrivée des Mac à petits prix (*Classic* et *LC*) a stimulé les éditeurs pour une production logicielle à prix plus abordable. Les deux programmes, *Add Motion* pour le dessin et l'animation de sprites et *Wizard Paint* pour le dessin en palette 16 millions de couleurs, s'ils ne peuvent égaler les ténors du marché, permettent déjà d'obtenir de très beaux résultats.

Le PC n'a pas été oublié avec *Autodesk Animator*, un excellent programme de dessin et d'animation en

MCGA (256 couleurs). S'il est un peu moins riche que *Deluxe Paint* (version PC) en ce qui concerne le dessin, il lui est supérieur quant aux possibilités d'animation et de tirages. Toutefois, il nécessite une configuration suffisante pour travailler (au moins 386 SX). Le PC souffre encore d'une certaine faiblesse dans les logiciels de qualité à prix raisonnable. Certes, il existe de petites merveilles mais leur coût les réservent à un usage professionnel ou à des passionnés fortunés. Mais la chute vertigineuse du prix des 386 devrait faire fleurir une logithèque adaptée, comme on le voit désormais dans le monde du Macintosh.

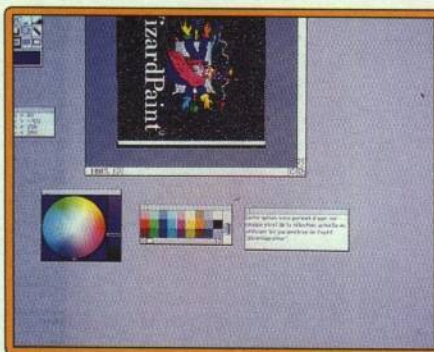
Quant aux consoles, l'univers de la création leur est toujours fermé.

Jacques Harbourn

WIZARD PAINT

Macintosh

Intérêt	17
Présentation	★★★★★
Accessibilité	★★★★★
Potentialité	★★★★★
Prix	H



Ce logiciel de dessin en 16 millions de couleurs s'intègre dans la lignée des programmes pour nouveaux Mac, offrant des produits performants à un prix ajusté.

L'AVIS DE TILT. Si ce programme cède le pas dans certains domaines face aux poids lourds du dessin couleur sur Mac, il reste cependant tout à fait performant et dispose d'un rapport qualité/prix qui laisse les autres logiciels loin derrière.

PRESENTATION. Le programme a été entièrement francisé, tout comme le manuel. Celui-ci introduit peu à peu l'utilisateur dans les arcanes du programme et contient aussi tous les éléments

en vue d'une utilisation finale poussée.

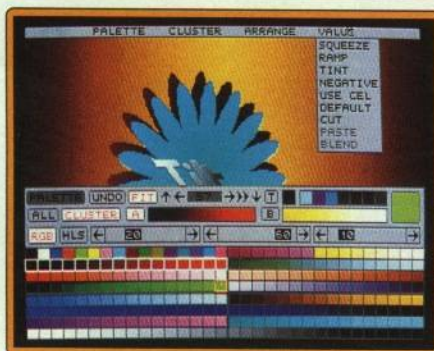
ACCESSIBILITE. Grâce à une ergonomie conviviale, bien dans la ligne Mac, le programme se laisse maîtriser en quelques instants.

POTENTIALITE. Le logiciel offre la majorité des outils de dessin habituels et la plupart sont redéfinissables. L'auto-scrolling (pour travailler en image virtuelle en vue d'impression de qualité), l'anti-aliasing et surtout la gestion performante de la palette sont des « plus » importants. En revanche on peut regretter l'absence de calque et la limitation des effets spéciaux (disquette Upgrade).

AUTODESK ANIMATOR

PC MCGA/VGA

Intérêt	17
Présentation	★★★★★
Accessibilité	★★★★★
Potentialité	★★★★★
Prix	n.c.



Ce programme d'animation permet de réaliser facilement des présentations mêlant images et textes. Dessinez un objet (un bloc de texte en fait partie), tracez sa trajectoire, ses mouvements dans l'espace, définissez ses couleurs (fixes ou variables en fonction du temps) et *Animator* fait le reste ! Il calcule les images intermédiaires, cycle les couleurs, fait des fondus-enchaînés avec une autre image ou une autre animation, etc.

L'AVIS DE TILT. Le résultat est très réussi, même si le temps de calcul et la place occupée sur le disque peuvent rapidement devenir importants. Plus simple à utiliser que *Deluxe Animator*,

il lui manque aussi certaines possibilités de ce dernier, comme les sprites animés. La manipulation des formes simples et des couleurs est parfaite.

PRESENTATION. La manipulation se fait très facilement à la souris, et une macro commande permet de visualiser les principales commandes.

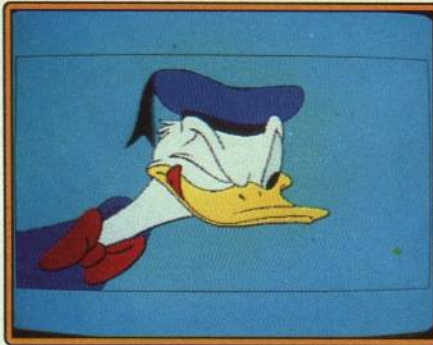
ACCESSIBILITE. Tous les choix se font très simplement, et un mode *Preview* permet d'imaginer le résultat en fil de fer avant la réalisation finale.

POTENTIALITE. Autodesk *Animator* permet de produire rapidement et facilement des présentations ou des animations d'objets simples, de très bonne qualité (disquette Autodesk).

DISNEY ANIMATION STUDIO

Amiga 1 Mo

Intérêt 18
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix F



Disney Animation Studio dispose d'un module de dessin d'une richesse suffisante mais cible surtout ses possibilités créatives sur l'animation. Il se compose de deux modules indépendants : création de l'animation, et couleur et décors de fond.

L'AVIS DE TILT. Face à son grand concurrent *Deluxe Paint IV*, ce programme n'offre pas autant de facilités pour le dessin ou la création d'animations simples. En revanche, les animations obtenues sont d'une haute qualité, avec bruitages synchronisés et réglage fin du rythme.

PRESENTATION. Le manuel est un véritable cours d'animation de haut ni-

veau, et vous dévoile les coulisses des grandes réalisations Disney. Les nombreux fichiers d'exemples présents sur la disquette et tirés des grands classiques (*La Belle au bois dormant*, *Alice au pays des merveilles*, etc.) vous livreront tous leurs secrets en les analysant image par image.

ACCESSIBILITE. Ce programme ne mise pas sur les petites animations faciles à réaliser mais sur un gros travail de fond quasi parfait.

POTENTIALITE. Si l'on accepte d'y consacrer du temps, ce logiciel, combiné aux techniques d'animation les plus réalistes fort bien expliquées, se montre inégalable (disquette Disney).

HAM-E

Amiga, 1.5 Mo

Intérêt 18
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix J



HAM-E est un ensemble composé d'une carte 16 millions de couleurs pour Amiga, complétée de trois logiciels : traitement d'image, dessin et utilitaire de conversion.

L'AVIS DE TILT. Cette carte de prix très ajusté pour ses performances ouvre la porte à des créations vraiment professionnelles. Elle existe en deux versions : une de base et une version *Plus* dotée d'un module anti-aliasing. Les logiciels fournis sont excellents et les développeurs semblent s'y intéresser de près.

PRESENTATION. La carte dispose de sa propre alimentation pour ne pas surcharger celle de l'Amiga. Le manuel,

qui devrait être francisé, contient toutes les informations importantes mais gagnerait à être plus didactique.

ACCESSIBILITE. Si la prise en main du logiciel de dessin est rapide, certaines options du traitement d'image peuvent nécessiter des essais préalables.

POTENTIALITE. Le traitement d'image est étonnant par la puissance et la multiplicité de ses fonctions. Le logiciel de conversion est tout aussi riche avec 45 formats d'images reconnus. Le logiciel de dessin, moins spectaculaire, dispose encore de fonctions intéressantes : pantographe, gestion des couleurs puissante et interface avec Arrex (pack Black Belt Systems).

PAINT DESIGNER

Atari ST 1 Mo

Intérêt 18
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix F



Paint Designer est un logiciel de dessin bitmap monochrome complété d'un module 3D temps réel avec gestion des faces cachées, gestion de bibliothèque de symboles et enfin pseudo mode vectoriel.

L'AVIS DE TILT. Ce programme est l'un des maîtres du dessin monochrome sur Atari ST, tant par ses vastes possibilités en graphismes bitmap pur, que par ses nombreux modules complémentaires qui, s'ils se révèlent moins puissants que des logiciels dédiés, étendent d'autant le champ d'action du programme.

PRESENTATION. Le manuel est clair et précis et les bibliothèques de symboles

sont utilisables dans de nombreux domaines (électronique, fontes, musique).

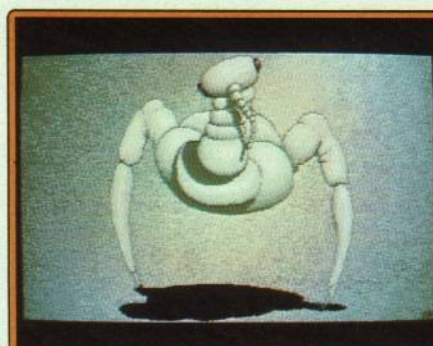
ACCESSIBILITE. L'écran de travail surchargé ne facilite pas la prise en main, mais le regroupement logique en types de fonction simplifie le travail ultérieur.

POTENTIALITE. A côté des outils classiques, tous disponibles, le programme offre de nombreuses options complémentaires puissantes et souvent originales : cercles définis par trois points externes, remplissage limité à la zone balayée par la souris, grattoir filtrant une zone à l'aide d'une matrice prédéfinie, etc. (disquette Esat).

PAINT MASTER

Atari ST 1 Mo

Intérêt 14
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix F



Ce logiciel de dessin dédié à la couleur requiert 1 Mo de mémoire pour travailler. L'ensemble comprend aussi un utilitaire de création et d'animation de sprites et un diaporama avec effets de transition.

L'AVIS DE TILT. S'il ne peut prétendre se mesurer aux grands ténors du genre (*Dali 4*, *Deluxe Paint* ou *Cyber Paint*), *Paint Master* reste très suffisant pour le dessinateur moyen. Il pallie sa puissance réduite par son ergonomie.

PRESENTATION. Le manuel constitue le point noir du programme. Il est trop succinct et mal construit. Il faudrait le repenser complètement.

ACCESSIBILITE. En dépit d'un menu

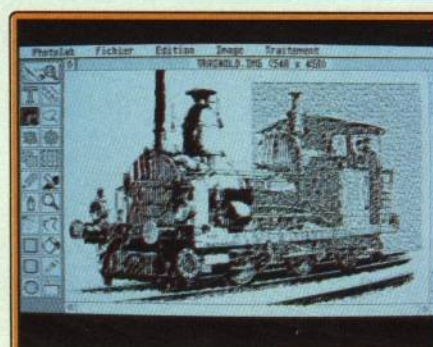
assez surchargé, l'ergonomie reste agréable grâce aux regroupements des fonctions similaires dans une même zone et des icônes évocatrices.

POTENTIALITE. Le programme dispose d'un vaste éventail de brosses, figures prédéfinies et autres outils classiques. Il offre, en outre, certaines fonctions plus originales telles que les splines et courbes de Bézières, une manipulation à posteriori des polygones, un spray pulvérisant des motifs et une loupe temps réel. En revanche, les manipulations de blocs sont succinctes, tout comme les options texte. Le gestionnaire de palette enfin, aurait pu être amélioré (disquette Logisoft).

PHOTOLAB

Atari ST

Intérêt 16
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix F



Ce logiciel de dessin monochrome sur Atari ST travaille en image virtuelle et doté de multiples fonctions de traitement d'image.

L'AVIS DE TILT. Quasi indispensable pour qui dispose d'un scanner, *Photolab* se révèle aussi un bon choix pour le dessin monochrome en général, grâce à la puissance et la diversité de ses fonctions.

PRESENTATION. Le programme est entièrement francisé et le manuel clair et complet.

ACCESSIBILITE. Les options de dessin se maîtrisent en un clin d'œil grâce à une série d'icônes explicites. En revanche, certaines fonctions de traite-

ment d'image peuvent nécessiter des essais préalables.

POTENTIALITE. Outre les options classiques habituelles, le programme dispose d'outils de dessin originaux : effet de goutte d'eau, de mosaïque ou de pipette, riches options texte (choix du sens d'écriture et variété des attributs), déformations de blocs puissantes et variées, etc. Les traitements d'image disponibles servent tout autant à améliorer les images scannées qu'à obtenir des effets spéciaux originaux. Enfin, le mode virtuel permet l'adéquation précise entre la résolution du dessin et celle du périphérique de sortie (disquette Upgrade).

3D CONSTRUCTION KIT

Amiga, Atari ST

Intérêt _____ 18
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix _____ F

Intérêt sur autre machine
Atari ST : 18



Logiciel de création 3D, ce programme permet aussi d'animer les objets et de définir différentes interactions pour obtenir un véritable jeu d'aventure 3D, sonorisé de surcroît. Ce logiciel sait allier puissance et haut niveau d'interactivité. **L'AVIS DE TILT.** Disposer du système Freespace qui a permis la création de grands jeux comme *Driller* ou *Castle Master* est un plaisir dont il serait dommage de se priver, d'autant que l'interface est d'une grande simplicité d'emploi.

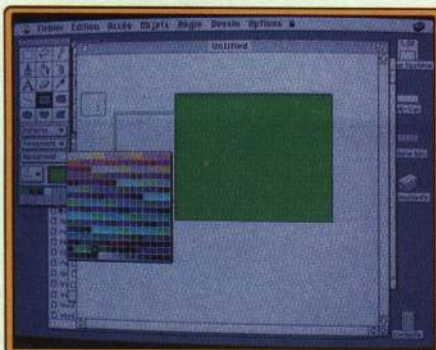
PRESENTATION. Le logiciel est polyglotte, le manuel clair et la cassette vidéo d'apprentissage constitue une excellente initiative.

ACCESSIBILITE. L'ergonomie est très agréable, une fois que l'on a assimilé les principes de base du programme. **POTENTIALITE.** Si la limitation à deux figures 3D (cube et pyramide) peut paraître trop restrictive au premier abord, les étonnantes options de manipulations étendent d'une manière considérable le champ d'action. La gestion des déplacements au sein de l'univers créé (avec prise en compte éventuelle de la gravité), l'ouverture du programme à l'animation, à l'interactivité avec le joueur et aux effets sonores enrichissent d'autant les possibilités créatives (disquette Domark).

ADD MOTION

Macintosh

Intérêt _____ 17
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix _____ G



Add Motion est un logiciel de dessin et d'animation de sprites complété d'un éditeur de son, tournant sur l'ensemble des Mac.

L'AVIS DE TILT. Dédié tout particulièrement aux nouveaux Mac (Classic et LC), *Add Motion* comble un créneau : celui des logiciels d'animation puissants à prix abordable. Seules lacunes réelles : l'absence de cyclage des couleurs et de déformations vectorielles. Le fonctionnement sous Hypercard ouvre la porte à une intégration directe de vos créations dans d'autres programmes tournant sous le même intégrateur.

PRESENTATION. Le manuel (en an-

glais, comme le programme) est clair et assez didactique.

ACCESSIBILITE. L'interface utilisateur est particulièrement soignée, avec recours aux fenêtres flottantes et gestion de l'animation par un menu de type magnétoscope.

POTENTIALITE. Le module de dessin, s'il ne peut se comparer aux ténors du genre, peut suffire cependant dans la plupart des cas. De plus, il est simple à utiliser. En ce qui concerne l'animation, les trajectoires et les effets de profondeur sont bien gérés. L'adjonction d'effets sonores avec possibilité de trucs divers (écho, réverbération) apporte un « plus ».

CONVECTOR

Atari ST,
1 Mo recommandé

Intérêt _____ 16
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix _____ F



Cet utilitaire graphique se charge de convertir une image bitmap monochrome en image vectorielle.

L'AVIS DE TILT. Grâce à ses deux modes de lancement (programme ou accessoire de bureau), sa relation privilégiée avec *Arabesque* et ses nombreuses et puissantes options de paramétrages, *Convector* combine efficacité et simplicité de mise en oeuvre. De surcroît, le programme travaille vite, ce qui ne gêne rien. Un outil qui devient indispensable en PAO ou avec *Arabesque*.

PRESENTATION. Le manuel de *Convector* est assez réduit mais suffisant à une prise en main rapide d'autant que

la plupart des fonctions s'explicitent d'elles-mêmes.

ACCESSIBILITE. La mise en route s'effectue en quelques clics souris, mais certaines options complexes peuvent nécessiter un essai préalable.

POTENTIALITE. Les résultats obtenus par cet utilitaire graphique sont d'une telle fidélité qu'il est quasi impossible de reconnaître au premier coup d'oeil l'original bitmap de sa conversion vectorielle. Ce mode vectoriel ouvre la porte à des impressions de grande qualité, l'image ne subissant plus aucune altération lors des changements de taille ou de résolution (disquette Upgrade).

DALI 4

Atari ST 1 Mo

Intérêt _____ 17
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix _____ F



Ce logiciel de dessin couleur sur Atari ST, 1 Mo minimum, est complété d'un diaporama capable de charger automatiquement la majorité des formats d'images avec de nombreux effets de transition.

L'AVIS DE TILT. *Dali 4* est un logiciel étonnant, pourtant programmé en basic, ne démerite pas face aux grands ténors que sont *Deluxe Paint* ou *CyberPaint*. Les outils sont variés et puissants et les temps de traitement très courts.

PRESENTATION. Les manuels sont assez clairs et complets mais mériteraient des explications plus détaillées pour les fonctions complexes. En re-

vanche, le diaporama est un grand « plus ».

ACCESSIBILITE. Les utilisateurs de la précédente version ne seront pas dépayés, l'interface étant quasi identique. Elle est intelligemment construite et pas trop surchargée en dépit des très nombreuses options.

POTENTIALITE. *Dali 4* offre une vaste gamme d'outils. A côté des options classiques, on en trouve d'autres qui le sont moins : module 3D, remplissage dans toutes les directions (y compris circulaire) avec possibilité de combinaison entre couleur unie et trame, déformations puissantes, etc. (disquette ALM).

DELUXE PAINT IV

Amiga 1 Mo

Intérêt _____ 19
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix _____ F



Deluxe Paint IV est un logiciel de dessin et d'animation toute résolution sur Amiga.

L'AVIS DE TILT. L'accession au mode HAM (4096 couleurs simultanées) et les transformations automatiques de sprites (entre autres) propulsent le programme à la première place des logiciels de dessin et d'animation sur Amiga. Il ne lui reste plus qu'à gérer la carte HAM-E pour devenir le meilleur logiciel, toutes machines confondues !

PRESENTATION. Le manuel de plus de 300 pages (en français, tout comme le programme) vous initie en douceur, mais contient aussi tous les éléments utiles pour une utilisation pointue.

ACCESSIBILITE. Les habitués des anciennes versions ne seront pas dépayés, l'interface étant identique et toujours aussi ergonomique. Ce logiciel aux énormes possibilités reste d'un grand confort d'utilisation.

POTENTIALITE. Cette nouvelle version d'un logiciel déjà très performant apporte les « plus » de la version ST (dégradés d'une très grande richesse), complété de nouvelles fonctions très performantes : overscan complet, mode HAM avec gestion pointue des conflits de proximité, transformation automatique de formes bitmap, et gestionnaires de palette et d'animation améliorés (disquette Electronic Arts).

- EDITION DECEMBRE 1991 -

Jeux pour NES à 199.-TTC Jeux pour NES à 239.-TTC Jeux pour NES à 259.-TTC

DONKEY KONG 3
HOGAN'S ALLEY.p
WILD GUNMAN.p
URBAN CHAMP
EXCITE BIKE / MOTOCROSS
LODE RUNNER 2
YIE AR KUNG FU
ZIPPY RACE
ROAD FIGHTER
WRESTLE GAME
CIRCUS CHARLIE

Jeux pour NES à 279.-TTC

GRADIUS-NEMESIS
STAR SOLDIER
NORTHERN KEN 1
WONDERBOY-ADVENT. ISLAND
ASO - ALPHA MISSION
TRANSFORMER
MICKEY MOUSE
WRESTLE GAME
SUPER FLIPFULL

CONSOLE + 2 MANETTES 499.-TTC
PISTOLET - GUN STEREO 259.-TTC
ADAPTATEUR 60-72/72-60 129.-TTC
SUPER TURBO JOYSTICK 359.-TTC

BOMBARDIER 1942
BOMBER MAN
GYRODINE
PRO WRESTLING
ELEVATOR ACTION
FOOTBALL-SOCCER
SUPER MARIO 1

Jeux pour NES à 299.-TTC

BIRD'S MAN
NORTHERN KEN 2
MEGA MAN 1
BOULDER DASH
FIRST EAGLE TERRA CRESTA
SCHOOL FIGHT DRAGON
LEGENDARY WINGS-FIRE BIRD
BOMBARDIER 1944

Jeux pour NES à 379.-TTC

NINJA GAIDEN 3
WONDERBOY 2
FINAL MISSION
SUPER KUNG FU 2
FLYING DRAGON BOXING 3
SUPER MARIO 3
SUPER COMPIL 14 JEUX 699.-TTC

NINJA 3
TWIN BEE
B WINGS
KUNG FU

MIGHTY BOMB JACK
GOONIES 1 | CHOPLIFTER

Jeux pour NES à 329.-TTC

DRAGON BALL
LOLO ADVENTURE
FANCY BILLARD
SPACE HARRIER

Jeux pour NES à 349.-TTC

DRAGON SPIRIT
JACKAL
NINJA TURTLE 1-2
SUPER CONTRA 2
CHUKA TAISEN
ARME FATALE
NINJA GAIDEN 1-2
BREAK THRU
CASTELVANIA 1-3
DEVIL IN DARK NIGHT
REVOLUTION HEROES
DOUBLE DRAGON 1-2-3
GREEN BERET - RUSH & ATTACK
DOUBLE DRIBBLE
SUPER MARIO 2
BUBBLE BOBBLE 1

GUN SMOKE
FROG PRINCE
TETRIS 1-2
BATMAN
SUPER IKARI 3
TIC & TAC
ROBOCOP 1
DR. MARIO
MEGA MAN 2-3
LIFE FORCE 1-2
FALSION
CONTRA

NINTENDO SUPER-FAMICOM

DEJA PLUS DE 52 TITRES DISPONIBLES Console 1'999.-TTC



EXCLUSIVITES EUROPEENNES



COMPILATIONS DE 4 JEUX POUR NINTENDO GAME-BOY AU PRIX DE 2 SEULEMENT

- Console GAME-BOY 499.-TTC

K I T N° 1 - 399.- TTC
PIPE DREAM - ALLEYWAY
MOTOCROS MANIACS
DAEDALIAN OPUS

K I T N° 3 - 399.- TTC
TETRIS - ALLEYWAY
DR. MARIO
TENNIS

K I T N° 5 - 399.- TTC
MOTOCROS MANIACS
FLAPPY - SERPENTINE
SPACE INVADER

K I T N° 2 - 399.- TTC
PITMAN - DRAGON
QBILLION
FLAPPY

K I T N° 4 - 399.- TTC
TENIS - ALLEYWAY
BATTLECITY
PIPE DREAM

K I T N° 6 (3 jeux) - 399.- TTC
ALLEYWAY
SUPER MARIOLAND
DR. MARIO

Certains noms de produits et de jeux sont des marques déposées, par leurs propriétaires respectifs.

BON DE COMMANDE A NOUS RETOURNER A L'ADRESSE INDIQUEE CI-DESSOUS (FRANCE OU SUISSE)

Cartes de crédit : VISA - AMEX
EUROCARD - DINER'S

MA COMMANDE :

NEW GAME 3000-FRANCE
Serecourt - P- 88320 LAMARCHE
Tél. : 29'09'55'92

PAIEMENT CI-JOINT CARTE N°

CHEQUE AU FACTEUR + 20.- MANDAT PORT 20.- forfait

TOTAL :

NEW GAME 3000-SUISSE SA
B.P. 264 - CH- 1401 YVERDON
Tél. : 024'21'76'07
Fax : 024'22'16'02

MON ADRESSE COMPLETE + TEL. :

Ti 97H

SIGNATURE (obligatoire)

Utilitaires Programmation

La venue du PC et le retour d'Apple dans la micro-informatique personnelle ont eu des conséquences positives. D'une part, les utilitaires professionnels développés sur ces machines ont été adaptés avec succès pour satisfaire aux besoins des particuliers. D'autre part, Atari et Amiga, dopés par ces nouveaux venus, ont vu arriver une kyrielle de logiciels performants.

Le bilan de cette année 1991 est tout à fait positif. L'Amiga a enfin acquis ses lettres de noblesse en PAO, grâce à *Publishing Partner Master 2.1* et *Professional Page 2.0*. Les compléments d'Amos (le basic « dédié jeu » de l'Amiga) étendent encore son champ d'action. L'éditeur du module 3D est étonnant de souplesse et le gain obtenu par le compilateur vraiment conséquent.

Le *Rédacteur 3* conforte son avance, sur Atari ST, en matière de traitement de texte, se permettant même de faire la pige aux monstres sacrés des PC et Mac. *Script 2*, moins puissant, est cependant imbattable en qualité d'impression et richesse de fontes. Toujours sur ST, *Lattice C 5.1* comblera les amoureux de ce langage puissant. Quant à *Demo Construction Kit*, il

permet de réaliser de superbes démos avec rasters, scrollings multidirectionnels et overscan sans connaître la programmation ! La gamme des langages sur PC ne cesse de s'étoffer. Face au GFA PC, qui présente l'énorme avantage d'une conversion facile des programmes sur Atari ST et Amiga, le Turbo C révèle la pleine puissance de ce langage, tandis que Vi-

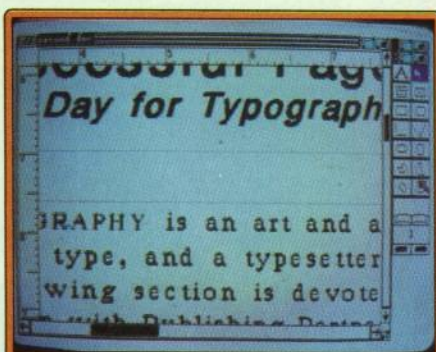
sual Basic, langage orienté objet, rend désormais facile la programmation sous Windows. Le Mac dispose désormais de bons logiciels de PAO et traitement de texte à prix étudiés, grâce à *Publish It ! Easy* et *Wintext Light*. Quant aux consoles, ces ordinateurs sans clavier ni unité de sauvegarde, ce domaine leur est toujours interdit. Jacques Harbonn

PUBLISHING PARTNER MASTER 2.1

Amiga, Atari ST

Intérêt 18
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix /

Intérêt sur autre machine :
Atari ST : 18



Cette nouvelle version 2.1 de *Publishing Partner Master (PPM)* place le programme sur le podium des logiciels de PAO sur Amiga.

L'AVIS DE TILT. Face à son concurrent direct, *Professional Page 2.0*, PPM 2.1 se défend bien. Il est d'ailleurs difficile de choisir entre les deux programmes, chacun ayant ses avantages et ses inconvénients.

PRÉSENTATION. Le manuel (en français) est didactique, mais contient aussi les informations utiles à une utilisation poussée. L'ergonomie de travail est excellente, en dehors d'un fâcheux problème de graduation confuse des règles.

ACCESSIBILITÉ. En dépit d'une grande richesse de fonctions, le programme reste d'utilisation simple (pour un logiciel de PAO, tout du moins) et l'apprentissage ne devrait pas vous prendre trop longtemps.

POTENTIALITÉ. Cette nouvelle version offre un « bureau » où l'on peut entreposer temporairement texte, colonne ou image. *Publishing Partner Master 2.1* peut gérer, outre ses propres fontes, les fontes *Postscript 1* et 3. Les attributs sont d'une grande richesse, tout comme l'éventail des tailles de caractères (de 1/50° de point à 1 360 points !) et la couleur est de la partie (disquettes Upgrade).

VISUAL BASIC

PC 386

SOUS WINDOWS

Intérêt 20
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix /



Le basic a la réputation d'être lent à programmer. Visual basic est un langage destiné à programmer des applications Windows. C'est aussi une révolution ! A la fois simple et puissant, il propose la programmation objet comme jamais elle ne l'avait été (sauf avec Hypercard sur Mac, mais est-ce bien un langage ?). Créez une fenêtre, personnalisez-la avec des menus, des icônes, etc... Double-cliquez sur cette fenêtre, un éditeur de texte apparaît ; il suffit de taper les instructions basic correspondantes pour qu'elles soient attachées à la fenêtre. En faisant de même pour chaque objet, chaque bouton, chaque icône, vous réalisez votre application. Aucun autre langage

dit « orienté objet » n'a été aussi loin dans ce sens.

L'AVIS DE TILT. Visual basic s'adresse à tous ceux qui désirent programmer Windows. Le programmeur occasionnel pourra utiliser les fonctions déjà existantes. Le « pro » définira ses propres fonctions en C, qu'il appellera depuis Visual basic. Un des rares langages vraiment innovant (disquette Micro-soft).

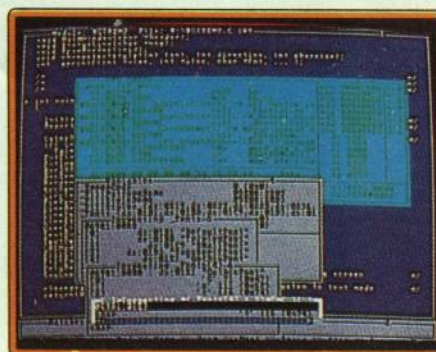
ACCESSIBILITÉ. Quelques manœuvres suffisent pour obtenir un résultat complexe.

POTENTIALITÉ. Un record quand on pense à la taille des programmes Windows développés en C.

TURBO C++

Compatible PC

Intérêt 18
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix G



Le C est un langage puissant. Son grand défaut, qui est aussi sa plus grande qualité est de laisser au programmeur une liberté totale.

L'AVIS DE TILT. Le Turbo C++ de Borland est sans doute la meilleure version de ce langage. En vrac, citons la programmation objet, l'intégration de lignes assembleur dans le code source, les bibliothèques de fonctions étendues, la gestion transparente des overlays, etc. Si vous désirez apprendre un langage aux larges capacités, sans que cela vous coûte les yeux de la tête, Turbo C++ est celui qu'il vous faut !

PRÉSENTATION. La qualité de la documentation et les nombreux exemples

qui l'accompagnent vous permettront de prendre contact en douceur et de progresser rapidement.

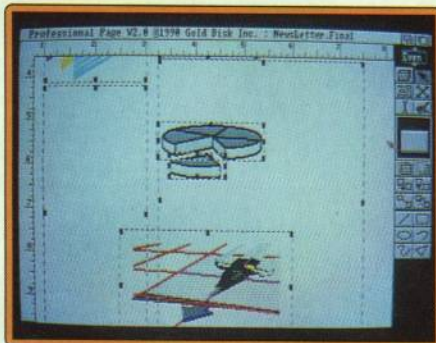
ACCESSIBILITÉ. Le C s'acquiert facilement, surtout s'il est complet et bien documenté comme c'est le cas ici. Sa liberté, en revanche, peut rapidement mener à un mauvais style de programmation, et nécessite plus d'attention et de rigueur.

POTENTIALITÉ. Il n'y a aucune limite ! Les fonctions du langage C sont écrites en assembleur, et pour peu que vous connaissiez suffisamment ce langage, il est parfaitement possible de les reprogrammer à votre idée (disquettes Borland).

Utilitaires Programmation

PROFESSIONAL PAGE 2.0

Amiga



Intérêt _____ 18
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix _____ I

LE REDACTEUR 3.15

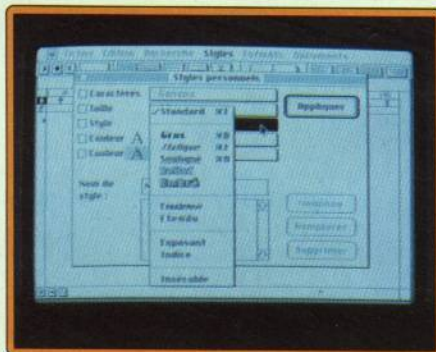
Atari ST 1 Mo



Intérêt _____ 19
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix _____ F

WINTXT LIGHT

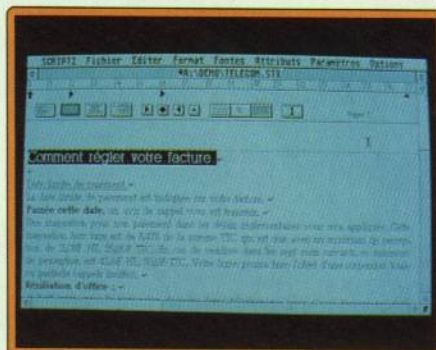
Macintosh



Intérêt _____ 15
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix _____ F

SCRIPT 2

Atari ST 1 Mo



Intérêt _____ 16
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix _____ F

PUBLISH IT ! EASY

Macintosh



Intérêt _____ 17
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix _____ I

Professional Page 2.0 est un bon logiciel de PAO sur Amiga, domaine où cette machine était jusqu'à présent bien en retard.

L'AVIS DE TILT. Ce programme est, avec Publishing Partner Master 2.1, l'un des deux meilleurs programmes de PAO sur Amiga. S'il ne peut soutenir la comparaison avec les monstres sacrés existant sur Mac et PC, il permet cependant de faire de l'excellent travail.

PRÉSENTATION. Le manuel (qui devrait être francisé à ce jour) est très complet mais ne vous sera guère utile pour connaître les règles de mise en page. En revanche, l'interface est très

intuitive à manipuler et reprend les principes habituels de ce type de programmes.

ACCESSIBILITÉ. Bien qu'offrant un vaste éventail de fonctions puissantes, le programme reste simple d'utilisation et peut convenir aussi bien pour publier un simple fanzine que pour de gros documents.

POTENTIALITÉ. Outre la mise en place facile des réserves, la gestion des gabarits, l'habillage automatique des images et la rotation des objets, le programme gère parfaitement la couleur (1 000 teintes tramées à l'écran et jusqu'à 16 millions à l'impression) (disquettes Gold Disk).

Traitement de texte puissant dans sa version d'origine, Le Redacteur 3 s'est vu complété de nouvelles versions apportant gestion de fichier, mailing, classement des paragraphes, gestion améliorée du dictionnaire, dictionnaire de synonymes et correction en anglais et/ou français.

L'AVIS DE TILT. Traitement de texte haut de gamme sur Atari ST, Le Redacteur 3.15 peut se comparer sans honte aux grands ténors du PC et du Mac, se montrant souvent même plus rapide ou plus complet sur certains points. Toutefois, il nécessite une mémoire importante pour travailler, 1 Mo étant le strict minimum.

PRÉSENTATION. Le manuel principal, tout comme ses compléments, est d'une grande clarté et il est facile d'y retrouver rapidement un renseignement particulier.

ACCESSIBILITÉ. En dépit du nombre incroyable d'options offertes, le programme reste simple d'usage grâce à ses nombreux raccourcis clavier et ses menus en cascade.

POTENTIALITÉ. En ce qui concerne le traitement de texte proprement dit, strictement rien n'a été oublié dans Le Redacteur 3.15. Et le champ d'action est encore élargi par le gestionnaire de fichiers ou le traitement multilingue (disquettes Epigra).

Destiné tout particulièrement aux nouveaux Mac à petits prix, ce traitement de texte offre la majorité des fonctions le plus couramment utilisées par ce type de programmes.

L'AVIS DE TILT. Abandonnant sans remords les options avancées de son grand frère (éditeur de formules mathématiques, modules de langues étrangères), cette version Light représente un excellent choix pour qui veut écrire sans complication, d'autant que son prix est très attractif.

PRÉSENTATION. Le manuel, comme le logiciel, est en français. Les menus sont clairs et simples d'usage et l'ergonomie agréable.

ACCESSIBILITÉ. Wintxt Light se maîtrise en quelques instants et séduira tous ceux qui veulent écrire lettres ou documents pas trop importants sans avoir à se casser la tête.

POTENTIALITÉ. Bien que simple, le programme dispose cependant de tous les ingrédients d'un bon traitement de texte : affichage WYSIWYG, règles multiples, fontes variées avec un vaste éventail de corps (de 5 à 126 points), recherche/remplacement performante, mailing, correcteur orthographique à la frappe ou en vérification finale, complété d'un lexique utilisateur et de l'inclusion de graphisme (disquettes Winsoft).

Cette nouvelle version de ce traitement de texte sur Atari ST corrige certaines imperfections, tout en conservant une remarquable qualité d'impression.

L'AVIS DE TILT. S'il ne peut se comparer au Redacteur 3, cette nouvelle version, avec son correcteur orthographique de vitesse, sa césure automatique et l'option de prévisualisation des pages s'avère cependant bien plus complète. Script 2 constitue cependant un excellent choix pour de petits travaux où la qualité d'impression est de rigueur ou pour l'écriture en langues orientales.

PRÉSENTATION. Le manuel et le logiciel sont en français mais l'installation

manuelle sur disque dur oblige à une série de manipulations.

ACCESSIBILITÉ. L'interface est exactement superposable à celle de la précédente version. Les habitués ne seront pas dépayés. Pour les autres, elle reste très simple d'apprentissage.

POTENTIALITÉ. Cette version 2 dispose de la césure automatique, de la prévisualisation des pages, du mailing et d'un correcteur orthographique. Le programme est imbattable en ce qui concerne l'éventail des fontes (près de 700, dont certaines très rares : tibétain, farsi, urdu, etc) et la qualité d'impression sur 9 aiguilles (disquettes Application Systems).

Publish It ! Easy est un logiciel de PAO sur Macintosh qui, tout en offrant certaines options avancées, accepte de tourner sur un simple Classic.

L'AVIS DE TILT. Face aux monstres sacrés de la PAO sur Mac (Xpress en particulier), ce programme se défend bien, d'autant qu'il ne nécessite pas une configuration musclée et que son prix est intéressant pour ce type de programmes.

PRÉSENTATION. Le logiciel et le manuel sont en français, ce qui est un point positif. En revanche, l'interface non standard est un peu moins rapide et soignée et bloque le recours à l'environnement standard.

ACCESSIBILITÉ. En dépit de son interface inhabituelle, le programme s'avère finalement très simple d'emploi, quelques heures suffisant à le maîtriser parfaitement.

POTENTIALITÉ. Le programme reprend les recettes des bons logiciels de PAO : mise en place facile des réserves, chaînage du texte sur plusieurs réserves, traitement de texte simple intégré, outils de dessin incorporés (assez simples toutefois), correcteur orthographique, habillage automatique d'une image, rotation au degré près d'un objet et, en dernier lieu, permet la gestion de la couleur (disquettes Time-works).

Utilitaires Programmation

DEMO CONSTRUCTION KIT

Atari ST

Intérêt 19
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix D



Demo Construction Kit (DCK) est un programme génial qui permet de créer sur Atari ST des démos sans aucune connaissance préalable de la programmation.

L'AVIS DE TILT. DCK comble de fort belle manière un créneau jusque là inoccupé. Programmé par un maître de l'assembleur et des effets spéciaux, il permet, une fois maîtrisé, de réaliser facilement et rapidement des démos dignes des meilleurs groupes en vogue.

PRÉSENTATION. Le manuel (en français) explique clairement les notions importantes, mais passe rapidement sur certains modules.

ACCESSIBILITÉ. DCK demande un apprentissage assez long, pour comprendre le fonctionnement exact de chaque module et de leurs limites. En contrepartie, la possibilité d'activer ou non à volonté les fonctions est un atout capital, qui fait gagner un temps précieux lors de la mise au point finale de votre démo.

POTENTIALITÉ. Non content d'offrir des scrolls texte dans tous les sens, des déformations d'image, les égaliseurs rythmés par la musique (chip ou digit), DCK repousse les limites théoriques des ST en proposant le plein écran et les rasters (4 096 couleurs simultanées !)(disquette Euro-Soft).

LATTICE C 5.0

Atari ST

Intérêt 17
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix G



Plus puissant que les meilleurs basic, tout en restant beaucoup plus facile d'accès que l'assembleur, le langage C a su conquérir les programmeurs pour devenir l'un des langages de référence.

L'AVIS DE TILT. Cette version 5.0 du Lattice C est l'une des plus complètes, respectant les nouvelles normes ANSI et gérant le 68030 ainsi, bien évidemment que le 68000 et le 68020. En dépit de ses vastes possibilités, elle n'en demeure pas moins conviviale et accepte de tourner sur un simple Atari ST 512 ko.

PRÉSENTATION. L'éditeur, dont l'importance est capitale, est entièrement sous GEM et accepte quatre programmes simultanés. Il dispose, en

outre, de l'indentation automatique et du contrôle de la concordance des parenthèses. La documentation constituée de trois manuels de 300 pages chacun (en anglais, malheureusement) fournit l'intégralité des renseignements utiles, mais ne constitue aucunement un cours de programmation.

ACCESSIBILITÉ. Les différents programmes complémentaires (éditeur de ressources, débogueur, macro-assembleur) facilitent d'autant le travail du programmeur.

POTENTIALITÉ. très grande puissance de ce langage le destine tout particulièrement à des applications professionnelles (disquettes Hisoft).

AMOS : COMPILATEUR ET MODULE 3D

Amiga

Intérêt 18
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix D (chaque module)



Amos, ce basic étonnant qui gère de belle manière graphisme, animation et bruitage, voit son champ d'action élargi par ces deux compléments. Le compilateur accélère notablement la vitesse d'exécution des programmes et le module 3D ouvre la porte à des animations en relief du plus bel effet. Ces modules sont, chacun, fournis avec la version 1.3 du langage, plus performante sur de nombreux points.

L'AVIS DE TILT. Ces deux modules renforcent Amos dans sa position de leader et lui ouvrent même la porte des applications professionnelles de moyenne puissance.

PRÉSENTATION. Les deux modules

disposent d'un bon manuel (en français) et d'une interface très facile à utiliser.

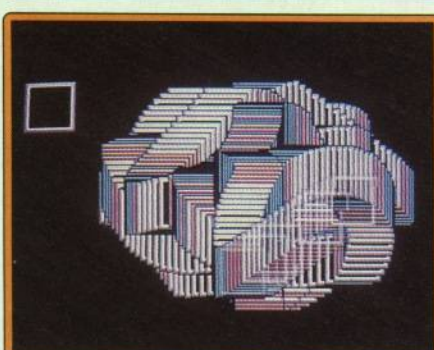
ACCESSIBILITÉ. Les options du compilateur permettent une adéquation précise à vos conditions de travail. Le moduleur 3D, quant à lui, est un petit chef-d'œuvre de puissance et de simplicité.

POTENTIALITÉ. Le gain de temps obtenu par le compilateur est important (100 % en moyenne et jusqu'à 600 % pour les fonctions logiques). Le moduleur étonne par sa vitesse de traitement et les nouvelles instructions permettent de gérer facilement ces objets 3D (disquettes Europress).

GFA PC

Compatible PC

Intérêt 16
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix F



Basic de haut niveau, le GFA est en passe de devenir un langage universel, puisqu'il est désormais disponible sur Atari ST, Amiga et PC.

L'AVIS DE TILT. Les différentes versions tirent au mieux parti des capacités de chaque configuration. Ce basic est un peu en retrait sur certaines fonctions, face aux nouveaux basic mais offre, en contrepartie, l'avantage d'une excellente compatibilité avec les versions Atari ST et Amiga.

PRÉSENTATION. La documentation, composée de deux volumineux manuels (en anglais) fournit tous les renseignements utiles pour une programmation de haut niveau, mais ne

constitue nullement une initiation à ce langage.

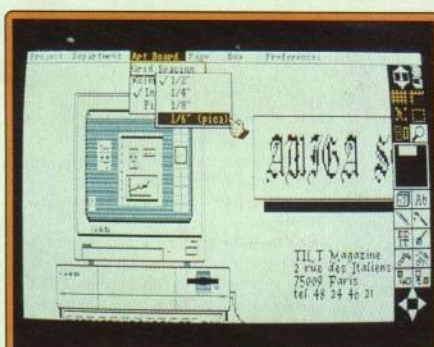
ACCESSIBILITÉ. Pour qui vient du ST ou de l'Amiga, le travail sous GFA PC met à profit les habitudes acquises. Pour les autres, l'apprentissage risque d'être un peu plus long, le programme rompant avec les habitudes des utilisateurs de PC.

POTENTIALITÉ. Basic élaboré, le GFA gère facilement fichiers, graphisme (toutes les cartes sont supportées), souris, fenêtre et menus déroulants à la mode GEM (même sous MS-DOS), et sprites. En revanche, la gestion des sons a été totalement occultée.

PAGE SETTER II

Amiga 1 Mo

Intérêt 16
Présentation ★★★★★
Accessibilité ★★★★★
Potentialité ★★★★★
Prix F



Ce logiciel de PAO s'apparente à une version light de Professional Page 2, les deux programmes étant d'ailleurs du même éditeur.

L'AVIS DE TILT. Si Page Setter II ne peut se comparer aux grands de la PAO sur Amiga (pas de gestion couleur, de rotation, d'attributs et taille des caractères limitée), il n'en demeure pas moins intéressant pour de petits travaux, par son usage aisé et ses fonctions suffisantes.

PRÉSENTATION. Le manuel, en français tout comme le logiciel, est clair, avec un chapitre d'initiation très didactique. De plus l'ergonomie du programme est excellente, avec des me-

nus clairs et des icônes bien regroupées par fonction.

ACCESSIBILITÉ. Le programme est tout particulièrement destiné aux utilisateurs occasionnels, qui pourront cependant obtenir des résultats fort honorables.

POTENTIALITÉ. Page Setter II est orienté vers la page, mais la présence d'un bureau, où l'on peut entreposer réserves, textes et images et le chaînage des textes sur plusieurs pages, facilite son utilisation pour des documents plus importants. L'habillage des images est automatisé et l'impression excellente même sur une banale 9 aiguilles (disquette Gold Disk).

EXCLUSIF

J.B.G.

RACHETE VOTRE ORDINATEUR

même en panne
(ATARI et AMIGA)

CONSOLES

NEC / SEGA / NINTENDO
NEO-GEO

J.B.G.

163 Av du Maine 75014 PARIS

METRO: ALESIA OU MOUTON-DUVERNET

Tél: 45.41.41.63 Fax: 45.41.20.89

ouvert de 10 h. à 19 h. du lundi au samedi inclus

OUVERTURE LES DIMANCHES 8/15/22

DECEMBRE DE 11H A 18H

PLUS DE 2000 LOGICIELS

D'OCCASION EN STOCK

SUR ATARI / AMIGA / PC

AMSTRAD / SEGA / NINTENDO / NEC

OCCASIONS JUSQU' À **50%** DU PRIX DU NEUF

GARANTIE 6 MOIS SUR AMIGA, ATARI, PC.

Pour vendre, pour acheter, pour échanger, la solution, c'est
J.B.G.

contactez le **45 41 26 04**

DISQUETTES 3.5
DF DD
PAR 50 : 3,90 F
l'unité

PROMO J.B.G.
EXT. AMIGA 512 K.
avec horloge
290 F

★ MATERIEL NEUF ★

AMIGA

A 500 PLUS (1 mo ram - workbench 2.4)	3190 F
A 2000	5490 F
A 500 PLUS + ECRAN 1083S	5190 F
A 500	2790 F
DISQUE DUR A 500 45 Mo	3990 F
LECTEUR EXTERNE	650 F

S.A.V.
ATARI / AMIGA
Pose Lecteur
Pose extension
Réparations sous 48h
Si pièces dispo.

ATARI

ATARI 520 STE	2490 F
ATARI 1040 STE	3290 F
MONITEUR S.M 124	1090 F
MONITEUR COUL. STEREO	2290 F
ATARI Mega ste 4 M D.D. 48 M	8990 F
Lect. ext. 3.5 p	650 F
D.D. 20 M	2990 F
D.D. 30 M	3790 F
D.D. 80 M	5990 F
D.D. 44 AM	5990 F
IMPRIMANTE STAR JET D'ENCRE	2790 F
512K POUR STE	350 F
512K POUR STF	590 F
2M POUR STE	990 F
IMPRIMANTE LC 20	1990 F

Pour Commander
Contactez le:
45.41.44.54

P.C.

EXEMPLE DE CONFIGURATION:
386 SX 16 Mz - 1 Mo RAM
D.D. 40 Mo - LECTEUR 1,4 Mo
V.G.A. COULEURS
DOS 5.0 - SOURIS

LE TOUT: **9300 F** t.t.c.

CARTE SOUND- BLASTER.....1290 F
CARTE SOUND-BLASTER PRO.....2490 F

DEPOT - VENTE
TOUTES NOS
OCCASIONS
SONT GARANTIES
6 MOIS

BON DE COMMANDE

à retourner à J.B.G Electronics 163 AVENUE DU MAINE-75014 PARIS
VOTRE COMMANDE: _____

règlement(à joindre à la commande): _____
chèque ou carte bleue numéro: _____
date d'expiration: _____
signature: _____
frais de port: logiciel + 30 F matériel + 100 F

NOM: _____ PRENOM: _____
Adresse: _____
C P: _____ VILLE: _____ TEL: _____

MEGADRIVE + 1JEU: 1290 F / NEO-GEO + 1JEU: 3490 F

Les éducatifs ont longtemps servi de prétexte à ceux qui voulaient se faire offrir un micro par leurs parents avec l'intention secrète de passer plus de temps sur le dernier shoot-them-up que sur la grammaire française. Les éducatifs étaient alors d'une tristesse affligeante. Aujourd'hui, même les parents jouent. Les logiciels ont suivi la pente et certains d'entre eux soutiennent la comparaison avec leurs meilleurs jeux.

Si l'on fait le tour d'horizon de l'année 1991, nous pouvons constater que les changements ne sont pas significatifs en matière d'éducatifs. En effet, la tendance qui s'était amorcée en 1990 se confirme et les concepteurs continuent de créer des logiciels de plus en plus graphiques, ludiques et animés. Des séries qui avaient fait leurs preuves, telles les *Labyrinthes*,

sont complétées par un programme de français toujours aussi bien réalisé que ses prédécesseurs. *ADI*, élu Tilt d'or l'an dernier, nous présente *Adibou* son petit cousin et étend ainsi son concept original à un programme conçu pour les plus petits. Cependant, le contenu des éducatifs s'étoffe et des activités plus diversifiées sont proposées, ce qui évite la lassitude d'un

travail par trop répétitif. J'en tiens pour preuve *Alcantor*, le petit dernier de Lankhor, *Secret England* de Generation V et *Adi Passage* de Coktel Vision. D'autre part, élément nouveau, certains concepteurs commencent à développer des programmes sur *Macintosh*, tels *Profet* avec *Raisonnons*. Globalement, le bilan est donc plutôt positif et témoigne du désir des éditeurs de

continuer à faire rimer ludique avec pédagogique, sans pour autant que le contenu éducatif n'en souffre. Mais comme il en faut pour tout le monde, les purs et durs ont toujours la possibilité de travailler sur des produits qui ne dérogent pas aux règles du sérieux et se lancer dans des *Etudes de textes*, admirablement conçues par Nathan.
Brigitte Soudakoff

RAISONNONS

PC, Apple II, Mac

Intérêt 18
Matière mathématiques
Contenu
pédagogique ★★★★★
Prix n.c.
Intérêt sur autres machines
Apple II : 17 Mac : 18



Le titre en lui-même résume parfaitement le contenu de ce logiciel de ce programme très complet et très original de mathématiques. *Profet* inaugure un concept tout à fait intéressant en matière de didacticiel et, de plus, les programmes tournent sur *Apple II* et *Macintosh* et sont conçus aussi bien pour les élèves que pour les professeurs grâce à l'existence d'un mode Création et Etude.

L'AVIS DE TILT. En mode Etude, l'élève a le choix entre plusieurs niveaux et différentes approches. La plus intéressante consiste à récupérer les mots importants d'un énoncé pour une meilleure compréhension et ainsi de

guider l'élève vers la solution. A chaque mot trouvé correspond un petit commentaire expliquant comment l'utiliser dans le contexte du problème proposé. En fonction du niveau, un commentaire final aide à la résolution du problème ou bien l'explique.

CONTENU PEDAGOGIQUE. Tout est fait pour permettre à l'enfant de circonscrire un énoncé afin de mieux le comprendre, ce qui est le préalable pour aborder les mathématiques intelligemment.

PRESENTATION. Elle est claire, chaque partie du travail étant mise en valeur par des couleurs agréables, particulièrement attrayantes ! (disquette *Profet*).

ADIBOU

PC, Atari ST

Intérêt 18
Matière éveil
Contenu
pédagogique ★★★★★
Prix C
Intérêt sur autres machines
Atari ST : 18



Adibou n'est autre que le jeune cousin du célèbre *Adi*, bien connu des lecteurs. Il s'adresse tout particulièrement aux enfants de 4 à 7 ans, qu'il invite à voyager dans son pays merveilleux où imagination et bonne humeur sont reines. Ils découvriront une kyrielle d'activités et de jeux dans un cadre extrêmement attrayant et soigné.

L'AVIS DE TILT. Ce programme, de par sa conception, possède des qualités incontestables. Simple d'utilisation, il propose des activités très diversifiées rendues encore plus attrayantes par l'humour omniprésent. Que l'on soit dans le domaine de l'éveil, de l'apprentissage ou du jeu, des aides spéci-

fiques simples sont disponibles ainsi que trois niveaux de difficulté.

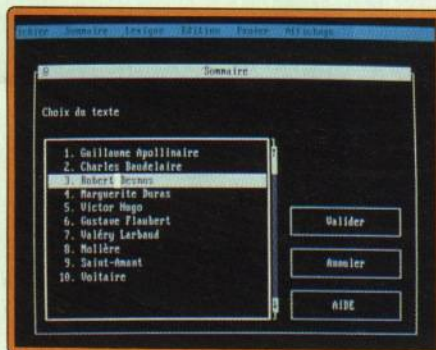
CONTENU PEDAGOGIQUE. L'enfant est continuellement stimulé et motivé grâce à la qualité des activités qui mobilisent sens de l'observation, création et réflexion. Tout est également fait pour favoriser au maximum l'autonomie des utilisateurs.

PRESENTATION. L'environnement graphique et l'animation sont à la mesure du contenu pédagogique. Les couleurs sont gaies, les animations très bien réalisées et les décors soignés. Tout est très bien conçu ici pour le plaisir des yeux et de l'esprit ! (disquette Coktel Vision).

ETUDES DE TEXTES

PC, Atari ST

Intérêt 18
Matière français
Contenu
pédagogique ★★★★★
Prix F
Intérêt sur autres machines
Atari ST : 18



Ce programme qui s'adresse aux élèves de lycée est une aide à la rédaction, au commentaire composé et au résumé de textes. A partir de dix textes d'auteurs célèbres, ceux-ci disposent de 26 modules pour cerner le texte et en faire une étude exhaustive : lexicale, syntaxique et stylistique.

L'AVIS DE TILT. Ce programme est un excellent outil de travail comprenant un lexique très conséquent représentant une grosse base de données disponible à tout moment. En outre, des informations très complètes concernant l'auteur et sa vie apportent un éclairage supplémentaire à la compréhension d'une œuvre. Grâce à un système

de multifenêtrage et une gestion en hypertexte, les recherches peuvent s'effectuer en cours de travail. En outre, la barre de menu se modifie en fonction de l'évolution du travail et s'adapte pour donner accès à des fonctions nouvelles. Dans ce logiciel, il y a donc interaction totale entre la progression de l'élève et la machine.

CONTENU PEDAGOGIQUE. Grâce aux immenses possibilités dont il dispose, ce logiciel peut être utilisé en classe et constituer un excellent outil de travail pour les professeurs.

Elle est claire et soignée ce qui est essentiel dans ce type de démarche (disquette Nathan).

NAVIGATOR

KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/CMA/CIBA/CPC/SP

**BREAK THE
PERFORMANCE
BARRIER...**

PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...

Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

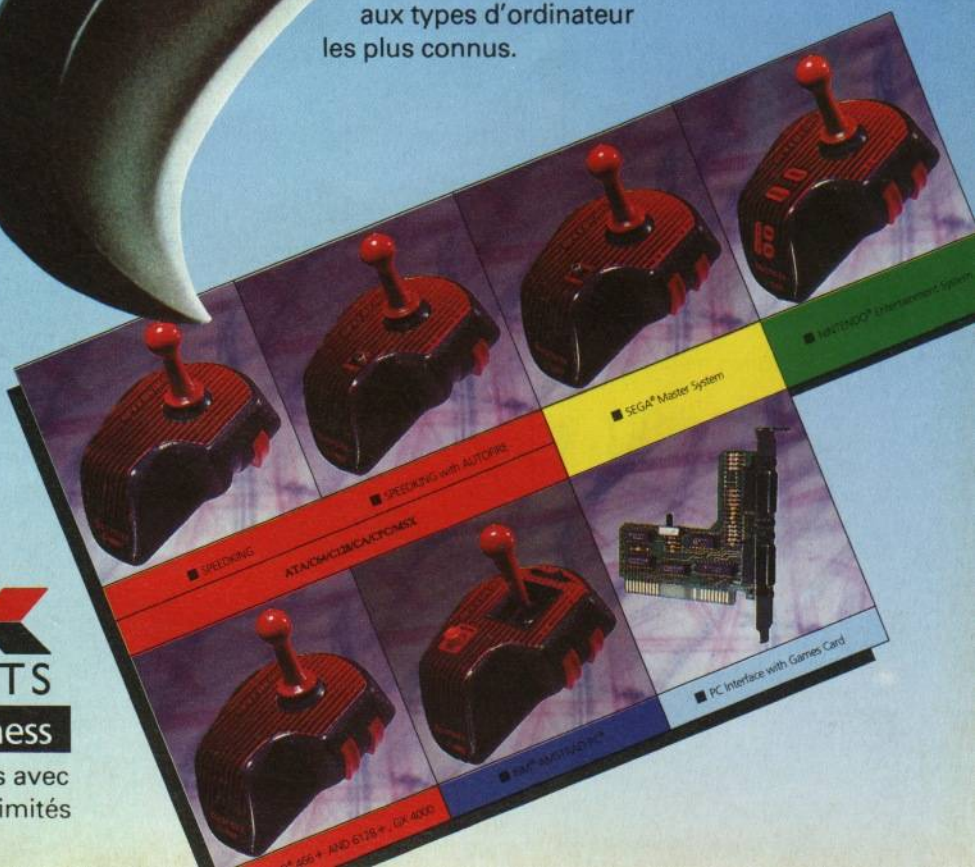
Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.

KONIX
COMPUTER PRODUCTS

The fastest reaction in the business

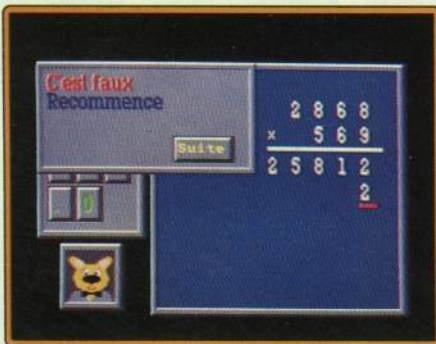
Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.



ADI PASSAGE

Atari ST, PC

Matière _____ pluridisciplinaire
Intérêt _____ 18
Contenu
pédagogique ★★★★★
Prix _____ n.c.
Intérêt sur autre machine
PC : 18



Ce logiciel constitué d'un ensemble de questions-réponses très élaboré permet d'évaluer les connaissances du joueur. Seul ou à deux, on se déplace sur les sentiers d'un pays imaginaire. A la manière du jeu de l'oie, on avance d'autant de cases que le chiffre tiré au dé. On peut choisir la direction à prendre et, parfois, la matière que l'on préfère.

L'AVIS DE TILT. Ce logiciel présente l'avantage d'être pluridisciplinaire. On peut être interrogé en français, maths, éveil et culture générale, ce qui permet de faire des révisions sérieuses dans tous ces domaines. La possibilité de jouer à deux constitue également un

aspect positif par l'émulation des participants.

CONTENU PEDAGOGIQUE. Ce jeu-test a été spécialement conçu pour les élèves de CM2 et les questions posées font autant appel aux connaissances qu'à l'astuce, ce qui évite l'aspect trop scolaire. Il ne s'agit pas seulement d'être savant, mais également très perspicace pour gérer au mieux les possibilités offertes, tant au niveau du jeu en lui-même que des connaissances en diverses matières.

PRESENTATION. Elles est très soignée. Les décors sont réalistes et les couleurs particulièrement attrayantes (disquette Coktel Vision).

ALCANTOR

Atari ST

Matière _____ pluridisciplinaire
Intérêt _____ 18
Contenu
pédagogique ★★★★★
Prix _____ C



Scénario médiéval sur fond de château ensorcelé pour les enfants de primaire. Transformé en monstre pour avoir osé affronter le sorcier, vous voici condamné à errer dans les couloirs de la bâtisse hantée. Le seul moyen de retrouver votre apparence humaine consiste à acheter des sorts magiques. Pour y parvenir, il vous faudra remporter une série de onze épreuves faisant appel à vos connaissances en calcul et en français.

L'AVIS DE TILT. L'enfant est intelligemment stimulé et il est actif en toute circonstance. Mémoire, observation, astuce, réflexion et logique sont également mobilisées dans une farandole

d'activités fort bien réalisées et très bien adaptées à la classe d'âge concernée.

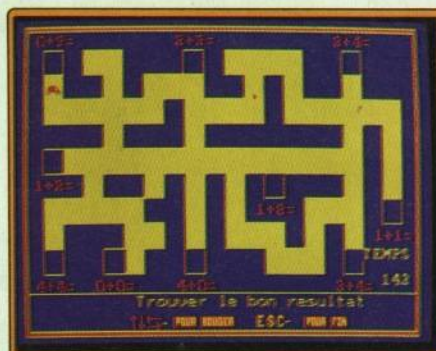
CONTENU PEDAGOGIQUE. Grâce à *Alcantor*, les enfants peuvent tester leur vitesse de lecture et la compréhension d'un texte, évaluer le temps qui s'est écoulé entre deux messages sonores, retrouver un mot dont les lettres sont mélangées, éprouver leur mémoire et même apprendre à reconnaître les notes de la gamme. L'enfant est toujours intelligemment stimulé par ce programme.

PRESENTATION. Le graphisme est bien réalisé et apporte une note réaliste à l'ensemble (disquette Lankhor).

JEUX MATHEMATIQUES

Compatible PC

Matière _____ éveil maths
Intérêt _____ 17
Contenu
pédagogique ★★★★★
Prix _____ B



Ce logiciel propose une initiation très ludique et colorée au monde des nombres et s'adresse tout particulièrement aux enfants de 5/6 ans. Cette découverte passe par toute une série d'activités divers et fort bien adaptées à la population concernée.

L'AVIS DE TILT. L'apprentissage s'effectue de façon très progressive et pédagogique et permet d'aborder des notions importantes en douceur. Ainsi, l'enfant peut apprendre les nombres par identification, en appuyant sur la touche correspondante, ou bien en se déplaçant, en temps limité, dans le labyrinthe. Il peut également dessiner par les nombres et, en les reliant entre

eux, voir apparaître un dessin. Après cette sensibilisation, la notion de calcul commence à apparaître et le travail se fait sur les suites logiques, l'identification d'images comportant un certain nombre de dessins ou le comptage d'éléments s'affichant à l'écran.

CONTENU PEDAGOGIQUE. Toutes les activités proposées aboutissent naturellement au concept d'addition et de soustraction et à la combinatoire des nombres entre eux.

PRESENTATION. L'ensemble, clairement présenté, est étayé par un support graphique attrayant et une représentation imagée des nombres (disquette Colorado Technologie).

LE LABYRINTHE DE LEXICOS

CPC, PC, ST, Amiga

Matière _____ français
Intérêt _____ 18
Contenu
pédagogique ★★★★★
Prix _____ C
Intérêt sur autres machines
PC : 18 ST : 18 Amiga : 18



Vous venez de vous poser sur la planète Morphintax peuplée de personnages bizarres qui agressent parfois le voyageur ne répondant pas correctement aux questions posées. Votre objectif, atteindre la salle du Conseil suprême, mais il vous faudra déjouer bien des pièges et affronter des êtres aux pouvoirs terrifiants.

L'AVIS DE TILT. L'intérêt de ce programme se situe à plusieurs niveaux. En effet, en partant d'un scénario bien ficelé, il sensibilise d'emblée les utilisateurs à une approche originale de la langue française. Ici, on vous questionne essentiellement et de façon très pertinente sur l'étymologie et le sens

des mots, les préfixes et les suffixes. De surcroît, le travail proposé par *Le Labyrinthe de Lexicos* fait autant appel à la logique qu'à la réflexion.

INTERET PEDAGOGIQUE. Ce logiciel s'adresse aux enfants de 8 à 12 ans qui désirent se perfectionner en vocabulaire français. Les explications apportées en cas d'erreur sont claires et précises pour une meilleure compréhension.

PRESENTATION. Le graphisme est à la hauteur du contenu pédagogique, c'est-à-dire soigné, attrayant et rehaussé d'une animation qui vient admirablement compléter l'ensemble (disquette Retz).

SECRET ENGLAND

CPC, Atari ST, PC

Matière _____ anglais
Intérêt _____ 17
Contenu
pédagogique ★★★★★
Prix _____ C



Le scénario s'appuie, dans ce logiciel, sur le secret de la Pierre philosophale revu et corrigé. Non seulement cette substance transforme en or tous les métaux mais elle confère le don des langues à son propriétaire ! La formule est cachée quelque part en Angleterre et vous avez rendez-vous dans sept villes anglaises où vous rencontrerez sept personnages qui vous mettront à l'épreuve et vous fourniront des indices. Mais attention, l'affreux Ugly Joe est aussi sur les rangs !

L'AVIS DE TILT. Ce logiciel permet d'aborder la langue de Shakespeare sous de nombreux aspects. A chaque ville correspond une épreuve différente et

toujours attrayante : remettre un texte en ordre, compléter des phrases avec le mot adéquat, repérer les fautes qui s'y sont glissées ou retrouver les airs connus.

CONTENU PEDAGOGIQUE. Les exercices proposés sont amusants, diversifiés, et vous renseignent sur la culture et la civilisation du pays. Un dictionnaire et des aides sont disponibles, et vous pouvez également voir vos erreurs et méditer dessus.

PRESENTATION. Elle est claire et le réalisme des décors de *Secret England* doit toute sa qualité aux images digitalisées qui jalonnent votre travail (disquette Génération V).

1116 LOGICIELS

Une année de jeux micro



Voici le catalogue des logiciels de l'année 1991. Copieux, il ne peut que combler l'appétit des boulimiques du jeu.

Le but de cette liste est de fournir à chacun les renseignements de base concernant tous les logiciels. En tête viennent les titres, ingénieusement classés par ordre alphabétique. La marque représente l'éditeur dont vous trouverez l'adresse à la fin de ce guide. Pratique quand on veut savoir où acheter ! Tout le monde comprendra ce que contiennent les colonnes suivantes : ordinateur et type de jeu. La note, fondamentale, peut parfois paraître sévère. C'est qu'elle a été remise à jour de façon à prendre en compte les dernières nouveautés.

Le code des prix, indiqués dans l'avant-dernière colonne, se trouve à la page 32. Voilà, vous savez tout. Si vous trouvez votre bonheur dans cet inventaire et que vous vouliez en savoir plus, reportez-vous à la dernière colonne. Elle vous indique le numéro de Tilt ou de Consoles+ dans lequel le test complet est paru. Il suffit alors de compulser votre collection ou de commander l'exemplaire qui vous manque.

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
1941	Hudson	Supergrafx	Shoot-them-up	17	*****	*****	****	E	C+2
1943	Naxat	PC Engine	Arcade	12	***	***	***	D	91 RS
3D CONSTRUCTION KIT	Domark	Amiga	Création graphique	18	-	-	-	F	92 CREA
3D CONSTRUCTION KIT	Domark	Amstrad CPC	Création graphique	17	-	-	-	G	93 CREA
3D CONSTRUCTION KIT	Domark	Atari ST	Création graphique	18	-	-	-	F	93 CREA
3D SOCCER	Simulmondo	Amiga	Football	14	****	****	***	C	87 RS
500 CC MOTOMANAGER	Simulmondo	Amiga	Course de motos	8	****	**	***	B	92 RS
688 SUB ATTACK	Sega	Megadrive	Combat sous-marin	17	*****	*****	*****	D	C+2
7 COLORS	Infogrames	Amiga	Réflexion / stratégie	8	*****	-	***	B	96 RS
7 COLORS	Infogrames	PC	Réflexion / stratégie	8	*****	-	***	B	95 RS
A 10 TANK KILLER 1.5	Dynamix	PC	Combat aérien	15	***	*****	****	C	94 RS
ABYSS	Free spirit	Amiga	Action / stratégie	16	****	****	****	C	95 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
ACTION STATIONS	Storm Computers	PC	Wargame naval	15	**	-	*	D	89 RS
ACTRAISER	Enix	Super Famicom	Action / stratégie	17	*****	*****	*****	E	C+0
ADD MOTION	Motion Works	Macintosh	Création graphique	17	-	-	-	G	93 CREA
ADI APPLICATION ANGLAIS	Coktel Vision	PC, Atari ST	Educatif : anglais	18	-	-	-	B	92 KIDS
ADI APPLICATIONS CE1-CE2	Coktel Vision	PC, Atari ST	Educatif : français	18	-	-	-	B	90 KIDS
ADI PASSAGE	Coktel Vision	Atari ST, PC	Educatif pluridisciplinaire	18	-	-	-	C	93 KIDS
ADRENALYNN EXPONENTIA	Loricel	Amiga	Action	12	****	*****	*****	B	95 RS
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	Futura	Amiga	Combat naval	17	*****	*****	****	C	88 HIT
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	Futura	Amstrad CPC	Combat naval	8	**	**	***	B	88 HITS
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	Futura	Atari ST	Combat naval	17	*****	*****	***	C	88 HITS
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	Futura	PC	Combat naval	14	****	****	**	C	88 HITS
ADVANTAGE TENNIS	Infogrames	PC	Tennis	15	***	*****	****	C	NP
ADVENTURE ISLAND	Hudson	PC Engine	Arcade	6	**	***	***	D	93 RS
ADVENTURE ISLAND	Hudson	PC Engine	Aventure / action	17	****	*****	****	D	C+0
ADVENTURES OF ROBIN HOOD (THE)	Millenium	Amiga	Aventure animée	10	***	**	****	C	95 SOSO
ADVENTURES OF ROBIN HOOD (THE)	Millenium	PC	Aventure animée	11	*****	****	***	C	94 SOSA
AERO BLASTER	Hudson	PC Engine	Shoot-them-up	18	*****	*****	****	D	86 HIT
AFRICA KORPS	Impressions	Amiga	Wargame	13	***	-	-	C	92 RS
AFRICA KORPS	Impressions	Atari ST	Wargame	13	***	-	-	C	92 RS
AGE	Tomahawk	PC	Aventure animée	18	*****	*****	****	C	96 SOSA
AIR SUPPLY	Magic Bytes	Amiga	Shoot-them-up	11	***	*****	***	C	88 RS
AIR SUPPLY	Magic Bytes	Atari ST	Shoot-them-up	12	**	****	***	B	89 GUI
ALCANTOR	Lankhor	Atari ST	Educatif pluridisciplinaire	18	-	-	-	C	92 KIDS
ALDYNES	Hudson	Supergrafx	Shoot-them-up	18	*****	*****	****	D	90 HIT
ALDYNES	Hudson	Supergrafx	Shoot-them-up	19	****	*****	****	C	C+0
ALESTE	Toaplan	Megadrive	Shoot-them-up	14	*****	*****	****	D	89 RS
ALICE IN WONDERLAND	Face	PC Engine	Action	11	*****	*****	****	D	88 GUI
ALIEN DRUG LORDS	Panther Games	Amiga 1 Mo	Aventure	11	****	***	***	C	92 SOSO
ALIEN STORM	Sega	Megadrive	Beat-them-all	18	*****	*****	*****	D	C+1
ALIVE	Lankhor	Amstrad CPC	Aventure	12	***	-	*	B	93 GUI
ALPHA MISSION 2	SNK	Neo Geo	Shoot-them-up	18	*****	*****	*****	G	C+1
ALPHA WAVES	Infogrames	Atari ST	Action	15	***	*****	***	B	89 RS
ALTERED DESTINY	Accolade	PC	Aventure	13	***	***	**	C	87 SOSO
AMAZING SPIDERMAN	Empire	Amiga	Action / réflexion	17	***	****	***	C	87 HIT
AMAZING SPIDERMAN	Nintendo	Game Boy	Action / réflexion	14	*****	*****	****	B	90 RS
AMOS	Mandarin Software	Amiga	Programmation basic	18	-	-	-	E	90 CREA
AMOS 3D	Eurompress	Amiga	Programmation	18	-	-	-	D	94 CREA
AMOS COMPILER	Eurompress	Amiga	Programmation	18	-	-	-	D	94 CREA
ANALYSOFT	Arobace	Atari ST	Programmation basic GFA	15	-	-	-	D	92 CREA
ANOTHER WORLD	Delphine	Amiga	Action / aventure	18	****	*****	****	C	96 SOSA
APB	Tengen	Lynx	Course de voitures	12	***	***	****	C	C+2
ARABESQUE PRO	Upgrade	Atari ST	Création graphique	15	-	-	-	D	92 CREA
AREA 88	Capcom	Super Famicom	Arcade	15	*****	*****	*****	E	C+1
ARGONAUT	ID	Amiga	Action / aventure	14	****	*****	***	C	92 RS
ARMAETH I	Editions du Dolmen	PC	Aventure animée	13	***	***	-	D	93 SOSA
ARMALYTE	Thalamus	Amiga	Shoot-them-up	12	****	*****	*****	C	95 RS
ARMOR ALLEY	Electronic Arts	PC	Action / stratégie	15	****	***	****	D	94 RS
ARMOUR-GEDDON	Psygnosis	Amiga	Simulateur et combat	18	*****	*****	***	C	92 HIT

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
ARMOUR-GEDDON	Psygnosis	Atari ST	Stratégie / action	17	*****	*****	**	C	93 RS
ART DE LA GUERRE (L')	Broderbund	Atari ST	Wargame	13	*****	***	***	C	87 RS
ART DE LA GUERRE (L')	Broderbund	PC	Wargame	10	*	-	*	C	93 GUI
ASTRO MARINE CORPS	Dinamic	Atari ST	Shoot-them-up	12	****	*****	***	C	89 RS
ATF II	Digital Integration	Amiga	Arcade	12	****	***	***	C	87 GUI
ATF II	Digital Integration	Atari ST	Shoot-them-up	12	****	***	**	C	87 GUI
ATF II	Digital Integration	PC	Shoot-them-up	11	****	***	***	B	86 RS
ATOMIC ROBO-KID	Activision	Atari ST	Arcade	16	*****	*****	*****	C	86 RS
ATOMIC ROBO-KID	Treco	Megadrive	Arcade	17	*****	*****	*****	D	88 RS
ATOMINO	Psygnosis	Amiga	Stratégie	12	****	****	****	B	91 RS
ATP	Sublogic	PC	Simulateur de vol	16	*****	****	***	D	90 HIT
AUGUSTA GOLF	T&E Soft	Super Famicom	Golf	17	****	****	*****	F	92 HIT
AUTODESK ANIMATOR	Autodesk	PC VGA	Création graphique	17	—	—	—	I	92 CREA
AUTOFORMATION	Accrosoft	Atari ST	Aide à la programmation	15	-	-	-	C	87 CREA
AVENGER	Laser Soft	PC Engine	Shoot-them-up	6	***	****	****	D	88 GUI
AVENTURES DE MOKTAR	Titus	PC	Action / aventure	18	*****	*****	***	C	96 HIT
AWESOME	Psygnosis	Amiga	Shoot-them-up	16	*****	*****	*****	C	86 HIT
AWESOME	Psygnosis	Atari ST	Shoot-them-up	16	*****	*****	****	C	92 RS
AXIS	Sega	Megadrive	Shoot-them-up	11	****	*****	****	D	87 GUI
BABY JO	Loriciel	Amiga	Plates-formes	12	***	***	*****	C	95 RS
BACK TO THE FUTURE III	Image Works	Amiga	Action	11	***	***	****	C	91 RSS
BACK TO THE FUTURE III	Image Works	Atari ST	Action	10	***	**	***	C	91 RS
BACKGAMMON ROYALE	Oxford Softworks	Atari ST	Backgammon	11	****	-	-	C	91 RS
BALL GAME	Electronic Zoo	Amiga	Réflexion / stratégie	12	****	****	****	B	93 RSS
BALL GAME	Electronic Zoo	Atari ST	Réflexion / stratégie	12	****	****	****	B	93 RS
BALLOON KID	Nintendo	Game Boy	Arcade	13	****	****	***	B	90 RS
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA	Infogrames	Amiga	Wargame	16	*****	****	***	C	93 SOSA
BANNER MANIA	Broderbund	PC	Création graphique	12	-	-	-	E	94 CREA
BARD'S TALE III	Electronic Arts	Amiga	Jeu de rôle	17	*****	****	-	C	90 SOSC
BARD'S TALE III	Electronic Arts	PC	Jeu de rôle	17	****	*****	***	D	86 SOSA
BAT	Ubi Soft	Amstrad CPC	Aventure animée	14	****	**	*	B	90 RS
BAT	Computer's Dream	PC	Aventure animée	16	*****	***	*****	C	92 SOSC
BATTLE CHESS II	Electronic Arts	Amiga	Echecs chinois	16	*****	*****	****	C	94 RS
BATTLE COMMAND	Ocean	Amiga	Combat de chars	16	****	*****	***	C	87 HIT
BATTLE COMMAND	Ocean	Atari ST	Combat de chars	15	***	*****	***	C	87 HITS
BATTLE DODGE BALL	Banpresto	Super Famicom	Balle aux prisonniers	13	*****	***	****	E	C+1
BATTLE ISLE	Blue Bite / Ubi Soft	Amiga	Wargame	18	****	***	****	C	94 SOSA
BATTLE OF AUSTRALITZ	Cornerstone	Amiga	Wargame	7	**	-	*	C	89 GUI
BATTLE OF OLYMPUS	Broderbund	Nintendo 8 bits	Aventure / action	16	****	*****	****	D	C+2
BATTLE SQUADRON	Electronic Arts	Megadrive	Shoot-them-up	18	*****	*****	*****	D	88 RS
BATTLEMASTER	PSS	PC	Jeu de rôle / action	14	****	**	***	C	95 SOSC
BATTLESTORM	Titus	Amiga	Shoot-them-up	18	*****	*****	****	C	89 HIT
BATTLETECH II	Infocom	PC	Wargame futuriste	16	*****	***	****	C	87 SOSA
BAYOU BILLY	Konami	Nintendo 8 bits	Action	16	*****	*****	*****	D	89 RS
BEAST	Tecmagik	Sega Master System	Beat-them-all	18	*****	*****	*****	E	C+2
BEAST BUSTERS	Activision	Amiga	Tir sur cible	11	****	****	***	C	93 RS
BEAST WARRIOR	Riot	Megadrive	Beat-them-all	8	***	***	****	D	C+3
BETRAYAL	Rainbird	Amiga	Action / aventure	17	*****	****	****	C	90 SOSA

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
BETRAYAL	Rainbird	Atari ST	Action / aventure	17	*****	****	***	C	90 SOSA
BIG BUSINESS	Magic Bytes	PC	Simulation économique	14	****	****	****	C	92 RS
BIG GAME FISHING	Simulmondo	Amiga	Pêche en mer	10	****	**	***	B	92 RS
BIG RUN	Jaleco	Super Famicom	Rallye auto	13	***	***	*****	E	91 RS
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE	Accolade	Amiga	Aventure	2	***	**	****	B	93 RS
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	17	*****	*****	*****	C	C+2
BILLARD SIMULATOR II	Infogrames	Amiga	Billard	12	***	****	****	C	95 RS
BILLARD SIMULATOR II	Infogrames	Atari ST	Billard	6	****	**	*	C	93 RS
BIO SHIP PALADIN	Sega	Megadrive	Shoot-them-up	15	*****	*****	*****	D	C+3
BIONIC COMMANDO	Capcom	Nintendo 8 bits	Arcade	15	*****	*****	****	D	86 RS
BLADE WARRIOR	Image Works	Amiga	Beat-them-all	10	***	***	***	C	94 RS
BLAZING THUNDER	Hi Tee	Amiga	Shoot-them-up	11	***	****	****	C	91 RS
BLINKY SCARY SCHOOL	Zeppelin Games	Amiga	Plates-formes	12	****	***	***	C	86 RS
BLITZKRIEG « BATTLE AT THE ARDENNES »	Internecine	Amiga	Wargame	16	****	-	-	C	88 RS
BLITZKRIEG « BATTLE AT THE ARDENNES »	Internecine	PC	Wargame	9	***	-	**	C	88 RSS
BLOCK OUT	Electronic Arts	Megadrive	Réflexion	18	*****	*****	*****	D	C+1
BLUE ANGELS	Accolade	Atari ST	Combat aérien	14	****	***	**	C	88 GUI
BLUE MAX	Mindscape	Amiga	Combat aérien	15	*****	****	****	C	90 RS
BLUES BROTHERS	Titus	Amiga	Plates-formes	16	*****	*****	*****	C	95 RS
BOMBER MAN	Hudson	PC Engine	Action	12	***	****	****	D	88 GUI
BOMBUZAL	Tecmo	Super Famicom	Stratégie	13	**	***	****	C	88 RS
BOOLY	Loricel	Amiga	Réflexion	14	*****	****	****	B	95 RS
BOOLY	Loricel	Amstrad CPC	Réflexion	14	****	**	***	B	93 GUI
BOOLY	Loricel	Atari ST	Réflexion	14	*****	***	****	B	91 HIT
BOSTON BOMB CLUB	Silmarils	PC	Action / réflexion	14	****	**	*	C	95 RS
BOTICS	Krysalis	Amiga	Action	11	****	*****	***	C	88 RS
BOTICS	Krysalis	Atari ST	Action	11	****	****	***	C	89 GUI
BOULDER DASH	Nintendo	Nintendo 8 bits	Réflexion	19	*****	****	****	D	C+3
BOXXLE	FCI	Game Boy	Réflexion	12	****	***	*****	C	C+3
BOY AND HIS BLOB	Nintendo	Megadrive	Plates-formes	18	*****	*****	*****	C	C+1
BRAD STALLION IN SEX OLYMPICS	Free Spirit	Amiga	Aventure érotique	12	****	-	****	C	96 SOSC
BRAD STALLION IN SEX OLYMPICS	Free Spirit	Atari ST	Aventure érotique	12	****	-	****	C	96 SOSC
BRAINIES	Titus	Amiga	Réflexion	15	****	*****	*****	C	95 HIT
BRAT	Image Works	Amiga	Action / réflexion	16	*****	*****	*****	C	92 HIT
BUCK ROGERS	SSI	Amiga 1 MO	Jeu de rôle	17	****	***	***	C	87 SOSA
BUCK ROGERS	SSI	PC	Jeu de rôle	15	****	**	**	C	89 GUI
BUILDERLAND	Loricel	Amiga	Action / stratégie	15	****	****	****	C	94 RS
BUILDERLAND	Loricel	Amstrad CPC	Action / stratégie	14	****	**	**	B	92 RS
BUILDERLAND	Loricel	Atari ST	Action / stratégie	14	****	****	****	C	88 RS
BURAI FIGHTER	Atari	Game Boy	Shoot-them-up	18	****	*****	*****	C	C+1
BURNING ANGELS	Naxat	PC Engine	Shoot-them-up	13	*****	*****	*****	D	87 RS
BUROTEXT	Log-Access	Atari ST	Traitement de texte	15	-	-	-	F	87 CREA
BYTEMAN	Odyssey	Amiga	Action	11	****	*****	****	C	87 GUI
CADASH	Taito	PC Engine	Arcade	15	*****	*****	****	D	89 RS
CADAVAR, THE PAYOFF	Mindscape	Amiga	Jeu de rôle / action	16	*****	***	***	B	93 SOSC
CAESAR'S PALACE	Sega	Game Boy	Jeu de casino	18	*****	*****	*****	C	C+3
CALCUL PRIMAIRE	Micro C	Atari ST	Educatif : maths	17	-	-	-	C	93 KIDS
CALIFORNIA GAMES 2	Epyx	PC	Sport de plage	5	***	**	***	C	96 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
CALLIGRAPHER 2.1	Upgrade	Atari ST	Traitement de texte	15	-	-	-	E	90 CREA
CAPTAIN PLANET	Mindscape	Amiga	Plates-formes	17	*****	*****	*****	C	94 HIT
CAR-VUP	Core	Amiga	Plates-formes	16	*****	*****	*****	C	88 HIT
CAR-VUP	Core	Atari ST	Plates-formes	18	*****	*****	*****	C	89 RS
CARMEN SANDIEGO	Broderbund	Amiga	Aventure éducative	15	*****	***	**	C	87 SOSC
CARMEN SANDIEGO	Broderbund	Amstrad CPC	Aventure éducative	13	****	-	**	B	88 GUI
CARTHAGE	Psygnosis	Amiga	Stratégie / action	14	*****	*****	*****	C	87 RS
CASTLEVANIA	Konami	Amiga	Plates-formes	15	****	****	****	C	89 HIT
CELTIC LEGENDS	Ubi Soft	Amiga	Stratégie	16	****	****	***	C	95 HIT
CENTURION DEFENDER OF ROME	Electronic Arts	Amiga	Wargame	16	*****	***	***	B	92 SOSA
CENTURION DEFENDER OF ROME	Electronic Arts	Megadrive	Wargame	14	****	***	**	C	93 SOSC
CENTURION DEFENDER OF ROME	Electronic Arts	Megadrive	Wargame	18	*****	*****	*****	D	C+1
CHALLENGE GOLF	On Line	Amiga	Golf	15	***	****	***	C	93 RS
CHALLENGE GOLF	On Line	Atari ST	Golf	14	***	****	***	C	94 RS
CHAMPION OF THE RAJ	Mirrorsoft	PC	Jeu de plateau	14	***	***	**	C	92 SOSA
CHAMPION WRESTLER	Taito	PC Engine	Catch	9	****	*****	***	D	88 GUI
CHAMPIONSHIP RUN	Impulze	Atari ST	Course de voitures	15	*****	*****	*****	C	89 HIT
CHAOS IN ANDROMEDA	On Line	Amiga	Jeu de rôle	12	****	**	-	B	93 SOSC
CHAOS STRIKES BACK	FTL	Amiga 1 MO	Jeu de rôle	19	*****	*****	*****	C	89 SOSC
CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE	Impressions	Amiga	Wargame	10	**	**	*	C	93 RS
CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE	Impressions	Atari ST	Wargame	10	**	**	*	C	93 RS
CHASE H.Q.	Taito	Game Boy	Course de voitures	10	****	****	****	C	C+3
CHASE H.Q. II	Ocean	Atari ST	Arcade / course auto	14	*****	****	***	C	90 RS
CHATEAU DU MONSTRE	Micro C	Atari ST	Educatif pluridisciplines	15	-	-	-	C	87 KS
CHECKERED FLAG	Atari	Lynx	Course de voitures	9	****	****	****	C	C+3
CHESS MASTER	Nintendo	Game Boy	Echecs	17	****	**	***	D	C+0
CHEVALIERS DU ZODIAQUE	Toei	Nintendo 8 bits	Jeu de rôle / action	10	***	***	***	D	C+3
CHIP'S CHALLENGE	US Gold	Amiga	Réflexion / action	15	****	****	*****	C	89 RS
CHIP'S CHALLENGE	US Gold	Atari ST	Réflexion / action	16	****	****	****	C	91 HIT
CHUCK ROCK	Core	Amiga	Plates-formes	14	*****	****	*****	B	90 RS
CHUCK YEAGER'S AFT 2.0	Electronic Arts	Amiga	Simulateur de vol	14	****	***	****	C	92 RS
CIVILIZATION	Microprose	PC	Stratégie	19	***	***	***	C	96 SOSA
CJ'S ELEPHANT ANTICS	Codemasters	Amiga	Plates-formes	14	*****	*****	****	B	91 RS
CLASSIC BOARD GAMES	Merit Software	Amiga	Réflexion	12	****	***	***	C	88 GUI
COHORT FIGHTING FOR ROME	Impressions	Atari ST	Wargame	10	***	*	*	C	92 RS
COHORT FIGHTING FOR ROME	Impressions	PC	Wargame	9	***	**	-	C	93 SOSC
COLONEL'S BEQUEST	Sierra On Line	Atari ST	Aventure animée	18	****	***	****	C	93 GUI
COLORIMAGE	Delta 7 Advantage	Amiga	Création graphique	15	-	-	-	C	96 CREA
COLUMNS	Sega	Sega Master System	Action / réflexion	17	****	****	*****	C	87 RS
COMMAND HQ	Microplay	PC	Stratégie	13	**	**	**	C	88 RS
COMPIL (LA) 13 SUPER HITS	Loriciel	Amstrad CPC	Compilation	14	-	-	-	B	93 GUI
CONAN THE CIMMERIAN	Virgin	PC	Aventure animée	14	*****	***	****	D	96 SOSA
CONQUESTS OF CAMELOT	Sierra On Line	Atari ST	Aventure animée	13	****	**	**	C	87 GUI
CONTINENTAL CIRCUS	Mastertronic / Virgin	Amstrad CPC	Course de voitures	15	****	****	****	B	91 RS
CONVECTOR	Upgrade	Atari ST	Transfert graphique	16	-	-	-	F	86 CREA
CORPORATION	Core	Atari ST	Aventure	13	*****	****	***	C	87 GUI
COUGAR FORCE	Tomahawk	Atari ST	Action / aventure	12	****	***	***	C	88 GUI
COUGAR FORCE	Tomahawk	PC	Action	12	****	***	****	C	86 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
COUNTDOWN	Access	PC	Aventure animée	17	*****	*****	*****	D	89 SOSA
COVERT ACTION	Microprose	Amiga	Stratégie / action	15	*****	**	***	C	95 SOSC
CRACK DOWN	Sega	Megadrive	Arcade	15	***	****	****	D	90 RS
CRAZY CARS 2	Titus	GX 4000	Course de voitures	11	****	**	**	C	88 RS
CRIME NE PAIE PAS (LE)	Titus	Atari ST	Aventure / action	11	****	***	***	C	90 SOSC
CRIME WAVE	US Gold	Atari ST	Beat-them-all	13	*****	*****	*****	C	89 RS
CRIME WAVE	US Gold	PC	Beat-them-all	16	*****	*****	*****	D	86 HIT
CROISIÈRE POUR UN CADAVRE	Delphine Software	Amiga	Aventure animée	18	*****	*****	***	C	93 SOSA
CROISIÈRE POUR UN CADAVRE	Delphine Software	Atari ST	Aventure animée	18	*****	*****	***	C	NP SOSA
CROWN	Starbyte	Amiga	Action multiépreuve	10	***	***	***	C	90 RS
CRYSTALS OF ARBOREA	Silmarils	Amiga	Jeu de rôle	15	*****	-	****	C	88 SOSA
CRYSTALS OF ARBOREA	Silmarils	Atari ST	Jeu de rôle	15	*****	-	****	C	88 SOSA
CRYSTALS OF ARBOREA	Silmarils	PC	Jeu de rôle	14	*****	***	**	C	89 SOSC
CURSE OF RA	Rainbow Arts	Atari ST	Action / réflexion	15	*****	*****	*****	C	86 RS
CURSE OF THE AZURE BONDS	SSI	Amiga	Jeu de rôle	15	***	***	***	C	87 SOSC
CYBER COMBAT POLICE	Face	PC Engine	Beat-them-all	13	*****	*****	*****	D	88 RS
CYBER LIP	SNK	Neo Geo	Beat-them-all	15	*****	*****	*****	G	90 HIT
CYBER LIP	SNK	Neo Geo	Beat-them-all	13	*****	**	*****	H	C+0
CYBER SHINOBI (THE)	Sega	Sega Master System	Beat-them-all	13	****	****	****	C	88 RS
CYBERGENIC RANGER	Symtus	PC	Action	5	****	**	***	C	93 RS
DAISENPU CUSTOM	Nec	PC Engine	Shoot-them-up	15	*****	*****	*****	D	C+1
DALI 4	ALM	Atari ST 1 MO	Création graphique	17	-	-	-	F	NP
DANGEROUS SEED	Namcot	Megadrive	Shoot-them-up	7	****	*****	****	D	88 RS
DARIUS 2	Taito	Megadrive	Shoot-them-up	14	*****	*****	*****	D	88 RS
DARIUS TWIN	Taito	Super Famicom	Shoot-them-up	18	*****	*****	*****	C	C+0
DARK HEART OF UKRUL (THE)	Broderbund	PC	Jeu de rôle	14	***	-	-	C	91 SOSA
DARK LEGEND	Victor	PC Engine	Beat-them-all	15	*****	*****	***	D	87 RS
DAS BOOT	Mindscape	Amiga	Combat sous-marin	16	*****	***	****	C	92 RS
DEAD MOON	TSS	PC Engine	Arcade	16	*****	*****	****	D	90 RS
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	SSI	Amiga	Jeu de rôle	13	****	***	**	C	96 SOSC
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	SSI	PC	Jeu de rôle	12	***	**	***	C	91 SOSA
DEATHTRAP	Anco	Amiga	Aventure / action	14	****	****	****	C	86 RS
DEATHTRAP	Anco	Atari ST	Aventure / action	14	*****	***	****	B	88 GUI
DECAP'ATTACK	Sega	Megadrive	Plates-formes	18	*****	*****	*****	D	C+3
DELUXE MONOPOLY	Leisure Genius	Amiga	Monopoly	3	**	*	**	C	96 RS
DELUXE PAINT 4	Electronic Arts	Amiga 1 MO	Création graphique	19	-	-	-	F	95 CREA
DEMO CONSTRUCTION KIT	Eurosoft	Atari ST	Création graphique	19	-	-	-	D	93 CREA
DEMON WARS	Electric Touch	Amiga	Réflexion	12	****	-	*****	C	95 RS
DEUTEROS	Activision	Amiga	Stratégie	18	****	***	****	C	93 HIT
DEUXIÈME SENS (LE)	Loriciel	Atari ST	Compilation	15	-	-	-	B	93 GUI
DEVIL CRASH	Technosoft	Megadrive	Réflexion	18	*****	*****	****	D	C+3
DEVIL HUNTER	NCS	Megadrive	Plates-formes	17	*****	*****	****	D	91 HIT
DEVILISH	Genki	Game Gear	Arcade	16	*****	*****	*****	C	C+0
DHADOW DANCER	Sega	Megadrive	Action	18	*****	*****	*****	D	87 HIT
DIAMOND BACK II	Arobace	Atari ST	Gestion du disque dur	15	-	-	-	E	96 CREA
DICK TRACY	Titus	Amiga	Arcade / tir sur cibles	11	***	***	***	C	90 RS
DICK TRACY	Titus	Megadrive	Arcade / tir sur cibles	17	*****	*****	****	D	90 HIT
DICK TRACY	Sega	Megadrive	Arcade / tir sur cibles	15	****	****	****	B	91 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
DIDACT ENGLISH	Colorado / Carraz	Amiga, ST, PC	Educatif : anglais	16	-	-	-	C	92 KIDS
DIE HARD	Activision	PC Engine	Arcade	12	***	****	***	D	86 RS
DIGITAL IMPACT	Arobace	Atari ST	Création musicale	15	-	-	-	E	96 CREA
DINO WARS	Magic Bytes	Amiga	Réflexion / stratégie	12	****	****	****	B	93 RS
DINOLAND	Wolf Team	Megadrive	Arcade	13	****	*****	***	E	C+2
DISC	Loricel	Amiga	Arcade	18	*****	*****	*****	B	91 GUI
DISC	Loricel	Atari ST	Arcade	17	****	*****	****	B	88 HIT
DISC	Loricel	PC	Arcade	15	***	***	*	C	90 RS
DISCO-SCOPIE PRO 3.0	Esat Software	Amiga	Gestion de disquettes	13	-	-	-	F	96 CREA
DISNEY ANIMATION STUDIO	Disney Software	Amiga 1 MO	Création graphique	18	-	-	-	F	86 CREA
DITRIS	Magic Soft	Amiga	Action / stratégie	18	****	****	****	C	90 RS
DONALD ET L'ALPHABET MAGIQUE	Disney Software	Tous micros	Educatif : éveil	16	-	-	-	C	87 KIDS
DOUBLE DRAGON 2	Sega	Game Boy	Beat-them-all	16	*****	*****	*****	C	C+3
DOUBLE DRAGON 3	Storm	Amiga	Beat-them-all	13	***	*****	-	C	96 HIT
DOUBLE SPHERE	Digital Excess	Amiga	Sport futuriste	8	***	***	**	C	96 RS
DR. MARIO	Nintendo	Game Boy	Action / réflexion	18	****	****	****	C	93 RS
DR. MARIO	Nintendo	Game Boy	Réflexion	19	*****	*****	*****	C	C+1
DRACULA	Konami	Super Famicom	Beat-them-all	16	****	*****	****	E	C+3
DRAGON BREED	Activision	Amiga	Shoot-them-up	16	*****	****	****	C	86 HIT
DRAGON BREED	Activision	Atari ST	Shoot-them-up	16	****	****	***	C	87 RS
DRAGON NINJA	Ocean	Nintendo 8 bits	Beat-them-all	13	***	***	***	C	93 RS
DRAGON STRIKE	Strategic Simulations	Amiga	Combat aérien de dragons	14	*****	*****	***	C	86 RS
DRAGON WARS	Interplay	Amiga	Jeu de rôle	15	*****	****	****	C	87 SOSOC
DRAGON'S LAIR II	Ubi Soft	Amiga	Arcade	13	*****	*****	*****	F	88 RSS
DRAGON'S LAIR II	Ubi Soft	Atari ST	Arcade	13	*****	*****	*****	C	88 RS
DRAGON'S LAIR II	Readysoft	PC	Arcade	8	*****	*****	***	C	89 RS
DRAUGHTS	CP Software	Atari ST	Jeu de dames	15	***	-	-	C	93 RS
DRAWER	Numeric Art Technologie	Atari ST	Création graphique	12	-	-	-	F	89 CREA
DROL	Broderbund	Amiga	Shoot-them-up	7	***	***	***	C	95 RS
DUCK TALES	Capcom	Nintendo 8 bits	Beat-them-all	15	*****	*****	***	C	91 RS
DYNAMITE DUKE	Sega	Megadrive	Arcade	13	****	*****	****	D	87 RS
EAST VS WEST BERLIN 1948	Rainbow Arts	Atari ST	Stratégie	12	****	*****	****	C	88 GUI
ECO PHANTOM	Electronic Zoo	Amiga	Shoot-them-up	10	***	**	***	C	92 RS
ECO PHANTOM	Electronic Zoo	Atari ST	Action	8	***	***	*	C	93 RS
EDD THE DUCK	BBC	Amiga	Plates-formes	12	****	****	****	C	89 RS
EL VIENTO	Wolf Team	Megadrive	Beat-them-all	16	*****	*****	*****	D	C+3
ELEMENTAL MASTER	Sega	Megadrive	Shoot-them-up	15	****	*****	****	D	88 RS
ELF	Ocean	Amiga	Plates-formes	17	*****	****	****	C	94 HIT
ELF	Ocean	Atari ST	Plates-formes	17	*****	****	****	C	94 HIT
ELVIRA	Tynesoft	Amiga	Aventure icône	16	*****	*****	***	D	88 SOSA
ELVIRA	Accolade	Atari ST	Aventure icône	16	*****	*****	***	C	90 SOSOC
EMLYN HUYGUES SOCCER	Audiogenic	Atari ST	Football	9	****	****	****	C	88 GUI
ENCHANTED LAND	Ubi Soft / Stallion	Amiga	Plates-formes	15	*****	*****	****	B	95 RS
ENCHANTED LAND	Thalion	Atari ST	Plates-formes	14	*****	*****	****	B	90 RS
ENCOUNTER	Novagen	Atari ST	Shoot-them-up	15	****	*****	***	B	92 RS
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	Grandslam	Amiga	Football	7	***	**	**	B	93 RS
EQUINOX	Ubi Soft	Amstrad CPC	Création musicale	14	-	-	-	C	94 CREA
ESCAPE FROM COLDITZ	DMS	Amiga	Aventure animée	13	*****	****	***	C	90 SOSOC

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
ESWAT	US Gold	Amiga	Shoot-them-up	11	***	***	***	C	88 RS
ESWAT	US Gold	Atari ST	Shoot-them-up	10	***	***	***	C	89 GUI
ESWAT	Sega	Sega Master System	Shoot-them-up	14	*****	*****	*****	C	86 RS
ETERNAL CITY	Naxat	PC Engine	Aventure / action	15	***	***	***	D	93 RS
ETERNAL CITY	Naxat	PC Engine	Aventure / action	9	**	***	**	C	C+0
EUROPEAN SOCCER CHALLENGE	Software Sorcery	Amiga	Football	4	**	*	*	C	89 GUI
EUROPEAN SOCCER CHALLENGE	Software Sorcery	Atari ST	Football	4	**	*	*	B	91 GUI
EXILE	Audiogenic	Amiga	Plates-formes	13	***	*****	*****	B	93 RS
EXPLORA III	Infomedia	Amiga	Aventure	15	*****	***	****	C	86 SOSA
EXPLORA III	Infomedia	Atari ST	Aventure	15	*****	****	***	C	87 SOSA
EXTERMINATOR	Audiogenic	Amiga	Action	13	****	****	****	C	88 RS
EYE OF THE BEHOLDER	SSI	Amiga	Jeu de rôle	18	*****	*****	****	C	92 SOSA
EYE OF THE BEHOLDER	SSI	PC	Jeu de rôle	18	*****	*****	***	D	90 SOSA
F 1 RACE	Nintendo	Game Boy	Course de voitures	18	*****	*****	***	C	93 RS
F 14 TOMCAT	Activision	PC	Combat aérien	13	*****	**	***	C	93 RS
F 15 STRIKE EAGLE II	Microprose	Amiga	Combat aérien	17	*****	****	****	C	92 RS
F 15 STRIKE EAGLE II	Microprose	Atari ST	Combat aérien	16	****	****	****	C	93 GUI
F 15 STRIKE EAGLE II 2.0	Microprose	PC	Combat aérien	17	*****	****	*****	C	89 RS
F 29 RETALIATOR	Ocean	PC	Combat aérien	17	****	*****	***	C	92 HIT
F-1 RACE	Nintendo	Game Boy	Course de voitures	19	*****	*****	*****	C	C+1
F-16 COMBAT PILOT	Digital Intégration	Amstrad CPC	Combat aérien	15	****	***	***	B	91 RS
F-ZERO	Nintendo	Super Famicom	Action	18	*****	*****	*****	E	C+0
F1 GRAND PRIX CIRCUIT	Idea	Amiga	Course de voitures	12	***	****	****	C	95 RS
F117A	Microprose	PC	Combat aérien	15	****	****	****	C	94 HIT
FACE OFF	Krysalis	Amiga	Hockey sur glace	14	*****	****	***	C	96 RS
FAERY TALE ADVENTURE	Electronic Arts	Megadrive	Aventure animée	19	*****	*****	*****	D	C+1
FANTASIA	Sega	Megadrive	Plates-formes	14	*****	****	*****	E	C+1
FANTASY ZONE	Sanritsu	Game Boy	Shoot-them-up	13	*****	****	*****	C	C+1
FASCINATION	Tomahawk	PC	Aventure	15	*****	-	****	C	96 SOSA
FATE — GATES OF DAWN	Reline	Amiga	Jeu de rôle	18	*****	***	*****	C	95 SOSA
FATMAN	Sega	Megadrive	Action combat	12	****	*****	****	D	86 RS
FAXANADU	Nintendo	Nintendo 8 bits	Aventure / action	16	****	****	****	D	87 RS
FERME : LES CRIS DES ANIMAUX	CCD Informatique	Atari ST	Educatif : éveil	15	-	-	-	B	89 KIDS
FEUDAL LORDS	Impressions	Atari ST	Wargame	12	***	-	**	C	90 RS
FINAL BATTLE	PSS	Atari ST	Jeu de rôle	17	*****	-	**	C	86 SOSA
FINAL BLOW	Storm	Amiga	Boxe	13	****	*****	***	C	96 RS
FINAL CONFLICT (THE)	Impressions	Amiga	Stratégie / action	12	****	***	**	C	88 RSS
FINAL CONFLICT (THE)	Impressions	Atari ST	Stratégie / action	12	****	***	**	C	88 RS
FINAL CONFLICT (THE)	Impressions	PC	Stratégie / action	12	***	**	*	C	91 RS
FINAL DAY (THE)	Arkylis	Amiga	Aventure / action	14	*****	*****	****	C	89 SOSA
FINAL DAY (THE)	Arkylis	Atari ST	Aventure / action	12	****	***	***	C	96 SOSA
FINAL FIGHT	Capcom	Super Famicom	Beat-them-all	19	*****	*****	*****	F	88 HIT
FINAL MATCH TENNIS	Human Creative Group	PC Engine	Tennis	19	*****	*****	*****	D	C+0
FINAL ORBIT	Innerprise	PC	Shoot-them-up	12	*****	***	*****	B	91 RS
FINAL SOLDIER	Hudson	PC Engine	Shoot-them-up	14	*****	*****	****	D	C+1
FINESSE 3.1	Logitech	PC	PAO	15	-	-	-	E	96 CREA
FIRE AND FORGET 2	Titus	GX 4000	Shoot-them-up	7	****	**	***	C	87 GUI
FIRE MUSTANG	Taito	Megadrive	Shoot-them-up	15	*****	*****	*****	D	C+2

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
FIRST SAMURAI	Mirrorsoft	Amiga	Arcade / aventure	17	*****	*****	*****	C	96 HIT
FLEXIDUMP +	Arobace	Atari ST	Gestion d'imprimantes	15	-	-	-	D	86 CREA
FLIGHT OF THE INTRUDER	Mirror Soft	Amiga	Combat aérien	17	***	*****	***	B	96 RS
FLIGHT OF THE INTRUDER	Mirrorsoft	Atari ST	Combat aérien	17	****	*****	***	C	94 RS
FLIGHT SIMULATOR 4.0	Microsoft	PC	Simulateur de vol	19	****	*****	***	D	90 HIT
FLIGHT SIMULATOR DESIGNER	Microsoft	PC	Disque scénario	14	-	-	-	D	90 HIT
FLIP IT AND MAGNOSE	Image Works	Amiga	Plates-formes	8	**	***	***	C	87 GUI
FLY FIGHTER	DMS	Amiga	Plates-formes	18	*****	*****	***	C	86 HIT
FM MELODY MAKER	Upgrade	Atari STE	Création musicale	18	-	-	-	F	89 CREA
FORGOTTEN WORLDS	Sega	Sega Master System	Arcade	12	*****	****	****	D	C+1
FORMULA 1 3D	Simulmondo	Amiga	Course de voitures	12	****	****	***	C	90 RS
FORTRESS OF FEAR	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	15	*****	*****	*****	B	89 RS
FOUNTAIN OF DREAMS	Electronic Arts	PC	Jeu de rôle	9	***	***	**	C	87 SOSOC
FRENETIC	Core	Amiga	Shoot-them-up	13	****	****	***	C	93 RS
FRENETIC	Core	Atari ST	Shoot-them-up	10	****	**	***	C	96 RS
FUGITIF	Lankhor	Amstrad CPC	Aventure icône	15	****	-	***	C	90 SOSOC
FULL CONTACT	Seventeen Bit Software	Amiga	Karaté	18	*****	*****	*****	C	90 HIT
FUNSCHOOL 3	Educational Software	Amiga, Atari ST	Educatif pluridisciplinaire	16	-	-	-	D	91 KIDS
FUTURE BASKETBALL	Hewson	Amiga	Basket-ball	13	****	***	*****	B	86 RS
FUTURE BASKETBALL	Hewson	Atari ST	Basket-ball	10	****	**	***	B	86 RS
FUTURE SHOCK	Amigafun	Amiga	Shoot-them-up	13	*****	****	*****	C	91 RS
G-LOC	Sega	Game Gear	Combat aérien	15	*****	***	*****	C	C+0
GAIN GROUND	Sega	Megadrive	Arcade	12	****	*****	*****	D	86 RS
GAIN GROUND	Sega	Sega Master System	Arcade	9	****	****	****	C	86 RSS
GALACTIC EMPIRE	Tomahawk	Amiga	Aventure 3D	15	****	****	****	C	88 GUI
GALACTIC EMPIRE	Tomahawk	PC	Aventure 3D	15	****	****	**	C	87 SOSOC
GALARES	Reno	Megadrive	Shoot-them-up	14	*****	*****	*****	D	89 RS
GALAXY 5000	Activision	Nintendo 8 bits	Shoot-them-up	18	*****	*****	*****	D	C+3
GALAXY FORCE	Sega	Sega Master System	Shoot-them-up	17	*****	*****	***	D	C+0
GALAXY FORCE II	CRI	Megadrive	Shoot-them-up	7	****	***	*****	D	C+3
GAMINOURS RETROUVE LES FORMES	Colorado	Atari ST	Educatif : éveil	16	-	-	-	B	86 KIDS
GARGOYLE'S QUEST	Capcom	Game Boy	Arcade / aventure	19	*****	*****	*****	B	C+0
GAUNTLET II	Mindscape	Nintendo 8 bits	Beat-them-all	14	***	**	***	C	93 RS
GAUNTLET III	US Gold	Amiga	Beat-them-all	14	*****	****	***	C	93 HIT
GAZZA II	Empire	Atari ST	Football	10	***	***	**	C	89 RS
GEAR STADIUM	Namcot	Game Gear	Base-ball	12	***	****	****	C	C+3
GEISHA	Tomahawk	Amiga	Aventure / action	13	****	****	***	C	88 GUI
GEISHA	Tomahawk	PC	Aventure / action	9	****	****	**	B	87 RS
GEMSTONE LEGEND	Loriciel	Amiga	Shoot-them-up	15	*****	*****	*****	C	89 RS
GEMSTONE LEGEND	Loriciel	Atari ST	Shoot-them-up	15	*****	****	****	C	89 RSS
GENGHIS KHAN	Koei	Amiga	Wargame	16	****	***	***	C	86 HIT
GFA BASIC PC	Micro Application	PC	Programmation basic	16	-	-	-	F	91 CREA
GFA, ROUTINES GRAPH. ET SON.	Micro Application	Atari ST	Aide à la programmation	15	-	-	-	D	86 CREA
GHOST BATTLE	Thalion	Amiga	Shoot-them-up	16	*****	****	***	C	92 HIT
GHOST PILOTS	SNK	Neo Geo	Shoot-them-up	18	*****	*****	*****	G	C+1
GHOSTBUSTERS 2	Nintendo	Nintendo 8 bits	Beat-them-all	11	***	****	***	D	C+0
GLOBETROTTER	Coolsoft	Amiga	Action	12	****	***	***	C	87 GUI
GO PLAYER	Oxford Softworks	Amiga	Jeu de go	17	***	-	-	C	90 HIT

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
GO PLAYER	Oxford Softworks	Atari ST	Jeu de go	17	***	-	-	C	90 HIT
GOAL!	Jaleco	Nintendo 8 bits	Football	7	**	**	***	D	C+2
GODS	Mindscape	Amiga	Plates-formes	18	*****	*****	*****	C	92 RS
GODS	Bitmap Brothers	Atari ST	Plates-formes	18	*****	*****	*****	B	90 HIT
GOEMON GANBARRE	Konami	Super Famicom	Action / aventure	16	*****	*****	****	E	C+1
GOLDEN AXE	Virgin	Amiga	Arcade	18	*****	*****	*****	C	86 HIT
GOLDEN AXE	Virgin	Atari ST	Beat-them-all	16	*****	****	****	C	87 RS
GOLDEN AXE	Virgin	PC	Beat-them-all	15	*****	***	****	C	92 RS
GOLF	Nintendo	Game Boy	Golf	20	*****	*****	*****	B	C+0
GOMOLA SPEED	UPL	PC Engine	Action	13	****	****	****	D	86 RS
GP TENNIS MANAGER	Simulmondo	Amiga	Tennis et gestion	7	****	****	****	B	93 GUI
GRADIUS 3	Konami	Super Famicom	Shoot-them-up	13	(	'	(	F	88 RS
GRAND PRIX 500 2	Microids	Amiga	Course de motos	15	****	*****	****	B	90 RS
GRAND PRIX 500 2	Microids	PC	Course de motos	15	****	*****	****	B	88 HIT
GRAND PRIX CIRCUIT	Accolade	Amstrad CPC	Course de voitures	10	****	**	**	B	87 GUI
GREAT COURTS 2	Ubi Soft	Amiga	Tennis	18	*****	*****	*****	C	87 HIT
GREAT COURTS 2	Ubi Soft	Atari ST	Tennis	18	*****	*****	*****	B	92 RS
GREMLINS 2	Elite	Amiga	Plates-formes	10	****	***	****	N	87 RS
GREMLINS 2	Elite	Atari ST	Plates-formes	8	****	**	****	B	87 RS
GREMLINS 2	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	16	*****	*****	*****	C	C+1
GRIFFIN	Reno	Game Gear	Shoot-them-up	14	*****	***	*****	C	C+3
GUNSHIP 2000	Microprose	PC	Combat en hélicoptère	14	****	***	****	C	94 HIT
GYNOUG	NCS	Megadrive	Shoot-them-up	18	*****	*****	*****	E	C+0
HALLS OF MONTEZUMA	SSG	Amiga	Wargame	10	***	-	***	C	93 RS
HAM-E	Black Belt / Bus Plus	Amiga 1.5 MO	Carte d'extension graphique	18	-	-	-	J	94 CREA
HAM-E WORK SHOP	Aolosoft	Amiga	Création graphique	15	-	-	-	F	95 CREA
HARD DRIVIN'	Tengen	Megadrive	Simulation de conduite	16	*****	*****	*****	D	88 RS
HARD DRIVIN'II	Domark	Amiga	Simulation de conduite	15	*****	****	*****	C	89 RSS
HARD DRIVIN'II	Domark	Atari ST	Simulation de conduite	15	*****	****	*****	C	89 RS
HARD DRIVIN'II	Domark	PC	Simulation de conduite	13	****	*****	**	C	89 RS
HARD NOVA	Electronic Arts	PC	Jeu de rôle	18	****	***	**	C	88 SOSA
HARLEY DAVIDSON	Mindscape	Amiga	Course de motos	15	****	*****	****	C	87 GUI
HARRICANA	Loricel	Amiga	Course de motoneiges	5	**	**	***	B	91 GUI
HATRIS	Bullet Proof	PC Engine	Arcade	7	**	***	***	D	93 RS
HEART OF CHINA	Dynamix	PC	Aventure icône	18	*****	***	****	C	93 SOSA
HEAVY UNIT	Toho	Megadrive	Shoot-them-up	15	*****	*****	*****	D	90 RS
HEAVYWEIGHT CHAMP	Sega	Sega Master System	Boxe anglaise	13	****	***	***	B	92 RS
HEIMDALL	Core	Amiga	Jeu de rôle	16	*****	*****	****	C	96 SOSA
HELTER SKELTER	Audiogenic	Amiga	Arcade	8	***	****	***	C	88 GUI
HELTER SKELTER	Audiogenic	Amstrad CPC	Arcade	10	**	**	***	B	91 GUI
HELTER SKELTER	Audiogenic	PC	Arcade	16	***	***	**	C	87 GUI
HERO QUEST	Gremlin	Amiga	Jeu de rôle	15	****	***	****	C	92 SOSA
HEROES	Domark	Amiga	Action	12	****	*****	***	C	87 GUI
HILL STREET BLUES	Krisalis	Amiga	Simulation / stratégie	15	*****	*****	****	B	91 HIT
HILL STREET BLUES	Krisalis	Atari ST	Simulation / stratégie	15	*****	***	**	B	91 HITS
HIT SPORTS 7 SUPER JEUX	Loricel	Amstrad CPC	Compilation	14	-	-	-	C	93 GUI
HIT THE ICE	Taito	PC Engine	Hockey sur glace	14	*****	*****	*****	D	C+3
HMS SOUNDTRACKER	Esat Software	Atari ST	Création musicale	13	-	-	-	D	89 CREA

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
HOLE IN ONE	Hal Laboratory	Super Famicom	Golf	16	★★★★	★★★★	★★★★	F	92 HIT
HONG KONG PHOOEY	Hanna Barbera	Amiga	Plates-formes	13	★★★★★	★★★★	★★★★	C	89 RS
HONG KONG PHOOEY	Hanna Barbera	Atari ST	Plates-formes	13	★★★★★	★★★★	★★★	C	89 RSS
HORROR ZOMBIES	Millenium	Amiga	Aventure / action	17	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	88 HIT
HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT	Millenium	Atari ST	Aventure / action	17	★★★★	★★★★	★★★★	C	91 RS
HOVERFORCE	Accolade	Amiga	Shoot-them-up	18	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	92 HIT
HUDSON HAWK	Ocean	Amiga	Plates-formes	17	★★★★	★★★★★	★★★★	C	96 HIT
HUNT FOR RED OCTOBER (THE)	Grandslam	Amiga	Shoot-them-up	10	★★★★	★★★★	★★★★	C	91 GUI
HUNT FOR RED OCTOBER (THE)	Grandslam	Atari ST	Shoot-them-up	10	★★★★	★★★★	★★★	C	89 RS
HUNT FOR RED OCTOBER (THE)	Nintendo	Game Boy	Shoot-them-up	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	C+2
HUNTER	Activision	Amiga	Simulation / stratégie	18	★★★★★	★★★★★	★★★	C	93 SOSA
HUNTER	Activision	Atari ST	Simulation / stratégie	18	★★★★★	★★★★★	★★★	C	96 RS
HURRICANE	Nec Avenue	PC Engine	Shoot-them-up	13	★★★★	★★★★★	★★★★	D	88 RS
HYDRA	Tengen / Domark	Amiga	Action	13	★★★	★★★★	★★★★	C	92 RSS
HYDRA	Tengen / Domark	Amstrad CPC	Action	6	★★★	★★	★★	B	93 GUI
HYDRA	Tengen / Domark	Atari ST	Action	13	★★★	★★★★	★★★★	C	92 RS
HYPER ZONE	Halken	Super Famicom	Shoot-them-up	7	★★★★	★★★★	★★★★★	D	C+2
ICE HOCKEY	Impulze	Amiga	Hockey sur glace	5	★★★	★★	★★	B	91 GUI
ICE HOCKEY	Impulze	Atari ST	Hockey sur glace	7	★★★	★★	★★★	B	90 RS
ICEMAN	Sierra On Line	Atari ST	Aventure animée	15	★★★★	★★	★★★	C	91 GUI
ICERUNNER	Magic Soft	Amiga	Plates-formes	17	★★★★	★★★	★★★★	C	91 HIT
ILYAD	Ubi Soft	Amiga	Shoot-them-up	12	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	87 RS
IMMORTAL	Electronic Arts	Amiga	Jeu de rôle / action	19	★★★★★	★★★★★	★★★	C	86 SOSA
IMMORTAL	Electronic Arts	PC	Jeu de rôle / action	16	★★★★★	★★★★★	★★	C	96 RS
IMPERIUM	Electronic Arts	PC	Wargame	14	★★★	-	★	C	87 RS
INSECTS IN SPACE	Hewson	Amiga	Shoot-them-up	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	89 RS
INSECTS IN SPACE	Hewson	Atari ST	Shoot-them-up	11	★★★★	★★★★★	★★★★	C	91 GUI
INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP ATHLETIC	Hawk	Amiga	Athlétisme	11	★★★	★★★★	★	C	95 RS
INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP ATHLETIC	Hawk	Atari ST	Athlétisme	12	★★★	★★★★	★	C	94 RS
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	Microstyle	Amiga	Football	18	★★★★★	★★★★	★★★★	C	87 GUI
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	Microstyle	PC	Football	18	★★★★★	★★★★	★★★★	C	87 GUI
IRON SWORD	Acclaim	Nintendo 8 bits	Aventure / action	13	★★★	★★★★	★★★	C	93 RS
ISOLATED WARRIOR	Vap	Nintendo 8 bits	Shoot-them-up	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	C+2
JACK NICKLAUS COURSE DISK	Accolade	Amiga	Golf, disque scénario	13	★★★★★	-	-	B	93 GUI
JACKIE CHAN	Hudson	PC Engine	Beat-them-all	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	89 HIT
JAHANGIR KHAN SQUASH	Krisalis	Amiga	Squash	9	★★★★	★★	★★★★	C	92 RS
JAHANGIR KHAN SQUASH	Krisalis	Atari ST	Squash	12	★★★★	★★★	★★	C	92 RSS
JAIL BREAK	Odyssey	Amiga	Casse-briques	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	88 GUI
JAM	RNS	Atari ST	Création musicale	17	-	-	-	E	89 CREA
JAMES POND	Millenium	Atari ST	Action	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	86 RS
JE DECOUVRE LES CHIFFRES	Loriciel	Atari ST, CPC	Educatif : maths	15	-	-	-	C	87 KIDS
JE DECOUVRE LES COULEURS	Loriciel	Amiga, CPC, ST	Educatif : éveil	18	-	-	-	C	90 KIDS
JE DECOUVRE LES FORMES	Loriciel	Tous micros	Educatif : éveil	16	-	-	-	C	88 KIDS
JE M'EVEILLE EN JOUANT	Loriciel	Tous micros	Educatif : éveil	13	-	-	-	C	93 KIDS
JE MEMORISE AVEC DENVER	Loriciel	Amstrad CPC, ST	Educatif : éveil	16	-	-	-	B	91 KIDS
JERRY BOY	Epic / Sony	Super Famicom	Plates-formes	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	E	C+3
JETFIGHTER II	Velocity	PC	Combat aérien	18	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	92 HIT
JEUX MATHÉMATIQUES	Colorado Technologie	PC	Educatif : maths	17	-	-	-	B	87 KIDS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
JEUX MATHS 1-2-3	Colorado Technologie	PC	Educatif : maths	14	-	-	-	B	89 KIDS
JEWEL MASTER	Sega	Megadrive	Beat-them-all	16	★★★★	★★★★★	★★★★★	D	C+2
JOE MONTANA FOOTBALL	Sega	Megadrive	Football américain	13	★★★★	★★★★	★★★	D	90 RS
JOE MONTANA FOOTBALL	Electronic Arts	Sega Master System	Football américain	12	★★★★	★★★★	★★	B	91 GUI
JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	Electronic Arts	Megadrive	Football américain	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	87 RS
JONES IN THE FAST LANE	Sierra On Line	PC	Jeu de société	14	★★★★	★★★★	★★★	C	88 RS
JOY JOY KID	SNK	Neo Geo	Réflexion	14	★★★	★★★	★★★★	G	90 RS
JUDGE DREDD	Virgin	Amiga	Action	8	★★★	★★★★	★★★	C	90 RS
JUDGE DREDD	Virgin	Atari ST	Action	10	★★★	★★★★	★★★	C	91 GUI
JUPITER'S MASTERDRIVE	Ubi Soft	Amiga	Course de voitures	16	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	86 HIT
JUPITER'S MASTERDRIVE	Ubi Soft	Atari ST	Course de voitures	16	★★★★	★★★★★	★★★★	C	90 RS
KA-GE-KI	Hot-B	Megadrive	Action	11	★★★	★★	★★★★	D	93 RS
KABUKI QUANTUM WARRIOR	Hal Laboratory	Nintendo 8 bits	Beat-them-all	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	C+2
KAMIKAZE	Codemasters	Atari ST	Shoot-them-up	5	★★★	★★	★★	B	91 GUI
KENGI	Software 2000	Amiga	Réflexion	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	92 RS
KEYS TO MARAMON	Mindcraft	PC	Jeu de rôle / action	11	★★★	★★	*	C	93 SOSOC
KICK OFF II	Anco	PC	Football	13	★★★	★★★	-	C	88 GUI
KICK OFF II WINNING TACTICS	Anco	Amiga	Football	8	★★★	★★	*	B	93 RS
KILLING CLOUD	Image Works	Amiga	Action / aventure	15	★★★★	★★★★★	★★★	C	91 HIT
KILLING GAME SHOW	Psygnosis	Atari ST	Plates-formes	16	★★★	★★★★★	★★★★★	B	91 RS
KING OF THE MONSTERS	SNK	Neo Geo	Beat-them-all	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	G	C+2
KING OF THE ZOO	Nintendo	Game Boy	Action	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	C+1
KING'S BOUNTY	Electronic Arts	Megadrive	Jeu de rôle	16	★★★★	★★★★★	★★★★	E	C+1
KING'S QUEST I (NOUVELLE VERSION)	Sierra On Line	Amiga	Aventure animée	15	★★★★	★★★	★★★★★	C	93 GUI
KING'S QUEST V	Sierra On Line	Amiga	Aventure animée	8	★★★★★	*	★★★	D	96 SOSOC
KING'S QUEST V	Sierra On Line	PC	Aventure animée	18	★★★★★	★★★★	★★★★★	D	88 SOSA
KLAX	Atari	Lynx	Action / réflexion	19	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	C+0
KNIGHT QUEST	Taito	Game Boy	Action / rôle	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	C+3
KNIGHTS OF THE SKY	Microprose	Amiga	Combat aérien	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	96 RS
KNIGHTS OF THE SKY	Microprose	PC	Combat aérien	17	★★★★★	★★★★	★★★★★	D	86 HIT
KULT (BUDGET)	Action Sixteen	PC CGA Hercules	Aventure	11	★★	*	*	B	93 GUI
KUNG'FU MASTER	Nintendo	Game Boy	Beat-them-all	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	C+3
KWIRK	Nintendo	Game Boy	Réflexion	17	★★★★	★★★★	★★★★★	B	89 RS
LABYRINTHE D'ANGLOMANIA 1	Retz	Tous micros	Educatif : anglais	18	-	-	-	C	86 KIDS
LABYRINTHE DE LEXICOS	Retz	Tous micros	Educatif : français	18	-	-	-	C	87 KIDS
LABYRINTHE DES PHARAONS	Retz	Tous micros	Educatif : histoire	17	-	-	-	C	90 KIDS
LAST NINJA 3	System 3	Amiga	Action / aventure	16	★★★★★	★★★★★	★★★	C	96 HIT
LATTICE C 5.1	Hisoft	Atari ST	Programmation	17	-	-	-	G	87 CREA
LEAGUE BOWLING	SNK	Neo Geo	Booing	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	H	C+0
LEGEND OF FAERGHAIL	Reline	Atari ST	Jeu de rôle	18	★★★★★	★★★	★★★★★	C	87 SOSOC
LEGEND OF HERO TONMA	Irem	PC Engine	Beat-them-all	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	C+0
LEGEND OF SUCCESSFUL JOE	SNK	Neo Geo	Boxe	6	★★★★	★★★★	★★★★★	G	C+3
LEGEND OF THE LOST	Innerprise	Amiga	Arcade	6	★★★★	★★★	★★★★★	B	87 GUI
LEGION	Reno	PC Engine	Shoot-them-up	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	D	87 RS
LEISURE SUIT LARRY 1	Sierra on Line	PC	Aventure animée	13	★★★★★	★★	★★★	D	95 SOSOC
LEISURE SUIT LARRY 5	Sierra on Line	PC	Aventure animée	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	95 SOSA
LEMMINGS	Psygnosis	Amiga	Action / réflexion	19	★★★★	★★★★	★★★★★	C	89 HIT
LEMMINGS	Psygnosis	Atari ST	Action / réflexion	19	★★★★	★★★★	★★★★	C	92 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
LEMMINGS	Psygnosis	Super Famicom	Action / réflexion	19	★★★★	★★★★	★★★★	E	NP
LEXI CROSS	Interplay	PC	Réflexion	11	★★★★	★★★★	★★★★	C	91 RS
LIFE AND DEATH	Software Toolworks	Amiga	Simulation médicale	17	★★★★	★★★	★★★	C	93 RSS
LIFE AND DEATH	Software Toolworks	Atari ST	Simulation médicale	17	★★★★	★★★	★★	C	93 RSS
LIFE AND DEATH II	Software Toolworks	PC	Simulation médicale	17	★★★★	★★★★	★★★	D	88 HIT
LIGHT CORRIDOR (THE)	Infogrames	Amstrad CPC	Action / réflexion	14	★★	★★★	★★	B	89 RS
LIGHTSPEED	Microprose	PC	Shoot-them-up / stratégie	14	★★★★	★★★★	★★★★	C	86 RS
LINE OF FIRE	US Gold	Amiga	Arcade	10	★★	★★★	★★★★	C	87 RS
LINE OF FIRE	US Gold	Amstrad CPC	Arcade	5	★★★	*	★★★	B	88 GUI
LINE OF FIRE	US Gold	Atari ST	Arcade	10	★★★★	★★★★	★★★	C	88 GUI
LINKS, THE CHALLENGE OF GOLF	Access	PC	Golf	18	★★★★	★★★★	★★★★	C	89 HIT
LITTLE BEAU	Magic Soft	Amiga	Beat-them-all	13	★★★	★★★★	★★★★	C	95 RS
LITTLE PUFF	Codemasters	Amiga	Aventure / action	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	90 RS
LOGICAL	Rainbow Arts	Amiga	Action / réflexion	18	★★★★	★★★★	★★★★	C	93 HIT
LOGICAL	Rainbow Arts	Atari ST	Action / réflexion	15	★★★	★★★	★★★★	B	94 RSS
LOGICAL	Rainbow Arts	PC	Action / réflexion	15	★★★★	★★★	★★★★	B	94 RS
LOOPZ	Audiogenic	Amiga	Action / réflexion	15	★★★★	-	★★★★	C	87 RSS
LOOPZ	Audiogenic	Atari ST	Action / réflexion	15	★★★★	-	★★★★	C	87 RS
LORD OF THE RINGS VOL 1	Electronic Arts	PC	Aventure animée	17	★★★★	★★★	★★★★	D	88 SOSA
LORDS OF CHAOS	Blade Software	Amiga	Jeu de rôle	10	★★★	★★★	★★	C	93 SOSC
LORNA	Topo	Amiga	Beat-them-all	17	★★★★	★★★★	★★★★	C	90 HIT
LOST PATROL	Ocean	Atari ST	Wargame / action	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	88 GUI
LOTUS II	Gremlin	Amiga	Course de voitures	16	★★★★	★★★★	★★★★	C	95 HIT
M.U.D.S.	Rainbow Arts	Amiga	Sport futuriste	7	★★★	★★★	★★★	B	89 RS
MI TANK PLATOON	Microprose	Amiga	Combat de chars	17	★★★★	★★★	★★★★	D	86 RS
MAGIC CANDLE	Mindcraft	PC	Jeu de rôle	13	★★★	★★	*	C	93 SOSC
MAGIC JOHNSON'S MVP	Virgin	Amiga	Basket-ball	13	★★★	★★★★	★★★★	C	90 RS
MAGIC POCKETS	Mindscape	Amiga	Plates-formes	18	★★★★	★★★★	★★★★	C	94 HIT
MAGIC POCKETS	Mindscape	Atari ST	Plates-formes	17	★★★★	★★★★	★★★★	C	96 RS
MAGICIAN	Loricel	Amiga	Action / aventure	12	★★★★	★★★	★★	C	86 RS
MAGICIAN LORD	SNK	Neo Geo	Beat-them-all	19	★★★★	★★★★	★★★★	H	C+0
MAGNETIC SCROLL COLLECTION	Magnetic Scroll / Virgin	Amiga	Compilation aventure	15	★★★	-	-	C	96 SOSC
MANCHESTER UNITED EUROPE	Krisalis	Amiga	Football et gestion	14	★★★★	★★★★	★★★	C	93 RS
MANCHESTER UNITED EUROPE	Krisalis	Atari ST	Football et gestion	13	★★★★	★★★★	★★★	C	96 RS
MANY FACES OF GO	Ishi Press International	PC	Jeu de go	18	★★★★	-	*	C	93 HIT
MARBLE MADNESS	MB Games	Nintendo 8 bits	Arcade	17	★★★★	★★★★	★★★★	D	C+3
MARCHEN MAZE	Namcot	PC Engine	Beat-them-all	18	★★★★	★★★★	★★★★	C	C+0
MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE	Electronic Arts	PC	Course de voitures	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	93 RS
MARTIAN DREAMS	Mindscape	PC	Jeu de rôle	17	★★★★	★★★★	★★★★	C	93 SOSA
MARTIAN MEMORANDUM	Access	PC	Aventure icône	17	★★★★	★★★★	★★★★	C	96 SOSA
MARVEL LAND	Namco	Megadrive	Plates-formes	17	★★★★	★★★★	★★★★	D	C+1
MASTER BLAZER	Rainbow Arts	Amiga	Sport futuriste	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	86 RS
MASTER BLAZER	Rainbow Arts	Atari ST	Sport futuriste	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	91 GUI
MATCH PAIRS	Electronic Arts	Amiga	Educatif : éveil	15	-	-	-	B	88 KIDS
MATHEX BENJAMIN	VTA	Tous micros	Educatif : maths	13	-	-	-	C	86 KIDS
MAU RENJISI	Taito	Megadrive	Beat-them-all	12	★★★★	★★★★	★★★★	D	C+3
MAUPITI ISLAND	Lankhor	PC	Aventure icône	18	★★★★	★★★	★★★★	C	NP
MAXIMUM	New Deal	Amiga	Compilation	10	-	-	-	C	91 GUI

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
MAXIMUM	New Deal	Atari ST	Compilation	10	-	-	-	C	91 GUI
MEAN STREETS	US Gold	Amiga	Aventure / action	17	*****	*****	*****	C	86 HIT
MEAN STREETS	US Gold	Atari ST	Aventure / action	17	*****	*****	*****	C	89 RS
MEDIEVAL WARRIORS	Merit Software	Amiga	Wargame	14	****	***	***	C	93 RS
MEGA LO MANIA	Mirrorsoft	Amiga	Stratégie	17	****	**	***	C	93 SOSA
MEGA PHOENIX	Dinamic	Amiga	Shoot-them-up	11	****	****	***	C	92 RS
MEGAFORTRESS	Mindscape	PC	Combat aérien	18	*****	*****	*****	D	95 HIT
MEGAMAN 2	Capcom	Nintendo 8 bits	Plates-formes	19	*****	*****	*****	E	C+0
MEGATRAVELLER ZHODANI CONSPIRACY	Paragon	Atari ST	Jeu de rôle	11	***	**	***	C	92 SOSA
MERCHANT COLONY	Impressions	Amiga	Stratégie : commerce naval	15	*****	**	****	B	91 HIT
MERCHANT COLONY	Impressions	Atari ST	Commerce naval	15	*****	**	***	B	91 HITS
MERCHANT COLONY	Impressions	PC	Commerce naval	15	*****	**	***	B	96 RS
MERCS	US Gold	Amiga	Shoot-them-up	10	****	****	***	C	93 RS
MERCS	Sega	Megadrive	Shoot-them-up	19	*****	*****	****	D	C+3
METAL MASTERS	Infogrames	Amiga	Action	14	*****	*****	*****	C	91 GUI
METAL MASTERS	Infogrames	Atari ST	Action	14	*****	*****	*****	C	88 RS
METAL MUTANT	Silmarils	Amiga	Arcade / aventure	16	*****	****	*****	C	91 HITS
METAL MUTANT	Silmarils	Atari ST	Arcade / aventure	15	****	***	****	C	91 HITS
METAL MUTANT	Silmarils	PC	Arcade / aventure	15	****	***	**	C	91 HIT
METAL STOCKER	Face	PC Engine	Shoot-them-up	17	*****	*****	****	D	C+1
MIAMI CHASE	Codemasters	Amiga	Action	13	*****	*****	****	B	92 RS
MICKY ET LE ZOO EN FOLIE	Mickey Software	PC	Educatif : éveil	15	-	-	-	C	90 KIDS
MICKY ET LE ZOO EN FOLIE	Mickey Software	Tous micros	Educatif : éveil	15	-	-	-	C	90 KIDS
MICKY MOUSE, CASTLE OF ILLUSION	Sega	Game Gear	Plates-formes	18	*****	*****	*****	C	C+0
MICKY MOUSE, CASTLE OF ILLUSION	Sega	Megadrive	Plates-formes	19	*****	*****	*****	D	C+0
MICKY MOUSE, CASTLE OF ILLUSION	Sega	Sega Master System	Plates-formes	19	*****	*****	*****	C	88 HIT
MICROPROSE GOLF	Microprose	Atari ST	Golf	17	*****	****	***	D	94 HIT
MIDNIGHT RESISTANCE	Sega	Megadrive	Arcade	17	*****	*****	*****	E	C+0
MIDWINTER II	Rainbird / Microprose	Atari ST	Action / stratégie	16	*****	*****	****	C	89 HIT
MIG 29	Codemasters	Amiga	Shoot-them-up	11	****	****	***	B	87 GUI
MIG 29 FULCRUM	Domark	Amiga	Combat aérien	14	****	****	****	D	89 RSS
MIG 29 FULCRUM	Domark	Atari ST	Combat aérien	14	****	****	****	D	89 RS
MIG 29M SUPERFULCRUM	Domark	Amiga	Combat aérien	13	****	****	****	C	96 RS
MIGHT AND MAGIC	Electronic Arts	Megadrive	Jeu de rôle	16	*****	*****	****	F	C+1
MIGHT AND MAGIC III	New World Computing	PC	Jeu de rôle	18	*****	*****	*****	D	95 SOSA
MIGHTY BOMB JACK	Elite	Amiga	Plates-formes	14	****	*****	****	B	89 RSS
MIGHTY BOMB JACK	Elite	Atari ST	Plates-formes	14	****	*****	***	B	89 RS
MIGHTY BOMB JACK	Elite	PC CGA EGA	Plates-formes	4	**	**	*	B	93 GUI
MOKOWE	Lankhor	Amstrad CPC	Aventure	12	***	-	***	B	88 SOSA
MONDAY NIGHT FOOTBALL	Data East	Amiga	Football américain	11	*****	*****	*****	C	88 GUI
MONSTER BUSINESS	Eclipse Software	Amiga	Plates-formes	15	****	*****	*****	C	94 HIT
MONSTER BUSINESS	Eclipse Software	Atari ST	Plates-formes	15	****	****	*****	C	94 HIT
MONSTER BUSINESS	Eclipse Software	Commodore 64	Plates-formes	15	****	****	****	B	94 HIT
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS	Virgin	Amiga	Shoot-them-up	12	****	***	***	C	86 RSS
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS	Virgin	Amstrad CPC	Shoot-them-up	12	*****	****	****	B	87 GUI
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS	Virgin	Atari ST	Shoot-them-up	12	*****	*****	*****	C	86 RS
MOON BASE	Mindscape	Amiga	Stratégie	13	****	-	*	C	93 RS
MOON BLASTER	Loriciel	PC	Arcade	12	**	***	***	C	87 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
MOONFALL	21 st Century Entert.	Atari ST	Action / stratégie	12	***	****	**	C	96 RS
MOONSHINE RACERS	Millenium	Amiga	Arcade	12	****	***	****	C	91 RS
MOONSTONE	Mindscape	Amiga	Jeu de rôle / action	18	****	*****	****	C	94 SOS
MOONWALKER	Sega	Megadrive	Beat-them-all	16	*****	*****	*****	B	C+0
MOONWALKER	Sega	Sega Master System	Beat-them-all	16	*****	*****	*****	B	C+0
MOTO ROADER II	Masaya	PC Engine	Arcade	12	**	***	***	D	91 RS
MRS. PACMAN	Atari	Lynx	Pacman	15	****	*****	*****	C	87 RS
MUGICIAN	Thalamus / Ubi Soft	Amiga	Création musicale	16	-	-	-	C	89 CREA
MURDER	US Gold	Atari ST	Aventure animée	11	**	**	***	B	89 SOS
MURDER	US Gold	PC	Aventure animée	11	****	***	**	C	89 SOS
MURDERS IN SPACE	Infogrames	Amiga	Aventure policière	17	*****	***	***	C	87 SOS
MYSTERIOUS WORLDS	Playstone Design	Amiga	Shoot-them-up	11	****	****	***	C	89 RS
MYSTICAL	Infogrames	Amiga	Shoot-them-up	11	****	****	****	C	86 RS
MYSTICAL	Infogrames	Atari ST	Shoot-them-up	11	****	****	****	C	89 GUI
MYSTICAL	Infogrames	PC	Shoot-them-up	14	***	****	**	C	88 RS
NAM 1965 1975	Domark	Amiga	Wargame	10	****	-	****	C	92 RS
NAM 1965 1975	Domark	Atari ST	Wargame	8	***	-	****	C	92 RSS
NARC	Ocean	Amiga	Beat-them-all	13	*****	*****	*****	C	88 RS
NARC	Ocean	Atari ST	Beat-them-all	11	*****	****	*****	B	89 GUI
NARCO POLICE	Dinamic	Amiga	Shoot-them-up	14	****	***	****	C	87 RS
NARCO POLICE	Dinamic	Atari ST	Shoot-them-up	14	****	***	***	C	87 RSS
NASCAR CHALLENGE	Image Works	Amiga	Course de voitures	16	*****	*****	*****	C	95 HITV
NASCAR CHALLENGE	Image Works	PC	Course de voitures	16	*****	*****	*****	C	95 HIT
NAVY SEALS	Ocean	Atari ST	Plates-formes	16	*****	*****	****	C	91 RS
NAVY SEALS	Ocean	GX 4000	Plates-formes	16	*****	*****	****	C	86 HIT
NAVY SEALS	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	15	*****	*****	*****	C	C+2
NEBULUS 2	21 st Century Entert.	Amiga	Plates-formes	17	****	*****	****	C	95 HIT
NEMESIS	Konami	Game Boy	Shoot-them-up	18	*****	*****	*****	C	C+3
NEODESK 3	Arobace	Atari ST	Gestion du bureau	13	-	-	-	E	96 CREA
NEUTOPIA 2	Hudson	PC Engine	Aventure / action	18	*****	*****	*****	D	C+3
NEVERENDING STORY II (THE)	Linel	Amiga	Action	12	****	***	****	C	91 RS
NIGHT HUNTER	Ubi Soft	Amiga	Arcade / aventure	12	****	****	***	C	87 GUI
NIGHT SHIFT	Lucasfilm	Amiga	Action / réflexion	14	*****	****	****	C	88 GUI
NIGHT SHIFT	Lucasfilm	Atari ST	Action / réflexion	14	*****	****	****	C	91 GUI
NIGHT SHIFT	Lucasfilm	PC	Action / réflexion	14	*****	****	*****	C	86 RS
NINE LIVES	Arc	Amiga	Plates-formes	14	****	*****	***	C	88 GUI
NINE LIVES	Arc	Atari ST	Plates-formes	14	****	****	***	C	86 RS
NINJA GAIDEN	Tecmo	Lynx	Beat-them-all	14	*****	*****	*****	C	C+2
NINJA RABBIT	Micro value	Amiga	Beat-them-all	10	****	****	***	B	91 RS
NINJA REMIX	System 3	Amiga	Aventure / action	16	*****	****	*****	C	87 RS
NINJA REMIX	System 3	Atari ST	Aventure / action	16	*****	****	****	C	89 GUI
NOBUNAGA'S AMBITION II	Infogrames	PC	Wargame	15	***	-	*	C	93 SOSA
NORD ET SUD (BUDGET)	Infogrames	PC	Action / stratégie	11	***	***	***	A	93 GUI
OBITUS	Psygnosis	Amiga	Aventure / combats	15	*****	*****	***	C	89 SOSA
OFF ROAD RACER	Virgin	Atari ST	Course de voitures	16	****	*****	***	C	86 RS
OIL'S WELL	Sierra On Line	PC	Action	11	***	***	*	C	88 RS
OMNICRON CONSPIRACY	Image Works	Amiga	Aventure policière	14	****	**	**	C	89 SOS
OMNICRON CONSPIRACY	Image Works	Atari ST	Aventure policière	14	****	**	**	C	89 SOS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
ONSLAUGHT	Ballistic	Megadrive	Plates-formes	15	****	*****	****	D	93 HIT
OOOPS UP	Demonware	Amiga	Action	15	****	****	*****	C	86 RS
OPERATION DESERT STORM	Microprose	PC	Combat aérien	15	*****	-	-	B	93 GUI
OPERATION HARRIER	US Gold	Amiga	Action	14	****	*****	****	C	86 RS
OPERATION HARRIER	US Gold	PC	Action	12	****	****	**	C	86 RSS
OPERATION STEALTH : SECRET DEFENSE	Delphine Software	PC VGA	Aventure animée	13	****	***	***	C	92 SOSOC
OUT BOARD	Loricel	Atari ST	Arcade	12	***	***	***	B	88 RS
OUT RUN	Sega	Game Gear	Course de voitures	17	*****	*****	*****	C	C+2
OUT RUN	Sega	Megadrive	Course de voitures	15	*****	*****	****	D	C+1
OUT RUN	Nec Avenue	PC Engine	Course de voitures	14	****	*****	****	D	88 RS
OUTZONE	Lankhor	Amiga	Shoot-them-up	13	****	***	*****	B	93 GUI
OUTZONE	Lankhor	Atari ST	Shoot-them-up	13	****	****	***	C	92 RS
OVER THE NET	Genias	Amiga	Volley-ball de plage	18	*****	*****	***	C	86 HIT
OVERRIDE	Deco	PC Engine	Shoot-them-up	13	****	*****	*****	D	90 RS
PACMANIA	Tecmagik	Sega Master System	Arcade	18	*****	*****	*****	C	C+0
PAGE SETTER 2	Gold Disk	Amiga 1 MO	PAO	16	-	-	-	F	96 CREA
PAINT DESIGNER	Esat Software	Atari ST 1 MO	Création graphique	18	-	-	-	F	87 CREA
PAINT MASTER	Logisoft	Atari ST 1 Mo	Création graphique	14	-	-	-	F	89 CREA
PANG	Ocean	Atari ST	Arcade	18	*****	*****	****	C	87 RS
PANG	Ocean	GX 4000	Arcade	17	****	****	****	C	87 RS
PANZA KICK BOXING	Loricel	GX 4000	Boxe thaïlandaise	14	*****	*****	**	C	89 RS
PAPER BOY	Mindscape	Game Boy	Arcade	13	*****	*****	*****	C	86 RS
PAPER BOY	Mindscape	Nintendo 8 bits	Arcade	12	****	****	****	D	88 GUI
PAPERBOY	Atari	Lynx	Arcade	13	****	****	****	C	C+0
PARADROID 90	Activision	Amiga	Action	15	****	*****	*****	C	86 RS
PARASOL STARS	Taito	PC Engine	Plates-formes	19	*****	*****	*****	D	C+0
PARLOUR GAMES	Sega	Sega Master System	Billard	14	****	****	****	C	86 RS
PC KID 2	Hudson	PC Engine	Plates-formes	18	*****	*****	*****	D	C+1
PHANTASY STAR 3	Sega	Megadrive	Jeu de rôle	15	*****	***	***	E	95 SOSA
PHANTASY STAR 3	Sega	Megadrive	Jeu de rôle	18	*****	****	****	F	C+2
PHOTOLAB	Upgrade	Atari ST	Création graphique	16	-	-	-	F	94 CREA
PICK'N PILE	Ubi Soft	Amiga	Action / stratégie	17	***	****	****	C	89 RS
PICK'N PILE	Ubi Soft	Atari ST	Action / stratégie	17	****	****	****	C	86 HIT
PILOTWINGS	Nintendo	Super Famicom	Simulateur de vol / action	19	*****	*****	*****	E	C+0
PITFIGHTER	Domark	Atari ST	Combat	8	**	***	****	C	96 RS
PLOTTING	Ocean	GX 4000	Action	14	***	**	***	C	87 GUI
POOL OF DARKNESS	US Gold / SSI	PC	Jeu de rôle	16	*****	***	*	D	95 SOSA
POOL OF RADIANCE	SSI	Amiga	Jeu de rôle	15	*****	***	***	C	86 SOSOC
POP UP	Infogrames	Amiga	Action / réflexion	13	****	*****	****	B	89 RS
POP UP	Infogrames	Atari ST	Action / réflexion	11	***	***	***	C	91 GUI
POPILS	Tengen	Game Gear	Plates-formes	19	*****	*****	*****	C	C+1
POPULOUS	Tecmagik	Sega Master System	Stratégie	19	*****	*****	*****	C	C+0
POPULOUS	Imaginen	Super Famicom	Stratégie	19	*****	*****	*****	E	C+3
POWER (THE)	Demonware	Amiga	Action / réflexion	17	*****	*****	*****	B	90 HIT
POWER (THE)	Demonware	PC	Action / réflexion	15	****	*****	*****	B	95 RS
POWER ELEVEN	Hudson	PC Engine	Football	15	*****	*****	****	D	C+1
POWER GATE	Hudson	PC Engine	Shoot-them-up	7	***	***	****	D	C+2
POWER LEAGUE	Hudson	PC Engine	Base-ball	13	****	*****	***	E	C+2

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
POWER PINBALL	Karmasoft	Amiga	Flipper	5	**	**	**	C	87 GUI
POWERMONGER	Electronic Arts	Atari ST	Stratégie	19	*****	*****	*****	C	87 RS
PP HAMMER	Demonware	Amiga	Action / exploration	13	****	****	***	B	95 RS
PREDATOR 2	Image Works	Amiga	Shoot-them-up	15	*****	*****	*****	B	92 RS
PREDATOR 2	Image Works	Atari ST	Shoot-them-up	14	****	****	****	C	92 RSS
PREHISTORIC TALE (A)	Thalion	Amiga	Plates-formes	8	****	****	****	B	89 RSS
PREHISTORIC TALE (A)	Thalion	Atari ST	Plates-formes	8	****	****	****	B	89 RS
PREHISTORIK	Titus	Amiga	Plates-formes	16	****	****	*****	C	92 HIT
PREHISTORIK	Titus	Atari ST	Plates-formes	15	****	****	****	C	92 HITS
PREHISTORIK	Titus	PC	Plates-formes	14	*****	***	*****	C	92 HITS
PRINCE OF PERSIA	Broderbund	Atari ST	Plates-formes	18	****	*****	****	C	86 RS
PRO BOXING SIMULATOR	Codemasters	Amiga	Boxe	16	***	***	***	B	95 RS
PRO SOCCER	Anco	Super Famicom	Football	18	*****	*****	****	E	C+3
PRO TENNIS TOUR II	Ubi Soft	PC	Tennis	17	*****	*****	***	C	94 RS
PROBOTECTOR	Konami	Nintendo 8 bits	Shoot-them-up	15	****	*****	***	D	C+0
PROFESSIONAL PAGE 2.0	Gold Disk	Amiga	PAO	18	-	-	-	I	92 CREA
PSYCHIC WORLD	Sega	Game Gear	Arcade	17	****	****	****	C	C+0
PSYCHO FOX	Sega	Sega Master System	Plates-formes	18	*****	*****	****	D	C+2
PUBLISH IT! EASY	Timeworks	Macintosh	PAO	17	-	-	-	I	90 CREA
PUBLISHING PARTNER MASTER 2.1	Upgrade	Amiga	PAO	18	-	-	-	I	92
PUBLISHING PARTNER MASTER 2.1	Upgrade	Atari ST	PAO	18	-	-	-	I	95 CREA
PUNISHER	The Edge	Atari ST	Shoot-them-up	14	****	****	****	C	86 RS
PUZZLE BOY	Reno	PC Engine	Réflexion	16	**	***	***	D	90 RS
QUADREL	Loricel	Amiga	Réflexion	17	****	***	****	C	87 HITS
QUADREL	Loricel	Amstrad CPC	Réflexion	17	***	-	***	C	87 HITS
QUADREL	Loricel	Atari ST	Réflexion	16	****	***	***	C	87 HITS
QUADREL	Loricel	PC	Réflexion	16	****	***	*	C	87 HIT
QUEST FOR GLORY II	Sierra On Line	Amiga	Jeu de rôle	17	****	**	***	D	92 SOS
QUEST FOR GLORY II	Sierra On Line	PC	Jeu de rôle	18	****	*****	***	D	86 SOSA
QUICKSILVER PINBALL	Actionworks	Amiga	Flipper	13	***	*****	*****	C	89 RS
QUIK AND SILVA	New Bits	Amiga	Shoot-them-up	17	*****	*****	*****	C	92 HIT
R-TYPE	Irem	Game Boy	Shoot-them-up	16	*****	*****	*****	C	C+1
R-TYPE II	Activision	Amiga	Shoot-them-up	16	*****	*****	****	C	93 HIT
R-TYPE II	Activision	Atari ST	Shoot-them-up	15	*****	***	****	C	96 RS
RABIO LEPUS SPECIAL	Hudson	PC Engine	Arcade	15	*****	*****	*****	D	86 RS
RACING SPIRIT	Irem	PC Engine	Course de motos	16	****	*****	*****	D	C+1
RADAR MISSION	Nintendo	Game Boy	Combat naval	12	*****	*****	*****	C	C+1
RAGUY	SNK	Neo Geo	Plates-formes / aventure	17	*****	*****	***	G	95 HIT
RAGUY	Alpha	Neo Geo	Plates-formes / aventure	18	*****	*****	*****	G	C+2
RAIDEN DENSETSU	Toei	Super Famicom	Arcade	14	****	****	****	E	C+3
RAIDEN TRAD	Micronet	Megadrive	Shoot-them-up	13	****	***	****	E	C+1
RAILROAD TYCOON	Microprose	Amiga	Simulation économique	17	****	***	-	C	89 RS
RAINBOW ISLANDS	Taito	Megadrive	Arcade	18	*****	*****	*****	D	87 RS
RAMPAGE	Atari	Lynx	Arcade	12	*****	*****	****	C	88 RS
RASTAN SAGA	Taito	Game Gear	Beat-them-all	16	*****	****	*****	C	C+2
RAY X AMBER	Data West	PC Engine	Shoot-them-up	13	*****	*****	*****	D	C+1
RBI II BASEBALL	Domark	Amiga	Base-ball	17	*****	*****	*****	C	93 HIT
RBI II BASEBALL	Domark	Atari ST	Base-ball	17	*****	*****	*****	C	93 HIT

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
RECOVERY	New Deal	Amiga	Shoot-them-up	10	***	*****	*****	C	91 RS
RED BARON	Dynamix	PC	Combat aérien	18	*****	*****	*****	D	88 HIT
REDACTEUR 3.15 (LE)	Epigraph	Atari ST 1 MO	Traitement de texte	19	-	-	-	F	93 CREA
RENEGADE LEGION INTERCEPTOR	SSI	Amiga	Wargame	5	****	*	*	C	93 SOSC
REVELATION	Krisalis	Amiga	Réflexion	13	****	***	*****	B	90 RSS
REVELATION	Krisalis	Atari ST	Réflexion	13	****	***	*****	B	90 RS
REVENGE OF THE GATOR	Nintendo	Game Boy	Flipper	18	*****	*****	*****	C	C+0
RICK DANGEROUS II	Microstyle	Amiga	Plates-formes	17	*****	****	****	C	86 RS
RISE OF THE DRAGON	Dynamix	Amiga 1 MO	Aventure icône	15	*****	***	****	D	96 SOSC
RISE OF THE DRAGON	Dynamix	PC	Aventure icône	15	****	***	****	D	89 SOSA
ROAD RASH	Electronic Arts	Megadrive	Course de motos	18	*****	*****	*****	D	C+2
ROAD SPIRITS	Pack In Video	PC Engine	Arcade	11	***	****	*****	D	91 RS
ROBO-SQUASH	Atari	Lynx	Squash	14	****	*****	*****	C	87 RS
ROBO-SQUASH	Atari	Lynx	Tennis	16	*****	*****	*****	C	C+0
ROBOCOP	Nintendo	Game Boy	Beat-them-all	14	****	****	****	C	C+0
ROBOCOP II	Ocean	Amiga	Beat-them-all	16	*****	*****	*****	C	87 RS
ROBOCOP II	Ocean	Atari ST	Beat-them-all	16	*****	*****	****	C	87 RSS
ROBOCOP II	Ocean	GX 4000	Beat-them-all	17	*****	***	***	C	86 HIT
ROCK 'N ROLL	Rainbow Arts	PC	Action / réflexion	16	***	***	****	C	94 RS
RODLAND	Storm	Amiga	Plates-formes	16	****	*****	****	C	94 HIT
RODLAND	Storm	Atari ST	Plates-formes	16	****	*****	****	C	94 HIT
RODLAND	Storm	Commodore 64	Plates-formes	16	****	****	***	B	94 HIT
RODY ET MASTICO III	Lankhor	Tous micro	Educatif : éveil	17	-	-	-	B	88 KIDS
RODY NOEL	Lankhor	Amiga, Atari ST	Educatif : éveil	18	-	-	-	B	88 KIDS
ROGUE TROOPER	Krisalis	Amiga	Beat-them-all	13	****	****	****	B	86 RS
ROGUE TROOPER	Krisalis	Atari ST	Beat-them-all	13	***	***	***	C	87 GUI
ROLLING RONNY	Starbyte	Amiga	Plates-formes	15	*****	*****	***	B	96 HIT
ROTOPLEX	Assembly line	Amiga	Stratégie / action	13	***	***	***	C	91 RS
RUFF AND REDDY	Hanna Barbera	Atari ST	Plates-formes	11	***	***	***	C	90 RS
RUGBY THE WORLD CUP	Domark	Amiga	Rugby	16	****	****	***	C	96 HIT
RULES OF ENGAGEMENT	Mindcraft	PC	Action / stratégie	12	***	-	**	C	94 RS
RYGAR	Atari	Lynx	Beat-them-all	16	*****	*****	*****	C	88 RS
RYGAR	Atari	Lynx	Beat-them-all	15	*****	*****	*****	C	C+0
S.C.I.	Ocean	Amiga	Arcade	13	*****	****	***	C	87 RS
S.C.I.	Ocean	Atari ST	Arcade	11	*****	****	***	C	88 GUI
SAGA	Lankhor	Amstrad CPC	Jeu de rôle	14	***	-	***	B	88 SOSA
SAINT DRAGON	Sales Curve	Atari ST	Shoot-them-up	16	*****	*****	***	C	87 RS
SAINT DRAGON	Aicom	PC Engine	Shoot-them-up	16	*****	*****	*****	D	88 RS
SANDS OF FIRE	Electronic Arts	PC	Combat de chars	7	**	***	**	C	94 RS
SARAKON	Virgin	Amiga	Mah-jong	13	****	-	***	C	94 RS
SAVAGE EMPIRE	Origin	PC	Jeu de rôle	18	*****	****	**	F	87 SOSA
SCOOP	Generation 5	Amstrad CPC	Jeu de société	15	****	****	***	C	86 RS
SCOOP	Generation 5	Atari ST	Jeu de société	15	****	****	***	C	86 RS
SCOOP	Generation 5	PC	Jeu de société	15	****	****	***	C	86 RS
SCRAPYARD DOG	Atari	Lynx	Plates-formes	18	*****	*****	*****	C	C+3
SCRIPT 2	Application systems	Atari ST 1 MO	Traitement de texte	16	-	-	-	F	91 CREA
SD GREAT BATTLE	Nintendo	Super Famicom	Arcade	15	*****	*****	*****	E	89 RS
SDAW	Lankhor	Amstrad CPC	Aventure	13	***	-	****	B	88 SOSA

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
SDI ARIS	Atari	VCS Atari	Shoot-them-up	14	*****	*****	*****	A	86 RS
SEARCH FOR THE KING	Accolade	Amiga	Aventure animée	14	*****	*****	*****	C	92 SOSC
SECRET ENGLAND	Génération 5	Tous micros	Educatif : anglais	17	-	-	-	C	89 KIDS
SECRET OF THE MONKEY ISLAND	Lucasfilm	Amiga	Aventure animée	14	****	***	***	C	93 SOSC
SECRET OF THE SILVER BLADES	SSI	Amiga	Jeu de rôle	15	****	**	**	C	96 SOSC
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	Lucasfilm	PC	Combat aérien	18	*****	*****	*****	D	95 HIT
SENGOKU	SNK	Neo Geo	Beat-them-all	8	****	***	*****	G	C+1
SHADOW DANCER	US Gold	Atari ST	Plates-formes	17	*****	*****	***	C	96 RS
SHADOW OF THE BEAST	Gremlin	Amstrad CPC	Aventure / action	14	*****	*****	*****	B	86 RS
SHADOW SORCERER	SSI / US Gold	Atari ST	Jeu de rôle	16	*****	***	*	C	95 SOSA
SHADOW WARRIOR	Tecmo	Megadrive	Plates-formes	18	*****	*****	*****	C	C+1
SHADOWGATE	Kemco	Nintendo 8 bits	Aventure	19	*****	0	*****	D	C+1
SHANGAI II	Hudson	PC	Mah-jong	14	*****	***	***	C	93 GUI
SHANGHAI	Atari	Lynx	Mah-jong	16	*****	-	*****	C	89 RS
SHANGHAI	Atari	Lynx	Mah-jong	13	****	0	****	C	C+0
SHINING IN THE DARKNESS	Sega	Megadrive	Jeu de rôle	17	*****	**	****	D	C+3
SHINOBI	Sega	Game Gear	Beat-them-all	18	*****	*****	****	C	C+0
SHOOT HIT	Loricel	Atari ST	Compilation	13	-	-	-	B	93 GUI
SHUFFLE	Tale Software	Amiga	Réflexion	11	***	***	***	C	89 RS
SHUFFLE PICK	Software Agency	Amiga	Réflexion	8	***	-	***	B	87 GUI
SILENT SERVICE	Konami	Nintendo 8 bits	Combat sous-marin	17	*****	*****	*****	D	C+0
SILKWORM	Mastertronic	Amstrad CPC	Shoot-them-up	14	****	*****	***	A	89 GUI
SILKWORM	Mastertronic	Atari ST	Shoot-them-up	14	***	*****	***	A	89 GUI
SIM CITY	Nintendo	Super Famicom	Stratégie	19	*****	*****	*****	E	C+2
SIM CITY ARCHITECTURE 1	Infogrames	Amiga	Stratégie : disque scénario	15	*****	-	-	B	93 GUI
SIM CITY ARCHITECTURE 2	Infogrames	PC	Disque scénario	15	*****	-	-	C	88 GUI
SIM CITY GRAPHICS 2	Maxis	PC	Disque scénario	14	****	-	***	C	87 GUI
SIM EARTH	Maxis	Macintosh	Stratégie	18	*****	-	****	D	89 HIT
SIM EARTH	Ocean	PC	Stratégie	16	*****	**	***	D	90 RS
SIMPSON'S : BART VS SPACE MUTANTS	Ocean	Amiga	Action / aventure	15	***	*****	*****	C	94 SOSA
SIRIUS 7	Art software	Amiga	Shoot-them-up	11	***	*****	***	C	95 RS
SKI OR DIE	Electronic Arts	Amiga	Sports d'hiver	6	**	**	***	B	91 GUI
SKULL AND CROSSBONES	Domark	Amiga	Beat-them-all	10	*****	***	***	B	92 RSS
SKULL AND CROSSBONES	Domark	Amstrad CPC	Beat-them-all	8	****	***	**	B	92 RSS
SKULL AND CROSSBONES	Domark	Atari ST	Beat-them-all	10	*****	***	***	B	92 RS
SKWEEK	Loricel / Infogrames	PC Engine	Action	18	*****	*****	*****	D	C+1
SLIDING	UGA	Amiga	Réflexion	8	*****	***	*****	C	88 GUI
SLIME WORLD	Atari	Lynx	Beat-them-all	16	*****	*****	*****	C	C+0
SLY SPY	Ocean	Amiga	Shoot-them-up	10	*****	***	***	C	87 GUI
SNAKE RATTLE'N ROLL	Nintendo	Nintendo 8 bits	Action	16	****	*****	*****	D	89 RS
SNOBALL IN HELL	Atlantis	Amiga	Shoot-them-up / casse-briques	7	**	***	****	B	91 RS
SNOW BROTHER JNR	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	16	*****	*****	*****	C	C+2
SOLAR JETMAN	Tradewest	Nintendo 8 bits	Shoot-them-up	19	*****	*****	*****	D	C+0
SOLAR STRIKER	Nintendo	Game Boy	Shoot-them-up	14	****	*****	*****	B	86 RS
SOLSTICE	Imagesoft	Nintendo 8 bits	Aventure / action	17	*****	****	***	C	94 RS
SON OF DRACULA	Naxat	PC Engine	Plates-formes	15	*****	*****	****	D	90 RS
SONIC THE EDGEHOG	Sega	Megadrive	Plates-formes	19	*****	*****	****	D	93 HIT
SORCERER	Infocom	PC	Aventure textuelle	14	-	-	-	B	93 GUI

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
SOUND MASTER II	Covox	PC	Carte et utilitaire son	18	-	-	-	H	93 CREA
SP JUNIOR	Creative Labs	PC	Création musicale	15	-	-	-	F	91 CREA
SPACE QUEST I (NOUVELLE VERSION)	Sierra on Line	PC	Aventure animée	16	*****	****	****	D	95 SOSC
SPACE QUEST IV	Sierra On Line	PC	Aventure animée	16	*****	****	*****	C	90 SOSA
SPACE WAR	Odyssey	Amiga	Shoot-them-up	12	****	****	*****	C	89 RS
SPEEDBALL II	Image Works	Amiga	Action	17	*****	*****	*****	B	89 RS
SPEEDBALL II	Mirrorsoft	Atari ST	Action	18	*****	*****	*****	C	86 HIT
SPELL BOUND	Psygnosis	Atari ST	Plates-formes	14	****	****	***	C	87 GUI
SPELLFIRE	Codemasters	Amiga	Shoot-them-up	14	****	****	**	B	89 RS
SPIN PAIR	Media rings	PC Engine	Action / réflexion	16	***	****	****	D	88 RS
SPINDIZZY WORLDS	Activision	Amiga	Action / réflexion	17	*****	*****	****	C	87 HITS
SPINDIZZY WORLDS	Electric Dreams	Atari ST	Action / réflexion	17	*****	*****	****	C	87 HIT
SPIRIT OF EXCALIBUR	Virgin	Amiga	Aventure animée	13	*****	****	****	D	92 SOSC
SPIRIT OF EXCALIBUR	Virgin	PC	Aventure animée	13	*****	****	****	D	92 SOSC
SPLASH LAKE	Nec	PC Engine	Réflexion	18	*****	****	*****	D	C+2
SPOT	Virgin	PC	Réflexion	13	***	***	***	B	91 RS
SPRIGGAN	Naxat	PC Engine	Shoot-them-up	17	*****	*****	****	D	C+1
STAR CONTROL	Accolade	Amiga	Shoot-them-up / wargame	10	***	***	***	C	88 RS
STARUSH	Ubi Soft	Amiga	Shoot-them-up	15	*****	*****	****	C	96 HIT
STEALTH	Nintendo	Nintendo 8 bits	Shoot-them-up	8	****	****	***	D	90 RS
STELLAR 7	Dynamix	Amiga	Shoot-them-up	13	*****	****	*****	B	92 RS
STELLAR 7	Dynamix	PC	Shoot-them-up	13	*****	*****	***	C	86 RS
STORMBALL	Millenium	Atari ST	Sport futuriste	11	****	**	***	C	96 RS
STORMLORD	Hewson	PC	Beat-them-all	15	*****	****	****	C	87 GUI
STRATEGO	Accolade	PC	Jeu de société	12	****	-	***	C	87 RS
STREET HOCKEY	Gonzo	Amiga	Hockey	10	****	****	***	C	89 GUI
STREET ROD	California Dreams	Amiga	Course de voitures / stratégie	14	****	****	****	C	95 RS
STREET SMART	Treco	Megadrive	Beat-them-all	9	****	***	****	D	C+1
STREETS OF RAGE	Sega	Megadrive	Beat-them-all	18	****	*****	*****	D	C+1
STRIDER	Sega	Sega Master System	Plates-formes	13	*****	****	**	E	C+0
STRIDER II	Capcom	Amiga	Beat-them-all	14	*****	*****	****	C	86 RS
STRIDER II	US Gold	Amstrad CPC	Beat-them-all	14	*****	****	***	B	88 GUI
STRIKE FLEET	Electronic Arts	Amiga	Combat naval	13	***	***	****	B	NP
STRIKE FLEET	Electronic Arts	Atari ST	Combat naval	13	***	***	***	B	NP
STUN RUNNER	Tengen	Amiga	Arcade	12	*****	****	***	C	87 RS
STUN RUNNER	Tengen	Atari ST	Arcade	12	*****	****	***	C	88 GUI
SUBMARINE ATTACK	Sega	Sega Master System	Shoot-them-up	13	*****	*****	****	C	88 RS
SUPAPLEX	Digital Integration	Amiga	Action / réflexion	16	***	****	***	C	96 HIT
SUPER AIRWOLF	Kyugo	Megadrive	Shoot-them-up	12	****	****	***	D	91 RS
SUPER E.D.F	Jaleco	Super Famicom	Shoot-them-up	18	*****	****	*****	E	C+3
SUPER GHOULS'N GHOSTS	Capcom	Super Famicom	Beat-them-all	19	*****	*****	*****	E	C+3
SUPER GOLF	Sigma Enterprises	Game Gear	Golf	14	****	*****	*****	C	C+0
SUPER HURRICAN	Nec	PC Engine	Shoot-them-up	16	****	*****	*****	D	C+3
SUPER LEAGUE	Sega	Megadrive	Bobsleigh	13	*****	*****	*****	D	88 GUI
SUPER LONG NOSED GOBLINS	Taito	PC Engine	Shoot-them-up	17	*****	*****	*****	D	C+2
SUPER MARIOBROS 3	Nintendo	Nintendo 8 bits	Plates-formes	20	*****	*****	*****	C	C+3
SUPER MARIOLAND	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	20	*****	*****	*****	B	C+0
SUPER MONACO GP	US Gold	Amiga	Course de voitures	18	*****	*****	****	C	90 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
SUPER MONACO GP	US Gold	Atari ST	Course de voitures	15	*****	****	**	C	90 RS
SUPER MONACO GRAND PRIX	Sega	Game Gear	Course de voitures	14	****	****	****	C	C+0
SUPER MONACO GRAND PRIX	Sega	Sega Master System	Course de voitures	16	****	*****	*****	C	86 RS
SUPER OFF ROAD	Nintendo	Nintendo 8 bits	Course de voitures	17	*****	*****	*****	D	C+0
SUPER R.TYPE	Irem	Super Famicom	Shoot-them-up	14	*****	***	*****	E	C+1
SUPER SKWEEK	Loricel	Amstrad CPC	Action	17	*****	****	***	B	88 RS
SUPER SKWEEK	Loricel	Atari ST	Action	16	****	****	***	C	87 GUI
SUPER SOCCER CHALLENGE	Genias	Atari ST	Football	12	***	***	*	C	93 RS
SUPER SPACE INVADERS	Domark	Amiga	Space Invaders	12	****	***	****	C	96 RS
SUPER SPIKE V'BALL	Technos	Nintendo 8 bits	Volley-ball de plage	15	***	***	**	C	94 RS
SUPER TENNIS	Tonkin House	Super Famicom	Tennis	18	*****	*****	****	F	C+2
SUPERCARS II	Gremlin	Amiga	Course de voitures	14	****	***	****	C	91 RS
SUSPICIOUS CARGO	Gremlin	Amiga	Aventure	16	***	-	*	C	96 SOSA
SWAP	Microids	Amiga	Réflexion	17	****	*	***	C	NP
SWAP	Microids	Atari ST	Réflexion	17	****	-	****	C	87 HITS
SWAP	Microids	PC	Réflexion	17	****	-	***	C	87 HIT
SWITCHBLADE	Gremlin	Amstrad CPC	Plates-formes	15	****	***	***	B	92 RS
SWITCHBLADE	Gremlin	GX 4000	Plates-formes	16	****	***	***	C	86 RS
SWITCHBLADE II	Gremlin	Amiga	Plates-formes	17	*****	****	****	C	92 HIT
SWITCHBLADE II	Gremlin	Atari ST	Plates-formes	16	****	***	***	C	94 RS
SWIV	Sales Curve	Amiga	Shoot-them-up	18	*****	*****	*****	C	89 HIT
SWIV	Storm	Atari ST	Shoot-them-up	17	*****	*****	****	B	91 RS
SWORD AND THE ROSE	Codemasters	Amiga	Arcade / aventure	14	*****	****	****	B	89 RS
SWORD OF SODAN	Electronic Arts	Sega Master System	Beat-them-all	8	****	**	***	D	88 RS
SWORD OF VERMILLION	Sega	Megadrive	Jeu de rôle	16	*****	*****	****	D	88 SOSA
SWORDS AND GALLEONS	Idea	Amiga	Simulation commerciale	14	****	***	***	B	90 RS
TANGRAM	Thalion	Amiga	Réflexion	14	*****	***	****	C	92 RSS
TANGRAM	Thalion	Atari ST	Réflexion	14	*****	***	****	C	92 RS
TEAM SUZUKI	Gremlin	Amiga	Course de motos	18	*****	*****	****	C	90 RS
TEAM SUZUKI	Gremlin	Atari ST	Course de motos	17	****	*****	****	C	87 HIT
TEAM SUZUKI TRAINER	Gremlin	Atari ST	Course de motos	13	-	-	-	C	93 GUI
TEAM YANKEE	Empire / Titus	Amiga	Combat de chars	16	***	****	***	C	87 HIT
TEAM YANKEE	Empire / Titus	Atari ST	Combat de chars	16	****	****	**	C	87 HIT
TEAM YANKEE	Empire / Titus	PC	Combat de chars	16	****	****	**	C	87 HIT
TEE OFF	Energize	Amiga	Golf	5	*	**	*	B	91 RS
TEE OFF	Energize	Atari ST	Golf	5	*	**	*	B	91 RSS
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Image Works	Amiga	Plates-formes	12	*****	**	****	C	87 RSS
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Image Works	Atari ST	Plates-formes	12	*****	**	****	C	87 RS
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Nintendo	Game Boy	Plates-formes	18	*****	*****	*****	C	C+0
TENNIS MANAGER	Simulmondo	Amiga	Tennis et gestion	11	***	****	***	C	90 RS
TERMINATOR	Bethesda Softworks	PC	Aventure animée 3D	5	****	*	**	C	96 SOSA
TERMINATOR 2	Ocean	Amiga	Action / réflexion	17	*****	*****	*****	C	93 HIT
TERMINATOR 2	Ocean	Atari ST	Action / réflexion	16	*****	****	****	C	96 RS
TERRAN ENVOY	Stratagem / Ubi Soft	PC	Stratégie spatiale	8	****	***	**	B	89 RS
TEST DRIVE II	Accolade	Atari ST	Course de voitures	15	*****	*****	*****	B	89 GUI
THINK TWICE	Magic Soft	Amiga	Mastermind	11	*****	-	****	C	90 RS
THUNDER FORCE	Tecnosoftware	Megadrive	Shoot-them-up	18	*****	*****	*****	D	C+0
THUNDER JAWS	Targen / Domark	Amiga	Beat-them-all	8	****	**	***	B	96 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
THUNDER JAWS	Targen / Domark	Amstrad CPC	Beat-them-all	11	***	***	**	B	96 RS
THUNDER JAWS	Targen / Domark	Atari ST	Beat-them-all	8	****	***	***	C	96 RS
THUNDERBLADE	Nec Avenue	PC Engine	Shoot-them-up	6	****	***	****	C	88 GUI
THUNDERFOX	Taito	Megadrive	Beat-them-all	17	*****	*****	*****	D	C+1
THUNDERHAWK	Core	Amiga	Combat en hélicoptère	16	***	*****	****	C	96 RS
THUNDERHAWK	Core	Atari ST	Combat en hélicoptère	16	***	*****	****	C	96 RS
TIGER HELI	Treco	Megadrive	Shoot-them-up	14	*****	****	****	D	91 RS
TILT	Genias	Amiga	Stratégie / action	17	*****	*****	*****	C	91 HIT
TIME MACHINE	Vivid Image	Amstrad CPC	Aventure / action	13	****	****	****	B	87 GUI
TIMTEL	Goto Informatique	PC	Emulation	15	-	-	-	G	92 CREA
TINTIN	Infogrames	GX 4000	Action	8	****	****	****	C	88 RS
TOKI	Ocean	Amiga	Arcade	18	*****	*****	****	C	88 HIT
TOM AND THE GHOST	Ubi Soft	Atari ST	Plates-formes	13	****	****	***	C	89 GUI
TOM CLANCY, CARDINAL OF THE KREMLIN	Accolade	Amiga	Stratégie	13	****	-	**	B	93 SOSOC
TOP CAT	Hi Tec	Amiga	Action	10	***	****	***	B	92 RS
TOP CAT	Hi Tec	Atari ST	Action	10	***	****	***	B	92 RSS
TORNADO GROUND ATTACK	Energize	Amiga	Shoot-them-up	3	**	*	***	B	95 RS
TORTUES NINJA, VOYAGE AUT. DU MONDE	Merit Software / Ubi Soft	Tous micros	Educatif : dessin	15	-	-	-	C	91 KIDS
TORVAK	Core	Amiga	Beat-them-all	14	*****	****	***	C	87 RS
TORVAK	Core	Atari ST	Beat-them-all	14	*****	****	***	C	87 RS
TOTAL RECALL	Ocean	Amiga	Shoot-them-up	6	****	****	****	C	88 RS
TOTAL RECALL	Ocean	Amstrad CPC	Shoot-them-up	6	***	**	**	B	89 GUI
TOTAL RECALL	Ocean	Atari ST	Shoot-them-up	14	****	****	****	C	89 GUI
TOURNAMENT GOLF	Sega / Elite	Amiga	Golf	18	*****	*****	*****	C	89 HIT
TOURNAMENT GOLF	Sega / Elite	Atari ST	Golf	18	*****	*****	*****	C	89 HITS
TOY SHOP BOYS	Victor	PC Engine	Shoot-them-up	10	****	*****	****	D	88 GUI
TOYOTA CELICA	Gremlin	Amiga	Course de voitures	17	****	*****	*****	C	87 RS
TOYOTA CELICA	Gremlin	Atari ST	Course de voitures	17	****	*****	****	C	86 HIT
TRICKY	IGS	PC Engine	Réflexion	14	***	*****	****	D	C+1
TUNNELS AND TROLLS	New World Computing	PC	Jeu de rôle	14	***	-	*	C	87 SOSOC
TURBO C++ PROFESSIONAL	Borland	PC	Aide à la programmation	15	-	-	-	J	86 CREA
TURN N'BURN	Flair	Amiga	Shoot-them-up	12	****	****	***	C	91 RS
TURN N'BURN	Flair	Atari ST	Shoot-them-up	12	****	****	***	C	91 RSS
TURRICAN 2	Rainbow Arts	Amiga	Beat-them-all	16	*****	*****	*****	C	88 HIT
TURRICAN 2	Rainbow Arts	Atari ST	Beat-them-all	16	*****	*****	****	C	91 RS
TV SPORTS FOOTBALL	Victor	PC Engine	Football	10	***	***	***	D	92 RS
TYPHOONS OF STEEL	SSI	Amiga	Wargame	8	**	**	**	C	89 GUI
TYPSTYLE	Broderbund	Macintosh	Création de polices de caractères	15	-	-	-	J	90 CREA
ULTIMA 4	Sega	Sega Master System	Jeu de rôle	17	***	***	***	D	86 SOSOC
ULTIMA 5	Origin Systems	Amiga	Jeu de rôle	15	*	*	****	C	86 SOSOC
ULTIMATE RIDE	Mindscape	Atari ST	Course de motos	17	****	*****	****	C	89 RS
ULTRAMAN	Tsuburaya / Bandai	Super Famicom	Beat-them-all	10	***	***	*****	F	92 RS
UMS 2	Rainbird	PC	Wargame	13	***	-	-	C	90 RS
UN SQUADRON	US Gold	Amstrad CPC	Shoot-them-up	14	*****	****	***	B	88 GUI
UN SQUADRON	US Gold	Atari ST	Shoot-them-up	7	***	***	***	C	86 RS
UN SQUADRON	US Gold	PC	Shoot-them-up	7	***	****	***	C	86 RSS
USS JOHN YOUNG	Magic Bytes	Amiga	Combat naval	13	***	***	***	C	87 RSS
USS JOHN YOUNG	Magic Bytes	Atari ST	Combat naval	13	***	***	***	C	87 RS

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
UTOPIA	Gremlin	Amiga	Stratégie	18	*****	****	****	C	95 SOSA
VALIS 3	Reno	Megadrive	Shoot-them-up	14	*****	*****	****	E	91 RS
VALIS 4	Laser Soft	PC Engine CD ROM	Beat-them-all	17	*****	*****	*****	D	C+2
VAPOR TRAIL	Data East	Megadrive	Beat-them-all	18	*****	*****	*****	D	C+2
VAXINE	US Gold	Amiga	Shoot-them-up	19	*****	*****	****	C	87 HITS
VAXINE	US Gold	Atari ST	Shoot-them-up	19	*****	*****	****	C	87 HIT
VECTOR CHAMPIONSHIP RUN	Impulze	Amiga	Course de voitures	14	****	*****	****	C	88 RS
VENGEANCE OF EXCALIBUR	Synergistic / Virgin	PC	Aventure animée	13	*****	****	*****	D	96 SOSC
VENOM WINGS	Thalamus	Amiga	Shoot-them-up	13	*****	****	****	C	86 RS
VERYTEX	Asmik	Megadrive	Shoot-them-up	17	*****	*****	*****	D	C+0
VIOLATOR	Codemasters	Amiga	Shoot-them-up	12	***	****	****	B	96 RS
VIOLATOR	Codemasters	Atari ST	Shoot-them-up	10	***	***	***	B	96 RS
VIOLENT SOLDIER	IGS	PC Engine	Shoot-them-up	13	*****	*****	*****	D	88 RS
VISUAL BASIC	Microsoft	PC	Programmation	15	-	-	-	I	94 CREA
VISUAL COMPOSER	Adlib (Ubi Soft)	PC	Création musicale	15	-	-	-	H	95 CREA
VIZ	Virgin	Amiga	Action	1	**	*	***	B	91 GUI
VIZ	Virgin	Atari ST	Action	1	**	**	**	B	91 GUI
VIZ	Virgin	Commodore 64	Action	1	**	*	***	B	91 GUI
VOCABULEARN	Penton Overseas	PC	Educatif : anglais	17	-	-	-	D	93 KIDS
VOICE EDITOR	Creative Labs	PC	Création musicale	15	-	-	-	E	91 CREA
VOLFIEV	Taito	Megadrive	Arcade	14	***	****	****	D	89 RS
VOLUMM 4D 2.0	Volumm	Amiga	Création graphique	15	-	-	-	-	93 CREA
VOLUMM 4D 2.1	Volumm	Amiga	Création graphique	16	-	-	-	G	96 CREA
VOLUMM 4D 1.3	Volumm	Amiga 1 Mo	Création graphique	15	-	-	-	D	90 CREA
VOODOO NIGHTMARE	Palace	Amiga	Aventure / action	15	***	****	***	C	87 GUI
VOODOO NIGHTMARE	Palace	Atari ST	Aventure / action	15	***	****	***	C	87 GUI
VOYAGE A TRAVERS LA FRANCE	Esat Software	Atari ST	Educatif : géographie	15	-	-	-	C	92 KIDS
VROOM	Lankhor	Atari ST	Course de voitures	18	*****	*****	*****	C	94 HIT
W-RING	Naxat	PC Engine	Shoot-them-up	10	****	*****	****	D	87 GUI
WACKY DARTS	Codemasters	Amiga	Jeu de fléchettes	13	****	****	**	C	90 RS
WAGA LAND	Namco	Game Gear	Plates-formes	16	****	*****	*****	C	C+2
WALLIS II	Laser Soft	PC Engine	Beat-them-all	15	*****	*****	*****	D	87 RS
WAR ZONE	Core	Atari ST	Beat-them-all	11	***	***	***	C	96 RS
WARBIRDS	Atari	Lynx	Combat aérien	18	*****	*****	*****	C	C+1
WARDNER	Visco	Megadrive	Shoot-them-up	17	***	****	***	D	92 HIT
WARLOCK, THE AVENGER	Millenium	Amiga	Aventure / action	13	****	****	****	C	89 RS
WARLORDS	SSG	Amiga	Wargame	13	****	-	***	C	89 RS
WHIRLWIND SNOOKER	Virgin	Amiga	Billard	17	*****	*****	****	C	96 HIT
WHIRLWIND SNOOKER	Virgin	Atari ST	Billard	16	*****	*****	****	C	96 HIT
WHITE DEATH	Interneceine	PC	Wargame	11	***	-	**	C	88 RS
WINDOW WIZARD	Reline	Atari ST	Action	8	***	***	***	C	88 GUI
WING COMMANDER II	Origin	PC	Combats spatiaux	19	*****	*****	*****	D	95 HIT
WING COMMANDER : SECRET MISSIONS	Origin	PC	Disque scénario	13	*****	*****	***	C	88 RS
WING COMMANDER : SECRET MISSIONS II	Origin	PC	Disque scénario	16	*****	*****	*****	C	92 HIT
WINNING TEAM	Domark	Amiga	Compilation	15	-	-	-	C	91 GUI
WINNING TEAM	Domark	Amstrad CPC	Compilation	15	-	-	-	C	91 GUI
WINNING TEAM	Domark	Atari ST	Compilation	15	-	-	-	C	91 GUI
WINTXT LIGHT	Wintxt Light	Macintosh	Traitement de texte	15	-	-	-	F	89 CREA

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGES	PRIX	PARU DANS N°
WIZARD PAINT	Upgrade	Macintosh	Création graphique	17	-	-	-	H	94 CREA
WIZARD SCAN	Upgrade	Macintosh	Scanner	16	-	-	-	I	95 CREA
WIZARDRY 6	Sir-Tech	Amiga	Jeu de rôle	16	★★★★	★★★★	★★★★	C	91 SOSA
WOLFPACK	Mirrorsoft	Amiga	Combat naval	18	★★★★★	★★★★	★★★★	C	88 RS
WONDERBOY	Sega	Game Gear	Plates-formes	18	★★★★★	★★★★	★★★★	C	C+0
WONDERBOY 3	Sega	Megadrive	Arcade	15	★★★	★★★★	★★★★	D	89 RS
WONDERBOY 5	Sega	Megadrive	Plates-formes	18	★★★★★	★★★★	★★★★	D	C+3
WONDERLAND	Magnetic Scrolls	Amiga	Aventure	16	★★★★	★★★	-	D	92 SOSA
WONDERLAND	Virgin	PC	Aventure	15	★★★★★	★★★★	★★★	C	86 SOSA
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER	Krisalis	Amiga	Boxe : management	13	★★★★	★★★	★★★	B	89 RS
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER	Krisalis	Amstrad CPC	Boxe : management	14	★★★★	-	★★★	B	91 RS
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER	Krisalis	Atari ST	Boxe : management	13	★★★★	★★★	★★★	B	89 RS
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER	Krisalis	PC	Boxe : management	13	★★★★	★★★	★★	B	89 RS
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	Sega	Amiga	Football	10	★★★★	★★★	★★★★	C	88 RS
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	Sega	Atari ST	Football	14	★★★★	★★★★	★★★	C	89 GUI
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	Elite	PC	Football	6	★★	★★	★★	C	93 GUI
WORLD CUP	Bandai	Nintendo 8 bits	Football	12	★★	★★★	★★★	B	91 RS
WORLD CUP ITALIA '90	Sega	Sega Master System	Football	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	87 RS
WORLD JOCKEY	Namcot	PC Engine	Course de chevaux	17	★★★★	★★★★	★★★★	D	C+3
WORLD OF SPORT	US Gold	GX 4000	Sport multiépreuve	10	★★★★	★★★	★★★	C	86 RS
WRATH OF THE BLACK MANTA	Taito	Nintendo 8 bits	Action	13	★★★★	★★★★	★★★★	D	89 RS
WRATH OF THE DEMON	Readysoft	Amiga	Arcade	13	★★★	★★★	★★★	C	87 RS
WRATH OF THE DEMON	Readysoft	Atari ST	Arcade	13	★★★	★★★	★★★	C	91 GUI
WRATH OF THE DEMON	Readysoft	PC	Arcade	11	★★★★	★★★★	★★★	C	95 RS
WRECKERS	Audiogenic	Amiga	Arcade / stratégie	16	★★★★	★★★	★★★★	C	93 HIT
WRESTLING 2	Human	PC Engine	Catch	6	★★	★★	★★★	D	C+3
XENON	Mastertronic	Amiga	Shoot-them-up	15	★★★★	★★★★	★★★★	A	89 GUI
XENON	Mastertronic	Amstrad CPC	Shoot-them-up	5	★★★	★	★★★	A	89 GUI
XENON	Mastertronic	Atari ST	Shoot-them-up	15	★★★★	★★★★	★★★★	A	89 GUI
XENOPHOBE	Atari	Lynx	Action	15	★★★★	★★★★	★★★★	C	87 RS
XENOPHOBE	Atari	Lynx	Action	16	★★★★	★★★★	★★★★	C	C+0
YEAGER AIR COMBAT	Electronic Arts	PC	Combat aérien	18	★★★★	★★★★	★★★★	C	93 HIT
YES PRIME MINISTER	Mastertronic	Amstrad CPC	Stratégie	6	★	-	-	B	89 GUI
YES PRIME MINISTER	Mastertronic	PC	Stratégie	5	★	-	-	B	89 GUI
YOGI BEAR AND FRIENDS	Hi Tec	Amiga	Action	10	★★★★	★★★★	★★★	B	92 RS
YOGI BEAR ESCAPE	Hanna Barbera	Amiga	Plates-formes	14	★★★★	★★★★	★★★★	C	86 RS
Z-OUT	Rainbow Arts	Amiga	Shoot-them-up	17	★★★★	★★★★	★★★★	C	86 HIT
Z-OUT	Rainbow Arts	Atari ST	Shoot-them-up	13	★★★★	★★★	★★★	C	94 RS
ZANY GOLF	Electronic Arts	Megadrive	Mini Golf	12	★★★★	★★★★	★★★★	D	89 RS
ZARATHOUSTRA	Hewson	Amiga	Arcade	13	★★★	★★★★	★★★	C	90 RS
ZARLOR MERCENARY	Atari	Lynx	Shoot-them-up	9	★★★★	★★★★	★★★★	C	88 GUI
ZELIARD	Sierra On Line	PC	Arcade / aventure	16	★★★	★★★★	★★★	C	88 RS
ZERO WING	Namco	Megadrive	Shoot-them-up	16	★★★★	★★★★	★★★★	D	93 HIT
ZIPANG	Pack In Video	PC Engine	Action / réflexion	15	★★★★	★★★★	★★★★	D	88 RS
ZORK II	Infocom / Mastertronic	Amiga	Aventure textuelle	5	-	-	-	B	91 GUI
ZORK II	Infocom / Mastertronic	Atari ST	Aventure textuelle	5	-	-	-	B	91 GUI
ZORK III	Infocom / Mastertronic	Amiga	Aventure textuelle	10	-	-	-	B	92 SOSA
ZORK III	Infocom / Mastertronic	PC	Aventure textuelle	14	-	-	-	B	93 GUI

LE CHOIX A FOND LES MANETTES!



Apache

* QS 131 - ATARI - COMMODORE



Python

5 compatibilités différentes :

- * PYTHON 1 - QS 130 F - ATARI - COMMODORE AMSTRAD - SEGA
- * PYTHON 2 - QS 130 N - NINTENDO
- * PYTHON 3 - QS 135 - SEGA MEGA DRIVE
- * PYTHON 4 - QS 136 - NEC TURBO GRAPH X
- * PYTHON 1M - QS 137 F MICROSWITCH - ATARI COMMODORE - AMSTRAD - SEGA



Warrior 5

* QS 123 - IBM PC/XT/AT



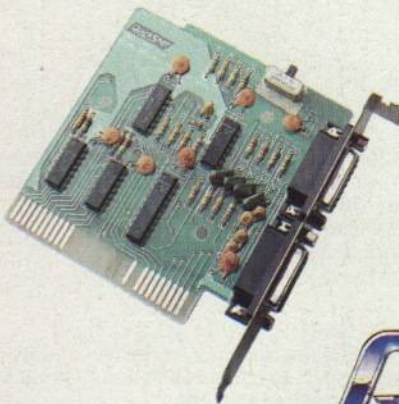
Controller

* QS 127 - SEGA - SEARS - COMMODORE ATARI - MSX - NINTENDO - AMSTRAD



Maverick

- * MAVERICK 1 - QS 128 F - ATARI - COMMODORE - AMSTRAD - SEGA
- * MAVERICK 2 - QS 128 N - NINTENDO
- * MAVERICK 1M - QS 138 F MICROSWITCH - ATARI COMMODORE - AMSTRAD - SEGA



PC Pack

* QS 113 P - IBM PC/XT/AT + Carte PC



QuickShot®

(1) 39.86.96.30

Leader mondial en poignées avec 20 millions de Joysticks distribuées dans le monde

DISTRIBUEES PAR TRANSECOM S.A. CHEZ AUCHAN, CARREFOUR, VIRGIN, DARTY, BOULANGER, JOUE CLUB, FNAC, GRANDS MAGASINS, MAGASINS SPECIALISES.

QUICKSHOT, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, IBM, NINTENDO, SEARS, SEGA, SVI sont des marques déposées.

QuickShot®
20.000.000
DE JOYSTICKS VENDUES DANS LE MONDE

La pieuvre par huit

Pendant six mois, d'avril à octobre 1991, deux consoles de jeu et huit cartouches ont fait un drôle de Tour de France. Transportées en vacances, elles ont connu les montagnes, puis l'air marin. Posées au-dessus des devoirs du lendemain dans une chambre du centre de la France, elles ont ensuite voisiné avec d'autres copies (corrigées, celles-là) dans le bureau d'un professeur parisien. Les jeux ont été soumis à la critique d'un polytechnicien, puis étudiés sous l'angle esthétique par une étudiante japonaise. Un pilote de rallye a testé un simulateur de course automobile, et un inventeur de jeux a passé au crible Super Mario. De nombreuses compétitions ont été organisées autour des jeux les plus intéressants. Certains y ont passé des nuits blanches et tous les jeux ont été testés avec minutie. Dans un esprit de totale indépendance, mais avec la passion des jeux vidéo. Et on le sait, qui aime bien châtie bien. Alors voici, pour Tilt, le premier banc d'essai de longue durée effectué par un panel qualifié, divers, international et... impitoyable.



GREGOIRE, 9 ans, de Provins, est élève de l'Ecole des marais. Très bon joueur de flipper, Grégoire connaît non seulement les jeux sur consoles, mais aussi sur PC. A quatre ans, il jouait déjà sur Thomson MO5.



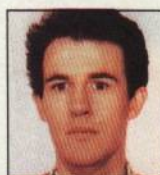
XAVIER, 27 ans, de Grenoble, est polytechnicien, ingénieur spécialiste des questions de simulation. Il est aussi pilote de rallye. Il possède, entre autres, une antique console Philips en noir et blanc.



HIROKO « COLETTE », a 18 ans. Elle est étudiante à Paris. Passionnée d'arts graphiques, guitariste, elle fait de l'équitation. Hiroko est la soeur de Ryuske.



FREDERIC, 28 ans, de Grenoble, est chercheur en informatique. Pionnier de la micro des premières heures, il est l'auteur de Maignon, un jeu de simulation économique primé.



CHRISTOPHE, de Paris, est un professeur de 34 ans. Ludologue patenté, co-auteur de plusieurs scénarios de jeux, il fait l'un des piliers des défunctes « Nuits de Ludos ».



RYUSKE « MAURICE » a 20 ans. Il est photographe dans la pub à Paris. Spécialiste de skate et de fun, il est l'un des rois du Game Boy, en France depuis quatre ans.



CAROLE, 12 ans, vit à Choisy-en-Brie. Elève du collège de La Ferté-Gaucher, elle possède une console depuis deux ans. C'est une lectrice régulière de Tilt.



ALAIN, 36 ans, de Paris, travaille à la télévision après avoir été le collaborateur du ministre de la culture pour les nouvelles technologies. En tant que consultant, il a réalisé deux études sur le marché français des jeux vidéo.

QUATRE JEUX SUR MEGADRIVE

MICKEY MOUSE, CASTLE OF ILLUSION

19 Frédéric. La première fois que l'on branche le jeu, on est ébloui par la qualité des images et du son. L'émotion est la même la centième fois. Avec *Mickey* on s'approche du jeu parfait. Certes le thème peut paraître un peu « juste » (écraser des champignons avec le derrière, ce n'est pas piloter un F117) mais, au moins, le joueur/spectateur en a pour son argent. Il a un vrai générique, avec effet cinémascope, une musique variée, différents niveaux qui sont merveilleux (sauf la scène où l'on patauge dans la crème), des commandes faciles à maîtriser ; enfin, le gagnant est gratifié d'une fin originale (le film dans le film). Tout y est. Quelques trouvailles de scénario viennent agrémenter le parcours (les chutes d'eau, les engrenages géants, ...) et l'on ne s'ennuie pas sauf lorsqu'il faut franchir les épreuves contre les « maîtres de l'illusion ».

En effet, celles-ci constituent la seule partie strictement répétitive du logiciel et, très rapidement (lorsque l'on a compris le truc), elles ne présentent plus aucun intérêt puisqu'il s'agit bêtement d'exécuter de 5 à 10 fois le même geste. Le reste du jeu est très varié et peut être découvert petit à petit en prenant des chemins différents. La progression des tableaux est bien conçue malgré des passages à vide par moment (le douteux monsieur jaillissant de la crème à la sortie de la



Mickey Mouse, Castle of Illusion.

bibliothèque ou bien le passage aquatique juste avant la salle des engrenages dans le château). A chaque étape, on demande plus à Mickey et ce qui a été découvert précédemment est réutilisé sous une forme différente. Enfin, ce qui ne gâte rien, on peut jouer à *Mickey* sans jamais recourir à la notice. Tiens ! je vais m'en refaire une partie.

16 Christophe. La qualité de l'animation est certainement remarquable. Pourquoi ne pas avoir fait preuve d'autant d'imagination pour le scénario ?

16 Carole. C'est beau, mais on ne comprend pas le texte en anglais. La musique est jolie et jamais lassante. C'est comme un dessin animé.

18 Grégoire. Génial. J'ai beaucoup aimé les dessins surtout lorsque Mickey marche sur les feuilles volantes. Mais je trouve que le jeu est trop difficile à la fin des tableaux. Heureusement, lorsqu'on reprend la partie, on peut redécouvrir de nouveaux passages.

16 Xavier. Mickey est un des plus beaux jeux du moment. Le tout est d'une très grande qualité avec notamment des

effets de fondus très réussis ainsi que de remarquables scrolling différentiels. Domage qu'apparaissent en bas de l'écran quelques parasites sinon ce serait du véritable dessin animé interactif. On appréciera également la grande fluidité de l'animation et de l'interaction avec le joueur. En revanche, je trouve que l'inversion de l'écran dans le passage avec les soldats tient plus de la prouesse technique (et encore !) que du véritable intérêt ludique ; c'est déconseillé un lendemain de réveillon ! Du côté des commandes, Sega aurait peut-être pu trouver une utilité au troisième bouton de la manette qui reste inemployé. Toutefois, cela reste un très bon jeu même si ce n'est pas mon préféré sur Megadrive.

16 Alain. Les jeux de plates-formes ne m'ont jamais vraiment inspiré, mais là on peut dire que c'est vraiment beau. En plus, la possibilité de continuer la partie deux fois, même si l'on n'a plus de vie, permet à ceux qui n'aiment pas toujours repartir du début de découvrir plus vite les tableaux du logiciel. En revanche, quel dommage que l'on ne puisse pas accélérer certaines étapes comme les enchaînements de tableaux par exemple ! J'aime bien les clowns à ressorts.

14 Maurice. L'ambiance est très douce et c'est plutôt reposant de faire du Mickey, mis à part les clowns qui sont plutôt crispants.

18 Colette. Les dessins de Mickey sont très beaux et variés (j'aime bien voir Mickey faire des ronds avec les bras quand il a peur de tomber d'une falaise). L'éditeur a fait une petite erreur, à mon avis, en ne faisant pas commencer le jeu par la scène des feuilles.

Mickey Mouse, Castle of Illusion a été testé dans le numéro 88 de Tilt.

DICK TRACY

10 Christophe. La progression est un peu trop rapide et je n'ai pas pu dépasser le niveau de la nitro-glycérine.

14 Carole. Les personnages sont bien représentés, surtout Dick Tracy. Je trouve que les commandes sont un peu compliquées et je n'arrive pas à atteindre les tueurs du fond de l'écran sans casser les vitres. Le jeu est très prenant car, rapidement, il arrive de nouveaux ennemis de tous les côtés et on ne sait plus où donner de la tête tellement ils sont nombreux. La musique et les bruitages, tout au long du jeu, sont agréables et variés. Le soft reproduit bien l'ambiance de Dick Tracy.

8 Grégoire. Je trouve que ce n'est pas très marrant parce qu'il faut faire feu sans arrêt sur les gens qui passent. En plus, c'est compliqué de savoir sur quel bouton de la manette appuyer pour tirer devant soi ou sur les côtés et, souvent, on meurt à cause de cela.

16 Xavier. Les images sont très léchées et le scrolling est très souple. Les



Dick Tracy.

effets sonores (bruits de balle ou de mitraillette, bris de glace, ...) sont très réalistes et restituent bien l'ambiance. On arrive vite à se prendre au jeu dès lors que l'on a compris qu'il ne faut pas progresser trop vite, de peur de faire surgir toute la bande de Big Boy d'un seul coup. Le seul reproche que l'on puisse faire au jeu concerne le manque de précision de la manette pour les tirs en hauteur. Il arrive souvent que l'on mette trop de temps à viser l'ennemi et que l'on perde ainsi une vie. Heureusement que l'on peut choisir son crédit en début de partie.

16 Frédéric. Je trouve que ce jeu est beaucoup trop répétitif et n'offre pas assez de variété en cours de partie : il faut toujours abattre les mêmes ennemis et au même endroit. Toutefois, les dessins sont bien faits même si les différents plans de représentation apparaissent trop clairement (comme lorsque les balles démolissent les voitures du premier plan de la scène de la ruelle).

16 Alain. Encore un jeu où il faut abattre instinctivement tout ce qui bouge. Le jeu commence dans une rue que l'on va parcourir de gauche à droite tout le temps, dans une poursuite infinie contre des ennemis disséminés dans le décor. On sent très bien, après quelques parties, que lorsqu'on franchit un seuil particulier (un poteau, une caisse, ...) on va provoquer l'apparition de nouveaux tueurs qu'il faudra éliminer. Ce jeu manque cruellement d'effets de surprise. Heureusement, les beaux graphismes, tant dans le générique qu'au cours des parties, sauvent un peu le jeu.

10 Maurice. *Dick Tracy* est un jeu assez prenant et plutôt facile au début. Après quelques tableaux, l'affaire se corse et

il faut faire preuve de plus d'attention. Cependant le thème reste le même et on finit par se lasser de devoir éliminer tous ces ennemis. En plus, il n'est vraiment pas intéressant de repasser par les mêmes étapes lorsque l'on a tout perdu. Heureusement que l'on peut disposer d'un grand nombre de vies en début de partie. Les grandes étapes dans la

progression sont marquées par la phase de bonus où l'on doit tirer sur des figures en évitant les honnêtes citoyens, en ne se fiant qu'à l'idée que l'on se fait de la personne d'après sa tête ! C'est quand même un peu étrange comme principe de jeu.

12 Colette. *Dick Tracy* est un beau jeu, mais c'est tout. Parce qu'une fois que

l'on a vu les graphismes du générique et des premiers tableaux, on a tout vu et l'on n'a plus envie de jouer. Cela donne l'impression d'un produit destiné à taper dans l'oeil de l'acheteur mais pas conçu comme un véritable jeu.

Dick Tracy a été testé dans le numéro 90 de *Tilt*.

MOONWALKER, MICHAEL JACKSON

14 Carole. L'idée du jeu est de rechercher des enfants cachés dans un décor qui varie avec les tableaux. Au début, on les trouve assez facilement derrière une porte ou simplement assis par terre, mais, après quelques étapes, il faut les chercher plus longtemps. Certains tableaux sont assez compliqués pour que l'on ait besoin de réfléchir un moment avant de trouver comment avancer. Les décors sont jolis mais on n'arrive pas toujours à faire ce que l'on veut avec la manette.

18 Grégoire. Pour les fans de Michael Jackson comme moi, c'est certainement un logiciel à avoir. Les musiques sont bien numérisées et l'on a plaisir à les écouter. Le scénario est assez riche pour que l'on ne s'ennuie pas. Chaque tableau est différent et suffisamment vaste pour laisser la place à la découverte. De plus, le jeu est rempli de gags que l'on prend plaisir à rencontrer partie après partie (la borne à incendie, la scène de danse avec les chiens...). Sega aurait pu se limiter à reprendre le thème des musiques de Michael Jackson, mais là ils nous proposent un véritable jeu.

14 Christophe. Archi-classique. J'ai bien aimé le design général, et certains gags, la danse avec les chiens en particulier. La musique, en revanche est lassante. Je regrette aussi que les personnages féminins du premier niveau soient si peu exploités par la suite.

10 Xavier. Encore un jeu sur un film ! C'est généralement dans ce domaine



Moonwalker, Michael Jackson.

qu'il y a le plus de jeux nuls. Mais, dans ce cas, il semble y avoir un peu de scénario et, comme la progression est assez douce, on arrive à se prendre au jeu.

A la fin, on finit par oublier un peu Michael Jackson surtout si on prend soin de couper le son. Mais la qualité de l'animation reste insuffisante pour en faire un jeu dont on se souvient.

14 Frédéric. Le jeu commence comme une simple adaptation et l'on s'attend à voir Michael Jackson apparaître avec la musique de ses tubes les plus connus. Effectivement, il est là et la musique, bien numérisée comme souvent sur console, commence à se faire entendre.

Mais contrairement à ce que l'on a l'habitude de voir avec ce genre de logiciels, il est vraiment possible de jouer. Les différents tableaux sont intéressants à étudier (la scène de

la caverne réserve quelques pièges) et parfois même amusants. Toutefois l'ensemble n'est pas d'une très grande qualité et semble avoir été un peu bâclé. On a l'impression que notre héros se déplace sur un rail et les aiguillages sont parfois difficiles à prendre (pour monter les escaliers en particulier). Il arrive fréquemment que l'on ne se fie plus à ce qui est affiché mais plutôt à ce que l'on sait du logiciel.

Du coup, les objets ne semblent pas intégrés au décor. *Moonwalker* reste un jeu utilisable mais, puisqu'il est vendu le même prix que *Mickey*, je crois qu'il faut le réserver aux vrais fans de Michael Jackson.

8 Alain. Les dessins et les animations ne sont pas à la hauteur de ce que l'on est en droit d'attendre d'un logiciel sur console. C'est un pur produit de marketing froid et sans âme.

16 Maurice. Les décors de *Michael Jackson* sont variés : on passe successivement d'un bar à une rue, puis à un cimetière et à une caverne pour aboutir au repaire de l'ennemi.

Mais, il s'agit toujours de mettre à terre les personnages ou les animaux que l'on rencontre sur son chemin. Il y a des situations surprenantes comme le passage dans les égouts ou bien l'ascenseur que l'on peut manœuvrer à sa guise.

8 Colette. Je m'attendais à une meilleure reprise des morceaux de Michael Jackson, je suis assez déçue. C'est quand même un jeu très banal.

Moonwalker a été testé, sur Megadrive, dans le numéro 83 de *Tilt*.

SUPER MONACO GRAND PRIX

16 Xavier. *Super Monaco* est l'adaptation sur console du meilleur jeu d'arcade de course automobile existant à ce jour. Je le préfère nettement à *Final Lap*, par exemple. Sur *Megadrive*, la qualité de l'animation est époustouflante, même si elle reste quand même très en dessous de la version arcade. Il s'agit en fait de deux jeux en un : l'adaptation de *Super Monaco* proprement dite, plus un jeu classique de championnat de formule 1. Le jeu est varié (16 circuits), les contrôles très simples (et adaptables grâce à une option), le but du jeu est clair. Pour les débutants, c'est un vrai bonheur : il est possible

de faire un tour de circuit sans trop se planter dès la première fois. C'est un avantage quand on est un as du volant, et qu'on ne trouve pas



Super Monaco Grand Prix.

d'adversaires qui veuille se risquer sur un jeu trop compliqué à maîtriser. *Monaco* donne une véritable impression de facilité. Cependant, au bout de six à dix heures de pratique, il devient trop facile, ce revers de la médaille constitue la plus grosse limitation du jeu. Beaucoup trop de courbes prises à fond sans risque. Il est facile d'être champion du monde quand on gagne San Marino (le premier grand prix) et qu'on figure bien au Brésil (le suivant). Avec le principe que plus on gagne, meilleure est la voiture sur laquelle on court, les derniers grands prix sont une formalité. Même remarque pour l'option « Super Monaco » : contrairement à la version arcade, la course sous la pluie n'est pas plus dure que l'épreuve sur route sèche. Même un débutant approchera la

perfection au bout d'une quinzaine d'essais.

18 Alain. Excellent jeu, le meilleur dans sa catégorie sur console ou sur micro (avec *Grand Prix circuit* sur PC). Mais il y a beaucoup de fausses difficultés. Par exemple, il n'est pas nécessaire de s'arrêter au stand, l'alarme a surtout une vertu psychologique, et le comportement de la voiture change peu. Comme souvent dans ce type de jeu, tout est dans le fait de bien négocier les virages à la corde. Se choisir un rival à chaque course est très stimulant. La musique est convenable, mais les bruitages ne sont pas extraordinaires, sauf le départ de Monaco (dantesque) et le passage sous le tunnel.

14 Christophe. J'aime bien, l'impression de vitesse est bien rendue, le maniement simple, malgré un pad peu adapté aux simulateurs de voiture. Mais pourquoi

y-a-t-il deux circuits de Monaco qui ne se ressemblent pas ? Celui de l'option championnat du monde me paraissant beaucoup plus tortueux que celui de l'option Super Monaco ? En outre, la conduite n'est vraiment pas sélective. C'est un jeu « pour dames. »

12 Carole. J'aime bien les jeux de voiture, mais pas avec la manette de la *Megadrive*, car on ne sent pas bien la direction.

12 Grégoire. Les jeux de formule 1, c'est toujours pareil, ce n'est amusant que si on joue à plusieurs. Mais celui-ci est vraiment rapide.

14 Frédéric. Très bien, très ergonomique. Mais cette catégorie de jeux doit absolument, comme pour les arcade ou les micros, comporter un enregistreur de *high scores*. Il faut pouvoir se comparer à quel-

qu'un, ou au moins à soi-même. En outre, le système de mot de passe qui permet de reprendre un championnat là où on l'a laissé est incroyablement lourd à utiliser.

16 Maurice. C'est bien d'avoir tous les circuits du monde, mais c'est déjà démodé, il n'y a ni Magny-Cours, ni Barcelone, ni Kyalami par exemple. Il y a bien des façons de jouer avec ce jeu, et il y a même une option pour jouer en japonais, mais les textes ne servent presque à rien.

14 Colette. Dommage que les autres voitures soient toutes de la même couleur, alors qu'un plateau de formule 1 offre une palette très chamarrée. L'angle de vue est judicieux, et inspiré de l'image des caméras embarquées sur les vraies voitures.

Super Monaco Grand Prix a été testé dans le numéro 82 de *Tilt*.

QUATRE JEUX SUR NES

SUPER MARIO BROS

18 Christophe. La princesse Champignon s'est fait stupidement surprendre par les tortues de Koopa (Raymond) qui la retiennent prisonnière, nous dit-on. Il faut la délivrer. Soit, mais cela ne va pas se faire en un tour de console. D'un graphisme un peu sommaire, *Super Mario Bros* réserve quelques surprises désopilantes qui assureront à coup sûr pas mal d'heures jubilatoires. La multiplicité et la variété des épreuves, les métamorphoses du brave Mario, l'ingéniosité des ruses pour abréger le calvaire de la malheureuse princesse, font de *Super Mario*



Super Mario Bros.

Bros un classique du jeu vidéo. Le joueur besogneux et appliqué passera longtemps à côté d'une possibilité du jeu qui lui ferait pourtant sauter d'un seul coup d'un seul de la zone 1 à la zone 4, par exemple. C'est là une des grandes trouvailles du jeu : il faut accepter, a priori, de perdre une vie en se faisant dévorer par les plantes carnivores pour découvrir qu'elles permettent, en fait, d'éviter de nombreux obstacles. On privilégie donc l'invention du joueur, sa créativité mais aussi ses choix tactiques comme le montre également l'étonnante épreuve du labyrinthe (niveau 4-4) où le joueur un peu

nigaud risque de rester un sacré bout de temps s'il ne comprend pas qu'il lui faut impérativement passer très vite au-dessus d'une série de colonnes pour se sortir de ce mauvais pas. Enfin, ou pourra dire aux parents récalcitrants que mémoire, sens tactique, concentration, maîtrise de soi, assurance et patience du joueur ressortiront grandis de cette quête princière.

14 Carole. C'est un jeu que j'adore : moi, je refuse d'aller dans la *wharp zone* du niveau 1 pour rejoindre le niveau 4, parce que ce que je préfère c'est le passage où Mario fait de la plongée sous-marine, au niveau 2. Le déplacement y est très bien réalisé et l'on a le choix entre rester à la surface (sans prendre trop de risques, mais sans prendre une seule pièce), et descendre au fond de la mer pour récolter des trésors (mais en se frottant, par exemple, aux dangereuses pieuvres). Je regrette seulement que l'on ne puisse faire enregistrer (par un système de mot de passe, comme dans *Mega Man 2*, par exemple) le niveau que l'on a atteint : cela éviterait de recommencer toujours au début, ce qui finit par être agaçant.

16 Grégoire. J'aime bien collectionner les pièces ; ça m'intéresse plus que de libérer la princesse, et des pièces il y en a dans des endroits invraisemblables ! Le jour où j'ai découvert qu'au niveau 2-3, il y avait un sorte de paradis tout bleu et plein de pièces faciles à prendre, j'ai compris que c'était ce qui me plaisait dans *Super Mario*.

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER

67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

12 Xavier. Il manque un schéma de la quête pour que le joueur puisse se situer dans la succession des épreuves. Avancer à l'aveuglette dans une quête aussi longue demande une sacrée endurance ludique.

12 Frédéric. Bon, c'est un grand classique, la neuvième symphonie de la console, la tour Eiffel du jeu vidéo, ça se visite, on se décoiffe, on peut pas en dire du mal. Mais pourquoi prévoir un décompte précis

des points pour chaque partie, alors que rien ne permet d'enregistrer ses meilleurs scores : Quand aura-t-on un tableau prenant en compte le *high score*, comme sur les bons vieux flippers ?

12 Alain. Les commandes sont très précises et d'une netteté irréprochable, mais que vient faire ce maçon dans cette histoire de princesse ? Quoi, qui a dit que c'était un plombier ?

14 Maurice. Quelques bugs, ici ou là, comme celui qui s'est glissé au niveau 2-1, où Mario disparaît sans raison dans le vide, mais l'ensemble est plaisant.

16 Colette. Ce jeu n'étonne pas par son originalité, mais il a une grande unité graphique. Et ma maman l'adore.

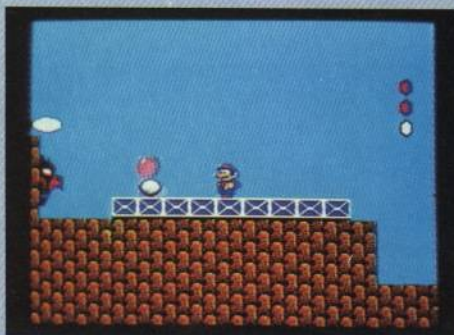
Super Mario Bros a été testé dans le numéro 46 de Tilt.

SUPER MARIO BROS 2

18 Carole. C'est avec *Super Mario Bros* que j'ai découvert les jeux vidéo, alors quand j'ai appris qu'il y avait un *Super Mario Bros 2*, je l'ai tout de suite essayé. Il s'agit cette fois de libérer le royaume Subcon d'un sortilège, mais en fait on comprend vite qu'il faut passer à travers sept mondes différents pour atteindre son but. Au premier abord, *Super Mario Bros 2* paraît très compliqué, surtout quand on est habitué à la première version.

Mais, bien vite, on s'aperçoit que certains éléments sont encore là (comme l'invincibilité temporaire, par exemple) et on commence à aimer les nouveautés : on peut choisir son personnage Mario, ou Luigi, ou Toad ou la princesse Champignon, qui a été libérée dans le 1 : chacun offre des capacités différentes, ce qui donne une grande variété au jeu ; et puis, cette fois, on a le pouvoir d'arracher (l'herbe par exemple), ce qui fournit une arme commode dans les situations difficiles. Finalement, je me demande si je ne préfère pas cette version, même si je retrouve toujours avec beaucoup de plaisir le petit Mario du début.

16 Christophe. Il faut reconnaître que les concepteurs de *Super Mario Bros*



Super Mario Bros 2.

2 ont dû se faire rudement plaisir, tant la variété et la drôlerie des situations sont constantes dans le jeu : il reste qu'on peut se demander s'il n'en ont pas trop fait et si la simplicité du premier Mario n'était pas au fond plus convaincante.

On a en effet un peu de mal à se repérer dans cet espace où l'on se déplace à droite comme à gauche en haut comme en bas, et qui arrive même à inventer une troisième dimension (l'entrée par les portes). Il reste que *Super Mario Bros 2* est toujours un jeu de référence.

14 Maurice. C'est un bon jeu mais trois choses m'agacent : pourquoi n'y a-

t-il plus le moindre score d'affiché ? On pourrait par exemple comptabiliser les cerises. Pourquoi la touche *pause* ne permet-elle pas de voir l'image à l'arrêt, pour étudier la difficulté à tête reposée ? Enfin pourquoi avoir choisi une musique si irritante ?

8 Colette. Je n'aime pas du tout le parti pris esthétique de *Super Mario Bros 2* ; cela fait penser au plastique adhésif, quelque chose de tape-à-l'oeil et de criard. Par ailleurs, les dessins sont généralement assez laids, à commencer par les bûches qui flottent sur la cascade.

14 Grégoire. J'aime mieux la version 1 ; elle est moins compliquée et on s'y retrouve plus facilement.

16 Alain. Beaucoup de trouvailles dans ce nouveau soft : l'idée, par exemple, de permettre à Mario de monter sur ses ennemis pour mieux les éviter est excellente.

14 Frédéric. Je regrette la netteté des déplacements du premier Mario ; l'ensemble est un peu approximatif, mais plus inventif.

14 Xavier. Encore un jeu de plates-formes (soupir). Celui-ci, plus ambigüeux que le premier, est assez réussi.

Super Mario Bros 2 a été testé dans le numéro 67 de Tilt.

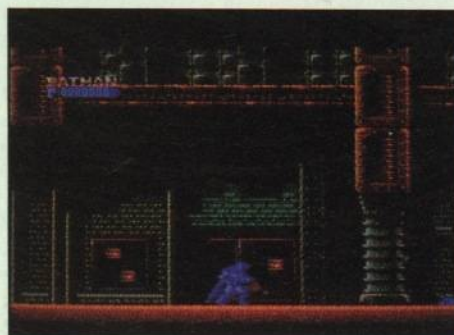
BATMAN

10 Colette. Sorti dans la foulée du film, *Batman* le jeu a le souffle un peu court mais replonge le joueur-spectateur dans l'univers de la fiction cinématographique. Le générique du jeu est d'ailleurs assez médiocre et donne immédiatement l'impression qu'on est dans un remake assez « petit budget » du film. On retrouve bien sûr les principaux éléments de la mythologie Batman (l'ambiance glauque, le maléfique et tenace Joker, des déplacements le plus souvent aériens).

Il s'agit de franchir cinq niveaux successifs, chacun donnant lieu à des combats variés (ennemis et armes différentes), l'ensemble préparant au combat final avec l'inévitable Joker.

Je regrette le manque de netteté de l'ensemble du jeu : les déplacements de Batman

ne sont pas aussi aériens que ceux de son grand frère au cinéma ; ses tirs sont un peu difficiles à apprécier et l'écran, dans son ensemble, est mal composé : le compteur qui indique combien il reste de degrés dans chaque vie (il y en a normalement huit) n'est pas très lisible sur un moniteur normal.



Batman.

Enfin le sprite de l'homme chauve-souris n'est guère convaincant : il faut vraiment être un incondicional de l'ambiance Batman pour s'y retrouver.

14 Frédéric. L'animation des différentes armes est très réussie, en particulier les armes optionnelles : le fusil à harpon est assez banal mais comment ne pas être séduit par l'étonnante trajectoire du Batarang ou du Dirk, avec lequel on peut tirer dans trois directions différentes.

10 Christophe. *Batman* pose, pour moi, le problème des adaptations ; si le passage de la BD à l'écran a pu donner à Batman un prestige supplémentaire, la venue de l'homme chauve-souris sur les écrans vidéo affaiblit le mythe.

On supporte mal, par exemple que le héros soit trop petit, presque fragile, et que ses déplacements soient aussi laborieux, comme s'il avait du plomb dans ses petites ailes de chauves-souris.

10 Carole. La musique est excellente ; elle rappelle le film ; mais à part ça, *Batman* est un programme qui m'a ennuyé.

14 Grégoire. Les personnages sont très réussis mais je n'aime pas beaucoup les jeux où il n'y a que des combats ; ça me lasse vite.

12 Xavier. Parfois qualifié de Shoot-them-up et parfois de jeu de plates-

formes, *Batman* ne révolutionne pas le monde du jeu vidéo en dépit de l'aura du modèle au cinéma. Personnellement, je le rangerai plutôt dans la catégorie « j'avais tous les bouffer », ce qui réserve son lot habituel d'actions et de retournements, sans plus.

10 Alain. Il faudrait un jour que les concepteurs des notices comprennent que les minuscules reproductions en noir et

blanc des écrans expliquant, par exemple, qui est Killer Moth, découragent le joueur le plus motivé tant elles sont laides et illisibles.

12 Maurice. J'aime assez l'ambiance du jeu, mais les couleurs sont décevantes : on n'attend évidemment pas que l'écran se couvre de tons pastels, mais le noir *Batman* a été testé dans le numéro 82 de *Tilt* (et, sur micro dans le n° 71).

MEGA MAN 2

19 Grégoire. Le Dr Willy lance une nouvelle attaque et c'est *Mega Man 2* qui doit se charger de défendre l'Univers. Le jeu comporte donc une série de difficultés variables et le combat final est le plus passionnant car le docteur a des pouvoirs surpuissants. J'aime beaucoup *Mega Man 2*. Il a beaucoup de fantaisie et d'invention, ce qui le rend très attachant : on ne se déplace pas comme dans les autres softs, mais on peut même faire des glissades, la trajectoire des tirs est très amusante car elle est courbe et change un peu des habituels boulets qu'on s'envoie entre ennemis.

16 Maurice. C'est une très bonne idée d'avoir enfin trouvé un moyen de reconnaître la valeur d'un joueur ; finie l'humiliation (dans *Super Mario*, par exemple)

qui oblige tout le monde, le novice comme le joueur chevronné à repasser toutes les étapes.



Mega Man 2.

18 Carole. C'est mon jeu préféré ; la musique est très réussie, je l'écoute même sans jouer et elle plonge bien dans l'at-

mosphère marrante de *Mega Man 2* ; elle est aussi très variée comme le sont les fréquents changements d'univers.

16 Christophe. Il faut bien admettre que l'histoire n'a que peu de rapport avec le jeu, mais c'est le lot de la plupart de ce type de jeu : ne boudons pas notre plaisir, *Mega Man 2* est sans doute l'un des logiciels les plus inventifs que je connaisse.

14 Xavier. C'est un logiciel extrêmement facile d'accès, très clair et très varié.

18 Colette. Les couleurs sont vives et créatives, le graphisme est amusant et clair ; on se sent bien dans *Mega Man 2*, on voudrait y rester. Un très bon jeu.

16 Alain. Le danger vient de partout : de haut en bas, de droite à gauche, on n'est jamais tranquille dans *Mega Man 2*, ce qui empêche le jeu de ronronner.

Les jeux vidéo ont quinze ans. Apparus d'abord sur les gros ordinateurs des universités américaines, ces jeux ont émigré vers les salles d'arcade, puis sur les consoles, enfin sur les micros. Depuis une dizaine d'années, malgré quelques exceptions, ce sont ces derniers qui ont été le terrain le plus fertile pour l'imagination des auteurs de jeux. Pourtant le coup de tonnerre de la console NES de Nintendo a changé profondément les choses. Mais pour le bien de qui ?

En examinant de près un échantillon de la production disponible, on parvient en fait à une conclusion plutôt mitigée. Individuellement, aucun de ces jeux ne présente d'avantages nets sur les jeux pour micro. Et même au contraire.

Bien sûr, *Mickey Castle of Illusion*, (67 points) ou *Super Monaco Grand Prix* (58 points) seraient difficiles à imaginer sur un des micros actuels. La preuve d'ailleurs, ce sont les nullissimes portages de *Monaco* sur micros. Mais *Mega Man 2* obtient autant de points que Mickey, et les deux *Mario* (59 et 56 points) ne sont pas loin ; or ils auraient très bien pu être conçus sur micro, même 8 bits. D'une manière générale, les graphismes sont nettement inférieurs à ceux des PC musclés avec écran VGA. *Mario*, *Batman*, et même *Dick Tracy*, auraient pu sortir en 1984.



Nous connaissons des dizaines de jeux sur *Apple II* (*Conan*, *Winter Games*, *Shanghai*...) qui ne feraient pas honte à la *Nintendo*, sans parler des meilleurs titres sur *CPC* ou *C64*. La musique, bien que meilleure que sur *Atari*, reste moins convaincante que celle des meilleurs jeux sur *Amiga* ou *PC* avec carteson. Les manettes ne valent pas un bon joystick, et d'ailleurs beaucoup de joueurs finissent par changer leur pad.

Plus gênant encore : la possibilité d'enregistrer ses « high scores » a pratiquement disparu, or c'est là un des principes mêmes de l'intérêt de jeu qui disparaît. Et si l'animation est incontestablement plus fluide on se demande s'il faut en féliciter les inventeurs des consoles, ou s'il ne s'agirait pas plutôt d'une conséquence des progrès dans l'écriture des jeux. Si les meilleurs programmeurs actuels continuaient à s'exprimer sur *C64*, n'en tireraient-ils pas des résultats identiques ?

Une chose est certaine en tout cas : avec les consoles, les prix, eux, ont bien augmenté. Alors faut-il se lamenter et ne rien voir de positif dans les consoles ? Sûrement pas ! On peut même dire qu'une fois que ce problème de prix sera réglé, il y aura de quoi se réjouir.

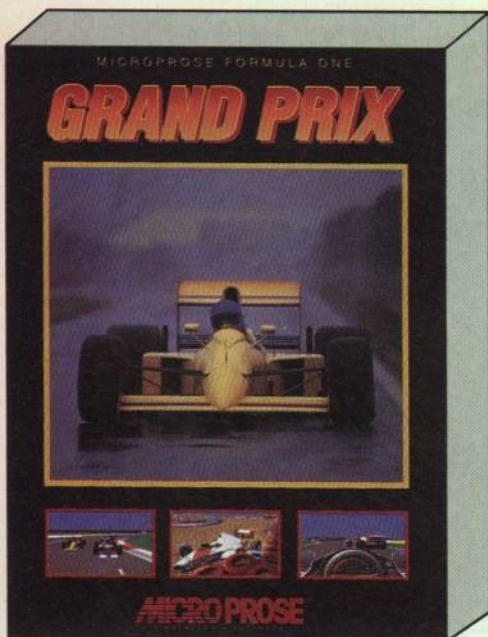
Car l'arrivée des Japonais est aussi un facteur de maturation du marché. En particulier avec une garantie de qualité. Ceux qui ont connu les micros britanniques de la première moitié des années quatre-vingt (*Oric*, *Sinclair*) comprendront que l'on s'émerveille devant l'alimentation et les ports de la *NES*. De même, au niveau des softs : tous ceux que nous avons testés (et leur choix résulte du hasard) sont parfaitement jouables. Aucun n'est une arnaque. Tout amateur de micro sait que ce n'est pas la moindre des choses sur ce marché plein de chausse-trappes.

Combien de softs sortis sur *Atari* étaient rigoureusement impossibles à utiliser ? cinquante, cent cinquante ? Tous ceux qui ont explosé de rage devant un *Powerdrome* d'Electronic Arts sur *Atari*, ou un *Turbo Cup II* de Loricel sur *PC*, honteusement inexploitable, pourront passer sur *NES* ou sur *Mega-drive* avec soulagement. Le contrôle de fer, qu'exerçaient, au début, les firmes japonaises avant d'accepter un jeu, a quelque peu moralisé le marché. Et même si, à court terme, cela se traduit par des pratiques anti-concurrentielles, puisque les fabricants verrouillent l'accès à leurs machines, le progrès est sans doute à ce prix. A moins que la créativité des inventeurs ne soit stérilisée par les as du marketing, toujours à la remorque des gros films américains pour écouler de plats shoot-them-up : *Moonwalker* (51 points), *Batman* (46 points) ou *Dick Tracy* (45 points), rejoignent les « beurkissimes » *Predator* ou *Robocop*, pour n'en citer que deux, qui ont déjà endormi tant de micros.

Grand Octopuz

POUR QUE LE CHOIX D'UN JEU NE SOIT PLUS LE PARCOURS D'UN COMBATTANT

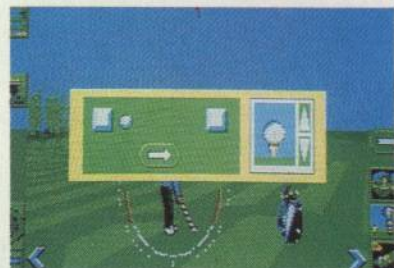
Simulations sportives



PILOTE DE FORMULE 1

Amateurs de sensations fortes, vivez une saison complète de Formule 1. Depuis la ligne de départ, jusqu'au Championnat de Monde, retrouvez les 16 circuits en 3 dimensions, des rues de Phoenix et d'Adélaïde aux splendides calanques de Monaco. Une fois votre Formule 1 choisie, vous ferez ronfler votre moteur avec les 25 autres voitures commandées indépendamment par l'ordinateur. Démarrez en trombe au milieu de la fumée et des crissements de pneus et ouvrez ainsi la nouvelle saison de Grand Prix. Quatre niveaux de difficulté (du débutant au champion en puissance). Attachez vos ceintures, la concurrence sera féroce.

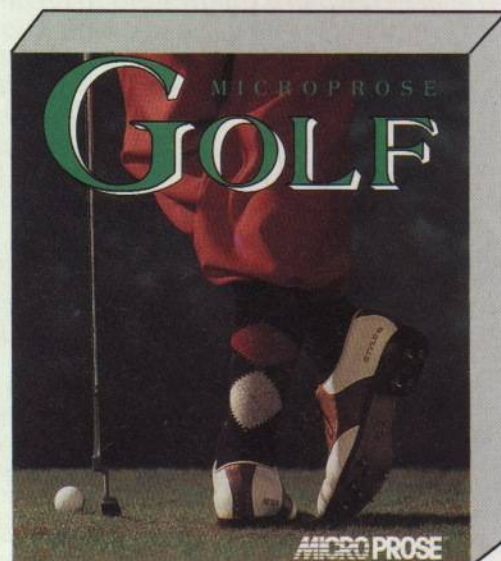
Coriace, stimulante, excitante, MICROPROSE Formula One est la simulation de Grand Prix la plus réaliste jamais vue sur micro ordinateur.



GOLFEUR

Novice ou pro retrouvez toutes les sensations du Golf sur 6 parcours passionnants, chacun dans un style différent. MICROPROSE GOLF recrée avec exactitude les fairways et greens de chaque trou utilisant une technologie tri-dimensionnelle éblouissante qui vous permet de voyager n'importe où sur le parcours. Vous pourrez même suivre la trajectoire de votre balle grâce à une présentation télévisuelle unique animée par des caméras aux multiples positions. Il vous est proposé une douzaine de types de jeux avec une potion de tournoi complet pour quatre joueurs humains, et des adversaires électroniques personnalisables. En fin de parcours, une analyse statistique et graphique, trou par trou de votre performance est réalisée par l'ordinateur qui calcule ainsi votre handicap pour vos futures parties.

MICROPROSE GOLF est une simulation tellement précise qu'elle vous permettra d'améliorer vos talents de golfeur.



MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE



AGITATEUR DEPUIS 1954.

CONCOURS MICROPROSE

**Venez tester vos talents à la FNAC la Défense
et gagnez 5 Amiga 500 avec moniteur couleur**

Durant ces deux jours, des ordinateurs seront mis à votre disposition et guidés par des spécialistes des sociétés MicroProse et Innelec, vous pourrez vous familiariser avec ces deux nouveaux simulateurs. Des jeux seront organisés, récompensés par des cadeaux MicroProse. Côté décor, du 4 au 14 décembre dans le forum des rencontres, une exposition réunira les meilleures photographies illustrant la Formule 1 et le Golf provenant des magazines Le Sport, France Golf et de Golf Européen.

**Fnac CNIT La Défense
Présentations et
démonstrations**

**Vendredi 13 décembre 91
Samedi 14 décembre 91
de 12h30 à 18h30**



Le règlement complet du présent concours est déposé chez Maître OUAZAN, huissier de justice à PARIS, et peut être envoyé sur demande au tarif lent en écrivant à : CONCOURS TILT/FNAC/MICROPROSE 9/13 rue du colonel Pierre Avia 75754 PARIS CEDEX 15

QUESTION N° 1 :

Un joueur de Golf droitier, porte-t-il ?

- a/ Des gants aux deux mains
- b/ Un seul gant à la main droite
- c/ Un seul gant à la main gauche

QUESTION N° 2 :

De combien de clubs de golf, un joueur peut-il disposer au maximum pendant un tournoi ?

- a/ 10 Clubs
- b/ 14 Clubs
- c/ 19 Clubs

QUESTION N° 3 :

L'orthographe exacte du prénom de SENNA est :

- a/ Ayrton
- b/ Eyrton
- c/ Arton

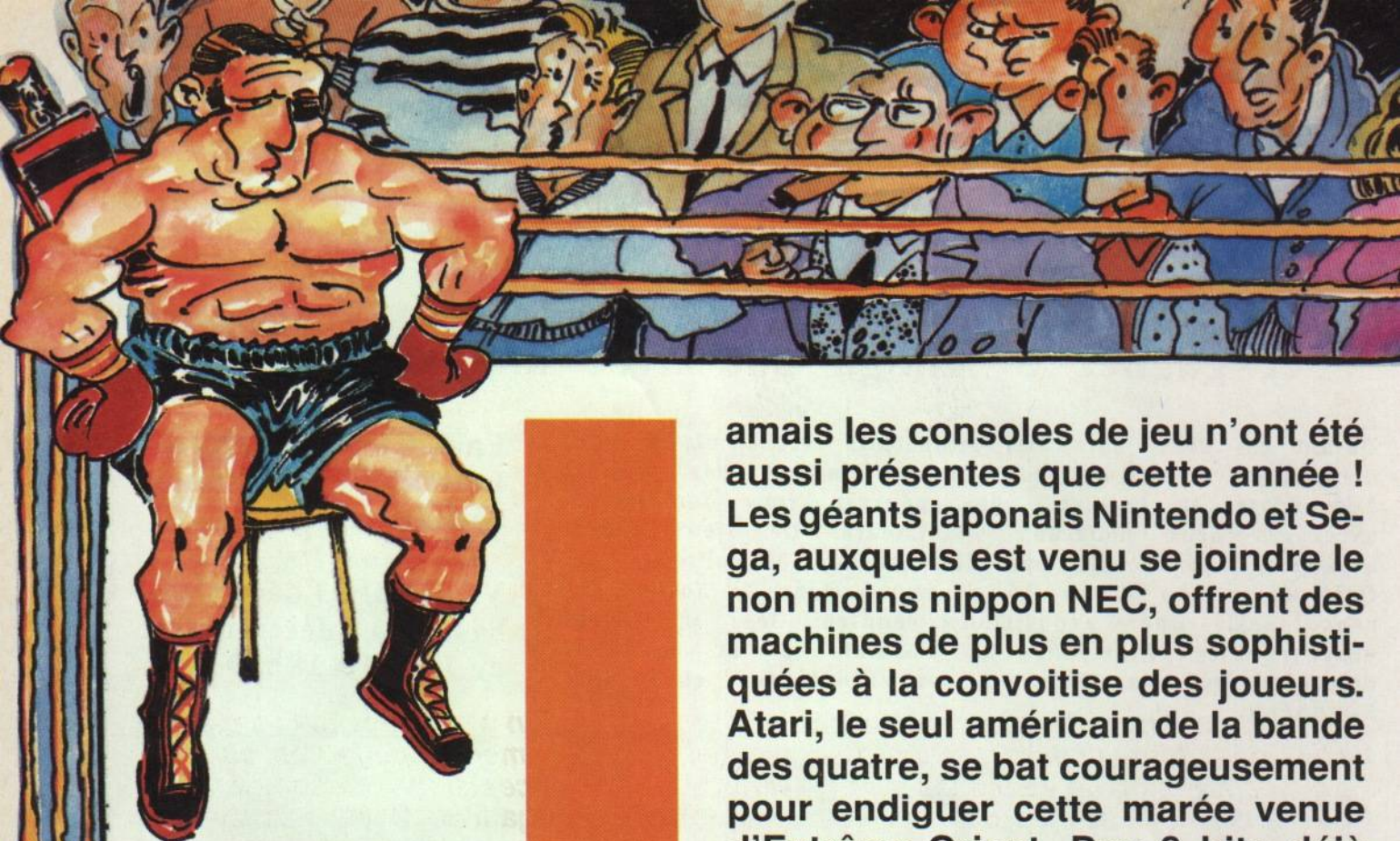
QUESTION N° 4 :

Pourquoi Alain PROST n'a-t-il pas disputé le dernier Grand Prix de la saison 1991 ?

- a/ Sa voiture n'était pas prête
- b/ FERRARI a résilié son contrat
- c/ Il n'a pas voulu courir

Répondez aux quatre questions suivantes, sur carte postale uniquement, en indiquant, pour chaque question, son numéro et le choix a, b, ou c, ainsi que vos nom, prénom et adresse.

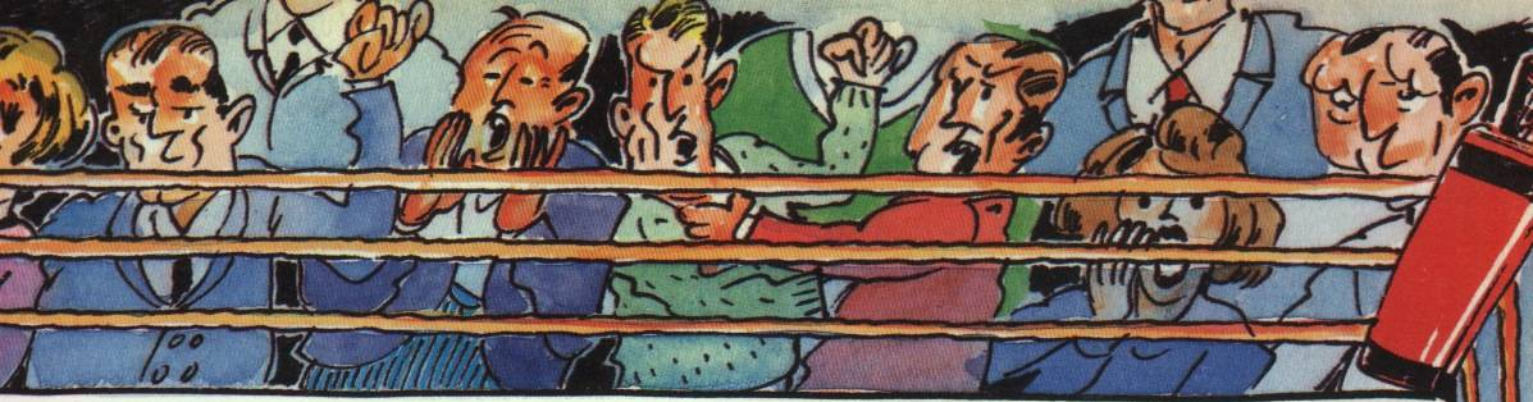
Retournez à CONCOURS TILT/FNAC/MICROPROSE 9/13 rue du colonel Pierre-Avia 75754 PARIS CEDEX 15



J

amais les consoles de jeu n'ont été aussi présentes que cette année ! Les géants japonais Nintendo et Sega, auxquels est venu se joindre le non moins nippon NEC, offrent des machines de plus en plus sophistiquées à la convoitise des joueurs. Atari, le seul américain de la bande des quatre, se bat courageusement pour endiguer cette marée venue d'Extrême-Orient. Des 8 bits déjà démodées aux fantastiques 16 bits en passant par les étonnantes portables, il y en a pour tous les goûts et à tous les prix. Face à cette invasion, les micros font de la résistance. Ils restent irremplaçables pour certains types de jeux : les simula-

tions, les jeux de rôle et d'aventure leur sont encore réservés. Le graphisme, la musique, la programmation et la bureautique seront difficilement adaptables. En fait, si la console, c'est le jeu et rien que le jeu, le micro, lui, peut tout faire. *Atari STE, Amiga, compatibles PC et Macintosh* sont les seules options sérieuses. Que votre frénésie ludique vous entraîne par passion vers une console ou par raison vers un micro, des informations de base sont nécessaires. Les pages qui suivent sont indispensables à ceux qui veulent effectuer leur choix en toute connaissance de cause. Et, si vous n'arrivez pas à vous décider, il vous restera toujours une ultime possibilité : acheter un micro et une console !



Consoles 16 bits LES SUPER STARS

Pour les vrais fans de jeux sur consoles, aucune hésitation n'est possible : c'est une console 16 bits qui aura leur préférence. Elles sont réellement supérieures, surtout avec l'apparition de véritables jeux d'aventure. Si l'on excepte l'onéreuse Neo Geo, elles sont trois à se disputer les faveurs des joueurs : Megadrive, Super Famicom, et NEC PC Engine – et son avatar, la Coregrafx II. Techniquement, la Super Famicom, paraît dépasser largement les autres. La Megadrive doit principalement son succès actuel à ses nombreux jeux. La NEC PC Engine se situe entre ses deux concurrentes.

Mais les performances techniques ne suffisent pas. L'avenir de chaque machine dépend aussi du nombre et de la qualité de ses jeux, du prix, de la distribution et de l'importation. D'ici peu, les CD-ROM risquent bien de chambouler tout le paysage ! Et que deviendra la Coregrafx II quand apparaîtra la PC Engine Duo ? Faut-il préférer une console japonaise moins chère, mais importée en parallèle ou une console officielle française ? Le choix devient si complexe que l'avis d'un spécialiste s'imposait. Banana San, notre correspondant au Japon, fait le point...

La concurrence est sévère ! Trois consoles se partagent le marché. La plus ancienne est la *PC Engine* de NEC. Une nouvelle version a été présentée il y a quelques mois : la *PC Engine Coregrafx II*. D'une esthétique similaire, elle ne se différencie au premier abord, du modèle précédent, que par un logo d'une couleur différente ! En fait, elle possède désormais une palette de couleurs et une mémoire plus importantes. De même, NEC vient de lancer un nouveau lecteur de CD-ROM (le Super CD-ROM). L'arrivée de ce dernier risque d'apporter un regain d'intérêt à cette console (voir encadré CD-ROM). Le leader actuel est la *Megadrive* de Sega. Remportant la faveur du public, elle est actuellement la console 16 bits la plus vendue en France. Enfin, depuis la fin de l'année 1991, un talentueux challenger a fait son apparition : la *Super Famicom* de la société Nintendo. Comparer les caractéristiques techniques du microprocesseur de

chacune d'entre elles nous donnera peu d'indications. En effet, la grande force de ces engins réside en fait dans la puissance des différents circuits spécialisés (appelés coprocesseurs) qui sont à la base des rotations, des effets de zoom, des scrollings et des animations.

Un bref coup d'œil permet cependant de remarquer que ces trois machines sont très différentes. La *PC Engine* utilise un microprocesseur 8 bits, même si ses coprocesseurs sont des 16 bits. La *Megadrive* est la seule console à ne pas posséder de coprocesseurs spécialisés dans l'animation, ce qui explique notamment le nombre réduit de jeux offrant un scrolling multidirectionnel plein écran. Enfin, la *Super Famicom* présente un microprocesseur très curieux. Suivant les tâches qu'il accomplit (calcul, échange de données vers l'extérieur ou en interne, etc.), il utilisera 8, 16 ou même

24 bits ! Mais occupons-nous plutôt de ce qui intéresse directement tous les joueurs. Je veux parler de la beauté des jeux et de la logithèque.

LES GRAPHISMES

Les plus beaux sont sans conteste ceux de la *Super Famicom*. Pouvant afficher 256 couleurs simultanément parmi 32 768, elle offre la palette de teintes affichables la





plus complète. Il suffit de regarder Chomakimura, Super E.D.F. ou encore Super R-Type pour se rendre compte de la qualité des graphismes.

La Coregrafx II se place en seconde position de par ses nouvelles capacités dans le graphisme.

Enfin, la Megadrive possède dans ce domaine des possibilités qui, si elles sont techniquement un peu en-dessous de ses concurrents, peuvent prétendre à un résultat similaire. Certaines réalisations comme Wonder Boy V in

MEGADRIVE : L'OFFICIELLE OU LA JAPONAISE ?

Deux types de Megadrive sont disponibles sur le marché français. La première est importée officiellement par Sega France. La seconde est japonaise, adaptée à la norme vidéo française. Laquelle acheter ?

La console de Sega a des avantages certains : elle est diffusée officiellement sur l'ensemble du territoire français. Son réseau de service après-vente couvre également toute la France et est d'excellente qualité. En revanche, les modifications pratiquées par Sega pour la rendre compatible avec tous les téléviseurs français la pénalisent un peu. Les animations sont ralenties et la musique est un peu moins alerte. Enfin, les cartouches adaptées à la Megadrive française sont généralement mises sur le marché plusieurs mois après leur sortie japonaise. Récemment, Sega a changé de politique afin de proposer des sorties mondiales simultanées pour tous ses hits (Sonic par exemple). Mais pour les autres constructeurs, ce n'est pas encore le cas (Thunder Force III, un des meilleurs shoot-them-up sur Megadrive sera proposé ici plus d'un an après sa sortie au Japon !).

Acheter une Megadrive japonaise, c'est risquer une incompatibilité avec son téléviseur (bien qu'il n'y ait que les très vieux postes qui posent encore des problèmes). C'est surtout une sécurité moindre quant à la garantie. On sait que Sega sera toujours là l'année prochaine vu la taille de la firme (à moins qu'elle ne se fasse racheter par Nintendo, Nyark ! Nyark !) alors que la boutique Tartempion peut connaître des difficultés de trésorerie et fermer du jour au lendemain. De plus, ce n'est pas toujours très pratique de faire ses commandes par téléphone ou par courrier dans un magasin parisien quand on habite la province, alors que le supermarché du coin vend la Megadrive française.

En revanche, elle est souvent moins cher que la Megadrive officielle, elle respecte la vitesse d'affichage et les tempos originaux. Enfin, et c'est à mon avis le plus important, les jeux arrivent habituellement du Japon dans un délai d'une à deux semaines. Jouer avec l'ancienne version de Wonder Boy quand on voit les améliorations apportées sur la nouvelle est pour moi quelque chose de réhibitoire ! Il existe des adaptateurs qui vous permettront de jouer avec des cartouches japonaises importées. J'ai vu une cartouche, Thunder Fox de Taito pour ne pas la citer, qui refusait de tourner dans une console française, malgré la présence de l'adaptateur. Y aurait-il une volonté délibérée d'empêcher les possesseurs de Megadrive française d'utiliser des cartouches japonaises ?

Alors, Megadrive française ou japonaise ? A mon (humble) avis, si vous habitez dans la région parisienne, que vous êtes un fêlé des jeux cherchant la dernière nouveauté et que votre télé ne date pas de la guerre de 70, achetez une Megadrive japonaise. Dans tous les autres cas, prenez une console française.

Monsterland III sont, graphiquement, de petits joyaux notamment grâce au travail des programmeurs, qui trichent souvent sur le nombre de couleurs utilisé dans le but de proposer des animations de meilleure qualité.

L'ANIMATION

Dans ce domaine, les choses sont moins tranchées. La Coregrafx II dispose d'incontestables capacités. Les jeux utilisent, la plupart du temps, un mode plein écran. Les nombreux sprites à l'écran ne provoquent ni ralentissement ni problème d'affichage. A titre d'exemple, on peut citer les excellents Spriggan, Hellfire ou encore Super Star Soldier.

La Megadrive a manifestement quelques problèmes d'animation. La question ne se pose pas pour l'animation des jeux d'action, de plates-formes ou d'arcade (comme Sonic, Strider ou Rolling Thunder II) mais pour les shoot-them-up plein écran, peu nombreux. Comme nous l'avons vu, les programmeurs sont souvent obligés d'employer des ruses de Sioux en n'animant que les trois quarts de l'écran, en restreignant le nombre de couleurs utilisées ou en jouant sur les trames plutôt que sur les dégradés. L'exemple le plus significatif est sans doute Raiden Densetsu. Ce jeu a été réalisé sur toutes ces consoles, mais seule la version Megadrive n'offre pas de plein écran et affiche des couleurs ternes. Ce problème devrait être résolu très rapidement par le Mega CD (voir

encadré sur les CD-ROM).

Enfin, la Super Famicom connaît des difficultés d'animation plus grandes encore. Une cartouche comme Super R-Type voit ses sprites ralentir d'une façon très importante quand leur nombre à l'écran devient trop élevé. Gradius III et Darius Twin avaient le même problème. Contrairement à une hypothèse généralement avancée de différence de fréquence de travail entre les composants, le problème viendrait, selon les programmeurs japonais que j'ai pu interroger, d'une méconnaissance de la machine. En effet, Nintendo, dans ses documentations techniques à l'usage des concepteurs de jeux, a fourni des exemples d'utilisation des coprocesseurs spécialisés pour un type de mode graphique. Or, celui qui est utilisé généralement dans les jeux est mal documenté : les programmeurs doivent donc, la plupart du temps, tâtonner pour arriver à leurs fins. Ces problèmes de programmation ne seraient donc que des erreurs de jeunesse ! Wait and see.

LES EFFETS SPÉCIAUX

En matière d'effets spéciaux « câblés » (c'est-à-dire gérés par la machine directement et non pas par le programme), la Super Famicom a une nette longueur d'avance. Elle est la seule à offrir actuellement, en attendant l'arrivée du Mega CD, de telles fonctions. Il est ainsi très facile de faire des rotations de sprites, des

La Megadrive : un immense succès commercial.



FICHE TECHNIQUE DE LA SUPER FAMICOM

A notre avis, la plus belle des consoles 16 bits ! Construite selon une architecture assez complexe, elle comporte, outre son processeur 65C816, cinq coprocesseurs spécialisés pour les effets graphiques. 8 palettes de 16 couleurs peuvent s'afficher sur un écran de définition très bonne, 512 x 448 points ! Les sprites peuvent atteindre jusqu'à 64 pixels de côté ! En outre, la ludothèque est de premier ordre, toujours renouvelée. Et l'ergonomie de la console est remarquable. Elle est même livrée avec deux manettes ! Un miracle...

Prix : 3 000 F environ.

Prix moyen des jeux : 390 F.

J'AIME

- les performances techniques,
- les jeux originaux,
- les deux manettes.

JE N'AIME PAS

- le prix.

déformations spectaculaires, des effets de zoom. Deux logiciels permettent de se rendre compte rapidement des capacités de cette console dans ce domaine : *Pilot Wings* et *F-Zero*. Si vous hésitez entre plusieurs consoles, allez voir tourner ces deux programmes dans une boutique.

LES CAPACITÉS SONORES

Pour le son, la meilleure console est la *Super Famicom*. Disposant de huit voies en stéréo et de la possibilité de

FICHE TECHNIQUE DE LA MEGADRIVE

Assurément, la grande console 16 bits ! Le processeur est le même que celui d'ordinateurs comme l'*A-tari ST* ou l'*Amiga*, un 68000 cadencé à 7,6 Mhz, c'est un 16/32 bits. Il est associé à un Z80 pour assurer la compatibilité avec les jeux *Master System* 8 bits (avec adaptateur). C'est dire que la console dispose d'une ludothèque énorme et de premier ordre, puisque Sega est le premier éditeur de jeux en arcade... Les capacités graphiques sont bonnes, légèrement supérieures à celles de la *PC Engine* en résolution (244 points verticaux au lieu de 216), même nombre de couleurs (512), mais honnêtement, ça ne se voit pas. Le son est lui aussi remarquable, avec trois modes de synthèse (classique, FM, PCM pour les digitalisations) ; mais beaucoup de cartouches n'en tirent pas tout le parti possible.

L'arrivée d'un CD-ROM au début de l'année prochaine devrait placer résolument la *Megadrive* dans le peloton de tête des consoles « high-tech ». Si les jeux suivent... Mais avec Sega, on ne s'inquiète pas.

Prix : 900 F environ.

Prix moyen des jeux : 350 F.

Accessoires : seconde manette, adaptateur 8 bits, CD ROM bientôt.

J'AIME

- son immense ludothèque,
- le nombre de hits,
- l'excellente manette.

JE N'AIME PAS

- une seule manette en standard...



La Super Famicom : la plus belle des 16 bits.

recourir à plusieurs techniques de synthèse sonore, le coprocesseur développé par Sony est sans concurrent pour le moment. Les mélodies de cartouches comme *Actraiders* ou *Super R-Type* sont de petites merveilles ! La *Megadrive* n'est pas en reste avec la possibilité de travailler dans les modes de synthèse de fréquence en stéréo. Mais le nombre de voies et la qualité de son chip sonore la place un peu en dessous de la *Super Famicom*.

La moins bien lotie est la *Coregrafx II*. Son circuit ne lui donne accès qu'à six voies stéréo sur huit octaves et elle ne connaît qu'un mode de synthèse (FM). Mais si l'on prend en compte les jeux existant sur CD-ROM pour cette console, elle écrase alors littéralement ses concurrentes ! En effet, un jeu sur CD-ROM peut contenir de nombreux mégas de musique numérique avec une qualité CD Audio. On bénéficie alors de véritables mélodies et non plus de simples « boucles » musicales.

LES LOGITHÈQUES

Elles sont assez différentes selon les machines. La *Super Famicom* est la plus mal servie. Console assez récente (novembre 1990), elle semble cependant bien décidée à rattraper rapidement son retard. Cela risque d'aller vite quand on voit la liste impressionnante des éditeurs japonais qui ont des projets en cours, sans compter les sociétés européennes et américaines. Bref, le présent n'est pas très radieux mais les lendemains pourraient bien chanter !

La *Megadrive* a deux avantages dans

ce domaine : tout d'abord, elle possède une bibliothèque de cartouches impressionnante, dans tous les genres. Cela va des simulations de sports aux jeux de plateaux en passant par les shoot-them-up. Cette console peut également s'enorgueillir de proposer de jeux de rôle/aventure en anglais et non en japonais comme ses concurrentes. Ceux-ci, tels *Phantasy Star III*, sont de très bonne facture. Cette machine connaît en effet un grand succès en dehors du Japon ; et beaucoup de sociétés américaines (Electronic Arts, Accolade, etc.) et européennes (Infogrames, Domark, Psygnosis, etc.) développent sur cette dernière, le plus souvent en anglais, offrant aux consommateurs occidentaux des jeux d'aventure ou de rôle compréhensibles. Enfin, dernière conséquence de l'importance de développeurs occidentaux, beaucoup de produits réalisés sur ordinateur ont été adaptés. Ainsi, la *Megadrive* sera la première console à proposer à son catalogue un simulateur de vol (chez Electronic Arts). Les nombreux succès d'arcade convertis font la seconde force de cette console. Il s'agit le plus souvent de titres accrocheurs comme *Galaxy Force II*, *Ghouls'n Ghosts*, *Strider*, *Super Monaco GP*... Même si ce phénomène ne touche pas que la *Megadrive* (la *Super Famicom* est également fort bien approvisionnée !), la situation est totalement différente pour la console NEC. Les adaptations de succès d'arcade sont plutôt les exceptions qui confirment la règle. Cela ne veut pas dire que les titres qui existent sur la *PC Engine*, sont faibles loin de là (d'ailleurs beaucoup d'entre eux ont été convertis



La NEC Coregraft : un outsider de talent.

sur *Megadrive*), mais ils sont moins séduisants parce que souvent inconnus. Le domaine où elle excelle reste celui des shoot-them-up et, dans une moindre mesure, des simulations de

sport. En quantité, c'est certainement la console qui propose le nombre de titres le plus important.

QU'EN EST-IL DU PRIX ?

C'est un élément de comparaison important. La *PC Engine Coregraft II* vaut... 990 F en France (au Japon, le prix catalogue est de 900 F, mais on la trouve partout entre 550 et 600 F. La *Megadrive* est commercialisée à 1 290 F à ce jour. Il s'agit de la console officielle de Sega. A Tokyo, le prix officiel est de 945 F mais comme elle est moins demandée que la *PC Engine*, son *street price* est de 425 F environ. Enfin la *Super Famicom* est la plus chère de ce comparatif. Comptez un peu moins de 3 000 F pour une machine complète. A Akihabara (quartier de Tokyo où ce qui est électronique est vendu à des prix incroyables), j'ai vu des *SFC* à 850 F.

LA DISTRIBUTION

Enfin, dernier élément qui devrait influencer le choix d'une console : la qualité de la distribution en France et l'état du marché. Celui-ci privilégie actuellement la *Megadrive*. Le choix de cette machine est avant tout déterminé par des éléments strictement commerciaux (importance de la publicité, nombre de

points de vente, etc.). Toujours est-il qu'aujourd'hui, c'est avec une *Megadrive* que vous aurez le plus de chance de pouvoir échanger vos cartouches avec le voisin de l'immeuble ou le copain de l'école ! Ensuite arrive la *PC Engine* qui réalise un beau score. Enfin, la *Super Famicom* est largement minoritaire pour le moment. Console de passionnés, presque exclusivement distribuée par des boutiques situées en région parisienne, elle ne devrait pas connaître une explosion de ventes avant une sérieuse baisse de prix ! Les revendeurs parallèles forment actuellement le seul circuit de distribution pour la *Super Famicom* ; et la qualité du service présente le meilleur comme le pire. On trouve des cartouches très rapidement après leur sortie à Tokyo mais à des prix souvent excessifs (500 F minimum). Le service après-vente est assuré par le magasin. Là encore, la qualité varie. Dans le meilleur des cas, il n'y a pas de réel SAV mais plutôt un échange standard si

JPEG, NIC ET PC ENGINE DUO !

Certains ont peut-être enterré un peu rapidement la *PC Engine*. Au mois de septembre, une nouvelle console, la *PC Engine Duo*, a été présentée. Elle comprend, dans un ensemble unique gris foncé, une *PC Engine Coregraft II* et un *Super CD-ROM*. Très compacte, vous pouvez l'emporter partout sans vous soucier de fils et de connecteurs traînant dans tous les sens. Elle contient en ROM la dernière version du système d'exploitation du lecteur de CD-ROM. Vous n'avez donc même plus à vous munir d'une carte système d'exploitation. Tout est connecté, il n'y a qu'à brancher ! En plus, NEC a prévu tout une série de périphériques qui rendent la Duo encore plus transportable. C'est tout d'abord l'écran TV. Petit, léger et pratique, il est plus grand que celui des Game Gear et *PC Engine GT* ou autres TV à cristaux liquides portables, avec une qualité incroyable, mais un prix élevé. Etant donné son tuner NTSC ne peut être d'aucune utilité, sera-t-il importé en France ? Pour le moment, aucune information ne nous est parvenue. Il existe aussi un câble qui permet de se servir de la Duo dans une voiture en la branchant sur un allume-cigares. Une batterie amovible permet de s'assurer d'une autonomie d'une à trois heures.

Selon certaines informations, Hudson Soft, qui a travaillé étroitement avec NEC à la réalisation de cette console, ferait des recherches sur un prototype de puce JPEG. Cet acronyme désigne en fait une norme internationale qui régit la compression d'images en très haute résolution. En effet, plus ces dernières sont précises, plus elles prennent de la place en mémoire. Le rôle de ce circuit intégré serait donc de décompresser les images issues d'un CD-ROM en temps réel pour les afficher à l'écran. La *PC Engine* serait ainsi, après avoir été la première console à intégrer un CD-ROM, la première à posséder une puce JPEG ! Toujours dans le domaine de la recherche et de l'innovation, NEC travaille actuellement sur une nouvelle technologie : la NIC (New Interactive Display). Celle-ci permettrait d'afficher des images au format JPEG et MPEG (images animées) sur une *PC Engine* ou sur un IBM PC.

FICHE TECHNIQUE DE LA PC ENGINE

Trois ans d'âge mais toujours jeune : la *PC Engine* affiche toujours d'excellentes performances, comparables à celles de la *Megadrive* ou de la *Super Famicom*. Construite autour d'un 65C02 cadencé à 7,2 Mhz, la console n'est pas en retrait aux niveaux sonore et graphique : 256 points sur 216, et 512 couleurs, c'est largement suffisant pour gérer les plus beaux jeux d'arcade. Les capacités sonores sont plus qu'honnêtes, avec 6 voies stéréo sur 8 octaves, dont une FM. Enfin et surtout, les cartouches (sous forme de Hu-Card) sont d'excellente qualité et n'ont plus de problème de distribution. Un CD-ROM peut aussi se connecter à la *PC Engine*. Puissant accessoire, mais peu de titres encore, et un coût d'achat qui nous semble démesuré par rapport au catalogue actuel. Prix : 1 290 F environ (avec CD-ROM : 3 900 F environ).

Prix moyen des jeux : 360 F.
Accessoire : adaptateur pour 5 joueurs.

J'AIME

- sa petite taille,
- la qualité des jeux,
- les Hu-Card petites et pratiques.

JE N'AIME PAS

- la manette unique en standard,
- le coût trop élevé du CD-ROM.

votre appareil ne fonctionne plus. La machine défectueuse est alors renvoyée au grossiste qui a vendu et transformé les consoles (généralement situé à Hong-Kong, ou indirectement en Angleterre).

Nintendo, représenté en France par Bandai, importateur exclusif, refuse toujours de distribuer la *Super Famicom*, officiellement avant au moins deux ans. Il semble que la véritable raison soit tout simplement l'appât du gain ! La console *NES* continue à se vendre très bien en France. Il est plus intéressant pour ce constructeur d'écouler une console dépassée et des cartouches assez anciennes, qu'on achète au Japon à un prix dérisoire. Quant la vache à lait qu'est actuellement la *NES* sera morte, il sera toujours temps d'importer la *Super Famicom* (mais, entre temps, de nouvelles consoles risquent de sortir et la distribution officielle proposera toujours des machines technologiquement dépassées) ! C'est dommage qu'une société de la réputation de Nintendo fasse passer d'une telle façon ses intérêts avant ceux du consommateur !

Le circuit de distribution de la *Megadrive* est double. La majorité des machines sont distribuées officiellement par Sega France. Les autres sont importées directement du Japon par quelques magasins. Présent en France après son récent rachat de Virgin Loisirs, Sega dépense des sommes très

importantes en publicité (notamment télévisées), en animation diverses, en promotion. Son réseau commercial couvre toute la France, et ses produits sont disponibles dans la majorité des points de vente locaux.

Enfin, la situation de la *PC Engine Coregrafx* se situe entre le réseau officiel du constructeur de la *Megadrive* et la distribution quasi confidentielle de la *Super Famicom*.

La société Sodipeng, filiale autonome d'un gros importateur de logiciels, Guillemot International, a reçu l'autorisation de commercialiser des *Coregrafx* de la part de NEC, sans toutefois accéder à l'état d'importateur exclusif. La plupart des consoles vendues en France passent tout de même par cette société. Elle assure un service après vente tout à fait correct sur toute la France. De plus, elle réalise un travail important de promotion et a mis en place une ligne téléphonique pour répondre aux problèmes des joueurs (moins importante cependant que celle de Sega).

NEC se soucie peu de l'Europe et particulièrement de la France. C'est même un phénomène plus large : NEC se soucie peu des consoles de jeu. Ce secteur ne représente qu'une petite division et un chiffre d'affaires minuscule par rapport à celui du secteur des composants électroniques, par exemple. Heureusement, le département des consoles, au Japon, est très dynamique et se donne

beaucoup de mal pour contrebalancer cet état de fait.

QUELLE CONSOLE POUR QUEL JOUEUR ?

Mais la question la plus fondamentale pour un joueur est : laquelle choisir ? Je

FICHE TECHNIQUE DE LA SUPERGRAFX

Conçue comme une super-hyper *PC Engine*, la *Supergrafx* se distingue à la fois par ses performances exceptionnelles et par la pauvreté de sa ludothèque... On retrouve le 65C02 de la *PC Engine*, ses coprocesseurs aussi, mais encore 4 coprocesseurs spécifiques en plus ! Ce qui donne 128 sprites affichables simultanément, une mémoire vidéo de 128 ko, une définition de 320 x 244, une palette de 4096 couleurs, voilà qui double presque les performances de la *PC Engine* classique et qui laisse rêveur... Pourtant, la *Supergrafx* ne décolle pas : très peu de titres qui lui soient exclusivement destinés (elle est compatible avec sa petite sœur, mais alors, pourquoi payer si cher pour les mêmes jeux ?), même s'ils sont d'excellente qualité. Et encore, sur le plan strict du plaisir de jeu, la différence n'est pas si sensible... Il faut donc attendre la suite des événements, mais nous ne croyons guère à l'avenir de la *Supergrafx*, surtout à cause des CD ROM qui équipent peu à peu toutes les consoles concurrentes...

Prix : 2200 F environ.

Prix moyen des jeux : 420 F.

Accessoire : adaptateur 5 joueurs.

J'AIME

- ses performances.

JE N'AIME PAS

- son prix,

- sa ludothèque très légère...

CHRONIQUE D'UNE MORT ANNONCÉE : LA SUPERGRAFX

Snif ! Ça me fend le cœur de vous le dire mais j'ai bien peur que les jours de la *Supergrafx* soient comptés. Cette console superbe, la seule capable de rivaliser avec la *Super Famicom* tout en restant abordable est pratiquement introuvable à Tokyo, ou bien, elle est bradée à un prix dérisoire ! Quel dommage quand on regarde des petites merveilles comme Daimakamura ou 1941 !

J'ai interrogé des dirigeants de NEC Entertainment Japan à ce sujet. D'après eux, le problème principal vient du mauvais accueil du public, dès son lancement. Les éditeurs qui travaillaient sur différents programmes les ont alors gelés en attendant un décollage des ventes, décollage qui n'a jamais eu lieu.

Le principal reproche qui lui est fait à Tokyo concerne son prix : trop élevé. Il aurait empêché les « accros » de la *PC Engine*, plutôt jeunes dans l'empire du Soleil-Levant, de passer sur la nouvelle console. Quant aux personnes ne possédant pas de console NEC qui auraient dû être attirés par ses caractéristiques techniques impressionnantes, ils ont été déçus de ne pas voir la production de logiciels suivre, et sont passés sur *Super Famicom* ou sur *Megadrive*.

Pour le moment, la *Supergrafx* n'est pas retirée du catalogue mais son avenir paraît sombre. La seule chance d'un décollage des ventes serait une baisse dramatique de son prix, et peut-être un nouveau look pour exorciser les démons ! Cruel destin qui emporte toujours les meilleurs en premier !



La NEC Supergrafx : excellente, mais peu diffusée.



vous conseille de décider en fonction des indications fournies. Les besoins et les attentes, de même que les budgets, sont propres à chacun. D'autre part, rien ne remplace le test de quelques jeux chez un ami ou dans un magasin ! Pour les joueurs vraiment passionnés et qui disposent d'un budget suffisant, le choix se porte sur la *Super Famicom* ou l'ensemble *Megadrive* plus *Mega CD*. Ceux qui ont confiance dans l'avenir investiront dans le *Mega CD*. Je l'ai vu fonctionner, c'est vraiment bien ! Pour ceux qui veulent une solution optimale immédiate, ou qui doutent de la capacité des programmeurs à proposer de petites merveilles sur *Mega CD* avant plusieurs mois, le temps de bien maîtriser ce nouvel appareil, pas de problème : achetez une *Super Famicom*. Enfin, je recommanderais la *PC Engine Coregrafx* à tous ceux qui ont envie d'une bonne console, peut-être pas à la pointe de la technique, mais bénéficiant d'une logithèque pouvant combler n'importe quel joueur normalement « formaté », du très jeune à l'adulte. Particulièrement à l'aise si vos meilleurs amis squattent la moitié du temps votre chambre, grâce à son interface cinq joueurs, elle s'offre une nouvelle jeunesse avec le lecteur *Super CD-ROM*. Enfin, quelle que soit la console que vous avez choisie, n'oubliez pas que la mode est aux conversions multiformats et le jeu que vous enviez sur la machine de votre ami risque fort d'arriver un jour ou l'autre sur son cheval blanc... euh ! non ! je veux dire sur votre console. Mais le plus important est certainement que ces trois consoles sont excellentes. Qu'importe le flacon pourvu que votre machine vous fasse passer des heures formidables, parole de...

Banana San

FICHE TECHNIQUE DE LA NEO GEO

Une console qui ne se compare pas avec les autres. En fait, c'est une VRAIE machine d'arcade ! Avec un coprocesseur 68000 associé à un Z80, avec 1 Mo de RAM vidéo, soit 13 fois plus que la *Megadrive* de Sega, 4096 couleurs, 380 sprites, des scrollings câblés, et 13 voies sonores en numérique, c'est un monstre ! Evidemment, certains jeux coupent le souffle... Mais d'autres cartouches sont beaucoup plus contestables, et on peut être exigeant, puisqu'elles coûtent environ 1 000 F pièce ! De plus, les titres ne sont pas encore très nombreux... Heureusement, car sinon quel budget !

Prix : 4 000 F environ.

Prix moyen des jeux : 1 000 F.

J'AIME

- le délire de puissance,
- graphisme et son invraisemblables !

JE N'AIME PAS

- le prix de la console et des jeux,
- une seule manette.

IMPORTATIONS PARALLÈLES OU SAUVAGES ?

Peut-on faire confiance aux boutiques qui importent hors des circuits classiques consoles et cartouches de jeu ? Quelle est la raison d'être de ce mode d'importation ? Il remplit un rôle important en économie de marché, permettant de contenter une demande qui jusqu'ici ne l'était pas. Lorsque des consommateurs désirent une marchandise (une *Super Famicom* en l'occurrence) qui n'est pas en vente sur le marché, ils sont prêts à payer plus cher pour obtenir cet objet. Voyant cela, certains magasins vont chercher cette marchandise et l'importent en France. Le processus est le même pour les dernières nouveautés sur *Megadrive*, car il y a souvent un délai entre la date de sortie japonaise et celle de Sega France (sauf pour les dits développés par Sega). La situation est identique pour certaines cartouches Engine. Autrement dit l'importation vit des carences des importateurs officiels !

L'intérêt principal de l'importation parallèle est donc de fournir une demande qui jusqu'ici était frustrée. Son deuxième rôle, très profitable au consommateur, est d'aiguillonner les importateurs officiels. La décision de Sega de proposer la plupart de ses produits au même moment dans le monde n'est sans doute pas sans rapport avec les ventes de *Megadrive* japonaises et les importations directes du Japon des nouveaux titres. Le plus gros problème concerne le prix souvent prohi-



bitif des articles importés. Cependant, la logique de la concurrence veut qu'à long terme, si la demande reste forte, et que les bénéfices des importateurs sont très élevés, de nouveaux magasins peuvent apparaître sur le marché qui acceptent de gagner un peu moins d'argent et de vendre moins cher. Les prix peuvent varier de façon importante entre deux boutiques. Aussi comparez bien avant d'acheter.

Enfin, dernier point positif, ces boutiques pratiquant l'importation parallèle proposent bien souvent un service d'échange de cartouches. Pour une somme raisonnable (cent francs généralement), vous pouvez donc repartir avec une nouvelle cartouche en poche.

Ces magasins sont donc utiles, mais peut-on leur faire confiance ?

La réponse est mitigée. Après avoir fréquenté toutes les boutiques de ce genre de la capitale, je peux vous dire que si certaines d'entre elles sont très compétentes, d'autres frisent l'escroquerie ! Un exemple : une boutique vendait des *Super Famicom* à des prix vraiment intéressants. Je décide de m'y rendre et constate que les consoles en question étaient des machines japonaises vendues sans aucun convertisseur de couleurs ! De plus, elles étaient commercialisées avec une seule manette. La deuxième était vendue à part, à un prix prohibitif. À côté de cela, j'ai également rencontré des commerçants qui faisaient sérieusement leur travail, qui savaient honnêtement conseiller l'acheteur sur un programme ou sur une machine. Ouvrez l'œil et sachez donc faire jouer la concurrence !



La Neo Geo : le prix du luxe.



LA NEO GEO : LA « ROLLS » N'ARRIVE PAS À PERCER

Oyez, oyez ! Bonnes gens, la fabuleuse histoire de la Neo Geo ! Il était une fois un petit Japonais du nom de Esenka qui jouait dans la cour de la récré au jeu traditionnel local : construire des jeux d'arcade de qualité. Il surveillait du coin de l'œil certains de ses petits camarades qui se lançaient dans un nouveau divertissement : vendre de nouvelles machines de jeu vidéo aux particuliers avec les logiciels qui vont avec. Il y en avait deux qui étaient particulièrement doués : Nintendo et Sega. Un beau jour, Esenka décida que les acheteurs de ces jeux vidéo étaient suffisamment nombreux pour que cela devienne rentable de s'en occuper. Il conçut alors une console très ambitieuse, basée sur les spécificités des jeux d'arcade, la Neo Geo. Cette merveille aurait dû rendre le petit Esenka riche, beau et heureux. Mais c'est là que le conte de fée tourne mal... Techniquement, c'est la meilleure des consoles. C'est elle qui peut afficher le plus de sprites à l'écran, à l'aide de la palette de couleurs la plus importante. La plupart de ses cartouches, qui contiennent un microprocesseur à l'intérieur, proposent des capacités de plusieurs mega. Le son n'est pas en reste, avec des capacités hors du commun et le recours constant à des sons digitalisés. Les jeux sont superbes. Un système de carte magnétique permet même de sauvegarder son score et sa progression pour aller finir une partie de chez soi, et vice versa. Mais le bébé de SNK souffre de graves défauts. Le premier grève l'intérêt de ses superbes jeux. Une option continue infini permet de reprendre le jeu à l'endroit même où l'on était « mort ». Résultat : la plupart des softs se terminent en moins d'une demi-heure. Le second inconvénient majeur est son prix, qui empêche sa diffusion à un large public. Console pour joueurs passionnés et fortunés, elle reste la machine de tous les désirs.

1991, L'ANNEE DU CD-ROM

1991 a été l'année CD-ROM pour les consoles. Les trois principaux constructeurs de consoles 16 bits (NEC, Sega et Nintendo) ont présenté ou annoncé un nouveau lecteur de CD-ROM. Cet intérêt soudain s'explique par les deux principaux avantages de ce support. Pour les consommateurs, il permettra de stocker plus d'informations (au moins 500 Mo s'il est entièrement rempli, alors qu'une cartouche ne propose pas plus de 1 Mega). Cela signifie des animations plus nombreuses, des graphismes plus fouillés et plus colorés, des mélodies digitalisées qualité CD, etc. Pour les éditeurs, le CD-ROM revient beaucoup moins cher à produire qu'une cartouche (mais les coûts et temps de développement sont généralement plus chers donc les prix ne devraient pas baisser, malheureusement !).

NEC, qui a toujours une longueur d'avance dans ce domaine, a présenté récemment un nouveau lecteur, le Super CD-ROM, qui corrige le plus gros défaut de son prédécesseur. Désormais, le temps d'attente entre les différentes séquences de chargement va être écourté en multipliant par quatre la quantité de RAM. Ce nouveau lecteur se connecte directement sur les consoles Coregrafx I et II et Supergrafx. L'interface est désormais incorporée dans le lecteur. Il a été présenté en même temps qu'un nouveau système d'exploitation, la version 3.0. Il peut toujours lire les jeux sur CD-ROM, les CD audio et les CD + G. Associé à la nouvelle console PC Engine Coregrafx II qui dispose de capacités graphiques accrues, il risque de former un duo particulièrement efficace, comme le prochain *Forgotten World* le laisse prévoir ! Sega s'est associé à JVC pour mettre au point un lecteur de CD-ROM pour sa Megadrive. Baptisé Mega CD, il devrait être commercialisé le 1^{er} décembre au Japon au prix de 48 900 yens, soit 2 160 F environ. Il adopte le même design que la Megadrive. D'une taille et d'une couleur semblables, il se place sous la console et vient se brancher au port d'extension, sur son côté gauche. Comme la totalité des lecteurs de CD-ROM, il permet d'écouter des CD Audio. Pour le reste il innove réellement. Il propose par exemple, les temps d'accès les plus bas de tous les lecteurs de CD-ROM du marché. Mais sa grande force réside dans la conception « intelligente » de l'appareil. Il ne s'agit pas en effet d'un simple lecteur de CD-ROM. Comportant son propre microprocesseur (le même que celui de la Megadrive mais cadencé deux fois plus vite) et des coprocesseurs spécialisés, il permet – et c'est une première pour la console 16 bits de Sega – des effets spéciaux, déformations, rotations et autres effets de zoom réalisés directement par la machine. J'ai vu différentes démos et je peux vous dire que le résultat vaut largement certaines manipulations de sprites et d'images de la Super Famicom. Le Mega CD risque fort de devenir un accessoire indispensable.

Reste, pour finir, à essayer de comprendre l'imbroglio Nintendo/Sony. Tout commence il y a plus d'un an avec le projet de Nintendo de commercialiser un lecteur de CD-ROM pour sa future nouvelle console, la Super Famicom. Après avoir

sondé différents sociétés capables de réaliser un tel engin, il signe un accord avec le géant de l'électronique, Sony.

C'est l'époque où l'industrie du jeu électronique familial émerge et se développe tellement que, bientôt, tous les petits Japonais ont une Famicom (nom nippon de la NES) chez eux. Or s'il y a quelque chose qui irrite Sony, c'est bien de voir apparaître un marché de masse à base d'électronique qu'il n'a pas prévu et dans lequel il n'a aucune compétence. Sony s'intéresse donc de plus en plus à cette source de revenus potentielle. Il crée même une structure de production de logiciels de jeu (comme d'ailleurs toutes les grandes entreprises japonaises). Quand Nintendo sonde discrètement les différentes firmes de l'électronique, Sony saute sur l'occasion. L'accord est, en fait, un chassé-croisé de technologies : Nintendo, qui est bien incapable de construire un lecteur de CD-ROM, recevra toutes les informations venant de Sony, à qui on donnera en échange toutes les explications nécessaires pour construire une Super Famicom.

Mais, un jour Nintendo publie un communiqué plutôt sec dans lequel il dénonce les accords passés avec Sony et annonce que, désormais, il travaillera avec Philips.

D'après les quelques indiscretions qui ont filtré, il semble que les deux sociétés avaient des vues radicalement différentes sur la stratégie à adopter envers les éditeurs de jeux qui travailleraient sur le CD-ROM de la Super Famicom. Pour Nintendo, les éditeurs qui veulent développer doivent payer et Nintendo aura un droit de regard total sur leurs travaux, pouvant exiger de changer tel ou tel élément à tout moment. En simplifiant, cette société entend conserver l'attitude qu'elle a actuellement pour les développements sur Super Famicom. Sony veut imposer un standard mondial. Aussi, il veut convaincre le plus grand nombre possible de maisons d'édition, en les aidant plutôt qu'en leur mettant des bâtons dans les roues. Les spécificités de ce nouveau format doivent être rendues publiques et n'importe qui doit pouvoir développer un produit à sa guise !

Quittons ces pensées hautement philosophico-économico-politiques pour la dernière partie de la saga du CD-ROM : la Playstation de Sony. Sony, malgré tout ce tintamarre, continue son petit bonhomme de chemin. Il a acquis la technologie de la Super Famicom et s'apprête à lancer une machine beaucoup plus ambitieuse. Basée autour d'une Super Famicom et d'un lecteur CDI, cette nouvelle console sera lancée officiellement au printemps prochain.

Techniquement, elle paraît posséder de sérieux atouts. Cependant, peu d'éditeurs semblent miser actuellement sur son avenir !





Consoles 8 bits UN MATCH AU FINISH ?

Les consoles 8 bits sont au nombre de deux : la SMS (Sega Master System) et la NES (Nintendo Entertainment System). On ne peut rêver plus simple ! Si l'on s'en tient aux capacités pures de chacune d'entre elles, la SMS écrase la NES. Si c'est le prix – de la console et des jeux – qui guide votre choix, la SMS conserve là encore l'avantage. La NES s'en tire beaucoup mieux quant à la variété et la qualité des jeux.

Mais la vraie question n'est pas de savoir s'il faut préférer la NES ou la SMS. Sachant qu'elles sont toutes deux en fin de vie, le problème se situe plutôt au niveau du choix entre les consoles 8 bits et les consoles 16 bits. L'amateur averti ne peut avoir aucune hésitation !



La Sega Master System.

Le marché des consoles 8 bits en France est aux mains des deux ténors japonais des jeux vidéo : Sega et Nintendo. La situation actuelle est simple : la console la plus vendue est la NES de Nintendo et la plus avancée techniquement est la Sega Master System.

Nintendo a réalisé sa NES bien avant Sega. Aussi, les capacités techniques de la machine sont-elles plus limitées : palette de couleurs réduite, animations pauvres... Introduite sur le marché français en 1987, la NES a été

repositionnée deux ans plus tard vers le grand public par Bandai après un semi-échec. C'est à ce moment-là que la console de Sega est arrivée. Cela explique pourquoi l'Europe est un des rares endroits où la vague déferlante de Nintendo n'a pas pris les trois-quarts des parts de marché. Quand elles ont été lancées, presque simultanément, certains consommateurs ont opté pour les meilleures performances techniques de la machine de Sega. Dans les autres pays, notamment aux Etats-Unis et au Japon, le marché 8 bits est à quatre-

FICHE TECHNIQUE DE LA SEGA MASTER SYSTEM

La grande concurrente de la NES. Elle est construite autour d'un vieux Z80, cadencé à 3,9 Mhz, ce qui n'est pas si mal après tout. Les performances sont poussées au maximum, les programmeurs se déchainent : si bien qu'avec ses 16 ko de vidéo, ses 64 couleurs et ses 256 x 192 points de définition, la Master System réussit cependant à gérer de très bons jeux, en fait l'impensable stock de hits des programmeurs Sega. D'où une ludothèque formidable, pas très chère si l'on se rabat sur les anciens titres, toujours passionnants.

Prix : 600 F environ.

Prix moyen des jeux : 200 F.

J'AIME

- la ludothèque bourrée de hits,
- les manettes.

JE N'AIME PAS

- le clignotement des sprites.

vingt-dix-neuf pour cent NES. Au Japon, la Sega Master System n'est plus en vente depuis de nombreuses années ; et aux Etats-Unis, il faut vraiment chercher avant d'en trouver une. En France, il y a quelque temps encore, les deux machines se partageaient le marché de façon relativement équitable. Mais récemment, grâce à des campagnes télévisées, orientées notamment vers les très jeunes et une politique de distribution agressive tournée vers la grande distribution, il semble que Nintendo marque des points. Il faudra bien sûr attendre les résultats des ventes de Noël pour en tirer de réelles conclusions. Les deux sociétés ont mis au point un service d'assistance téléphonique qui dépanne les joueurs coincés dans un

FICHE TECHNIQUE DE LA NES

NES, pour Nintendo Entertainment System. Certes, ce n'est pas la console la plus performante du moment : le processeur est ancien, un bizarre RP2A03 cadencé à 1,9 Mhz, ce qui est lent ; on se rattrape avec 32 ko de RAM vidéo, et un affichage en 256 x 240 en 64 couleurs, qui ont cependant tendance à baver ; le son est mono, sur trois voies. Par rapport à la Neo-Geo, par exemple, c'est ridicule... Mais c'est justement là qu'on voit que la technique ne fait pas tout ! Car avec ses maigres moyens, la NES dispose de la ludothèque la plus explosive et la plus variée. Entre autres, la série des Mario, et de nombreuses simulations de sport parfaitement réussies... En outre, la NES n'est pas chère et, malgré son retard technologique, elle continue d'intéresser éditeurs et joueurs et abonde de nouveautés.

Prix : 700 F environ.

Prix moyen des jeux : 350 F

Accessoire : pistolet.

J'AIME

- l'universalité de la NES,
- la qualité et l'intelligence de ses jeux,
- sa robustesse.

JE N'AIME PAS

- les couleurs qui bavent,
- les manettes trop carrées.

jeu. Celui de Nintendo est actuellement le plus important, mais Sega compte bien accroître les effectifs du sien.

LES PROGRAMMES

Les cartouches disponibles sur ces deux consoles sont suffisamment nombreuses pour contenter la majorité des joueurs : simulations sportives, shoot-them-up, beat-them-all, jeux de réflexion... Les plus attrayants d'un point de vue esthétique sont généralement sur *Sega Master System* et l'on peut citer des petites

merveilles comme *Out Run Europa* et *Pac Mania*. De nombreux éditeurs européens continuent à produire des cartouches de bonne qualité pour cette machine.

La NES possède d'autres atouts. Tout d'abord, elle est plus répandue, donc théoriquement vous avez plus de chances de rencontrer un ami possédant la même machine pour pouvoir échanger vos cartouches. Certains jeux, comme la série des *Mega Man* ou des *Mario Bros*, sont d'une jouabilité exemplaire. Mais le vrai point fort de la NES réside dans des titres comme *the Legend of Zelda*, c'est-à-dire des jeux qui combinent aventure et action. Dotés d'une partie découverte/exploration importante, ils vous passionneront pendant de nombreuses heures. Généralement, une pile incluse dans la cartouche permet de sauvegarder les parties.

La Nintendo Entertainment System.



LES 8 BITS, DERNIERS DINOSAURES ?

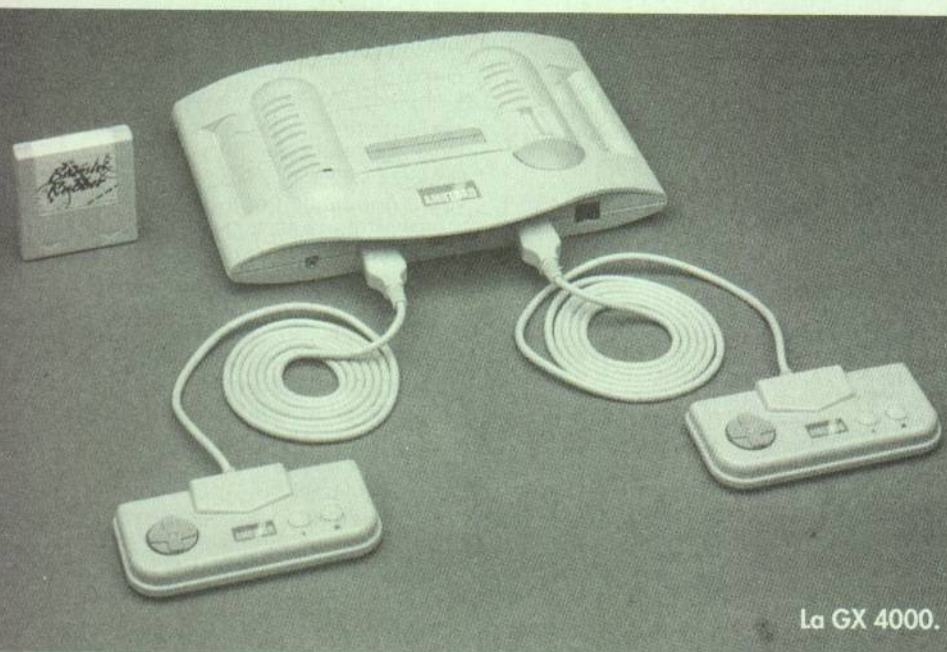
Si vous privilégiez les graphismes d'un jeu, la *Sega Master System* est pour vous. Si pour vous la jouabilité est primordiale ou si les sirènes télévisées de Bandai résonne à vos oreilles, laissez vous tenter par une NES.

La France a généralement, en matière de jeux vidéo, un peu de retard sur les marchés américain et japonais. Or, on constate actuellement un certain tassement des ventes des 8 bits. La dernière cartouche des aventures de Zelda n'a pas connu le succès des épisodes précédents. Au Japon, les ventes déclinent peu à peu, et les consommateurs passent progressivement à la *Super Famicom*. Ils y retrouvent la plupart de leurs personnages préférés, de Mario aux héros de *Final Fantasy*. Je me garderais bien de tirer des conclusion hâtives sur la fin des 8 bits mais il me semble que tout futur acheteur de 8 bits devrait s'interroger.

Je pense que le problème des consoles 8 bits ne doit pas se poser sous la forme : « Laquelle des deux consoles 8 bits acheter ? » ; mais plutôt « Est-il encore d'actualité d'acquérir une console 8 bits ? ». L'achat d'une telle machine, au moment où une *Megadrive*, par exemple, coûte un peu moins du double d'une *Master System*.

LA GX 4000 : L'ECHEC DE LA CONSOLE EUROPEENNE

Sans être totalement décadée, la console d'Amstrad semble avoir déjà un pied (ou un paddle) dans la tombe. N'ayant jamais réussi à percer réellement sur le marché européen (le seul sur lequel elle avait une chance) l'avenir de la GX 4000 paraît fort compromis. Malgré les efforts de quelques éditeurs, dont des sociétés françaises comme Loriciel, le public a toujours boudé cette machine qui tient plus de l'*Amstrad CPC* que de la console.



La GX 4000.

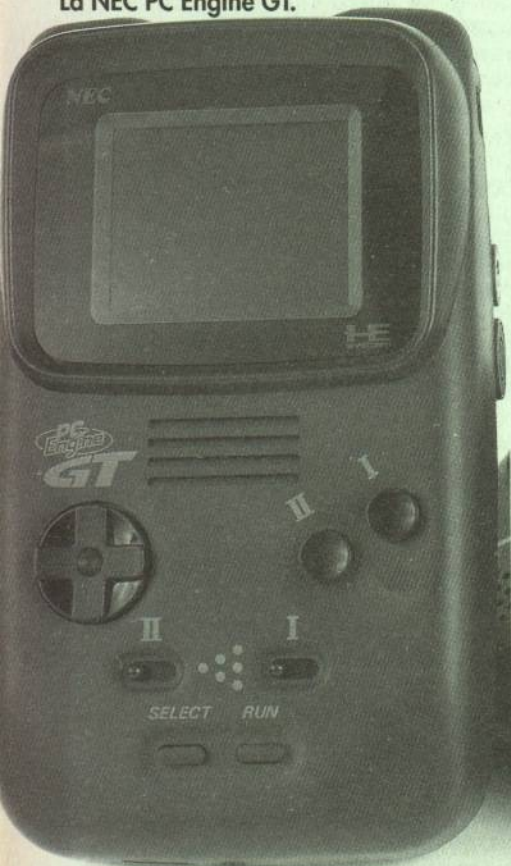


Portables POIDS PLUME

De la Game Gear à la PC Engine GT, de la Lynx à la Game Boy, ce qui importe le plus, c'est l'écran. De ce point de vue, la PC Engine GT l'emporte largement. C'est pourtant le Game Boy, dont l'écran monochrome est d'une qualité contestable, qui se vend le mieux. Les qualités « objectives » ne suffisent pas à assurer le succès : le prix, les jeux, l'ergonomie, entrent aussi en compte. Le combat ne fait que commencer...

Quatre consoles portables sont en vente dans l'Hexagone. Trois machines proposent des jeux en couleurs (la *Game Gear*, la *PC Engine GT*, et la *Lynx*) alors que la dernière, la *Game Boy*, se cantonne à un univers monochrome.

La NEC PC Engine GT.



LES CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Comparons tout d'abord les qualités et les défauts de ces consoles, avant d'examiner les programmes disponibles. Pour ce qui est de la taille, la plus compacte est la *Game Gear* de Sega. Petit rectangle de plastique, elle comprend à la gauche d'un écran de 81 mm de diagonale, un joypad et, à sa droite, trois boutons : les deux plus gros servent généralement lors du déroulement du jeu (le plus souvent, le bouton de tir et celui qui permet au héros de sauter). La touche bleue un peu plus petite correspond au *Start*. Il existe en fait deux modèles de *Game Gear*. Le plus commun, celui que vous trouverez dans quatre-vingt-dix-neuf pour cent des cas dans les magasins, est une console de couleur gris foncé. Mais Sega a commercialisé également

un autre modèle au Japon. De couleur blanche, la *Game Gear White* offre strictement les mêmes caractéristiques que sa sœur. Il s'agit uniquement d'une série limitée de luxe, commercialisée dans une petite valise (blanche) avec quelques accessoires comme le tuner (voir encadré). On peut la trouver dans certaines boutiques de Tokyo pour environ 13 000 F, ce qui est beaucoup plus cher que le prix nippon de la version standard.

La *PC Engine GT* de NEC ne se débrouille pas trop mal. Assez trappue, elle est cependant plus grosse, épaisse et lourde que la *Game Gear*. Cela vient sans doute du fait que NEC a réussi à caser une console 8/16 bits (un microprocesseur 8 bits et des customs chips 16 bits), sa *PC Engine*, dans l'encombrement d'une portable. La performance de Sega est moins impressionnante car il s'agit d'une console 8 bits. On aurait bien aimé avoir une *Megadrive* portable !

La *PC Engine GT* possède une apparence totalement différente de sa concurrente de Sega. Tout d'abord, contrairement à la *Game Gear*, elle se tient verticalement et non pas horizontalement comme les autres consoles couleur portables. Autre caractéristique, elle possède un look très « organique » : aucun angle droit mais une série de courbes, de creux et de renflements, qui la rendent esthétiquement plus proche d'un objet vivant que d'un élément manufacturé. Egalement d'une couleur gris foncé, elle comprend assez de boutons pour se faire passer pour un tableau de bord de Concorde ! Tout d'abord, on trouve les

FICHE TECHNIQUE DE LA TURBO GT

C'est la Rolls des consoles portables ! En fait, il s'agit, ni plus ni moins, d'une *PC Engine* miniature ! Vous voyez la puissance et l'exploit de miniaturisation ! L'écran est sublime, en retrait dans le corps de la console pour être abrité de la lumière et garder tout son contraste. L'ensemble est aussi compact que la *Game boy* ! Et les jeux... Consultez la ludothèque *PC Engine*, c'est simple !
Prix : 2400 F environ.
Prix moyen des jeux : 300 F.

J'AIME

- l'écran absolument parfait,
- la puissance d'une vraie console.

JE N'AIME PAS

- le prix, bien sûr.

FICHE TECHNIQUE DE LA GAME GEAR

La portable de Sega est un habile compromis entre la *Game Boy* et la *Lynx* : autant de jeux et de hits que sur la première, et l'affichage couleur de la seconde. L'écran est bon, toutefois un peu inférieur à celui de la *Lynx*. En revanche, les piles tiennent mieux le coup. La prise en main est excellente, la manette est parfaitement dosée par rapport à la rapidité d'affichage. On notera ici aussi des scrollings un peu hachés, toutefois moins que sur la *Game Boy*. La *Game Gear* vient d'acquiescer un atout supplémentaire, et de poids : un adaptateur qui lui permet d'utiliser la quasi-totalité des cartouches de la *Master System* ! Une ludothèque étourdissante...

Prix : 1 000 F environ.

Prix moyen des jeux : 220 F.

J'AIME

- la conception parfaite,
- le nombre fou des jeux.

JE N'AIME PAS

- l'écran pas assez en retrait (voir *Turbo GT*).



La Game Gear.

deux boutons de tir. En plus, la *GT* comprend le même système qui avait fait son apparition avec la *Supergrafx* : le sélecteur de tir. Grâce à ses deux petits boutons-poussoirs, vous pouvez régler la fréquence du tir automatique pour chacun des boutons. La première position correspond au tir normal : une pression, un tir. La seconde position vous permet, en appuyant continuellement, d'envoyer de courtes rafales. Enfin, la dernière, la plus prisée des amateurs de shoot-them-up, permet de tirer en rafale continue ! Ce système est très simple mais vraiment pratique pour certains jeux. Enfin, la *GT* comprend encore deux touches (*Select* et *Run*). Son écran possède une bordure plus épaisse qui sert un peu de pare-soleil et protège la vitre des rayures.

La taille de la *Lynx* en fait plus une console transportable qu'une console portable ! Cependant elle est la seule qui se préoccupe tant des droitiers que des gauchers : il est possible de la

renverser afin de placer les boutons de tir à droite ou à gauche, l'écran s'affichant dans l'autre sens. Outre ses boutons de tir, on trouve trois sélecteurs, qui servent à choisir les options, retourner l'écran ou redémarrer une cartouche. Enfin, sur la face avant mais à gauche de l'écran, on trouve les touches *On/Off*.

LA QUALITE DES ECRANS

En matière d'écran, la palme revient à la *GT* pour la qualité de son écran LCD couleur. C'est celui qui offre le plus de netteté pour les images. Les pixels (points élémentaires qui forment l'image) sont plus fins que sur n'importe quel écran de consoles portables. À côté de ces avantages décisifs, la *GT* souffre d'un petit problème : du fait de la trop grande finesse des détails, les textes ne sont pas toujours très lisibles. Les écrans de la *Game Gear* et de la

Lynx ont une résolution très proche. De bonne qualité, ils ne peuvent tout de même pas soutenir la comparaison avec la *GT*.

Toutes ces consoles possèdent un petit haut-parleur intégré et une sortie son pour brancher un casque. La *Game Gear* et la *GT* sont stéréo. La *GT* contient une puce sonore plus puissante que celle de Sega. La *Lynx* est la moins bien lotie avec quatre voies monophoniques. Mais le son est tout de même le domaine le moins important pour une portable, destinée à être emportée partout, même dans des environnements où les conditions d'écoute sont difficiles.

La *GT* et la *Game Gear*, les seules à posséder un microprocesseur 16 bits et à être d'origine japonaise, possèdent un

FICHE TECHNIQUE DE LA GAME BOY

La *Game Boy* est une portable sympa. Elle n'est pas chère, elle dispose d'excellentes cartouches, et c'est la plus portable de toutes, grâce à sa taille et à son exceptionnelle autonomie sur piles. Attention : c'est toutefois une « 8 bits », mais équipée de la dernière technologie : 64 ko de RAM vidéo, et une résolution très honorable de 144 x 160. Revers de la médaille, l'écran LCD est noir et blanc, et n'est pas rétro-éclairé, d'où des conditions de visibilité souvent douteuses. Qu'importe ! Le succès de cette portable parle pour elle, avec l'engouement des éditeurs et des joueurs (une dizaine de nouveautés chaque mois !).

Prix : 490 F environ.

Prix moyen des jeux : 220 F.

Accessoires : Light Boy (amélioration de la luminosité), housse, câble de connexion multijoueur.

J'AIME

- jeux excellents et nombreux,
- la prise en main très agréable.

JE N'AIME PAS

- les scrollings hachés,
- la visibilité moyenne.





accessoire original : un tuner TV qui se connecte directement et permet de les utiliser comme écran de TV portables. Mais, problème de taille, ces tuners n'existent qu'à la norme NTSC, c'est-à-dire qu'ils ne peuvent servir à capter des émissions TV que dans des pays comme le Japon ou les Etats-Unis ! D'après les deux fabricants, aucun tuner Secam ne serait à l'étude actuellement.

Les consoles couleur ont un problème majeur : l'écran couleur LCD est gourmand en électricité et les piles ne font jamais long feu. L'autonomie est généralement comprise entre une heure et demie et trois heures et demie. Bien qu'il soit toujours possible de connecter une alimentation externe, c'est particulièrement frustrant d'acquiescer une console portable pour pouvoir y jouer partout et s'apercevoir que les minutes de jeux sont chèrement comptées !

LA CONSOLE PORTABLE : PLATE-FORME À « GADGETS » ?

Les consoles portables offrent aux constructeurs et à quelques autres manufacturiers l'opportunité de commercialiser toute une série d'extensions. Certaines sont très utiles alors que d'autres relèvent du gadget. Dans la première catégorie, on peut citer les loupes (quelquefois éclairées) qui permettent aux utilisateurs de *Game Gear* ou de *Game Boy* de jouer sans se tordre le cou à distinguer les détails du jeu. La *Lynx* est moins bien équipée (pare-soleil) et la *GT* n'a rien à se mettre sous la dent à part son tuner TV. Les accumulateurs rechargeables permettent aux possesseurs de multiplier les heures de jeux. De même, une série de valises, sacs et autres range-cartouches sont commercialisés pour ces machines.

Pour rester dans le domaine de l'alimentation, il existe chez la plupart des constructeurs des solutions qui permettent de brancher ces consoles sur les prises allume-cigares des automobiles.

Pour ce qui est des capacités graphiques et de l'animation, la *GT*

HELLO, WORLD !

La *Game Gear*, la *Game Boy* et la *Lynx* savent communiquer avec le monde extérieur. Des câbles existent pour ces trois machines qui permettent à deux consoles, ou quelquefois plus, de s'affronter dans un même jeu. Si cet élément renforce l'intérêt des jeux, le nombre de jeux proposant d'utiliser ce procédé est malheureusement encore trop limité !

arrive largement en tête, suivie par la *Game Gear* et la *Lynx*. Ces deux dernières ont des capacités comparables et ceux sont les jeux qui permettront de faire la différence ?

LES LOGITHEQUES

En effet, qu'en est-il des cartouches de jeu ? Là encore, la *PC Engine GT* arrive largement en tête car ses cartouches sont totalement similaires à celles de sa grande sœur, la *PC Engine Coregrafx*. On peut donc jouer à de vrais jeux et non pas des adaptations de jeux existants qui perdent bien souvent une partie de leur intérêt dans la conversion. la logithèque disponible est donc énorme. Disposant de presque tous les types de jeu, du jeu de réflexion au shoot-them-up en passant pour les jeux de rôle ou de sport, elle saura contenter les désirs de n'importe quel joueur. Enfin, pour être vraiment complet, il faut évoquer un problème que l'on rencontre avec certains shoot-them-up, une des spécialités de la *PC Engine*. Certaines cartouches animent tellement de sprites, et à une telle vitesse, que l'écran de la *GT* – ou même vos yeux – n'arrivent plus à suivre. Essayez avant d'acheter !

La *Game Gear* ne possède pas encore une logithèque aussi complète. Mais les sorties sont régulières et il semble que Sega veuille accélérer le rythme de celles-ci. Sans atteindre la qualité de certains jeux sur consoles ou ceux de la *GT*, ils sont de très bonne facture et possèdent un avantage certain sur leurs

concurrents : Sega a adopté la même stratégie que pour la *Megadrive*. Les adaptations de succès d'arcade sont privilégiées. C'est ainsi qu'on peut jouer (ou pourra jouer) à *Ninja Gaiden*, *G Loc*, *Super Monaco GP*, *Out Run*, *Space Harrier*, *Golden Axe*, etc.

Atari privilégie les titres totalement inconnus. Ceux-ci sont la plupart du temps d'une qualité comparable à ceux qu'on trouve sur la *Game Gear*. Cette console offre un avantage qui n'est pas malheureusement pas exploité dans tous les jeux. Elle contient deux puces graphiques qui lui permettent notamment de proposer des jeux comme *Blue Lightning* au paysage en 3 D très réaliste ; Mais le rythme des sorties est en revanche beaucoup plus lent que sur les autres machines. Il semble que, là aussi, Atari ait compris l'importance des logiciels pour des machines qui sont très semblables et ait décidé de changer de politique. De plus, de nombreux éditeurs américains ont annoncé leur intention de développer sur cette machine qui remporte un franc succès outre-Atlantique.

UN CAS A PART

La *Game Boy* est vraiment une console à part. A part, à cause de son formidable succès qui en fait la première vente du marché. A part, parce que c'est la seule console réellement portable. Je veux dire par là qu'elle n'est pas plus grande que la main : on la met dans n'importe quelle poche et la faible consommation de son écran monochrome assure, sans problème, une autonomie d'une dizaine d'heures.

Par rapport à ses concurrentes, c'est une machine beaucoup plus grand public.

FICHE TECHNIQUE DE LA LYNX

Techniquement, rien à redire : l'écran LCD en couleurs est large, plat, et bénéficie d'une bonne lisibilité grâce, entre autres, à son rétro-éclairage. Le cœur de cette portable est lui aussi solide : un processeur 6502 cadencé à 16 Mhz (une tornade !), soutenu par deux coprocesseurs graphiques, 4 096 couleurs dont 16 affichages simultanément, une résolution de 160 x 102 points, très suffisante, et toutes sortes d'effets spéciaux directement préprogrammés par câblage (scrolling, sprites, rotation, etc.). Mais le défaut de la *Lynx* est le manque de programmes : peu de nouveautés, ou souvent des adaptations de jeux archi-connus. Un démarrage laborieux, qui s'éternise depuis un an... Dommage.

Prix : 800 F environ.

Prix moyen des jeux : 220 F.

J'AIME

- la haute technologie de l'ensemble,
- la qualité de l'écran.

JE N'AIME PAS

- une autonomie sur piles très réduite,
- une ludothèque encore maigre.

La Lynx.



Son prix peu élevé la destine à une population plus large. Et elle tient, à la limite, plus du jouet que de la console. Ses capacités techniques sont limitées : écran monochrome tristoune, qualité sonore réduite... L'écran est le plus problématique et il est vivement recommandé de jouer près d'une source de lumière !

Mais son vrai point fort, avec son prix, réside dans sa logithèque. Celle-ci est impressionnante et il n'y a que la *GT* qui propose au consommateur un plus grand nombre de titres. Autre caractéristique : les jeux sont généralement de très bon niveau. Il y a un décalage important entre leur pauvre apparence et leur jouabilité exemplaire. On voit ainsi, de temps en temps, des cadres dans des aéroports ou des trains sortir furtivement leur *Game Boy* et oublier le monde extérieur et ses conseils d'administration en se

passionnant pour la princesse qu'il faut sauver, la partie de golf ou celle de tel jeu de réflexion ! Les éditeurs de jeu arrivent cependant à produire de petites merveilles graphiques et les jeux utilisent de plus en plus des sprites d'une taille respectable.

En matière de console, le parc installé est un élément primordial. En effet, étant donné le prix des cartouches, les échanges sont fréquents. Or, ce parc privilégie actuellement deux machines. La première est la *GT*, grâce à sa compatibilité avec la *PC Engine*, un atout de taille pour cette machine coûteuse qui sans cela serait passée inaperçue. La seconde est la *Game Gear* de Sega, de par la taille de son réseau de distribution, la qualité de ses logiciels, et son prix compétitif. Mais la grande gagnante est la *Game Boy* qui s'est inspirée de la recette de Sega, en l'améliorant. Ses points forts : un

importateur officiel, Bandai, qui joue à fond la carte de la grande distribution, le prix le plus intéressant du marché, une bonne dose de publicité et des titres particulièrement réussis.

LAQUELLE CHOISIR ?

Si vous attachez beaucoup d'importance à la qualité des jeux et que votre bourse vous le permet, offrez-vous une *PC Engine GT*. Si la couleur est essentielle pour vous et que vous n'attendez d'un jeu que la perspective de vous divertir pendant quelques heures, j'ai une petite préférence pour la *Game Gear*. Enfin, si vous cherchez une console d'appoint pour vos déplacements ou pour passer quelques heures pour vous détendre sans vouloir trop investir, la *Game Boy*, machine pratique par excellence, ne vous décevra pas !

Amiga, ST, PC et Mac JUDGMENT DAY

Joueur réfractaire aux consoles, amateur de jeu de rôle, graphiste, musicien ou utilisateur occasionnel de traitement de texte, c'est un micro qu'il vous faut. Mais lequel ? Entre Amiga, ST, Mac ou PC, votre cœur – et votre raison – balance. C'est que la situation évolue rapidement. Face aux PC devenus abordables et performants, Amiga et ST ne représentent plus le seul choix possible pour les micromaniacs peu fortunés. Et l'arrivée des Mac LC risque d'embrouiller encore plus les esprits...

Si le domaine des jeux d'action pure est actuellement dominé par les consoles 16 bits (qui offrent des prestations souvent supérieures pour un prix nettement inférieur), les micros représentent toujours une solution de choix pour tous ceux qui veulent à la fois jouer et travailler, ou pour les mordus de jeux d'aventure, de rôle, de stratégie, de réflexion ou de simulation. En effet, bien que la logithèque des consoles s'étende actuellement vers d'autres domaines (la *Megadrive* en particulier dispose de jeux de réflexion, de simulation et de rôle et la *Super Famicom* compte occuper elle aussi ces mêmes créneaux), les titres proposés ne sont que des adaptations de grands succès sur micro (souvent moins performantes ou moins pratiques d'utilisation que les originaux d'ailleurs).

Les véritables créations sur console n'entrent pas dans ces domaines et il semble que cette situation risque de perdurer encore un bon moment. Donc, en dehors des joueurs d'arcade purs et durs, qui ne trouveront leur salut que dans consoles 16 bits, les autres peuvent se tourner allègrement vers les micros. Mais si les *Atari STE* et autres *Amiga 500* ont longtemps représenté la seule solution de coût raisonnable pour une utilisation familiale tout en offrant de bonnes performances, la chute vertigineuse de prix des compatibles *PC* de bonne puissance (due à l'arrivée sur ce marché des 486) et le retour d'Apple à une informatique grand public avec ses *Mac Classic* et *LC*, le tout soutenu par une ludothèque en pleine expansion, pose à nouveau le problème du choix du micro-ordinateur. Il nous a



donc paru opportun de comparer ces ordinateurs sur tous les points importants afin que le lecteur puisse se forger une opinion. Ce comparatif se présente sous forme d'un débat entre différents mordus de leurs machines. Jean-Michel Maman défendra les *Mac*, Jean-Loup Jovanovic le monde *PC* et enfin Jacques Harbonn les *Atari STE* et les *Amiga*.



L'INSTALLATION ET LA MISE EN ROUTE

Cette rubrique concerne principalement les nouveaux venus à l'informatique, qui se demandent si la mise en place d'un ordinateur nécessite des connaissances particulières. Voici ce qu'en pensent nos passionnés.

Jean-Michel Maman. L'installation sur *Macintosh* est, comme toutes les opérations, d'une extrême facilité. Le *Mac Classic*, ayant le moniteur intégré, se branche comme une machine à café : une seule prise et le tour est joué. En ce qui concerne le *LC*, qui n'est pas un intégré, il y a quelques prises supplémentaires à connecter, mais cela reste très simple. Les branchements sont tous très différenciés et signalés par des icônes bien reconnaissables. En ce qui concerne la mise en route proprement dite, les *Mac* disposent d'un vaste éventail de paramétrages qui permettent de moduler le bureau, en fonction des désirs de chaque utilisateur. Une disquette d'installation guidée est fournie avec tous les modèles, mais il faut cependant copier manuellement certains dossiers.

Jean-Louis Jovanovic. Pourquoi l'ensemble des opérations n'est-il pas automatisé sur *Mac* comme c'est le cas sur *PC* ?

J.-M.M. Sur *Mac*, la copie des dossiers et fichiers relève d'un simple déplacement d'icônes, qui est donc d'une grande facilité.

Jacques Harbonn. Sur *STE*, il y a quelques branchements supplémentaires à faire : raccordement de l'ordinateur au secteur comme sur *Mac*, mais aussi raccordement au moniteur. Le principal problème vient, en fait, des prises joystick et souris, très mal placées (elles sont situées sous le clavier). Assez rapidement, on est obligé d'investir dans deux câbles prolongateurs pour éviter de se contorsionner et de martyriser ces prises lorsque l'on veut jouer à deux (remplacement de la souris par une manette de jeu) ou changer de joystick en fonction du jeu. Le bureau, tout comme celui du *Mac*, dispose d'un certain nombre de paramétrages, moins riches cependant que sur ce dernier. Sur *STE* le système d'exploitation est entièrement en ROM, ce qui évite toute installation à ce niveau.

Sur *Amiga 500*, l'alimentation est externe, ce qui rajoute encore quelques fils supplémentaires. Les prises joystick et souris sont mieux placées (à côté des autres sorties d'interface, à l'arrière de l'appareil). Toutefois, elles sont surmontées d'une petite barrette en relief qui peut gêner un peu à la mise en place sur une table encombrée. Le

bureau des *Amiga* offre, en revanche, peu d'options de paramétrage. De plus, le *Workbench 1.3* est incomplet et oblige à recourir au mode CLI (un interpréteur de commandes à la manière du DOS des *PC*) pour certaines opérations plus complexes. Ces inconvénients devraient d'ailleurs disparaître avec le *Workbench 2.0* issu de celui des *Amiga 3000*, qui devrait être livré avec les nouveaux *Amiga 500*.

J.-L.J. Sur *STE* et *Amiga*, tu es obligé de brancher et débrancher si tu utilises ta télévision comme moniteur et que tu veuilles y connecter un autre appareil (magnétoscope par exemple). **J.H.** C'est exact, mais l'inconvénient que tu évoques est en fait un avantage. Les petits budgets peuvent commencer par acheter l'ordinateur seul et utiliser dans un premier temps leur télévision comme écran de visualisation, ce qui n'est pas possible sur *PC* et *Mac* et augmente la dépense. De plus on peut aussi recourir à un switch Péritel qui évite ces manipulations, dangereuses à terme pour les connecteurs. Je conseille toutefois l'achat d'un moniteur, plus performant qu'une télévision et qui évitera les conflits familiaux...

Sur *Atari STE* se pose un autre problème, celui des deux moniteurs, couleur et monochrome. Le mode monochrome nécessite en effet un moniteur spécial (qui a cependant l'avantage d'un prix très raisonnable et d'une haute qualité). Une fois encore, plutôt que de changer souvent de prise, je conseille le switch d'écran. Une autre solution, beaucoup plus onéreuse, consiste à recourir à un moniteur multisynchro qui satisfait aux deux modes, mais il faut alors prévoir un système indépendant de reproduction des sons (les moniteurs multisynchro étant désespérément muets) ainsi qu'un câblage supplémentaire d'adaptation.

J.-L.J. Sur *PC*, l'installation est de difficulté très variable et dépend des modèles. En général, les prises de raccordement sont à l'arrière. En ce qui concerne le bureau, le DOS n'offre pas les mêmes facilités d'utilisation que les bureaux à icônes mais, en contrepartie, il permet des opérations impossibles autrement, comme de copier tous les fichiers ayant pour nom « --m--r--.* » par exemple.

J.H. et J.-M.M. (en chœur). Peut-être, mais dans la pratique courante, il est bien rare que l'on ait besoin de telles possibilités !

J.-L.J. Pour ceux qui préfèrent une interface graphique, *Windows* est là pour les satisfaire.

J.H. Pour moi, il est bien difficile d'oser comparer la facilité d'utilisation d'un *PC* à celle d'un *Mac*, voire d'un *STE* ou d'un *Amiga*. Le MS-DOS oblige à apprendre et à taper les ordres. J'avoue

FICHE TECHNIQUE DU COMPATIBLE PC

Origine : variable

PROCESSEUR : « famille » Intel 80 x 86
Par ordre de puissance et de prix : 8088 (8/16 bits), 8086 (16), 80286 (16), 80386 SX (16/32), 80386 (32), 80486 SX (32), 80486 (32).

Processeurs compatibles : NEC V30 et V40, AMD 386/40 (compatible 80386)

Fréquences : de 4,77 Mhz (IBM PC original) à 50 Mhz (80486)

ROM : variable

RAM : de 640 ko à plusieurs Mo

Norme VGA : palette de 32 000 couleurs (CGA et EGA, voir encadré cartes graphiques)

Modes graphiques : de 320 x 200 en 256 couleurs à 640 x 480 en 16 couleurs

SONS : haut-parleur intégré, 1 voie

MEMOIRES DE MASSE

Lecteurs de disquettes : 5,25 pouces (360 ko, 5,25 pouces (1,2 Mo), 3,5 pouces (720 ko), 3,5 pouces (1,44 Mo)

Disques durs : taille variable, jusqu'à plusieurs Go (Milliers de Mo)

Souris optionnelle : la majorité des PC sont maintenant fournis avec

Joystick : cartes contrôleurs et joysticks analogiques, les deux en option

Ports d'extension (quatre formats différents) : la configuration « standard » comprend deux prises série (RS 232), une prise parallèle, une horloge sauvegardée. Le port joystick est lui aussi souvent inclus.

Configuration « jeux » : 80386 SX taiwanais ou sans marque, 2 Mo de RAM, carte et écran VGA couleur, lecteurs 3 1/2 1,44 Mo et 5 1/4 1,2 Mo, disque dur 40 Mo. Prix : environ 10 000 F.

J'AIME

- la qualité des jeux disponibles,
- la logithèque pro et semi-pro,
- les possibilités d'extension.

JE N'AIME PAS

- le prix d'une configuration « jouable » !
- le nombre de standards (vidéo, souris, ports d'extension, etc.),
- le prix des jeux et des programmes en général.

que lorsque je manipule un *PC* sous MS-DOS, j'ai l'impression de me retrouver sur *Apple II*, ordinateur qui date pourtant de 1978 ! Quant à *Windows*, il est vrai que cette interface offre un tout autre confort d'utilisation, mais elle est relativement lente (en particulier si l'on ne possède pas au moins de 2 Mo de mémoire) et ne permet pas toutes les opérations, en dehors peut-être de la toute dernière version. Enfin, il est quand même nécessaire de l'acheter en sus (près de 1 500 F), alors que *Mac*, *STE* et *Amiga* sont tous trois fournis d'emblée avec leur interface graphique, sans compter que tous les logiciels ne mettent pas *Windows* à profit.



LE GRAPHISME

J.-M.M. Pour le graphisme, il semble que le *Mac LC* soit totalement imbattable.

J.-L.J. Mais il existe maintenant sur *PC* des cartes 16 millions de couleurs en 1024 x 768 à un coût très raisonnable (2 000 F environ).

J.-M.M. Oui, mais sur *PC*, c'est beaucoup moins naturel, alors que le *Mac* est graphique d'emblée et utilise toujours les possibilités disponibles.

J.-L.J. Il est vrai que dans le domaine graphique (Windows par exemple), le *PC* n'a cherché qu'à imiter le *Mac*, en le dépassant éventuellement. Le standard actuel en carte graphique sur *PC* est le VGA, d'autant que la différence de prix minimal entre EGA et VGA ne justifie plus l'achat de la première. Le VGA classique offre 640 x 480 en 16 couleurs et 320 x 200 en 256 vraies couleurs, sans trame ni conflit de proximité (mode MCGA). Quant au VGA étendu (512 ko ou 1 Mo sur la carte VGA), il étend la résolution en mode 256 couleurs (1024 x 768 avec 1 Mo sur la carte). Toutefois certains moniteurs n'acceptent cette résolution qu'en mode entrelacé, avec les inconvénients qui en résultent (scintillement de l'écran), le passage en 800 x 600 permettant alors de régler ce problème.

J.H. C'est exact, mais il faut signaler que ce mode n'est pas du tout standardisé, chaque carte utilisant son propre driver, non reconnu d'ailleurs par les logiciels.

J.-L.J. Windows utilise parfaitement ces modes étendus. Par ailleurs, on peut

remarquer que les *STE* et *Amiga*, qui offraient il y a quelque temps encore les meilleures capacités graphiques pour un coût réduit, sont aujourd'hui dépassées.

J.H. Je ne chercherais pas à défendre les *STE*, dont les résolutions sont, en effet, inférieures aux autres micros de ce comparatif. Toutefois, je ne suis pas d'accord en ce qui concerne l'*Amiga*. Cet ordinateur dispose en standard d'une résolution de 736 x 580 en 4096 couleurs simultanées (mode HAM entrelacé), ce qui est loin d'être ridicule et laisse même le VGA loin derrière. Il est vrai que ce mode HAM entrelacé souffre de deux défauts : un scintillement d'écran désagréable qui ne peut être réglé que par une carte flickerfixer et un moniteur multisynchro, et un conflit de proximité dans les couleurs qui reste cependant très raisonnable. De plus, il existe maintenant des cartes 16 millions de couleurs à un prix ajusté (un peu plus de 3 000 F), affichant directement (sans autre extension obligatoire, en dehors d'une mémoire suffisante) ces 16 millions de couleurs, contrairement au *Mac LC* et aux cartes sur *PC*.

J.-L.J. Y a-t-il beaucoup de jeux utilisant ce mode HAM ?

J.H. Non, il est vrai que les jeux de ce type ne sont pas la règle (un seul à ma connaissance), les jeux utilisant le mode 320 x 200 en 32 couleurs ou même 16 couleurs pour gagner en vitesse d'animation. En revanche, les logiciels de dessin le mettent parfaitement à profit, que ce soit le tout nouveau et très puissant *Deluxe*

PC : CARTES GRAPHIQUES EN FOLIE

Certains vous diront que les *PC* sont devenus les plus belles machines de jeux, qu'ils permettent les plus beaux graphismes et le plus grand nombre de couleurs. Ce n'est pas tout à fait vrai, car l'*Amiga*, le *Mac* et le *ST* sont capables d'afficher plus de couleurs dans une résolution meilleure ou équivalente. Il est vrai, en revanche, que les jeux tirant le mieux parti des possibilités graphiques d'une machine voient pour l'instant le jour sur *PC*.

C'est récent, très récent même. A l'origine, le *PC IBM* était fourni avec une carte MDA (Monochrome Display Adaptor), qui affichait 80 colonnes de textes (chaque caractère étant codé sur une matrice 9x13 - c'est-à-dire 9 points horizontalement et 13 points verticalement -). C'était l'époque glorieuse du célèbre moniteur vert IBM, qui avait une telle rémanence (les points mettaient un certain temps à disparaître...) qu'un « DIR » traçait un superbe lacs de ligne sur l'écran ! IBM ne semblant pas se préoccuper des graphismes, la société Hercules eut l'idée de commercialiser la première carte graphique pour *PC*, qui porte son nom. Outre une compatibilité totale avec la MDA, cet adaptateur permet l'affichage en mode graphique monochrome de 720 x 352 points. C'était la première approche du graphisme sur *PC*, et cette carte a eu un très grand succès.

Voyant cela, IBM lança sa propre carte graphique, nommée CGA. Elle permet d'afficher, outre un mode texte compatible MDA (mais sur une matrice 8x8) 320 x 200 en 4 couleurs ou 640 x 200 en deux couleurs, avec deux palettes de quatre couleurs...

Le succès aidant, IBM lança par la suite la carte EGA (640 x 400 en 2 couleurs ou 320 x 200 en 16 couleurs), puis récemment VGA. Cette dernière est de loin la plus répandue aujourd'hui, et dispose de nombreux modes textes et graphiques, jusqu'à 320 x 200 en 256 couleurs et 640 x 480 en 16 couleurs, avec une palette de 256 000 teintes. Les 256 couleurs simultanées (et le nombre très important de *PC* installés) a incité les maisons d'édition à produire des jeux superbes, tirant parti de ces possibilités.

Mais l'évolution des cartes graphiques *PC* ne s'est pas arrêtée là. Si les besoins des jeux sont bien couverts par le VGA 256 couleurs, ils n'en est pas de même pour les interfaces graphiques (Windows), ni pour les programmes de dessin « haut de gamme » (Autocad d'Autodesk, par exemple). Les constructeurs ont donc développé des cartes permettant d'afficher plus de couleurs, dans une meilleure résolution. C'est ce qu'on appelle le Super VGA ou le VGA étendu.

Outre les normes « purement locales » d'un constructeur, les résolutions de 800 x 600 ou de 1024 x 768 se sont imposées, avec un nombre de couleurs toujours croissant (16 est le minimum, mais cela va jusqu'à 32 000, voire 16 000 000 de couleurs !). Il n'y a pas de norme réellement établie, même si Texas Instrument (avec la norme TIGA) et IBM (avec le XGA) essaient de contrôler le marché.

Ces cartes « VGA étendues » disposent en général de drivers permettant de les utiliser avec un certain nombre de programmes, mais ne servent évidemment à rien pour les jeux. L'apparition des premiers vrais programmes ludiques sous Windows devrait changer cela (j'ai pu admirer, sur une vidéo, des images de ce que devrait être Links Multimédia de la société Access, et c'est vraiment superbe !). Mais actuellement, la norme dans le domaine ludique est le VGA basse résolution (auss appelé MCGA) et aucun éditeur n'a annoncé un jeu tirant parti du super VGA (imaginez un jeu en 1024 x 768, 32 000 couleurs !). Chaque image prendrait dans cette résolution 1024x768x2 octets, soit 1,5 Mo... Le CD trouvera là toute sa valeur !



Photo Paint IV, ou les plus anciens
Paint II ou DigiPaint III.

J.-M.M. Sur *Mac LC* non plus, les jeux n'ont pas recours aux 32 000 couleurs simultanées (parmi une palette de 16 millions de couleurs, rappelons-le !), mais le bureau, lui, les met à profit. De plus, le moniteur fourni permet d'emblée d'utiliser ces possibilités. Les 16 millions de couleurs sont, en revanche, utilisées dans les applications comme la PAO, le dessin, le traitement d'image. De plus, les logiciels de dessin 3D par exemple laissent sur place leurs équivalents sur *Amiga*.

J.-L.J. Sur *PC*, l'environnement Windows utilise les capacités maximales de la carte graphique, mais il faut disposer d'un moniteur adéquat pour éviter le mode entrelacé. Les jeux, pour leur part, recourent de plus en plus souvent au mode MCGA en 256 couleurs, ce qui autorise les graphismes les plus beaux actuellement sur micro. Quand on a vu *Heart of China* ou *Wing Commander II*, les graphismes des jeux sur les autres machines paraissent bien fades.

LE SON

J.-M.M. Le *Mac* offre les nuances les plus fines dans la reproduction des sons avec, comme seul inconvénient, un volume sonore réduit qui ne peut être réglé qu'en procédant à une bidouille (en le connectant à un amplificateur externe par exemple). Le *Mac* est le seul à proposer en standard un convertisseur analogique/digital pour digitaliser les sons.

J.-L.J. Le *PC* avec son petit haut-parleur médiocre, même si on parvient à lui faire jouer de la musique sur trois

voix ou le faire parler, est une horreur.

Je connais même des gens qui, lassés de ces bips qu'ils ne peuvent pas couper, ont tout simplement sectionné les fils ! En revanche, les cartes sonores sont ce qui se font de mieux à ce prix. Cartes Ad-Lib et surtout Soundblaster, normale ou « plus », offrent des possibilités qui sont alors supérieures à celles des autres micros. Quant à la MT32, elle est chère et difficile à trouver en France, mais offre les facilités d'un véritable expéditeur, avec 32 voix, paramétrage des instruments, etc.

J.H. C'est vrai sur le papier mais en pratique, tous les logiciels ne gèrent pas ces cartes et, quand ils le font, c'est souvent de manière incomplète, privilégiant la musique au détriment des bruits. De plus, la sortie sur les petits haut-parleurs fournis avec les cartes ne rendent pas justice aux possibilités réelles et il faut connecter la carte sur une chaîne hi-fi pour apprécier réellement les capacités sonores.

Sur *Amiga*, le processeur sonore est excellent, avec des sons mélodieux et quatre voix en stéréo, sortant directement sur le moniteur. On peut, d'ailleurs, tout aussi bien raccorder la sortie son sur une chaîne, les prises Cinch étant présentes à l'arrière de l'appareil.

Sur *STE* les choses sont un peu plus complexes. Le processeur sonore de base est d'une grande faiblesse (c'est le même que celui du *CPC*) et les bruitages classiques ont un rendu nasillard pas très agréable. En revanche, il dispose aussi d'un autre

processeur spécialisé dans les digits sonores. La qualité de reproduction est alors sans commune mesure, même sur la sortie moniteur (le *STE* dispose aussi des prises Cinch de sortie vers une chaîne hi-fi). Il reste cependant un petit défaut : ce processeur recourant au mode DMA (*Direct Memory Access*), il y a quelques problèmes lorsque l'on joue un morceau digitalisé tout en effectuant un chargement, par exemple. Quant à l'ouverture sur le monde MIDI, les *ST* ont longtemps été les rois grâce à leur interface fournie en standard. Les logiciels de musique MIDI y sont de grande qualité pour un prix raisonnable. Toutefois, le marché MIDI a subi quelques transformations. Les *PC* ont fait une entrée en force, rattrapant du même coup les *ST*. Les *Mac* ont toujours été présents, mais réservés à une élite. Quant à l'*Amiga*, les choses vont aujourd'hui un peu mieux, mais il n'a toujours pas rattrapé son retard face aux autres machines.

LE CLAVIER

J.-M.M. Les claviers des *Mac* sont tous d'excellente qualité, même celui du *Classic*, à prix ajusté.

J.-L.J. Les claviers des *PC* sont aussi excellents, même pour les micros en provenance de Taïwan. Le clavier du *STE*, en revanche, est une horreur.

J.H. Je ne chercherais pas, en effet, à défendre le clavier du *STE*, mou et peu franc. Pourtant on s'y habitue (je tape tous mes textes sur *STE*, sans problème, depuis des mois). Le clavier des *Mega STE* est déjà bien meilleur et



Atari ST : une formidable logithèque.

celui des *Amiga* ne pose aucun problème. En revanche, sur *PC*, si le clavier lui-même n'est pas en cause, il existe de grande variation d'une machine à l'autre pour la gestion de certaines touches. Ainsi sur certaines, le *Caps Lock* s'annule par appui supplémentaire sur cette même touche, tandis qu'ailleurs, il faut appuyer sur *Shift*. De même l'état *Caps Lock* donne accès aux chiffres des touches supérieures sur certaines machines, tandis que, sur d'autres, ce sont les signes inférieurs de ces mêmes touches qui s'afficheront. Certaines touches aussi changent de place. Si cela ne pose aucun problème lorsque l'on travaille toujours sur le même micro, le passage d'une machine à l'autre devient vite agaçant, car on perd ses repères et ses habitudes. Sur *Mac*, *STE* et *Amiga*, les claviers sont uniformisés et le changement de micro ne pénalise nullement l'utilisateur.

J.-L.J. Le problème que tu évoques ne concerne plus les machines vendues

actuellement, dont les claviers sont tous parfaitement uniformes.

LA FACILITE D'OUVERTURE

J.-L.J. La facilité d'ouverture des *PC* est très variable. Sur certaines machines, il suffit de pousser sur deux boutons. Sur d'autres, il faut dévisser une quantité plus ou moins importante de vis. D'une manière générale, les ordinateurs de marque IBM sont les plus difficiles à démonter.

J.-M.M. Sur *Mac*, le démontage est un cauchemar. Il faut recourir à des tournevis spéciaux et l'ouverture fait sauter une partie de la garantie. En pratique, pour étendre la mémoire de leur *Mac* par exemple, la plupart des utilisateurs font venir un installateur.

J.-L.J. Les *PC* ont l'avantage d'être prévus pour rajouter des cartes. En conséquence, l'ouverture s'effectue habituellement simplement et sans poser de problème de garantie. Toutefois l'installation des cartes MCA (*Micro Channel Architecture*) peut créer de réelles difficultés.

J.H. Sur *STE* et *Amiga 500*, l'ouverture s'effectue simplement en retirant quelques vis, le retrait de la plaque de blindage étant légèrement plus complexe, tout en restant à la portée du premier bricoleur venu. L'extension mémoire sur *STE* se fait à l'aide de barrettes Simm, faciles à trouver et à poser et bon marché. Toutefois, certains des premiers *STE* utilisaient des barrettes Sipp moins courantes, mais on trouve assez facilement des adaptateurs Sipp/Simm.

Sur *Amiga 500*, pour dépasser 1 Mo en interne, il faut procéder à un démontage et transférer un composant sur un autre support, mais cela reste facile et ne nécessite pas de soudure. Pour ces deux ordinateurs toutefois, ce démontage fait perdre la garantie, mais de nombreuses boutiques se chargent d'étendre la mémoire pour un prix modique, tout en conservant la garantie.

J.-M.M. Sur *Mac*, l'extension mémoire se fait par le biais de barrettes Simm, très faciles à trouver, peu chères et de faible consommation, ce qui est un avantage certain.

J.-L.J. Désormais les *PC* utilisent eux aussi le plus souvent des extensions mémoire par barrettes Simm (qui sont d'ailleurs vendues au prix le plus bas du marché alors que ce sont les mêmes que pour les autres machines !). La difficulté d'ouverture ne pose pas problème.

LA GESTION MEMOIRE

J.H. Je tiens à ouvrir une parenthèse en ce qui concerne la gestion de la mémoire sur *PC*. Alors que les *Mac*,

LES FORMATS DE DISQUETTES

Le nombre de formats de disquettes est devenu, ces dernières années, une véritable jungle où seuls les plus avertis savent trouver leur chemin. Le format le plus ancien sur micro-ordinateur (je ne parlerai pas des disquettes 9 pouces, réservées au domaine professionnel) est la disquette 5" 1/4 (le " ou pouce, correspond environ à 3,5 cm, mesurés en diagonale) de 160 ko. Après être passé par 180 et 320 ko, la norme s'est établie à 360 ko. Cela a été le format le plus utilisé pendant des années.

Les disquettes 3" 1/2, quand elles sont apparues, ont été aussitôt adoptées par les *Mac*, *Atari ST*, *Commodore Amiga*, puis *IBM PC*. Elles offraient 720 ko (880 ko pour l'*Amiga*, au prix d'une grande lenteur). Mais comment faire tenir un programme de 10 ou 15 Mo sur un nombre raisonnable de disquettes 360 ou 720 ko ? Ces formats (dits « double densité », ou DD) ont donc été suivis du format 3" 1/2 de 1,44 Mo et 5" 1/4 de 1,2 Mo (dits « haute densité » (HD), ou « quadruple densité »). Ce sont les normes *PC* et *Mac* actuelles.

Un nouveau format est en train d'apparaître, le format 3" 1/2 de 2,88 Mo. Sur *PC*, le DOS 5.0 sait les gérer et, les besoins aidant, elles devraient s'imposer rapidement. Un certain nombre de normes « annexes » ont traversé le marché de l'informatique, comme la norme 3" qui équipe les *CPC*. Une dernière remarque sur les capacités des disquettes. Un certain nombre de fabricants marquent 1 Mo pour les disquettes 3" 1/2 DD et 2 Mo pour les 3" 1/2 HD. Ce sont les capacités non formatées. Elles ne doivent pas être prises en compte par l'utilisateur, qui ne disposera de toute façon que de, respectivement, 720 ko et 1,44 Mo.

STE et *Amiga* gèrent leur mémoire de manière transparente, sur *PC*, cette gestion devient, au-delà des fatidiques 640 ko, un cauchemar.

J.-L.J. Les choses se sont bien arrangées depuis l'arrivée des 386 qui peuvent gérer la mémoire en continu.

J.H. Oui, mais il faut cependant que le programmeur ait prévu cette option. Impossible par exemple d'exploiter simplement ses 4 Mo de mémoire sous Turbo basic.

J.-L.J. Mais on n'a pas besoin de 4 Mo pour un programme basic !

J.H. Le problème n'est pas de savoir si on en a besoin ou pas mais si c'est possible ou non. Sur mon *STE*, le GFA basic, tout comme le basic Omicron fourni avec la machine, permettent parfaitement de gérer mes 4 Mo, sans aucune bidouille logicielle, ni gestion par page.

J.-L.J. Il est vrai que tu touches là l'un des points faibles des *PC*, qui vient de leur âge et de la recherche de compatibilité maximale avec les anciens modèles. Il faut savoir toutefois que tous les langages de programmation actuels (Quick basic, Turbo C, Turbo pascal par exemple) gèrent la mémoire de manière transparente pour l'utilisateur (ils recourent à un extenseur intégré), tout comme Windows et la plupart des programmes actuels.

J.H. Les choses ne sont pas aussi simples que tu voudrais le faire croire et

FICHE TECHNIQUE DE L'ATARI STE

Origine : USA

Connexion moniteur : Péritel (couleur) ou spécifique (monochrome)

Microprocesseur : 68000 (16/32 bits) cadencé à 8 MHz

ROM : 256 K

RAM : 512 K à 4 Mo selon le modèle

Interface graphique : GEM

MODES GRAPHIQUES

basse : 320 x 200 en 16 couleurs,

moyenne : 640 x 200 en 4 couleurs,

haute : 640 x 400 en monochrome (moniteur dédié)

Palette : 4 096 couleurs

Son : 3 voies + bruit ; processeur son DMA stéréo complémentaire pour les sons digitalisés

Mémoire de masse : lecteur de disquette 3,5 pouces double densité (720 ko formaté) au format IBM

Disque dur : en option

Souris : fournie

Joystick : en option (deux connecteurs classiques pour joystick Atari et deux autres pour joysticks type PC ou stylo optique)

Interface MIDI : intégré (In et Out)

Port cartouche : oui (limité à 128 K)

Horloge : en option

Prix : 2 500 F

Importateur : Atari France.

J'AIME

- la logithèque qui couvre tous les domaines,
- la facilité d'extension mémoire,
- l'interface MIDI intégrée.

JE N'AIME PAS

- le processeur son classique indigne de la machine,
- le clavier peu franc,
- l'emplacement délirant des prises souris et joystick.



Amiga : le prestige pour tous.

il arrive encore pour des logiciels tout à fait récents que l'on soit obligé de « virer » tous les *Install* (souris, voire clavier compris !), pour libérer totalement les 640 premiers ko, alors que l'on dispose pourtant d'une mémoire bien supérieure !

LES IMPRIMANTES

J.-M.M. Il faut insister sur la simplicité de l'installation des drivers sur *Mac*. Par exemple pour l'impression, les drivers sont inclus directement dans le système. Une fois que l'on a installé le *Mac*, on a tout installé.

J.H. Et comment fait-on pour utiliser une imprimante non Apple par exemple ?

J.-M.M. En principe tu installes un autre driver ou tu ne le fais pas si le driver n'est pas disponible ! Il commence cependant à y avoir un certain choix d'imprimantes indépendantes, avec juste un nouveau driver à installer.

J.-L.J. Sur *PC*, toutes les imprimantes sont connectables sans problème. L'installation des drivers dépend du système d'exploitation. Sous Windows, un module très complet se charge de cela. Sous DOS, c'est très variable et beaucoup plus complexe.

J.H. C'est même tellement complexe, dans certains cas, que des utilisateurs pourtant habitués à leur *PC* peuvent parfaitement y perdre leur latin s'ils changent d'imprimante ou de programme. Les cas sont finalement assez nombreux, ce qui laisse entrevoir de gros problèmes lorsque l'on ne passe pas par Windows.

Le *STE* et l'*Amiga* peuvent eux aussi

utiliser la quasi-totalité des imprimantes du marché, mais de manière beaucoup plus simple. L'*Amiga* dispose en standard d'une vaste gamme de drivers et de fontes, complétés éventuellement par ceux fournis avec les logiciels de traitement de texte et de PAO.

Sur *STE*, les choses sont moins faciles. Le GEM inclus dans les ROM est incomplet et ne gère pas les sorties graphiques (en dehors de la *hard-copy* d'écran sur imprimante matricielle). Certains programmes mettent alors à contribution GDOS, qui demande de rebooter pour chaque logiciel différent. Il vaut mieux recourir au G Plus +, GDOS compatible, plus rapide et plus pratique d'utilisation. D'autres programmes (*Script II*, *Le Rédacteur III*) utilisent leur propre méthode d'impression et fournissent leurs drivers.

J.-L.J. Une petite remarque : sur *Mac* et sur *PC* sous Windows, une fois que l'on a installé une imprimante, toutes les applications sont capables de l'utiliser, sans autre manipulation.

J.H. C'est en effet l'inconvénient principal du *STE* et, même avec G Plus +, on est souvent obligé de recharger le fichier de configuration adéquat, sans compter les doublons éventuels dans les fontes ou les drivers qui prennent alors de la place inutile sur le disque dur. Sur *Amiga*, les choses sont beaucoup plus simples, tout ce qui est présent dans le Workbench de la disquette ou du disque dur pouvant être utilisé directement.

LES LECTEURS DE DISQUETTES

J.-M.M. Les *Mac* utilisent des lecteurs 3,5 pouces haute densité travaillant dans un format propre, le *Mac File Exchange* du système se chargeant de reconvertir les formats pour une compatibilité avec le monde MS-DOS.

J.-L.J. Les *PC* sont livrés, au choix, avec un lecteur 5,25 ou 3,5 pouces haute densité (ou les deux).

J.H. Sur *STE*, les lecteurs 3,5 pouces double densité (720 ko au lieu des 1,44 Mo des lecteurs haute densité) sont la règle. On peut toutefois connecter des lecteurs haute densité 3,5 pouces ou des lecteurs 5,25. Le format est désormais totalement compatible avec l'univers *PC*, dans les deux sens.

Sur *Amiga*, les lecteurs sont des 3,5 pouces double densité d'une capacité de 880 ko chacun. Toutefois, cette grande capacité se paie d'une grande lenteur de gestion, qui n'est pas due au lecteur lui-même, mais au système utilisé, qui offre l'inconvénient de réserver un certain espace mémoire. Par ailleurs, le format Amiga est propre à ce micro et il faut passer par un convertisseur pour les rendre lisibles sur *PC*.

FICHE TECHNIQUE DE L'AMIGA 500

Origine : USA

Connexion moniteur : Péritel ou câble spécifique pour le moniteur Commodore

Microprocesseur : 68000 (16/32 bits) 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 x 200) à la haute résolution (768 x 580) (mode overscan complet entrelacé), en 32 couleurs, 64 couleurs (demi-teintes) ou 4 096 couleurs (mode HAM avec petit conflit de proximité)

Palette : 4 096 couleurs

Son : 4 voies stéréo

Mémoire de masse : lecteur de disquettes 3,5 pouces double densité (880 ko formaté) au format spécifique Amiga.

Disque dur : en option

Souris : fournie

Joystick : en option (deux connecteurs pour joysticks classiques au format Atari)

Interface MIDI : en option

Port cartouche : oui

Horloge : en option

Prix : 2 600 F

Importateur : Commodore France

J'AIME

- les excellentes capacités graphiques,
- la qualité du processeur sonore,
- le clavier franc.

JE N'AIME PAS

- la lenteur de la gestion disquette et son format spécifique,
- les lacunes de l'interface graphique,
- le manque de logiciels de bureautique dans certains domaines.

LE DISQUE DUR

J.-M.M. Tous les *Mac* sont fournis d'emblée avec un disque dur, de bonne qualité et d'accès rapide.

J.-L.J. Sur *PC*, le disque dur est indispensable et une capacité d'au moins 90 à 100 Mo est recommandée car les jeux et les programmes sont généralement très gourmands. En contrepartie, les disques durs ont les prix les plus bas du marché, la différence devenant d'autant plus sensible que l'on se tourne vers de grandes capacités.

J.H. Sur *STE* et *Amiga*, les machines « familiales » sont dépourvues de disque dur, seuls les *Mega STE*, *TT* et *Amiga 3000* les offrant en série. Il est bien sûr possible de les rajouter à toutes les configurations, mais les prix sont nettement plus élevés qu'ailleurs. Sur *Amiga*, il faut aussi disposer d'un Kickstart 1.3 pour bénéficier d'un lancement automatique du disque dur (fourni en standard sur toutes les machines récentes) et se pose ici, une fois encore, le problème de la réservation mémoire, et oblige le plus souvent à étendre la mémoire au-delà d'1 Mo. Sur *STE*, le Megafile 30 de la marque souffre d'une faible capacité (30 Mo) et surtout d'un temps d'accès très mauvais par rapport aux autres disques durs. On peut cependant opter pour un disque dur SCSI plus performant, connecté à l'aide d'une carte d'adaptation.

LE JOYSTICK ET LA SOURIS

J.-L.J. Les *PC* disposent, tout comme les autres ordinateurs, de souris et joystick, en option toutefois (mais la carte multifonction livrée avec la quasi totalité des *PC* actuels gère le joystick). La manette de jeu des *PC*, de type potentiomètre, est beaucoup plus performante que les joysticks au format *Atari*.

J.H. Oui et non, car s'il est vrai qu'elle fournit une réponse en continu en fonction de la position du manche, elle nécessite souvent aussi un réglage fréquent. De plus, la majorité des logiciels de jeu sur *PC* utilisent principalement le clavier, doublé éventuellement du joystick ou de la souris, mais pas dans tous les cas. Sur *STE* et *Amiga*, les jeux recourent tous au joystick (avec une interface intégrée et une offre très riche, contrairement aux *PC*) ou à la souris. Elle est fournie en standard, mais de qualité moyenne, ce qui oblige souvent à la remplacer. On peut ainsi accéder aussi bien aux jeux d'action pure où le joystick est roi, qu'aux jeux de stratégie, rôle et aventure où la souris se révèle irremplaçable.

3615 SM1

**COPIEZ 24H/24 DES MILLIERS DE
SOFTS POUR VOTRE ST,AMIGA, PC.**

Transfert par Minitel

- Simple, efficace
- Sûr : pas de programme perdu en cas de coupure de ligne. pas de risque de VIRUS !
- Logiciels triés, classés et commentés en Français.
- Recherche par thème.
- Catalogue remis à jour régulièrement.
- Newsletter

**JEUX, DEMOS, PREVIEWS
MUSIQUE, MIDI, SOUNDTRACKERS
IMAGES, CAO/DAO, DESSIN
ACCESSOIRES, UTILITAIRES
DRIVERS et FONTES
BUREAUTIQUE, TELECOM
SCIENCES/TECHNO.
LANGAGES, PROGRAMMATION
SOURCES...UNIX**

Bon à découper, et à adresser avec
votre règlement à
SM1, 110 Rue Saint Denis 75002 PARIS
Oui, je désire recevoir QUICKTEL (20frs)
, QUICKTEL et le câble de liaison avec
le minitel (100 frs), pour ATARI ST/STE,
ATARI TT/Mega STE, AMIGA, PC.
(rayez les mentions inutiles)

Nom :Prénom:.....

Adresse :

Code PostalVille



L'AMIGA 500 PLUS

Le nouvel Amiga devrait disposer de nombreuses améliorations :

- 1 mega de mémoire,
- Super Fat Agnus (1 Mo dédié à la vidéo),
- Worckbench 2.04 corrigeant les défauts du précédent (gestion plus complète sans avoir besoin de repasser sous CLI).

J.-L.J. C'est vrai et c'est ce qui explique aussi la relative rareté des jeux d'action sur PC.

J.-M.M. Sur Mac, le joystick est introuvable (s'il existe d'ailleurs !) et tous les jeux utilisent la souris (fournie en standard), ce qui privilégie les jeux de stratégie, de simulation et d'aventure au détriment des jeux d'action.

LES EXTENSIONS DIVERSES

J.-L.J. Grâce à leur slots d'extension, les PC sont des machines ouvertes, offrant des possibilités d'extension quasi infinies. A côté des extensions classiques (modem, scanner, digitaliseur sonore et vidéo, extension MIDI, etc.), on peut en trouver, de toute sorte, beaucoup plus spécifiques : contrôle de processus, CD-ROM, lecteur de codes-barres, et bien d'autres. En ce qui concerne le CD-ROM qui est un support d'avenir, la mise en place sur PC est simple. Il suffit de connecter la carte contrôleur sur un slot et de raccorder le CD-ROM. En revanche, les applications sont pour l'instant peu intéressantes (à moins de vouloir faire des recherches au sein de l'*Encyclopedia Universalis* ou d'être un passionné d'échecs désirant posséder la quasi totalité des parties célèbres).

J.H. Il est exact que le PC a sans conteste les plus riches possibilités d'extension dans tous les domaines. Toutefois le STE dispose en standard de prises MIDI In et Out et de prises joysticks supplémentaires qui servent aussi au branchement éventuel d'un crayon optique ou d'un joystick à potentiomètre. Son catalogue d'extensions aussi est bien fourni : digitaliseur sonore et vidéo, scanner (moins performant toutefois que sur PC ou sur Mac), carte graphique haute résolution (très chère toutefois), carte accélératrice, carte d'émulation PC et Mac, etc. Le CD-ROM existe à l'état de prototype mais n'a jamais été commercialisé. Toutefois les projets d'Atari font état du lancement d'un CD-ROM à plus ou moins court terme. *Wait and see !*

L'offre sur Amiga est légèrement moins riche, tout en restant importante. En

revanche, dans le domaine graphique, il tire fort bien son épingle du jeu grâce à des extensions très performantes et souvent peu coûteuses : genlocks efficaces, cartes 16 millions de couleurs, digitaliseurs temps réel en 4096 couleurs par exemple. L'Amiga offre le CD-ROM sous la forme du CDTV (qui n'est autre qu'une carte Amiga avec CD-ROM). Des kits sont prévus pour transformer le CDTV en véritable ordinateur (clavier, souris, lecteur de disquettes) ou à l'inverse pour connecter un CD-ROM à un Amiga.

J.-M.M. Les extensions sur Mac sont aussi assez riches et le plus souvent d'un très haut niveau (scanner à main 4096 couleurs par exemple, sans autre équivalent sur le marché). En contrepartie, ces extensions sont souvent assez onéreuses, mais l'arrivée des Mac LC et Classic devraient faciliter la sortie d'extensions plus abordables. En ce qui concerne le CD-ROM, le branchement sur Mac est d'une grande simplicité (comme la plupart des opérations sur Mac) : il suffit de le connecter au port SCSI et le tour est joué. Le catalogue offert est encore réduit mais en pleine expansion.

LOGITHEQUE PROFESSIONNELLE

J.-L.J. Le PC est de très loin le mieux fourni à ce niveau, puisque tout existe. La gamme de prix est tout aussi vaste avec des programmes déjà intéressants à 400 F tandis que d'autres applications surpuissantes peuvent friser les 50 000 F !

J.-M.M. Le Mac dispose lui aussi d'une riche gamme, même s'il y a parfois moins de choix dans un domaine particulier. Quant au coût, s'il est vrai que les dernières versions sont souvent onéreuses, on peut aussi parfaitement se contenter d'une version un peu plus ancienne, au prix cassé.

J.H. Les choses se présentent différemment pour le STE et l'Amiga et aussi en fonction des domaines. L'offre sur STE, bien que moins riche que sur PC ou Mac, reste d'un bon niveau, avec des domaines très bien couverts comme le traitement de texte grâce au *Rédacteur 3*, par exemple, qui n'a rien à envier à ses équivalents sur PC.

J.-M.M. On nous a beaucoup vanté les mérites il y a quelques temps de la PAO sur ST et pourtant elle ne vaut pas grand-chose.

J.H. Il est vrai que les logiciels de PAO du ST ne peuvent prétendre à la même puissance que leurs équivalents sur PC ou Mac. Pourtant, des programmes comme *Calamus* ou *Publishing Partner Master 2.1* (PPM) peuvent donner d'excellents résultats pour des travaux assez importants.

Sur Amiga, l'offre en bureautique est d'une grande pauvreté (en France) et ne peut se comparer aux autres, en particulier pour les traitements de texte. Une exception toutefois pour la PAO grâce toujours à PPM. En revanche, pour les traitements d'image, animation et autres applications en relation avec la vidéo, l'Amiga reste bien placé.

LES JEUX

J.-M.M. Le Mac est actuellement en retard dans ce domaine, bien que les choses commencent à bouger, mais le catalogue est encore bien réduit face aux autres micros et concerne principalement des jeux de réflexion, de stratégie et de simulation.

J.-L.J. Le PC est roi pour tous les jeux de simulation, d'aventure, de rôle, de stratégie et tous les jeux en général qui nécessitent un disque dur (*Wing Commander II*, par exemple, alors qu'il ne fait pas partie des catégories citées, ne risque pas d'arriver de sitôt sur STE/Amiga).

J.H. Je ne suis pas totalement d'accord. S'il est vrai que les jeux de rôle et d'aventure américains sortent d'abord sur PC et sont ensuite adaptés sur Amiga, c'est en général l'inverse en ce qui concerne les jeux européens (*Fate*, *Croisière pour un cadavre*, *Black Crypt*, etc.). Tous les jeux disponibles sur PC le sont aussi (à de très rares exceptions près) sur Amiga, alors que l'inverse n'est pas vrai. En ce qui concerne les jeux d'action de tous types, d'aventure/action et bien d'autres, l'Amiga est le seul ordinateur à pouvoir se battre encore contre les consoles, grâce à ses multiples coprocesseurs graphiques et sonores de qualité et à sa gestion joystick.

Le cas du STE est un peu différent. Si la grande majorité des jeux sont communs aux deux machines, ils sont souvent plus flatteurs sur Amiga, surtout en ce qui concerne la bande sonore. Mais, même dans ces conditions, la ludothèque des STE est infiniment plus fournie que celles des PC et reste d'excellente qualité (il suffit de voir *Vroom* pour s'en convaincre).

Après ce débat acharné, il nous a paru opportun de définir les configurations optimales pour chaque type de micro en fonction des applications souhaitées : jeu ou travail et de donner une estimation approximative du prix d'achat. Une petite précision qui a son importance : la configuration travail concerne des applications classiques (traitement de texte par exemple) qui ne poussent donc pas la machine à la limite de ses capacités. Il est bien évident que la configuration requise pour du traitement d'image ou de la PAO de haut de gamme n'aura plus rien

à voir avec ce que nous proposons. De même, nous n'avons pas inclus le prix de l'imprimante, pourtant obligatoire pour le traitement de texte.

Sur *Mac*, le *LC* avec écran couleur est indispensable pour jouer (14 000 F), alors que l'on peut se contenter d'un *Classic* pour travailler (8 000 F).

Sur *PC*, la configuration jeu minimale passe par un 386 SX, 2 Mo de RAM, avec carte et écran VGA couleur, carte sonore, joystick et souris, sans oublier le disque dur qui devra être de grosse capacité (la plupart des nouveaux jeux importants occupent entre 8 et 15 Mo sur le disque dur !). Vous devrez prévoir 10 000 F pour le tout. Pour travailler, un écran monochrome suffit, voire même une carte Hercules en lieu et place de la VGA et joystick et même souris ne sont plus indispensables, tout comme l'extension mémoire si l'on reste sous MS-DOS (5 500 F).

Sur *STE* et *Amiga*, la configuration de base suffit pour jouer. Il faut juste acquérir un joystick et éventuellement gonfler son micro à 1 Mo pour les rares jeux qui le requièrent (surtout sur *Amiga*) (4 400 F pour le *STE* et l'*Amiga*). Le téléviseur familial peut même suffire comme écran de visualisation éventuellement (déduisez alors 1 500 F). En revanche, pour travailler correctement, il faut prévoir un disque dur, 1 Mo minimum et un écran monochrome sur *STE*. Sur *Amiga*, il vaut mieux étendre davantage la mémoire, du fait du disque dur et toujours passer par un moniteur (prévoir 8 400 F environ pour l'une de ces configurations).

Comme vous pouvez le constater, il est un peu moins coûteux de travailler sur *Mac* ou surtout *PC*, mais les rapports s'inversent complètement pour le jeu (près de trois fois plus cher).

En conclusion, voici résumés les domaines forts de chaque machine. Les *Mac* sont rois en ce qui concerne la facilité d'utilisation et ils disposent, de plus, d'une excellente logithèque dans les domaines sérieux. En revanche, pour les jeux, ils sont très en retard et se tournent plutôt vers les jeux complexes (simulation, stratégie, réflexion, etc.). Les *PC* sont moins agréables d'usage que les *Mac* (bien que sous Windows la différence soit beaucoup moins sensible). Leur logithèque professionnelle est inégalée et ils se révèlent très forts pour les jeux de simulation, d'aventure, de rôle, de stratégie et autres jeux « volumineux », à condition d'opter pour une configuration lourde.

Les *STE* représentent le meilleur compromis pour qui veut jouer et travailler. Certes, ils font moins bien que l'*Amiga* dans le domaine du jeu et moins bien que *Mac* ou *PC* pour les

LE PC ET LES SONS

Bip. Bip. Bippibip. Tous ceux qui utilisent un PC connaissent le doux son de son petit haut-parleur, une voix, qui a permis à des fabricants de pincettes coupantes de faire fortune... Bip. C'est insupportable ! Alors que les ST, Amiga et CPC disposent au minimum de trois voies sonores, les jeux PC restaient désespérément muets. A part le Bip, bien entendu. Cela ne pouvait pas durer, et c'est pour combler cette lacune qu'est apparue la carte Ad-Lib. Offrant 11 voies, la stéréo, enfin tout ce que peut désirer un joueur mélomane.

Concurrence oblige, la Sound Blaster est arrivée rapidement avec, en plus, une voix dédiée à la digitalisation vocale et un potentiomètre de volume intégré à la carte (si vous utilisez un casque, c'est bien pratique !).

La MT 32, qui comme son nom l'indique dispose de 32 voies (16 stéréo), s'est imposée dans le domaine professionnel. Récemment, de nombreuses autres cartes sont apparues sur le marché, comme la Sound Master II, la Thunderbyte, etc... Toutes ces cartes présentent, cela va de soi, une compatibilité Ad-Lib parfaite, et offrent tel ou tel avantage (les haut-parleurs fournis, la prise MIDI intégrée, le prix réduit...). On n'a que l'embarras du choix.

Depuis l'arrivée du Multimédia Windows (niveau 1), un autre type de cartes est apparu : les cartes multimédia. Pro Audio Spectrum et Sound Blaster Pro intègrent une carte compatible Ad-Lib (et Sound Blaster pour la seconde) et interface CD-ROM. Fournies avec les drivers correspondants, elles permettent de piloter un CD depuis Windows 3, et d'écouter de superbes musiques sous cet environnement. Leur utilité est encore assez limitée, mais cela devrait changer rapidement, entre autres avec les spécifications « Windows Multimédia » de niveau deux.

A noter que la Sound Blaster Pro est proposée, avec le lecteur de CD-ROM, pour un prix inférieur à celui du CD-ROM seul d'il y a seulement quelques mois... Citons les interfaces MDO (Tomahawk) et MV 16 (Ubi Soft, aujourd'hui purement anecdotique), qui pour un prix très réduit (200 ou 300 F), permettent d'améliorer sensiblement les possibilités sonores du PC (ce n'est pas difficile !).

Une carte sonore est-elle indispensable ? Après avoir joué à Wing Commander II ou à Might and Magic III avec et sans carte, ma réponse est oui. Le plaisir est incomparable, et avec les écouteurs sur les oreilles, on entre réellement dans le jeu.

logiciels de travail, mais offrent finalement l'éventail le plus complet. En revanche, il est difficile de prévoir leur évolution à moyen et long terme. L'*Amiga* représente à mon sens le meilleur ordinateur pour jouer, en dehors des domaines « réservés » des *PC* où ils se défendent encore bien. Au contraire, dans le domaine sérieux, ils ne tirent leur épingle du jeu que dans la PAO et les applications liées à l'image et la vidéo. Tout comme les *STE*, leur avenir à moyen terme est incertain, car ils sont concurrencés à la fois par les consoles et les *PC* pour le jeu.

Jacques Harboun,
Jean-Loup Jovanovic
et Jean-Michel Maman

**-25% de REMISE
SYSTEMATIQUE
sur tous les
logiciels,
consommables et
accessoires!**

**Au CLUB 25,
c'est Noël
365 jours/an**

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez vous
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1^{ère} commande)

**TEL : 93 09 67 24
NEWS-INFO-TARIFS**

**DEMANDE DE
RENSEIGNEMENTS OU
D'ADHESION AU CLUB 25**

(à retourner à Logiciels Service - CLUB 25
33 Bd Maréchal Juin 06800 CAGNES/MER
Tél: 93 09 67 24)

Nom Prénom :

N° Rue

..... Code Postal

Ville

☐ Veuillez enregistrer mon adhésion pour 1 an au CLUB 25. Ci joint mon règlement (100 F), versé par chèque/CCP/mandat.

☐ Veuillez me faire parvenir les conditions générales du Club 25, un extrait de votre catalogue et un bulletin d'adhésion.

Ordinateur(s) utilisé(s): ☐ AMIGA

☐ ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ PC

☐ CONSOLE (Précisez)



5 JOYS



Le temps où l'on se contentait des touches du clavier pour vraiment l'affaire. Les joueurs, qu'ils possèdent un micro besoin d'un joystick. La situation des uns et des autres est ne devraient pas poser de problème puisqu'elles sont toutes certains s'en contentent, il en est d'autres qui ne sauraient grands ou pas assez ergonomiques pour les as des jeux d'arc manettes plus adaptées à la taille ou aux performances de cha Les machines étant généralement proposées sans manettes, tous dotés du même connecteur, sont les plus faciles à pour été prévu à l'origine, sont plus compliqués à équiper. Il faut Macintosh, leur adjoindre une manette relève de l'exploit. maintenant à dénicher le manche qui convient. Nous avons joysticks que nous avons testés ! La prise en main, l'aisan qualités qu'on regroupe sous le terme général d'ergonomie aussi partie des conditions indispensables au bon fonc myopes. Le prix, s'il est un facteur souvent décisif, ne peut se récapitulative prenant en compte les plus et les moins de Alors, observez, com

12 QUICKJOY SV-122 Atari, NES, PC

Plus de gadgets superflus sur cette variante du super-board dont la finesse a été améliorée. La précision reste approximative. L'ergonomie bien pensée ne cache pas un manque évident de finition. A noter, la position de l'auto-fire. Les plus : ergonomie. Les moins : finition.

ERGONOMIE ★★★★★	PRIX A
PRECISION ★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★	AUTO-FIRE N
MARQUE QUICKJOY	BOUTONS 2



0 TRICKS

piloter les jeux est bien fini. La souris elle-même ne fait pas ou une console, se rejoignent au moins sur un point : ils ont toutefois sensiblement différente. En principe, les consoles livrées avec leur propre dispositif de contrôle, le joypad. Si s'en satisfaire. Trop petits pour les gros doigts des plus tion, les joypads peuvent être utilement remplacés par des cun. Dans le monde de la micro, la situation est toute autre. le choix d'un joystick est primordial. Les Amiga, ST et CPC, voir. Les PC, dont le succès en matière ludique n'avait pas généralement leur ajouter une carte spéciale. Quant aux Nous avons quand même réussi à en trouver une ! Reste fait les choses en grand. Ce ne sont pas moins de cinquante ce dans le maniement, la tenue au cours du jeu, toutes ces viennent en tête dans le choix. La précision et la solidité font tionnement. La longueur du fil ne laisse indifférents que les justifier que par rapport à tous les autres mérites. Une note chaque joystick donne une idée de leur valeur d'ensemble. parez et choisissez.



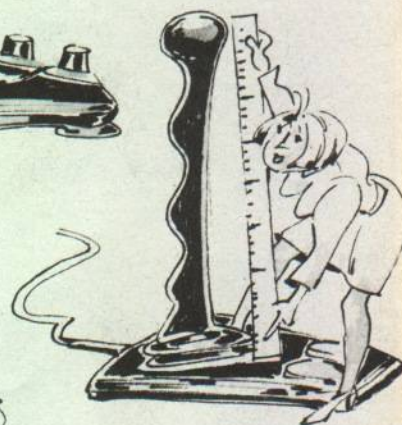
APACHE 1

Atari

12

L'Apache semble prédestiné aux jeux d'action. Il lui manque un peu de finesse et de précision. Cependant, son ergonomie est très bonne. La présence d'un *auto-fire* aurait été bienvenue. Une bonne solidité de l'appareil s'ajoute à ce bilan moyen. **Les plus :** ergonomie. **Les moins :** finesse, *auto-fire*.

ERGONOMIE ★★★★★	PRIX A
PRECISION ★★★★	VENTOUSE
SOLIDITE ★★★★★	LONGUEUR DU FIL 120
FINITION ★★★★★	AUTO-FIRE N
MARQUE QUICKSHOT	BOUTONS 2

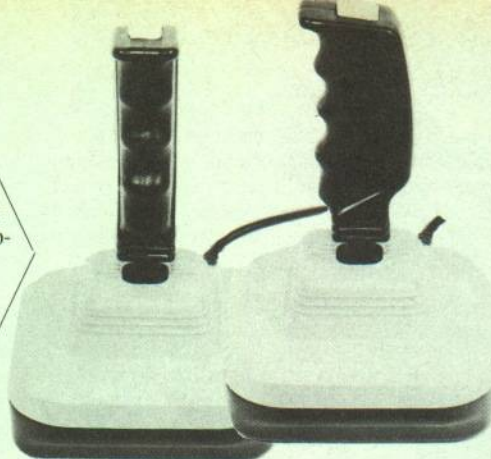


6

THE BOSS

Atari

Si un joystick ne mérite pas son nom, c'est bien le Boss. D'une ergonomie déplorable, il n'adhère à rien et doit être tenu pour qu'il ne tombe pas. Le manche tourne sur lui-même mais reste assez précis. Un joystick très, très moyen... **Les plus** : précision. **Les moins** : ergonomie, manche, qualité du bouton fire.



ERGONOMIE	PRIX
★★	B
PRECISION	VENTOUSE
★★★	N
SOLIDITE	LONGUEUR DU FIL
★★	160 cm
FINITION	AUTO-FIRE
★★	N
MARQUE	BOUTONS
WICO	1

12

PYTHON 3

Megadrive

Il existe peu de joysticks de ce type sur Megadrive et le Python 3 n'est pas le plus convaincant. Un manche trop mou et des boutons mal placés l'empêchent d'être précis dans le feu de l'action. **Les plus** : finition, ergonomie. **Les moins** : précision, boutons fire mal placés.

ERGONOMIE	PRIX
★★★★	B
PRECISION	VENTOUSE
★★★	O
SOLIDITE	LONGUEUR DU FIL
★★★	120 cm
FINITION	AUTO-FIRE
★★★★	O
MARQUE	BOUTONS
QUICKSHOT	3



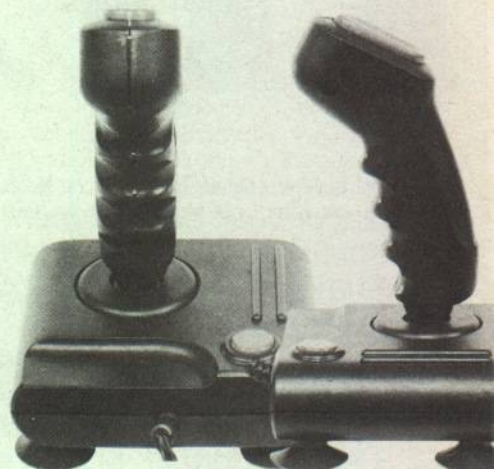
SURESHOT SUPREME

Atari

8

Le manche de ce joystick « flotte » trop dans la main pour être précis. De plus, l'ergonomie est mal étudiée, avec une prise en main qui ne peut pas être véritablement assurée. La solidité laisse un peu à désirer, ainsi que l'emplacement des boutons de tir. **Les plus** : prix, longueur du fil. **Les moins** : ergonomie, finition, boutons fire.

ERGONOMIE	PRIX
★★	B
PRECISION	VENTOUSE
★★	O
SOLIDITE	LONGUEUR DU FIL
★	170 cm
FINITION	AUTO-FIRE
★★★	O
MARQUE	BOUTONS
SON MAX	2

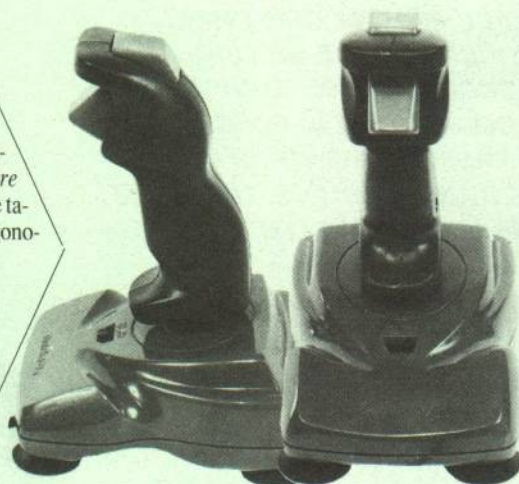


10

SUPERCHARGER

Atari

Plus cher que nombre de joysticks dont la précision est supérieure, le Supercharger est loin d'être fabuleux, son cliquetis est même assez stressant. L'auto-fire est agréable mais d'accès difficile. Il adhère bien à une table mais ce n'est pas ça qui le sauvera. **Les plus** : ergonomie. **Les moins** : précision.



ERGONOMIE	PRIX
★★★★	A
PRECISION	VENTOUSE
★	O
SOLIDITE	LONGUEUR DU FIL
★★	120 cm
FINITION	AUTO-FIRE
★★	O
MARQUE	BOUTONS
QUICKJOY	2

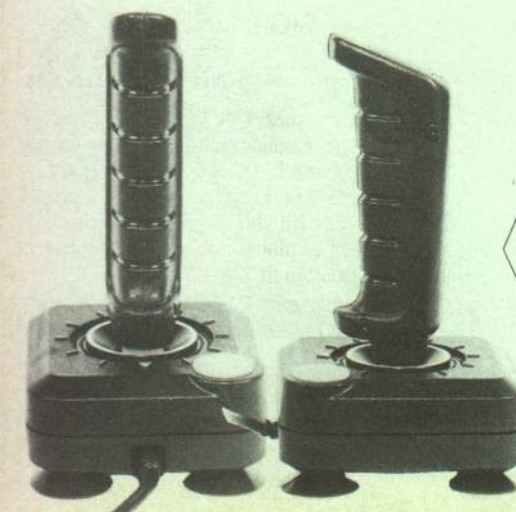
15

MANTA RAY

Atari

D'une conception rappelant celle du Speeding, le Manta Ray est très agréable à utiliser. Un design résolument futuriste ne l'empêche pas d'être précis et surtout très ergonomique. Un peu plus de finesse aurait été la bienvenue mais le résultat reste bon. **Les plus** : ergonomie. **Les moins** : dureté, prix.

ERGONOMIE	PRIX
★★★★★	B
PRECISION	VENTOUSE
★★★★	N
SOLIDITE	LONGUEUR DU FIL
★★★★	160 cm
FINITION	AUTO-FIRE
★★★★	O
MARQUE	BOUTONS
LOGIC 3	2



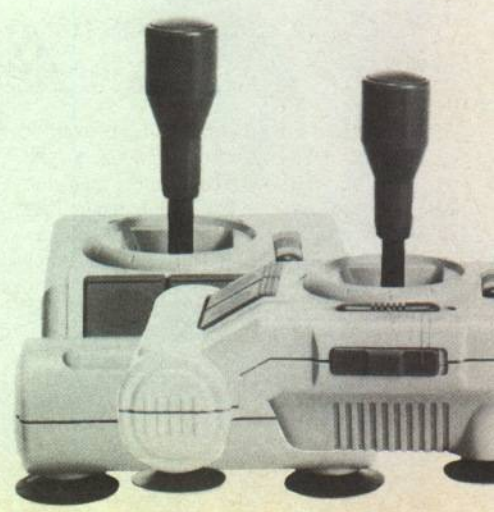
AMSTRAD JY3

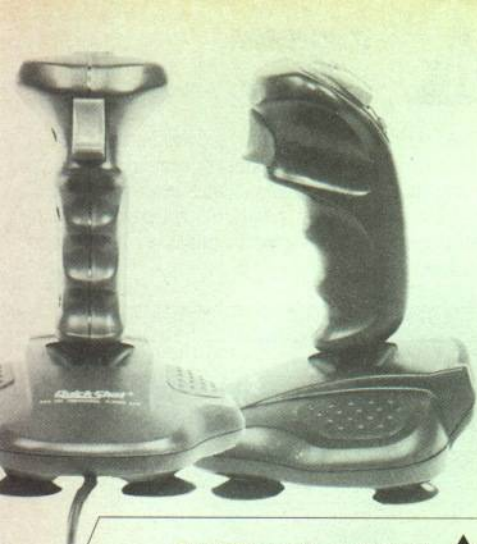
CPC, GX4000

5

Encore un joystick médiocre. Son ergonomie fait penser à celle d'une huître, sa précision est à hurler de mécontentement et sa finition révolterait les plus stoïques. Mon dieu, pourquoi tant de haine ? Je vous en supplie, ne l'achetez pas. **Les plus** : prix, adhérence. **Les moins** : finition, longueur du fil.

ERGONOMIE	PRIX
★★	B
PRECISION	VENTOUSE
★	O
SOLIDITE	LONGUEUR DU FIL
★★★	110 cm
FINITION	AUTO-FIRE
★	N
MARQUE	BOUTONS
AMSOFT	2

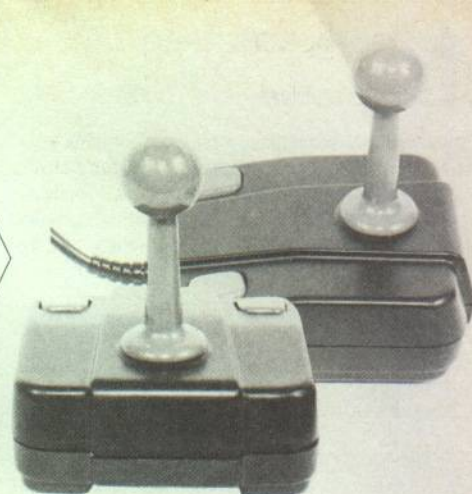




6 MEGABLASTER Atari

Un joystick peu cher n'a pas pour autant le droit d'être médiocre. Les ingénieurs de Konix ne l'ont visiblement pas compris puisqu'ils ont réussi la gageure de produire un joystick petit, imprécis, dur et trop fin. Sa solidité ne compense rien. A éviter ! **Les plus** : solidité, prise en main. **Les moins** : taille, précision.

ERGONOMIE ★★	PRIX B
PRECISION ★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 130 cm
FINITION ★★	AUTO-FIRE N
MARQUE KONIX	BOUTONS 2



QUICKJOY JUNIOR Atari 2

Voici sans doute l'un des plus mauvais joysticks du monde. La dureté du manche donnerait des courbatures à un champion de bras de fer. La précision est navrante ainsi que l'ergonomie. Encore un comme ça et je me jette par la fenêtre ! **Les plus** : robustesse, prix. **Les moins** : est-ce bien nécessaire ?

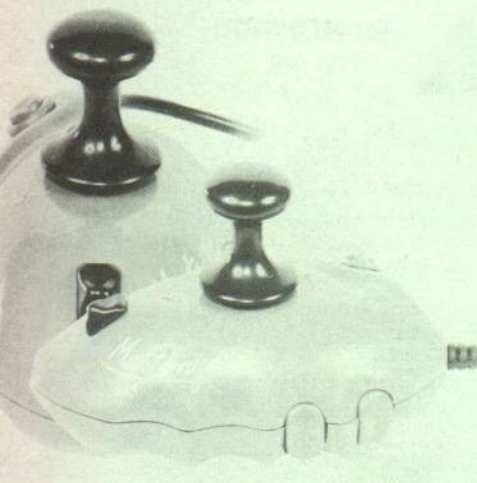
ERGONOMIE ★★	PRIX A
PRECISION ★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 120 cm
FINITION ★	AUTO-FIRE N
MARQUE QUICKJOY	BOUTONS 2



ADVANCED GRAVIS Compatible PC 12

D'une esthétique douteuse, l'Advanced Gravis n'est pas mauvais. L'ergonomie est mal étudiée, mais la possibilité de régler soi-même la dureté du manche permet de s'adapter à différents jeux. Cela ne compense pas le manque de précision. **Les plus** : réglage de dureté, longueur du fil. **Les moins** : ergonomie, précision.

ERGONOMIE ★★	PRIX E
PRECISION ★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 180 cm
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE N
MARQUE GRAVIS	BOUTONS 3



II QUICKJOY INFRARED Atari

La seule innovation de ce joystick est également son seul défaut : L'infrarouge. C'est lorsqu'on bouge ou qu'on s'éloigne que l'Infrared « décroche », souvent à un moment crucial du jeu. A part cela, rien qui ne justifie vraiment son achat. **Les plus** : pas de fil, manche précis. **Les moins** : décrochage, manche trop court, prix.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX D
PRECISION ★★★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL N
FINITION ★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKJOY	BOUTONS 1



QUICKSHOT QS 113 Compatible PC 14

Le manche un peu mou du QS-113 pouvait inquiéter, mais son contact agréable et sa bonne précision rassurent, d'autant plus qu'il est muni d'un auto-fire. Son design original présente le défaut de rendre l'accès aux boutons plus difficile. Un bon joystick. **Les plus** : manche agréable, auto-fire. **Les moins** : accès aux boutons.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★	LONGUEUR DU FIL 160 cm
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKSHOT	BOUTONS 2



SIG FIGHTER Megadrive 15

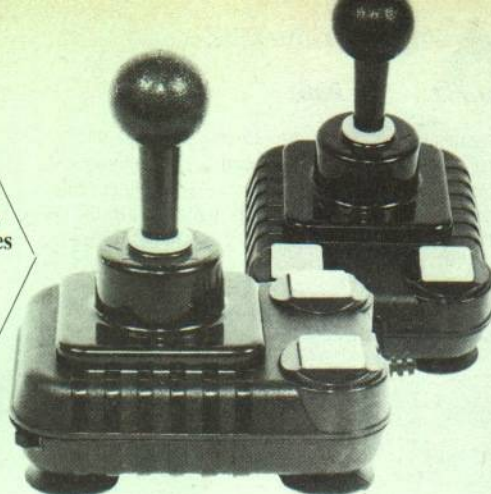
Comme toujours chez Quickjoy, une ergonomie agréable ainsi que de solides ventouses permettent de jouer en toute quiétude. L'adaptation du Jet Fighter sur Megadrive est une réussite. Le seul point noir : Le cliquetis des commandes devient vite crispant. **Les plus** : ventouses, ergonomie. **Les moins** : cliquetis, emplacement du bouton, longueur du fil.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★	LONGUEUR DU FIL 120 cm
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKJOY	BOUTONS 3

13 ZIPSTIK SUPERPRO

Atari

Le Zipstick est très sympathique, tant par ses qualités intrinsèques que par son prix. Le manche assure une prise en main agréable et peu fatigante. L'auto-fire rend de grands services. La finition est loin d'être mauvaise, mais comme souvent, c'est la précision qui pèche. **Les plus** : solidité, ergonomie. **Les moins** : précision.



ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 170 cm
FINITION ★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE SONMAX	BOUTONS 2

II CRUISER

Atari

Le Cruiser est imprécis, ses boutons fire mal disposés. Son esthétique est médiocre, son ergonomie moyenne. En revanche, si vous aimez les joysticks robustes, il est fait pour vous. Ce joystick reste sympathique et surtout peu cher. **Les plus** : réglage de dureté, ventouses. **Les moins** : précision, finition.

ERGONOMIE ★★★	PRIX A
PRECISION ★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 150 cm
FINITION ★★	AUTO-FIRE N
MARQUE POWERPLAY	BOUTONS 2

COMPETITION PRO

Megadrive

13

Un véritable joystick d'arcade nous est offert avec le Competition pro pour Megadrive. Auto-fire, slow et émotions fortes sont au rendez-vous. L'ergonomie n'est pas meilleure que celle du joystick d'origine. De plus, le bouton pause est très mal placé. **Les plus** : auto-fire. **Les moins** : prix, bouton start.

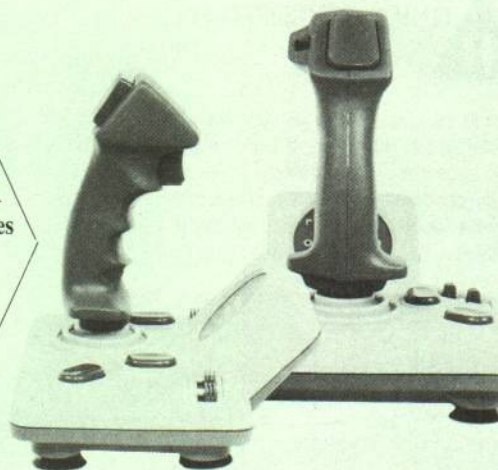
ERGONOMIE ★★★★	PRIX C
PRECISION ★★★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 170 cm
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE HAPPYCONTROLS	BOUTONS 3



II N-PRO/SV-305

NES

Le N-PRO, équivalent NES du Superboard, offre les mêmes qualités et les mêmes défauts que sur micro. Rien ne justifie vraiment son achat, d'autant plus que le compte à rebours a disparu. Le manche reste dur. Cependant le slow est utile. **Les plus** : slow, auto-fire. **Les moins** : précision, dureté.



ERGONOMIE ★★	PRIX B
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 110
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKJOY	BOUTONS 6

14 JET FIGHTER

SV-126

Atari

Le Jet Fighter est l'un des joysticks les plus ergonomiques du marché. Le manche est plus souple que celui du Superboard, avec une meilleure précision. Le cliquetis est désagréable mais se fait oublier car la finition est bonne. Un bon joystick, pas trop cher. **Les plus** : ergonomie. **Les moins** : prix, bruit.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 120
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKJOY	BOUTONS 2

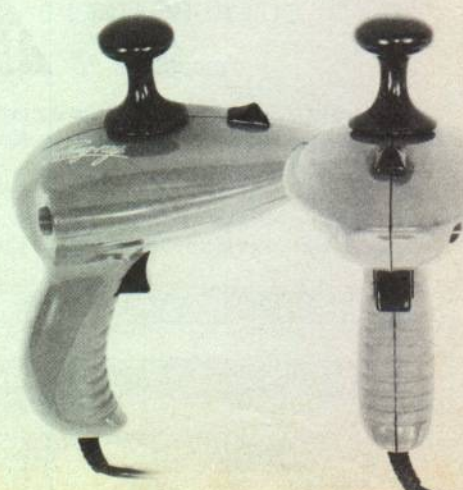
NAVIGATOR

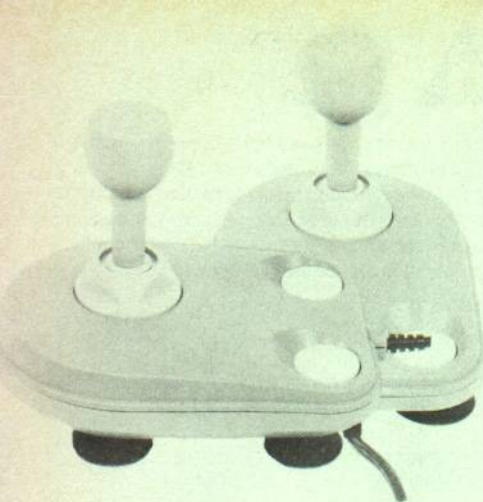
Atari

16

Le dernier joystick de Konix est une véritable réussite. En effet, le Navigator allie une bonne prise en main à une grande sobriété, très appréciable. La précision n'est pas en reste et le rapport qualité/prix reste très correct. Un très bon joystick. **Les plus** : ergonomie, finition. **Les moins** : prix.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE KONIX	BOUTONS 1





16 DOUBLE PLAYER NES

La Double Player, outre son infrarouge, offre une foule d'options : auto-fire sans interrupteur (génial !), *slow*, alliés à une superbe finition. La croix est malheureusement trop petite, ce qui n'enlève rien au plaisir. Excellent mais cher. **Les plus** : infrarouge, finition, 2 manettes. **Les moins** : prix, croix directrice.

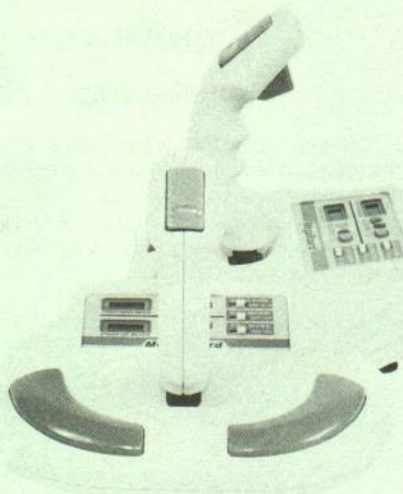
ERGONOMIE ★★★★	PRIX E
PRECISION ★★★★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL N
FINITION ★★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE ACCLAIM	BOUTONS 4 x 2



CONTROLLER QUICKSHOT NES, SMS, MICROS 13

Ce lot de deux joypads infrarouges peut se connecter sur *Sega, NES* ainsi que sur les micros. Il est bien réalisé, avec toutefois une croix de direction un peu réticente. L'ensemble est d'une bonne qualité, même s'il n'innove en rien. **Les plus** : infrarouge, compatibilité. **Les moins** : prix, manque de souplesse.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX C
PRECISION ★★★★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL N
FINITION ★★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKSHOT	BOUTONS 2



MEGABOARD Atari 18

Sublime ! Si vous avez décidé d'exploser le high-score d'*Operation Wolf*, le Megaboard est là ! Précision, ergonomie, solidité, le tout saupoudré de quelques gadgets. Il vous faudra seulement un portefeuille à la hauteur de vos ambitions. **Les plus** : précision, finition, ergonomie. **Les moins** : prix, gadgets inutiles.

ERGONOMIE ★★★★★	PRIX D
PRECISION ★★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKJOY	BOUTONS 4



14 NI-5/SV-301 NES

La conversion sur Nintendo du Jet Fighter est très agréable d'autant plus que la prise en main est excellente. L'*auto-fire* reste appréciable, ainsi que la précision du joystick. L'ensemble est assez cher, mais de bonne qualité. **Les plus** : *auto-fire*, ergonomie. **Les moins** : longueur du fil, prix.

ERGONOMIE ★★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 120
FINITION ★★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKJOY	BOUTONS 2



STING-RAY Atari 13

Le Sting-Ray rappelle le Navigator en conservant le style futuriste cher à Logic 3. Malheureusement, le manche tourne sur lui-même et la précision est loin d'être bonne. Le joystick reste honnête mais on lui préfèrera le Navigator. **Les plus** : originalité, ergonomie. **Les moins** : manche, précision.

ERGONOMIE ★★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 170
FINITION ★★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE LOGIC 3	BOUTONS 3



SV-125 SUPERBOARD Atari 11

Outre une multitude de gadgets dont on n'aura que faire, le Le Superboard ne se distingue ni par sa précision trop approximative ni par la finesse de son manche qui s'avère fatigant. Le chronomètre est agréable, mais glouton en piles. Moyen. **Les plus** : chronomètre, ergonomie. **Les moins** : dureté du manche.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 110
FINITION ★★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKJOY	BOUTONS 6

10

ACE II

Atari

Le manche, malgré son apparence vétuste, est assez précis. Cependant, on ne peut bouger sans provoquer un bruit qui laisse des soupçons quant à la solidité au joystick. Les boutons *fire* de ce joystick ont un contact désagréable, pour un résultat moyen. **Les plus** : prix. **Les moins** : solidité.

ERGONOMIE ★★★	PRIX A
PRECISION ★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★	AUTO-FIRE N
MARQUE ACE	BOUTONS 3



15

FAST WINNER

TURBO II

Sega

Voilà une bonne surprise : Le Fast Winner Turbo II sur Sega est assez réussi. Les boutons sont bien disposés et l'ergonomie est plus qu'agréable, avec un léger reproche pour le bruit des commandes. Le manche est souple et l'ensemble attrayant. **Les plus** : ergonomie, souplesse. **Les moins** : cliquetis, position de l'*auto-fire*.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX XXX
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE FAST WINNER	BOUTONS 4



CHIMERA 3

Megadrive

12

D'un design très particulier, le Chimera est passablement raté sur Megadrive. La taille du manche est ridicule et constitue une source d'imprécision. En outre, le même problème que sur NES apparaît : les boutons B, C, Start sont inaccessibles. **Les plus** : ergonomie, finition. **Les moins** : accès boutons, précision.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★	LONGUEUR DU FIL 170
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKSHOT	BOUTONS 3



14

FAST WINNER

TURBO II

GX 4000, CPC 128 +

Ce joystick est tout aussi bon sur la nouvelle gamme Amstrad que sur micros et consoles. Il ne grèvera en rien votre budget et, pourtant, il est solidement construit avec notamment une ergonomie loin d'être désagréable. Une valeur sûre. **Les plus** : prix, ergonomie. **Les moins** : précision, finition.

ERGONOMIE ★★★★★	PRIX A
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★	AUTO-FIRE N
MARQUE FAST WINNER	BOUTONS 4



15

FAST WINNER

TURBO

Atari

Le Fast Winner Turbo possède l'avantage d'être peu onéreux, allié à une bonne ergonomie et une bonne précision. Un *auto-fire* est présent. Un bon joystick, qui plaira tout particulièrement aux adeptes des beat-them-all et shoot-them-up. **Les plus** : prix, ergonomie. **Les moins** : précision, finition.

ERGONOMIE ★★★★★	PRIX A
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE FAST WINNER	BOUTONS 4

COMPETITION PRO

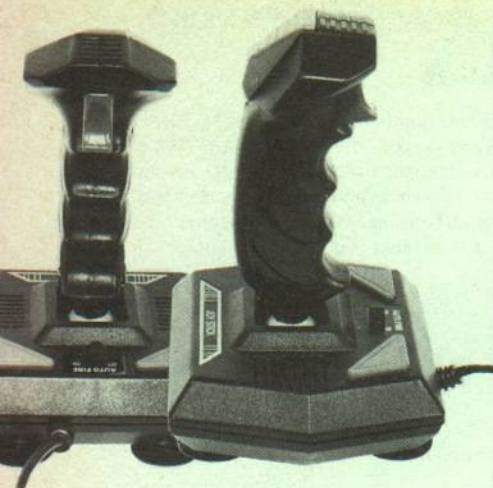
NES

14

Voilà un tout nouveau joystick pour la NES qui propose comme il se doit un *auto-fire* réglable pour les deux boutons et un ralentisseur. Le paddle manque de souplesse, toutefois l'ensemble reste bon. On déplorera que le bouton *start* soit difficile d'accès. **Les plus** : *auto-fire*, ergonomie. **Les moins** : prix, position *start*.

ERGONOMIE ★★★★★	PRIX C
PRECISION ★★★★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 180
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE HAPPS CONTROLS	BOUTONS 2

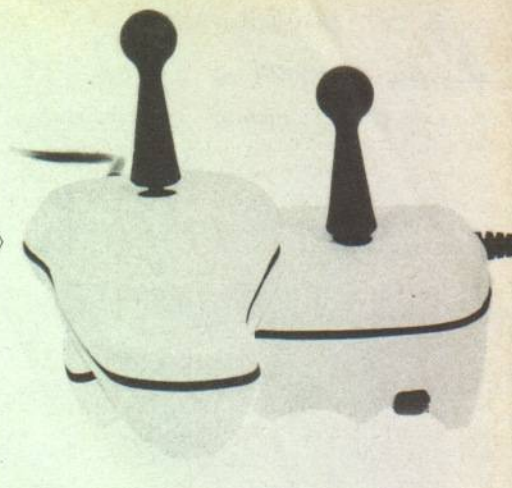




16 ERGOSTICK Atari

Ce joystick a bénéficié d'une étude poussée concernant l'ergonomie. Le résultat est bon, avec une prise en main pas aussi solide qu'on aurait pu l'espérer. La précision du manche est remarquable, cependant l'Ergostick n'est pas très agréable au toucher. **Les plus** : précision, ergonomie. **Les moins** : texture, prix.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX C
PRECISION ★★★★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE N
MARQUE WICO	BOUTONS 1



FAST WINNER TURBO II Nintendo

Réussi également sur NES, le Fast Winner Turbo II a le mérite d'être peu cher et de rester efficace. L'*auto-fire* l'est également, ainsi que l'ergonomie. C'est un joystick sympathique, plus à son aise sur les beat them-all et Shoot-them up. **Les plus** : prix, ergonomie, *auto-fire*. **Les moins** : précision, finition.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE FAST WINNER	BOUTONS 4

CHIMERA 2

NES

12

Le Chimera sur NES ne convaincra personne. Son ergonomie agréable ne compense en rien un manque de précision très important, surtout sur une console regorgeant de jeux de plates-formes et d'aventure-action. L'accès aux boutons est ardu. **Les plus** : ergonomie, finition. **Les moins** : précision.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★	LONGUEUR DU FIL 170
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKSHOT	BOUTONS 2



13 PYTHON I QS-130F Atari

Le Python I est joli, ergonomique, il dispose d'un *auto-fire* et n'est pas excessivement cher. Son manche est un peu trop dur pour offrir une grande précision. C'est un joystick somme toute assez banal mais qui reste sympathique. **Les plus** : finition et ergonomie. **Les moins** : longueur du fil, précision.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★	LONGUEUR DU FIL 120
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKSHOT	BOUTONS 2



PYTHON II QS-130N

NES

14

Le Python toujours, cette fois sur la console Nintendo : Rien ne change mais cette manette semble moins bien adaptée à la ludothèque de la NES qui comporte moins de jeux d'action pure. Elle conviendra cependant à tous les fous de la gachette. **Les plus** : *auto-fire*, ergonomie. **Les moins** : précision, longueur du fil.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★	LONGUEUR DU FIL 120
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKSHOT	BOUTONS 2



SV 560

Atari, Sega

12

Uniquement dédié aux simulations de courses et de vol, ce « manche à balai » aurait été apprécié plus sur un PC, désormais patrie des meilleures simulations. Cela n'enlève rien à sa valeur, cependant. Une souplesse mieux étudiée aurait été bienvenue. **Les plus** : type « manche à balai ». **Les moins** : limitation, prix.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★	LONGUEUR DU FIL 300
FINITION ★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKJOY	BOUTONS 2

16

QS-128F MAVERICK

SMS, Micros

Voilà un excellent joystick ! Non content de recréer les sensations d'une borne d'arcade, il reste sobre et d'une grande précision. L'*auto-fire* est là, la solidité est satisfaisante. On prend vraiment beaucoup de plaisir à jouer avec. **Les plus** : type « arcade », précision. **Les moins** : prix.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX C
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKSHOT	BOUTONS 2



16

QS 128-N MAVERICK 2

NES

De même que sur *Master System*, Le Maverick sur *NES* est très bon. Véritable machine d'arcade, il répond bien à toutes les sollicitations. La finition reste en tous points exemplaire, On remarquera donc l'*auto-fire* et le ralentisseur. Superbe. **Les plus** : type « Arcade », précision. **Les moins** : prix.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX C
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKSHOT	BOUTONS 2



PYTHON 4

PC Engine

14

Le Python passe sur console *PC Engine* ! Le joystick ravira particulièrement les amateurs de shoot-them-up, qui, comme chacun sait, sont nombreux sur cette machine. Une bonne prise en main et une finition agréable confortent une bonne impression. **Les plus** : ergonomie, *auto-fire*. **Les moins** : précision.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKSHOT	BOUTONS 2

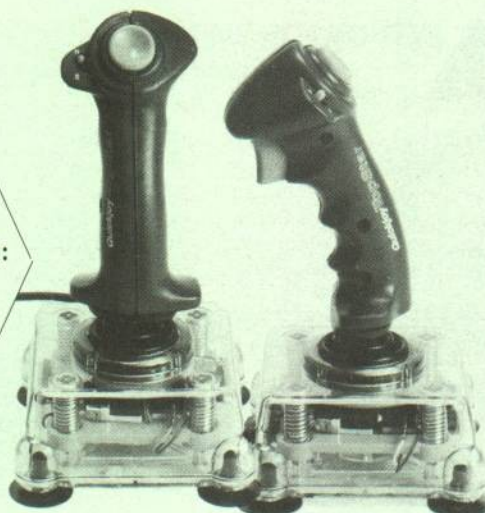


13

QUICKJOY
TOP STAR
Atari

Le Top Star bénéficie d'une bonne prise en main. De plus, l'habituel cliquetis, cher à Quickjoy, a (presque) disparu. La précision est moyenne, toutefois le joystick reste agréable à utiliser. Un bon produit qui sait allier ergonomie et solidité. **Les plus** : prise en main. **Les moins** : dureté, précision, prix.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX C
PRECISION ★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKJOY	BOUTONS 2

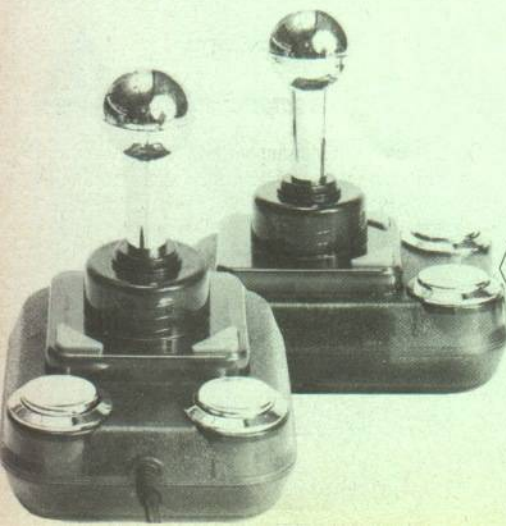


13

QUICKJOY
TOP STAR
Compatible PC

La version *PC* du Top Star est en tous points égale à la version Atari. Seul le manche est peut-être un peu plus dur. Sa bonne ergonomie compense un relatif manque de précision qui, en fin de compte, n'enlève rien à la qualité finale. **Les plus** : prise en main. **Les moins** : dureté, précision.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX C
PRECISION ★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKJOY	BOUTONS 2

COMPETITION
PRO STAR
Atari

10

Rien ne justifie vraiment le prix du Competition Pro Star. Le manche est excessivement dur, ce qui est source d'imprécision. La solidité est très bonne, cependant tout plaisir de jeu est absent. L'ergonomie aurait pu être meilleure. Moyen. **Les plus** : solidité. **Les moins** : précision, dureté, prix.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 180
FINITION ★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE DYNAMICS	BOUTONS 4





ACE II 10 Amstrad CPC, GX 4000

Toujours le Ace II, cette fois sur la nouvelle gamme Amstrad. Le prix reste bas et la précision approximative. Le manque de solidité est également à déplorer, malgré une bonne prise en main. Un joystick moyen qui reste accessible aux moins fortunés. **Les plus** : prix. **Les moins** : solidité.

ERGONOMIE ★★★	PRIX A
PRECISION ★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★	AUTO-FIRE N
MARQUE ACE	BOUTONS 3



COMPETITION PRO STAR Atari 10

Rien ne justifie vraiment le prix du Competition Pro Star. Le manche est excessivement dur, ce qui est source d'imprécision. La solidité est très bonne, cependant tout plaisir de jeu est absent. L'ergonomie aurait pu être meilleure. Moyen. **Les plus** : solidité. **Les moins** : précision, dureté, prix.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX B
PRECISION ★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 180
FINITION ★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE DYNAMICS	BOUTONS 4

PRO-1 Megadrive 16

Le PRO-1, concurrent direct de l'Arcade Power Stick sur Sega Megadrive, n'a pas la finition accrocheuse de ce dernier mais reste superbe. Triple *auto-fire*, ergonomie « arcade », tout y est pour un prix somme toute modique. **Les plus** : look « arcade », prix. **Les moins** : Les moins : solidité.

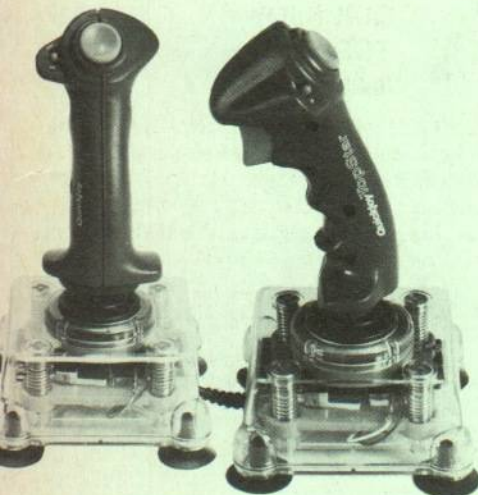
ERGONOMIE ★★★★★	PRIX C
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 180
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE HAPPS CONTROL	BOUTONS 3



PC CONNECTION 15 Compatible PC

Le PC Connection, dont le design évoque plus la grenade à fragmentation que la manette de jeu, est un joystick agréable à utiliser grâce à son ergonomie, sa précision, son *auto-fire* et sa bonne finition. Le PC Connection est un joystick de qualité. **Les plus** : finition, *auto-fire*. **Les moins** : Les moins : manque de finesse.

ERGONOMIE ★★★★	PRIX C
PRECISION ★★★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 120
FINITION ★★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKJOY	BOUTONS 2



MOUSE STICK CONTROLLER Macintosh 8

L'unique joystick sur Mac ! Le modèle ne soulève pas l'enthousiasme : le manche est trop mobile, et la course des boutons de tir est, au contraire, trop réduite. Cependant, la précision et le temps de réponse restent satisfaisants. **Le plus** : le seul joystick sur Mac ! **Les moins** : esthétique vieillotte, trop grande souplesse du manche.

ERGONOMIE ★★	PRIX E
PRECISION ★★★	VENTOUSE N
SOLIDITE ★★★★	LONGUEUR DU FIL 180
FINITION ★★	AUTO-FIRE N
MARQUE GRAVIS	BOUTONS 3



WARRIORS Compatible PC 8

Ce joystick paraît plaisant tant par son design que par la présence d'un *auto-fire*. Cependant, l'incroyable mollesse du manche pourrait dissuader quiconque d'y toucher. Il fait des écarts de 10 centimètres dès qu'on y touche. Mauvais. **Les plus** : *auto-fire*. **Les moins** : manche, solidité.

ERGONOMIE ★★★	PRIX B
PRECISION ★★	VENTOUSE O
SOLIDITE ★	LONGUEUR DU FIL 160
FINITION ★★★	AUTO-FIRE O
MARQUE QUICKSHOT	BOUTONS 2

TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (16-1) 46 62 20 00, Télex : 631 345.
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, Philippe Seiler
Chef de rubrique
Mathieu Brisou
Maquette
Christine Gourdail avec Marina Capelle et
Marie-José Estevens
Photographes
François Julienne et Eric Ramarossin
Secrétariat
Juliette van Paaschen
Ont collaboré à ce numéro
Thierry Bonvel, Adric Briztou, Jean-Jacques
Caron, Daniel Clairet, Daniel Cuirot, Laurent
Decombe, Laurent Defrance, Hervé Ducamps,
Yannick Dupré, Pierre Piccoli, Jacques Harboun,
Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC),
Emmanuel Hermelin, François Hermelin,
Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev,
Guillaume Le Penec, Olivier Martinier, Dogue de
Mauve, Fabrice Merillon, Alex Munsch, Brigitte
Najac, Nephilim, Josette Piccoli, Bruno Roitel,
Brigitte Soudakoff, Jérôme Tesseyre, Tiliakete dit
Fifi, Pierre Truchin, Emmanuel Vigier.

MINITEL 3615 TILT

Marie Poggi

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

Vente

Synergie Presse, Philippe Brunie, Chef des ventes,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 38 13 90.

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) :
2 000 FB. Payable par virement sur le compte de
Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles
n° 210 0083593 31.

Promotion

Marcella Briza avec David Téné

Directeur Administratif et Financier

Margaret Figueiredo

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, BP 53, 77932 Perthes
Cedex.

Tirage de ce numéro : 135 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger

Dépôt légal : 4° trimestre 1991

Photocomposition et photogravure :

Digitac-Graphotec, Europresse,

Photogravure de l'Ouest.

Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.

Distribution : M.L.P. - Numéro de commission

paritaire : 64 671.

3D Construction kit (ST, Amiga)

p. 16, p. 90

A.T.P. (PC)

p. 83

A10 Tank Killer (PC)

p. 83

Actraiser (SFC)

p. 76

Add Motion (Mac)

p. 90

ADI Passage (ST, PC)

p. 98

Adibou (PC, ST)

p. 96

Advanced Destroyer Simulator

(Amiga, ST, PC)

p. 86

Advantage Tennis (PC)

p. 66

Adventures of Robin Hood (The)

(PC)

p. 59

Alcantor (ST)

p. 98

Aldynes (Supergrafx)

p. 37

Alien Storm (Megadrive)

p. 34

Alpha Mission II (Neo Geo)

p. 37

Alpha Waves (St, Amiga, PC)

p. 72

Amos Compiler 3D (Amiga)

p. 94

Another World (Amiga, ST)

p. 18, p. 48

Armaeth I (PC)

p. 59

Armour Geddon (Amiga)

p. 87

Augusta Golf (SFC)

p. 68

Autodesk Animator (PC)

p. 88

Bard's Tale III (Amiga, PC)

p. 51

BAT (PC)

p. 58

Battle Chess II (Amiga, PC)

p. 78

Battle Command (ST, Amiga)

p. 87

Battle Isle (Amiga)

p. 75

Battle Master (PC)

p. 54

Battle Storm (Amiga)

p. 37

Blue Max (Amiga)

p. 83

Blues Brothers (The) (Amiga, PC)

p. 40

Booly (ST, Amiga)

p. 80

Brainies (The) (Amiga)

p. 80

Brat (Amiga)

p. 71

Buck Rogers (Amiga, PC)

p. 54

Builderland (Amiga, ST)

p. 71

Cadash (PC Engine)

p. 47

Captain Planet (Amiga)

p. 42

Car-Vup (Amiga, ST)

p. 41

Castlevania (Amiga)

p. 43

Celtic Legend (Amiga)

p. 74

Chaos Strikes Back (Amiga)

p. 53

Chess Master (Game Boy)

p. 80

Chuck Yeager AFT 2.0 (Amiga)

p. 83

Civilization (PC)

p. 15, p. 75

Columns (SMS)

p. 71

Contdown (PC)

p. 59

Convector (ST)

p. 90

Covert Action (Amiga)

p. 57

Crime Wave (PC)

p. 33

Croisière pour un cadavre (Amiga)

p. 12, p. 57

Crystals of Arborea (Amiga)

p. 53

Curse of Ra (ST)

p. 79

Dali 4 (ST)

p. 90

Dark Heart of Uukrul (PC)

p. 51

Das Boot (Amiga)

p. 87

Deluxe Paint IV (Amiga)

p. 90

Demo Construction kit (ST)

p. 94

Deuteros (Amiga)

p. 74

Disc (ST, Amiga, PC)

p. 45

Disney Animation Studio (Amiga)

p. 89

Dr Mario (Game Boy)

p. 25, p. 70

E.A. Hockey (Megadrive)

p. 66

Elf (ST, Amiga)

p. 48

Elvira (Amiga)

p. 60

Enchanted Land (Amiga, ST)

p. 45

Encounter (ST)

p. 36

Etudes de textes (ST, PC)

p. 96

Explora III (ST)

p. 58

F-Zero (SFC)

p. 63

F1 Race (Game Boy)

p. 62

F117A (PC)

p. 85

F15 Strike Eagle II (ST, Amiga, PC)

p. 82

F16 Combat Pilot (CPC)

p. 85

F29 Retaliator (PC)

p. 85

Fantasia (Megadrive)

p. 40

Fate : Gates of Dawn (Amiga)

p. 53

Final Fight (SFC)

p. 34

Final Match Tennis (PC Engine)

p. 23, p. 68

First Samurai (Amiga)

p. 42

Flight of the Intruder (ST, Amiga)

p. 84

Flight Simulator 4.0 (PC)

p. 84

Full Contact (Amiga)

p. 67

Galactic Empire (PC)

p. 58

INDEX

des logiciels de ce numéro

Galaxy Force II (Megadrive) p. 35
Gemstone Legend (Amiga, ST) p. 39
GFA PC (PC) p. 94
Ghost Battle (Amiga) p. 43
Go Player (ST, Amiga) p. 79
Gods (ST, Amiga) p. 35
Golden Axe (ST, Amiga, PC) p. 34
Grand Prix 500 II (Amiga) p. 63
Great Courts II (ST, Amiga, PC) p. 67
Gunship 2000 (PC) p. 84
Ham-E (Amiga) p. 89
Hard Drivin' II (Amiga) p. 63
Hard Nova (PC) p. 51
Heart of China (PC) p. 17, p. 58
Hero Quest (Amiga) p. 52
Hill Street Blues (Amiga) p. 58
Hole in One (SFC) p. 68
Horror Zombies from the Crypt (Amiga, ST) p. 47
Hunter (ST, Amiga) p. 76
James Pond (ST) p. 36
Jetfighter II (PC) p. 84
Jeux mathématiques (PC) p. 98
Kengi (Amiga) p. 79
Killing Clouds (Amiga) p. 48
King Quest V (PC) p. 57
Knights of the Sky (Amiga, PC) p. 85
Labyrinthe de Lexicos (Le) (ST, Amiga, PC) p. 98
Lattice C 5.1 (ST) p. 94
Legend of Faerghail (ST) p. 54
Legend of Hero Tonma (PC Engine) p. 35
Leisure Suit Larry 5 (PC) p. 57
Lemmings (SFC, ST, Amiga) p. 28, p. 72
Links (PC) p. 67
Logical (Amiga, ST, PC) p. 70
Lord of the Rings (PC) p. 57
Lorna (ST, Amiga) p. 35
Lotus II (Amiga) p. 62
Magic Pockets (Amiga) p. 10, p. 41
Magician Lord (Neo Geo) p. 33
Many Face of Go (PC) p. 78
Martian Dreams (PC) p. 53
Martian Memorandum (PC) p. 56
Maupiti Island (PC) p. 60
Mean Streets (Amiga, ST) p. 47
Mega lo Mania (Amiga) p. 75
Megafortress (PC) p. 84
Metal Mutant (Amiga, ST, PC) p. 48
Mickey Mouse, Castle of Illusion (Megadrive) p. 29, p. 45
Microprose Golf (ST, Amiga) p. 67
Midwinter II, Flames of Freedom (ST, Amiga) p. 74
Might & Magic III (PC) p. 11, p. 53
Moonstone (Amiga) p. 54
Murders in Space (Amiga) p. 59
Nascar Challenge (PC) p. 63
Navy Seals (Amiga, GX 4000) p. 43
Nebulus 2 (Amiga) p. 42
Neutopia II (PC Engine) p. 46
Nobunaga's Ambition II (PC) p. 75
Obitus (Amiga) p. 48
Ooops Up (Amiga) p. 45
Page Setter II (Amiga) p. 94
Paint Designer (ST) p. 89
Paint Master (ST) p. 89
Pang (ST, Amiga) p. 44
Parasol Stars (PC Engine) p. 41
Phantasy Star III (Megadrive) p. 51
Photolab (ST) p. 89
Pilot Wings (SFC) p. 44
Pool of Darkness (PC) p. 50
Popils (Game Gear) p. 72
Populous (SMS, SFC) p. 26, p. 75
Power Eleven (PC Engine) p. 68
Prehistorik (Amiga, ST, PC) p. 38

Prince of Persia (ST, Amiga, PC)

p. 47

Professional Page 2.0 (Amiga)

p. 93

Publish it ! Easy (Mac)

p. 93

Publishing Partner Master 2.1

(ST, Amiga) p. 92

Puzzle Boy (PC Engine, Game Boy)

p. 78

Quadrel (ST, Amiga, PC)

p. 79

Quest for Glory II (Amiga)

p. 56

Quik and Silva (Amiga)

p. 39

R-Type II (Amiga)

p. 38

Raisonnons (PC, Apple II, Mac)

p. 96

Red Baron (PC)

p. 85

Rédacteur 3.10 (Le) (ST)

p. 93

Revenge of the Gator (Game Boy)

p. 45

Rick Dangerous 2 (Amiga)

p. 43

Rise of the Dragon (PC)

p. 60

Road Rash (Megadrive)



BOUTIQUES DE PARIS

1^{er} arr.
CONFORAMA: 2, rue du Pont-Neuf, 75001 Paris. Tél. : (1) 42 33 78 58
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

2^e arr.
TANDY: 17, bd Poissonnière, 75002 Paris. Tél. : (1) 42 33 33 29

4^e arr.
INTERNATIONAL
COMPUTER: 26, rue du Renard, 75004 Paris. Tél. : (1) 42 72 26 26
TEMPS LIBRE: 22, rue Sévigné, 75004 Paris. Tél. : (1) 42 74 06 31

5^e arr.
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

6^e arr.
2010 ELECTRONICS: 71, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : (1) 45 49 14 50
EUROLOISIRS: 20, rue Littré, 75006 Paris. Tél. : (1) 45 49 19 39
FNAC: 136, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (1) 49 54 30 00

7^e arr.
DESIGN SA: 226, bd Saint-Germain, 75007 Paris. Tél. : (1) 42 22 40 89

8^e arr.
KA L'INFORMATIQUE
DOUCE: 14, rue de Magellan, 75008 Paris. Tél. : (1) 47 23 72 00
MICROTRONIC: angle des rues Lisbonne et Corvette, 75008 Paris. Tél. : (1) 45 22 57 20
JUNUS: 53, bd des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : (1) 43 87 73 42
MICROMANIA: galerie des Champs, 84, avenue des Champs-Élysées, 75008 Paris. Tél. : (1) 42 56 04 13
SIVEA: 33, bd des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : (1) 45 22 70 66
ULTIMA: 21, rue de Turin, 75008 Paris. Tél. : (1) 42 94 97 14
COMPUTERLAND: 752, bd Haussmann, 75008 Paris. Tél. : (1) 42 89 87 48

9^e arr.
COMPUTER: 3, rue Pavillon, 75009 Paris. Tél. : (1) 45 23 51 15
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

10^e arr.
CHIPOKAZ: 8, bd Magenta, 75010 Paris. Tél. : (1) 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

11^e arr.
AMIE: 11, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43 57 48 20
BINAIRE: 283, rue du fg St-Antoine, 75011 Paris. Tél. : (1) 43 70 82 45
COCONUT: 13, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43 55 63 00
MUSICLAND: 66, bd Beaumarchais, 75011 Paris. Tél. : (1) 47 00 09 13
POWER COMPUTING: 15, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43 57 01 69
ULTIMA: 5, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43 38 96 31

12^e arr.

1001 ADRESSES

Vous cherchez la bonne boutique à deux pas de chez vous ? Une information concernant votre machine ? Un renseignement urgent sur un jeu ? Ces mille et une adresses vous aideront à les trouver...

EDEN COMPUTER: 102, av. du Général-Bizot, 75012 Paris. Tél. : (1) 43 42 22 50

13^e arr.
BUS PLUS: 41, rue Barrault, 75013 Paris. Tél. : (1) 45 80 05 66
KANAL COMPUTER: 158, av. d'Italie, 75013 Paris.

14^e arr.
CHIPOKAZ: 107, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris. Tél. : (1) 43 21 51 00
JBG ELECTRONIQUE: 163, av. du Maine, 75014 Paris. Tél. : (1) 45 41 41 63
PHASE: 93, av. du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : (1) 45 45 73 00
VIDEO SHOP: 251, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. : (1) 43 21 54 45

15^e arr.
COMPUTERSTORE GAMES: 43, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (1) 45 78 67 30
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

16^e arr.
COCONUT: 41, rue de la Grande-Armée, 75016 Paris. Tél. : (1) 45 00 69 68

17^e arr.
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

18^e arr.
CICI: 136, rue Lamarck, 75018 Paris. Tél. : (1) 42 26 12 95

19^e arr.
SHOOT AGAIN: 145, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (1) 40 38 02 38

20^e arr.
MICROMANIA: 21-25, cours de Vincennes, 75020 Paris. Tél. : (1) 43 71 12 41
MIDISHOP: Bp 242, 75524 Paris cedex

BOUTIQUES DE BANLIEUE

77
AUCHAN: Rte 5 - Centre cial Boissenart,

77240 Cesson. Tél. : 60 63 90 90

78
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
AUCHAN: Centre cial Vélizy II av. de l'Europe, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : (1) 39 46 96 66
GAME'S: Centre cial Vélizy II, 78140 Vélizy. Tél. : (1) 34 65 18 81
MICROMANIA: Centre cial Vélizy II, 78140 Vélizy. Tél. : (1) 34 65 32 91
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: 1-3, rue Gambetta, 78200 Mantes-La-Jolie. Tél. : (1) 34 78 64 11
AUCHAN: Chemin départemental 110, 78200 Mantes-La-Jolie. Tél. : 30 98 22 22
AUCHAN: Av. Gutenberg, Centre cial Pariwest, 78310 Maurepas. Tél. : (1) 30 13 34 00
AUCHAN: Départementale 161, 78730 Plaisir-Les-Clayes. Tél. : 30 55 80 35
GAME'S: Centre cial, 78991 Saint-Quentin Ville. Tél. : (1) 30 57 13 43

91
NASA: Centre cial Evry II, 91000 Evry. Tél. : (1) 60 77 39 59
AUCHAN: Chemin départemental 19, 91240 Breigny-Sur-Orge. Tél. : (1) 60 85 02 11
D3M: Tél. : (1) 46 23 04 23

92
FNAC: 2, place de La Défense, 92053 Paris-La Défense. Tél. : (1) 46 92 29 00
AUCHAN: 67 à 81, av. du Général-Leclerc, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (1) 46 08 22 40
HAZARDOUS AREA: 6, rue Aguesseau, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (1) 48 25 39 83
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
AUCHAN: Centre cial les Quatre-Temps, 92800 Puteaux. Tél. : (1) 47 76 43 03
MICROMANIA: Centre cial des Quatre-

Temps, niveau 2, Rotonde des Miroirs, 92800 Puteaux. Tél. : (1) 47 73 53 23

93
MICROMANIA: Centre cial Rosny II, 93110 Rosny-Sous-Bois. Tél. : (1) 48 54 73 07
TANDY: Centre cial Arcadesn, 93160 Noisy-Le-Grand. Tél. : (1) 45 92 83 90
SURPIN: 140, av. Galliéri, 93174 Bondy. Tél. : (1) 48 02 90 86
SCAP INFORMATIQUE: 62, rue Gabriel-Péri, 93200 Saint-Denis. Tél. : (1) 42 43 22 78
GENIE SA: 8, rue Proudhon, 93214 La-Plaine-Saint-Denis. Tél. : (1) 48 20 23 06
NASA: Centre cial Beau-Sevran, 93270 Sevran. Tél. : (1) 43 83 41 11
TANDY: Centre cial Beau-Sevran, 93270 Sevran. Tél. : (1) 43 83 87 59

94
FNAC: Centre cial 150, 94012 Créteil Cedex. Tél. : (1) 43 99 50 00
AUCHAN: Av. du Maréchal-Foch, 94120 Fontenay-Sur-Bois. Tél. : (1) 43 94 84 00
STARSOFT: 58, rue des Camélias, 94141 Alfortville. Tél. : (1) 43 96 57 84
ORDIVIDUEL: 22, rue de Montreuil, 94300 Vincennes.
TEMPS K: Centre cial Belle-Epine, 94320 Thiais. Tél. : (1) 46 87 40 38
REVOLUTION: Centre cial Zone Achaland, 94380 Bonneuil-Sur-Marne. Tél. : (1) 43 77 41 13
TANDY: Centre cial Belle-Epine, 94651 Rungis. Tél. : (1) 46 75 02 22
MICRO SWEET: 171, bd Maxime-Gorki, 94800 Villejuif. Tél. : (1) 46 77 14 00

95
AUCHAN: Centre cial des 3 Fontaines, 95003 Cergy. Tél. : (1) 30 30 92 10
NASA: 53, rue Paul-Vaillant-Couturier, 95100 Argenteuil. Tél. : (1) 39 61 40 44
TANDY: Centre cial Les Flanades, 1, place de Navarre, 95200 Sarcelles. Tél. : (1) 39 90 08 58
PC WARE-HOUSE: ZI des Hauts Soileils, 9, chemin Jules-Cesar, 95523 Cergy. Tél. : (1) 30 30 36 61

BOUTIQUES DE PROVINCE

01
DOMINICA: 60, rue Charles-Robin, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74 22 42 77
NASA: Centre cial, ZAC de la Cambière-Viriat, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74 23 48 82
TANDY: ZAC de la Cambière, 01440 Viriat. Tél. : 74 45 21 97

02
TANDY: 1, rue de Paris, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23 67 25 24

03
TANDY: Centre cialo Saint-Jacques, 03100 Montluçon. Tél. : 70 28 48 78
03 INFORMATIQUE: 6, rue Galliéri, 03200 Vichy. Tél. : 70 97 53 54

05
JEAN-LOUIS DAVAGNIER: 3, place Jean-Marcellin, 05000 Cap. Tél. : 95 51 01 17
SAYTEL INFORMATIQUE: Centre cial Grande Boucle, 05100 Briançon. Tél. : 92 20 35 20

06
FNAC: 30, av. 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: Centre cial Nice-Etoile, 06000 Nice. Tél. : 93 80 08 47
AUCHAN: Centre cil de la Trinité, 06340 la Trinité-Victor. Tél. : 93 27 61 00
GAME'S: 67, rue du Maréchal-Juin, 06400 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93 22 55 21
NASA: Angle rue Hoche et rue du 24-



aut, 06400 Cannes. Tél. : 93 38 82 83
08

HBN ELECTRONIC : 1, av. Jean-Jaures, 08000 Charleville. Tél. : 24 33 00 84

09
ARISERY : 22, av. de Foix, 09100 Pamiers. Tél. : 61 67 25 98

10
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

SYGAMORE : 37, rue Urbain-IV, 10000 Troyes. Tél. : 25 73 48 38

TANDY : 14, rue Pitou, 10000 Troyes. Tél. : 25 73 64 74

11
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

13
COCONUT : 4 bis, rue du Jeune-Anacharsis, 13001 Marseille. Tél. : 91 33 69 83

TANDY : 48, bd de la Libération, 13001 Marseille. Tél. : 91 47 50 06

AMIE : 69, cours Lieutaud, 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 : Centre cial 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

AUCHAN : route de Géménos, 13400 Aubagne. Tél. : 42 84 61 61

NASA : Centre cial Barnfoud, plan de campagne, 13470 Cabries. Tél. : 42 02 54 45

AUCHAN : ZAC de Canto-Perdrix, 13500 Martigues. Tél. : 42 47 11 11

14
FNAC : Center 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 : Centre cial Saint-Clair, 14200 Hérouville Saint-Clair. Tél. : 31 47 40 88

15
MALROUX MAZEL : 4, place du Palais de Justice, 15000 Aurillac. Tél. : 71 48 17 77

16
AUCHAN : Route Nat. 10, 16400 Angoulême. Tél. : 45 24 45 24

TANDY : Centre cial Auchan-la-Couronne, 16400 Angoulême. Tél. : 45 67 12 22

17
LIBRAIRIE SALIBA : 28-30, av. Gambetta, 17100 Saintes. Tél. : 46 93 45 88

NASA : ZAC Beaulieu, rue du 18 juin, 17138 Pulboreau. 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 LOISIR ELECT : Centre cial Quatr'anes, route de la Rochelle, 17300 Rochefort. Tél. : 46 99 16 01

21
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

TANDY : Centre cial Grand-Marché, rue des Echoppes, 21800 Quétigny-les-Dijon.

Tél. : 80 46 06 69

22

GAMMA ELECTRONIQUE : 6, rue Saint-Benoît, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96 33 00 85

TANDY : Galerie marchande, centre cial Rallye, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96 78 04 55

TANDY SONO CB MUSIC : 5, rue Paul-Langevin, 22400 Lamballe. Tél. : 96 31 33 88

24

AUCHAN : Lieu-dit "La Cropte", 24430 Marsac-sur-l'Isle. Tél. : 53 04 75 75

25

NASA : Centre cial Châteaufarine, route de Dôle, 25000 Besançon. Tél. : 81 52 26 03

PROFORMA PSI : 22, avenue Carnot, 25000 Besançon. Tél. : 81 81 45 19

TANDY : 11, rue Battaut, 25000 Besançon. Tél. : 81 81 45 19

MICRO ALPHA SOFT : 31, avenue des Alliés, 25200 Montbéliard. Tél. : 81 95 19 20

TANDY : Centre cial Carrefour, 25048 Besançon. Tél. : 81 80 95 82

26

DIA : 4, rue Joubert, 26000 Valence. Tél. : 75 44 21 27

NASA : Centre cial le Trident, 26000 Valence. Tél. : 75 55 98 92

CENTAURI INFORMATIQUE : 2, rue Diane-de-Poitiers, 26205 Montélimar. Tél. : 75 51 20 16

27

DROUHET : 34, rue du Drouel, 27000 Evreux. Tél. : 32 39 15 88

NASA : Cap Caer-Normannville, 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 Pries, 27920 Saint-Pierre-de-Bailleul. Tél. : 32 64 63 62

28

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

29

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

30

TANDY : 130-132, route d'Avignon, 30000 Nîmes. Tél. : 66 27 14 18

TANDY : 38, bd Gambetta, 30000 Nîmes. Tél. : 66 67 91 91

31

FNAC : Promenade des Capitouls, 31000 Toulouse. Tél. : 61 23 11 08

MICRO DIFFUSION : 43, bd Carnot, 31000 Toulouse. Tél. : 61 22 81 17

OMEGA ELECTRONIQUE : 20, rue Matabiau, 31000 Toulouse. Tél. : 61 23 48 02

PIXISOFT : 1, rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél. : 61 23 48 02

TANDY : 13-15, allée Verdier, 31000 Toulouse. Tél. : 61 53 94 28

326, route de Seysses, 31000 Toulouse. Tél. : 61 40 64 57

ULTIMA : place du capitole, 35, rue du tour, 31000 Toulouse. Tél. : 27 04 38

TANDY : Centre cial Carrefour, route d'Espagne, 31120 Toulouse. Tél. : 61 76 70 40

TANDY LA SOLUTION : 8, place de la Paix, 31600 Muret. Tél. : 61 56 84 41

32

MICRODIS SARL : 2, rue ter, avenue Yser, 32000 Auch. Tél. : 62 63 51 14

33

ATIB : 119, cours d'Alsace-Lorraine,

33000 Bordeaux. Tél. : 56 52 52 16

AUCHAN : Quartier du Lac, 33000 Bordeaux. Tél. : 56 43 44 00

AUCHAN : Quartier de l'Hôtel-de-Ville, 33000 Bordeaux. Tél. : 56 93 81 60

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 Fondaudgège, 33000 Bordeaux. Tél. : 56 81 68 10

TANDY : 2, avenue Thiers, 33100 Bordeaux. Tél. : 56 86 75 25

TANDY STE SADEM : Centre cial de Beguey, 33410 Cadillac. Tél. : 56 62 14 95

TANDY : Centre cial Continent, 33500 Libourne. Tél. : 57 25 12 71

TANDY : 9, rue Dulout, 33600 Pessac. Tél. : 56 45 04 43

TANDY : avenue de la Marne, les Arcades-Désir, 33700 Mérignac. Tél. : 56 24 11 83

34

COCONUT : Centre cial le Triangle, 34000 Montpellier. Tél. : 67 58 58 88

MICROPUCE : 15, cours Gambetta, 34000 Montpellier. Tél. : 67 92 58 83

PC SOFT : 12, rue Cadilhon, Bp 1026, 34006 Montpellier cedex I. 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

NASA : ZAC du Fenouillet, 34470 Pérols. Tél. : 67 50 02 49

TANDY : 14, avenue Jean-Moulin, 34500 Béziers. Tél. : 67 31 37 65

TANDY : 36, avenue Blanqui, 34600 Bedarieux. Tél. : 67 95 00 36

TANDY : Centre cial Trifontaine, 34980 Saint-Clément. Tél. : 67 61 01 56

FNAC : Centre Colombia, 35000 Rennes. Tél. : 99 31 79 79

35

MICRO C : 16, rue Fossés, 35000 Rennes. Tél. : 99 63 71 11

TANDY : Centre cial Intermarché, route de Saint-Malo, 35300 Fougère. Tél. : 99 94 14 21

37

VAUGEOIS ELECTRONIQUE : 35, rue Giraudeau, 37000 Tours. Tél. : 47 37 53 61

LIM : Centre cial Cats, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47 27 29 00

NASA : Centre cial Chambray II, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47 28 21 30

TANDY ESPACE ICM : Route de Tours, 37500 Chinon. Tél. : 47 93 17 17

38

BY INFORMATIQUE : 28, rue Denfert-Rochereau, 38000 Grenoble

COCONUT : 8, cours Berriat, 38000 Grenoble. Tél. : 76 50 99 41

TANDY : Centre cial St-Hubert, 38080 l'Isle-d'Abeau. Tél. : 74 27 10 24

NASA : Galerie marchande Continent, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76 75 45 50

NASA : Centre cial Espace Comboire, 38130 Echirolles. Tél. : 76 33 34 81

TANDY : Centre cial Espace Comboire, 38130 Echirolles. Tél. : 76 40 02 74

TANDY : Centre cial la Fauconnière, n° 60, Pont Catanne, 38170 Seyssinnet-Parizet. Tél. : 76 49 46 54

SIRY ELECTRONIQUE ET LOISIR : 3, rue de l'Eperon, 38200 Vienne. Tél. : 74 31 93 44

MICRO AVENIR : 2, avenue Georges-Frier, 38500 Voiron. Tél. : 76 65 72 55

39

GERMONDSA : 12, avenue Eisenhower, 39100 Dôle

40

TANDY MEGAWATT : 15, rue Léon-des-Landes, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58 06 21 79

41

ETS PHILIPPE DENIS : 22-56 avenue Gérard-d'Yvan, 41100 Vendôme. Tél. : 54 77 02 87

42

AUCHAN : rue Alexandre-Pourcel - centre II, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77 57 71 60

FRANCE DISQUETTE : 24, rue de la République, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77 21 26 28

NASA : 32, rue des Rochettes, Montheu, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77 34 19 85

TANDY : 8, rue Gambetta, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77 37 78 21

PILAT INFORMATIQUE EDUCATIVE : St-Appolinard, 42410 Pellussin. Tél. : 74 87 33 47

AUCHAN : Montravail, 42390 Villars. Tél. : 77 43 52 00

43

DETROIT FOURNEL INFORMATIQUE : 14, avenue Foch, 43000 Le Puy. Tél. : 71 09 49 07

KI DIFFUSION : chemin de la Vierge, 43260 Saint-Pierre-Eynac. Tél. : 71 57 67 22

44

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

TANDY : 3, rue Feltre, 44000 Nantes. Tél. : 40 35 77 60

AUCHAN : rue de la Jaunaie, 44230 St-Sébastien s/Loire. Tél. : 40 80 13 13

TANDY : Centre cial Leclerc, 44400 Reze. Tél. : 40 75 30 27

AUCHAN : Route nle 471, 44570 Trignac. Tél. : 40 90 40 40

TANDY : Centre cial Auchan, 44570 Trignac. Tél. : 40 90 30 96

AUCHAN

Route de Vannes, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40 16 13 13

45

FNAC : 16, rue de la République, 45000 Orléans. Tél. : 38 53 10 10

AUCHAN : Rue de la Mouchetière, 45140 Saint-Jean-la-Ruelle. Tél. : 38 88 02 58

MERCI : ZI Ingres, 23, rue de la Mouchetière, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle. Tél. : 38 43 11 83

NASA : Centre cial Auchan, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle. Tél. : 38 43 51 20

AUCHAN : Avenue de Verdun, 45160 Olivet. Tél. : 38 66 04 35

TANDY SARL SEMELEC : 48, rue Jean-Jaurès, 45200 Montargis. Tél. : 38 85 74 14

46

BUREAU SYSTEM 46 : Regourd, 46000 Cahors. Tél. : 65 35 34 14

47

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

49

NASA : Centre cial des Halles, 49000 Angers. Tél. : 41 86 11 00

TANDY : Place Herault, 49000 Angers. Tél. : 41 88 12 82

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 : Centre cial Continent, 49300 Chôlet. Tél. : 41 58 07 61

50

NASA : 12, avenue de Paris, 50000 Cherbourg. Tél. : 33 20 52 52

AUCHAN : Centre cial du Cotentin - Bp

21, 50470 La Glacière. Tél. : 33 44 43 44 51
CLE DE SOL : 2, rue de l'Étape, 51100 Reims. Tél. : 26 88 42 90
DOUBLE A DISTRIBUTION : 80, avenue Laons, 51100 Reims. Tél. : 26 40 03 04
LOGIMICRO : 2, av. de Laon, 51100 Reims. Tél. : 26 47 44 14
52
BOLOT GEOFFRIN : 53, rue Aristide-Briand, 52100 Joinville. Tél. : 25 94 14 99
53
MIL : 24, rue du Pont-de-Mayenne, 53000 Laval. Tél. : 43 49 08 25
54
ELECTRONIC LOISIRS : 66, rue du Mont-Désert, 54000 Nancy. Tél. : 83 41 08 84
NASA : Centre cial Saint-Sébastien, 54000 Nancy. Tél. : 83 35 70 92
TANDY : 19 bis, rue de Serre, 54000 Nancy. Tél. : 83 37 27 20
TANDY : Centre cial Saint-Sébastien, Bp 165, 54000 Nancy. Tél. : 83 37 02 29
TANDY STE STEM : 188, avenue Claude-Blenod, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : 83 83 18 50
56
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
57
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
AUCHAN : voie Romaine Bp 313, 57213 Semecourt Cedex. Tél. : 87 34 56 56
58
MICROLOFT : 23, rue du Rempart, 58000 Nevers. Tél. : 86 57 37 77
58
NASA : 1, rue Hoche, 58000 Nevers. Tél. : 86 21 50 40
TANDY : Centre cial Carrefour, route de Fourchambault, 58000 Nevers-Marzy. Tél. : 86 57 23 22
59
IFA : RN 549, Cerfontaine, 59680.
FNAC : 9, place du Général-de-Gaulle, 59000 Lille. Tél. : 20 30 72 30
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, avenue de Dunkerque, 59000 Lille. Tél. : 20 92 17 50
TANDY : Centre cial 2000, bd Gambetta, 59100 Roubaix. Tél. : 20 73 50 48
AUCHAN : Rue Pierre-Catteau, 59115 Leers. Tél. : 20 75 33 04
TANDY : Centre cial de Chambourcy, Galerie Marchande, 59115 Leers. Tél. : 20 82 91 49
TANDY : Centre cial Carrefour, 59128 Fiers. Tél. : 27 98 23 23
AUCHAN : Route nle 45, 59140 Anzin. Tél. : 27 46 86 54
MICRO COMPUTER SERVICE : 24, rue du Louis-Lemaire, 59140 Dunkerque. Tél. : 28 63 00 10
NASA : 98-102, bd Alexandre-III, 59140 Dunkerque. Tél. : 26 63 89 77
AUCHAN : 2, rue Jean-Jaurès, 59161 Escaudoeuvres. Tél. : 27 81 66 00
TANDY GRAND BAZAR : 19, rue Berronville, 59165 Auberchicourt. Tél. : 27 92 53 46
AUCHAN : Boulevard d'Halluin, 59223 Ronq. Tél. : 20 94 92 00
TANDY : Centre cial Continent, 59290 Wasquehal. Tél. : 20 98 50 90

AUCHAN : 2, place du Général-Thormes, 59300 Valenciennes. Tél. : 27 33 58 77
AUCHAN : Centre cial Les Géants - route nle 352, 59320 Haubourdin. Tél. : 20 92 92 33
TANDY RS ELECTRONIC : 17, rue des Chaudronniers, 59400 Cambrai. Tél. : 27 83 31 16
NASA : Centre cial Petite-Forêt, 59410 Anzin. Tél. : 27 29 36 90
TANDY : Centre cial Saint-Pol-Jardin, 59430 Saint-Pol-sur-Mer. Tél. : 28 60 34 95
AUCHAN : Centre cial Triolo, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20 67 62 22
DIGIT CENTER : Centre cial v2, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20 47 44 23
NASA : Centre cial Villeneuve 2, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 21 91 47 85
AUCHAN : Départementale 121, 59720 Louvroil. Tél. : 27 64 90 81
TANDY : Centre cial Auchan, 59720 Louvroil. Tél. : 27 65 45 45
AUCHAN : Route nle 40, 59760 Grande-Synthe. Tél. : 28 27 99 89
IDEM INFORMATIQUE : 1, rue du Plat, 59800 Lille
MICROPUCE : 1, rue du Plat, 59800 Lille. Tél. : 20 30 63 39
60
NASA : 23, rue Saint-Corneille, 60200 Compiègne. Tél. : 44 86 00 02
TANDY : Centre cial Creil-Sud, route nle 16, 60740 Saint-Maximin. Tél. : 44 26 17 06
62
TANDY ETS TRENELEC : 10, rue de la Tailleurie-entre-Deux-Places, 62000 Arras. Tél. : 21 51 17 14
NASA : Centre cial Continent, 62100 Calais. Tél. : 21 34 90 77
AUCHAN : Route nle 42, 62200 Boulogne-St-Martin. Tél. : 21 92 06 00
NASA : 25-27, rue de Thiers, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21 83 14 15
TANDY : Centre cial Auchan, route nle 42, 62200 Boulogne-St-Martin. Tél. : 21 80 00 50
LENS MICRO INFORMATIQUE : 96, avenue Alfred-Masq, 62300 Lens. Tél. : 21 28 72 44
TANDY : 22-24, rue de la Paix, 62300 Lens. Tél. : 21 28 60 36
AUCHAN : Centre cial La Rotonde - rue Dr-Dhenin, 62400 Bethune. Tél. : 21 68 28 28
ETS. TRUFFIN : 165, rue Sadi-Carnot, 62400 Bethune. Tél. : 21 68 29 39
NASA : Centre cial La Rotonde, 62400 Bethune. Tél. : 21 56 98 10
TANDY : Centre cial La Rotonde, 62400 Bethune. Tél. : 21 56 59 88
MICROGICIEL : 2, place Pierre-Bonhomme, 62500 St-Tomer. Tél. : 21 93 67 99
NASA : Centre cial Auchan, 62900 Noyelles-Godault. Tél. : 21 49 77 01
AUCHAN : Route nle 43, 62950 Noyelles-Godault. Tél. : 21 20 36 36
TANDY : Centre cial Auchan, route nle 43, 62950 Noyelles-Godault. Tél. : 21 75 46 38
63
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 : Centre cial Mammouth, 63170 Aubière. Tél. : 73 27 48 60
64
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 : Centre cial Carrefour, route nle 117, 64230 LesCar. Tél. : 59 92 18 55
BASE 4 : Centre cial Bab 2, 64600 An-

glet. Tél. : 59 52 14 08
TANDY : Centre cial Bab, 2, rue Jean-Léon-Laporte, 64600 Anglet. Tél. : 59 63 52 76
65
BASE 4 : 57, bd Lacassade, 65000 Tarbes. Tél. : 62 51 36 13
NASA : 1, avenue Bertrand-Barière, 65000 Tarbes. Tél. : 62 51 21 21
TANDY : 70, rue du Maréchal-Foch, 65000 Tarbes. Tél. : 62 51 12 33
66
NASA : 26, cours Lazare-Escaguel, 66000 Perpignan. Tél. : 68 34 07 62
TANDY : Centre cial Auchan, route de Perthus, 66000 Perpignan. Tél. : 68 56 60 76
AUCHAN : route nle 9 - Mas Galté, 66028 Perpignan. Tél. : 68 54 22 55
67
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
AUCHAN : Centre cial Haute-Pierre, 67200 Strasbourg. Tél. : 88 26 26 26
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 Selest. Tél. : 88 92 21 34
68
FNAC : 1, Grand-Rue, 68000 Colmar. Tél. : 89 23 32 12
NASA : 75, rue Franklin, 68100 Mulhouse. Tél. : 89 59 89 89
TANDY : Centre cial Euromarché, Ile Napoléon, av. Fribourg, 68100 Mulhouse. Tél. : 89 61 80 86
FNAC : 54, rue du Sauvage, 68200 Mulhouse. Tél. : 89 56 33 55
TANDY : Drugstore Eglinger, place de l'Eglise, 68310 Wittelsheim. Tél. : 89 55 13 98
69
GAMES : Centre cial Lyon La-Part-Dieu, 69000 Lyon. 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
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 : 299, cours Emile-Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78 94 29 19
TANDY : 4, cours Tolstoï, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78 03 08 30
TANDY : 208, avenue Jean-Jaurès, 69100 Décines-Chardieu. Tél. : 72 02 12 42
NASA : Centre cial du Grand-Vire, 1 av. Gabriel-Péri, 69120 Vaulx-en-Vélin. Tél. : 72 04 54 14
NASA : Centre cial Le Pétrolier, 69130 Ecully. Tél. : 78 33 68 01
AUCHAN : Avenue Gabriel-Péri, 69200 Vaulx-en-Vélin. Tél. : 78 80 69 45
NASA : Centre cial Saint-Genis 2, les Basses Barolles, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78 56 43 35
TANDY : Centre cial 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 : Centre cial de la Gier, Voie express c47/b2, 69700 Givors. Tél. : 72 24 18 13
AUCHAN : ZAC du Champ-du-Pont, 69800 Lyon-Saint-Priest. Tél. : 78 41 81 18
71
MICRO & ROBOTS : 15, rue Fructidor,

71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85 93 34 82
TANDY : Centre cial de la Thalie, av. des Poilus d'Orient, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85 43 30 06
72
AUCHAN : Route nle 138, 72650 La Chapelle-Saint-Aubin. Tél. : 43 24 68 00
TANDY : Centre cial Auchan, 72650 Le Mans. Tél. : 43 28 44 72
73
NASA : Centre cial Le Galion, rue Centrale-Bassens, 73000 Chambéry. Tél. : 79 70 53 33
TANDY : 166, cours Roissard, 73000 Chambéry. Tél. : 79 86 08 88
74
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
AUCHAN : ZI de la Mandallaz - Epagny, 74330 La Balme de Sillingy. Tél. : 50 22 29 88
TANDY : Centre cial Auchan Cellule 36, 74330 Epagny. Tél. : 50 22 34 46
76
FNAC : 39, rue Ecuyère, 76000 Rouen. Tél. : 35 71 82 82
NASA : 41-43, rue des Carnes, 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 : 6, place du Général-de-Gaulle, 76170 Lillebonne. Tél. : 35 38 39 91
NASA : Centre cial Val-Druel, 76200 Dieppe. Tél. : 35 82 99 84
TANDY : Centre cial Mesnil-Roux, 76360 Barentin. Tél. : 35 91 00 71
TANDY : 45, avenue René-Coty, 76600 Le Havre. Tél. : 35 21 68 58
AUCHAN : ZAC du Mont-Gaillard, 76620 Le Havre. Tél. : 35 46 47 47
79
TANDY : Galerie Marchande, 79130 Niort-Chauray. Tél. : 49 08 24 99
80
TANDY : 18, rue Vergnaux, 80000 Amiens. Tél. : 22 92 86 84
81
TANDY : 35, av. Teyssiers, 81000 Albi. Tél. : 63 54 78 11
TANDY : 123 bis, bd Albert-I^{er}, 81100 Castres. Tél. : 63 59 53 22
TANDY GLOBE ELECTRONIC : 5, place Olombel, 81200 Mazamet. Tél. : 63 61 71 62
82
TANDY : 15, place Prax-Paris, 82000 Montauban. Tél. : 63 63 53 25
83
TANDY : 76, bd de Strasbourg, 83000 Toulon. Tél. : 94 93 06 00
TANDY : Centre cial Continent, 83190 Ollioules. Tél. : 94 06 06 05
84
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
AUCHAN : Centre cial Mistral 7, 84013 Avignon. Tél. : 90 88 91 18
AUCHAN : ZAC du Saint-Tronquet, 84130 Le Pontet. Tél. : 90 31 90 80
85
TANDY LEM ELECTRON : 8, quai Frangueville, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : 51 21 31 61
86
NASA : Place du Marché, Notre-Dame La Grande, 86000 Poitiers. Tél. : 49 41 63 40
87
TANDY : 29, rue Haute-Vienne, 87000



Limoges. Tél. : 55 34 25 64

TANDY : Centre cial Carrefour, route de Toulouse, 87220 Feytiat. Tél. : 55 06 96 82 88

TANDY : Centre cial Saint-Nicolas, 88000 Epinal. Tél. : 29 35 23 23

TANDY : Centre cial 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. Twilson, 90000 Belfort. Tél. : 84 21 47 25

TANDY : Bp 4292, 97500 Saint-Pierre-et-Miquelon. Tél. : 508 41 31 23

BOUTIQUES EN SUISSE

DYNAMIC COMPUTER : 5, rue Gutemberg, 1201 Genève. Tél. : (19 41) 22 1 44 40 17

VAGOCDS : Jeanne-d'Arc, 1837 Châteaud'Oex, Suisse. Tél. : (19 41) 29 458 42

VENTE PAR CORRESPONDANCE

ACE : 41, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : (1) 45 38 77 77

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

C.C.M. : 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

COCONUT VPC : 13, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 43 38 79 65

DUCHET COMPUTERS : 51, Saint-Georges Road, NP6 5 La Chapelle. Tél. : 19 44 291 257 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 Prigonieux

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

SUPPORTS (DISQUETTES ET CASSETTES)

3M : bd de l'Oise, 95006 Cergy-Pontoise Cedex. Tél. : (1) 30 31 61 61

AGFA GEVAERT : 8, rue Ampère, 78054 St-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 1^{er}, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (1) 47 08 78 00

SONY : 15, rue Floréal, 75017 Paris. Tél. : (1) 40 87 30 00

TDK : 15, rue de 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 : Bastide Blanche, Evolic D5, 13127 Vitrolles. Tél. : 42 79 61 20

AITEL : ZI des Courtine, 84000 Avignon. Tél. : 90 86 24 45

ALTITUDE 21 : 161, rue de Charonne, BP 255, 75524 Paris Cedex 11. Tél. : (1) 43 56 05 50

CHPOKAZ : 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

TELICI : Chemin de Crève-Coeur, BP 157, 93204 Saint-Denis Cedex 1. Tél. : (1) 48 29 63 35

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 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 : 41, rue Barrault, 75013 Paris. Tél. : (1) 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, Caveier-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 Pavot, 69500 Bron. Tél. : 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. : (1) 43 44 90 44

FRAME : 32, bis, rue Victor Hugo, 92800 Puteaux. Tél. : (1) 47 72 77 77

GUILLEMOT : BP 2, 56200 La Gacilly. Tél. : 99 08 90 88

INTERNATIONAL INNELEC : 45, rue Délyzy, Centre d'activité de l'Ourcq, 93692 Pantin Cedex. Tél. : (1) 48 91 00 44

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 Châteaufort. Tél. : 93 42 57 12

MICROMANIA : BP 114, 06560 Valbonne. Tél. : 92 94 36 00

MICROPROSE FRANCE : 22, rue Norvins, 75018 Paris. Tél. : (1) 42 57 60 02

MICROSOFT : ZI de Courtabœuf, 12, av. Québec 519, 91946 Les Ulis Cedex. Tél. : (1) 69 86 46 46

OMNILOGIC : 11, rue de Cambray, bât. 68, 75019 Paris. Tél. : (1) 40 05 28 00

OPHIRA : Place J.-Bermond, Valbonne. **PRESTASOFT** : 321-323, av. Ch.-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

TEKELEC AIRTRONIC : rue C.-Verne, BP 2, 92315 Sèvres Cedex. Tél. : (1) 45 34 75 35

UBISOFT : 8-10, rue de Valmy, 93100 Montreuil. Tél. : (1) 48 57 65 52

UNLIKE : 19-21, rue du 8-Mai-1945, 94117 Arcueil Cedex. Tél. : (1) 47 40 41 00

VIDEO TECHNOLOGIE : 19, rue Luisant, 91310 Monthéry. Tél. : (1) 69 01 19 70

EDITEURS

Attention : « voir Boutique » signifie que vous devez vous renseigner auprès de votre revendeur. Il s'agit souvent de marques disparues ou très confidentielles.

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. : (19-1) 408 985 1700 (voir Ubi Soft)

ACCOLADE : 50, Lombard Road, London SW 113 SU (GB). Tél. : (19-44) 71 738 1391

ACTIONWARE : 38 w 255 Deerpath Road, 60510 IL Bataia (USA). Tél. : (19-1) 312 879 8998 (voir Boutiques)

ACTIVISION : Black House, Manor Farm Road, Reading (GB). Tél. : 73 431 1666 (voir Ubi Soft)

ADALOG : 115, av. 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, Scheffeld (GB). Tél. : (19-44) 742 755 796 (voir Boutiques)

AMX : (voir Wings)

ANCO : 35, West Hill Road, DA1 2EL, Kent (GB). Tél. : (19-44) 322 92 513 (voir Boutiques)

ANDROMEDA : (voir Boutiques)

ANTIC : 424, Second Street, 94107 San Francisco (USA). Tél. : (19-1) 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 : Hauptstrasse 70, Postfach 1160, 4835 Rietberg 2 (RFA). Tél. : (19-49) 42 44408 45

ARTWORX : (voir Guillemot)

ASHTON TATE : (voir 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)

BAND-VILLE : (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. : (1) 47 52 11 33

BRODERBUND SOFTWARE : 17, Paul-Drive, 94903 San Rafael (USA). Tél. : (19-1) 415 492 3137 (voir Loricel)

BUBBLE BUG SOFTWARE : (voir Boutiques)

BUG BYTE : (voir Boutiques)

BULLDOG : (voir Boutiques)

BVRP : 18, rue Clapeyron, 75008 Paris. Tél. : (1) 42 93 10 91

BYE 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, Mountain View, Alvis Road, 94089 Sunny Valley (USA). Tél. : (19-1) 408 745 7081 (voir US Gold)

CARRAZ EDITION : (voir Colorado Technologie)

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)

CINEMWARE : 41-85, Thousand Oaks Blvd, 91362 West Lake Village (USA). Tél. : (19-1) 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

COLORADO TECHNOLOGIES : 1, cité Paradis, 75010 Paris. Tél. : (1) 42 47 00 85

COMPUTER ASSOCIATES : 14, av. F.-Arago, 92003 Nanterre. Tél. : (1) 40 97 50 50

CONTROL RESET : 34-38, rue de Tu-

rin, 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 D HD, London (GB). Tél : (19-44) 71 533 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)
DATA MOST : (voir Boutiques)
DELPHINE SOFTWARE : 150, Bd Haussmann, 75008 Paris. Tél : (1) 49 53 00 03
DIAMOND : (voir Boutiques)
DICTIONNAIRE LE ROBERT : 107, av. Parmentier, 75013 Paris. Tél : (1) 43 57 73 13
DIGITAL INTEGRATION : Watchmoor Road, Camberley, GU15 3AJ, Surrey (GB). Tél : (19-44) 27 668 4959 (voir Ubi Soft)
DIGITAL MAGIC SOFTWARE : 103, Mersey Road, West Bank, Widnes WA8 0DT Cheshire (GB). Tél : (19-44) 51 423 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 España, 18, Torre de Madrid 27-5, 28008 Madrid (SP). Tél : (19-34) 1 542 7287 (voir Ubi Soft)
DISC COMPANY : 60, rue Marcel-Dassault, 92100 Boulogne. Tél : (1) 49 10 99 95
DISCOVERY SOFTWARE : (voir US Gold)
DOMARK : Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney SW151PR London (GB). Tél : (19-44) 81 780 2222
DR T'S : 220, Boylston Street, 02167 Chestnut Hill (USA). Tél : (19-1) 617 527 8370
DUREL : (voir Ubi Soft)
EAS : (voir Boutiques)
ECA : (voir Boutiques)
EDGE (THE) : 36-38, Southampton Street, WC2E, London (GB). Tél : (19-44) 71 831 1801
EDIL BELIN : 8, rue Ferou, 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 : (19-44) 71 534 9442 (voir Ubi Soft)
ELECTRONIC ARTS : 1820 Gateway Drive, 94404 San Mateo (USA). Tél : (19-1) 415 571 7171
ELECTRONIC SOFTWARE : (voir Boutiques)
ELITE SYSTEM : Anchor Road, Alridge Walsall, WS, West Midlands (GB). Tél : (19-44) 92 25 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 : (19-1) 415 368 3200
ERBE : (voir Boutiques)
ESAT SOFTWARE : 57, rue du Tondu, 33000 Bordeaux. Tél : 56 96 35 23
EUROGOLD STARLINE : (voir sous

la rubrique 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 : (voir Guillemot)
FIRST ROW : 900 East 8th av. Suite 300, 19406 King of Prussia (USA). Tél : (19-1) 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 4FS, Sheffield (GB). Tél : (19-44) 742 753 423
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
HENRY BITTNER : (voir Boutiques)
HESWARE : (voir Boutiques)
HEWSON : Hewson House, 56b Milton Park, Milton OX14, Abingdon Oxon (GB). Tél : (19-44) 23 583 2939
HITPAK : (voir Boutiques)
HITECH PRODUCTIONS : 32, rue de la Paix, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél : 85 93 51 15
HORRORSOFT : (voir Ubi Soft)
HYBRID ARTS : (voir Boutiques)
IMAGES WORKS : (voir Ubi Soft)
IMAGINE : Imagine House, 5 Sir Thomas Street, Mersey Site, L16BW, Liverpool (GB) (voir SFMI)
INCENTIVE : Zéphir 1, Calleva Park, RG7 4QW Aldermaston Berkshire (GB). Tél : (19-44) 7356 772 88
INFINITY : (voir Boutiques)
INFOCOM : (voir Edition)
INFOGRAMES : 84, rue du 1^{er} 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, Cavella Park, RG7 4QW, Aldermaston (GB). Tél : (19-44) 73 48 17
INTERPLAY : (voir Ubi Soft)
INTERSTEL : (voir Electronic Arts)
INVENTERE : (voir Boutiques)
JAWX : 1, Cité de Paradis, 75110 Paris. Tél : (1) 47 70 35 64
JERIKO : 5, bd Poissonnière, 75002 Paris. Tél : (1) 40 28 00 64
KING SOFT : (voir Boutiques)
KONAMI : (voir US Gold)
LA LOGITHEQUE : (voir Frame)
LANGAGE & INFORMATIQUE : Place Mendès-France, Imm. Le Dorval, 31400 Toulouse. Tél : 61 52 37 24
LANKHOR : 84 bis, av. du Gal-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 Appenzel (CH). Tél : (19-41) 71 87 49 19
LLAMASOFT : 49 Mount Pleasant, Ta-

dley Hants (GB). Tél : (19-44) 7 356 4478
LOGICIEL 44 : 72 bis, rue de Nantes, 44120 Vertou. Tél : 40 34 32 67
LOGISOFT : 10, rue place Occitane, 31000 Toulouse. Tél : 61 22 61 41
LOGYS : 36 rue Nollet, 75017 Paris. Tél : (1) 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 St-Quentin-en-Yvelines. Tél : (1) 30 58 91 19
LUCASFILM : PO Box 2009, 94912 San Rafael (USA). Tél : (19-1) 415 662 1800
MADGAMES : (voir Master Games)
MAGIC BYTES : Goetherstrasse 1, 4830 Gutersloh (RFA). Tél : (19-49) 52 41 1834 (voir Ubi Soft)
MAGNETIC SCROOL : (voir Boutiques)
MANDARIN SOFTWARE : Europa House, Addlington Park, SK 10 Macclesfield (GB). Tél : (19-44) 625878888 (voir Ubi Soft)
MARK OF UNICORN : (voir Boutiques)
MARL WILLIAMS : 16/32 Diffusion
MARTECH : (voir Ubi Soft)
MASTERTRONIC : (voir Sega France)
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)
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 : (1) 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, Islington N1 2NA London (GB). Tél : (19-44) 1 359 3594
MINDSCAPE : PO Box 1049, East Lewes (GB). Tél : (19-44) 4 448 6545 (voir Ubi Soft)
MINPUCE : (voir DPMF)
MIRRORSOFT : Irwin House 118, Southwark Street SE1 OSW, London (GB). Tél : (19-44) 1 928 1454 (voir Ubi Soft)
MMC : 16, av. de la République, 75011 Paris. Tél : (1) 43 38 63 64
MORI : 14, rue du Royaume, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél : (1) 69 07 88 46
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
NAVARONNE : (voir Saro) *
NOVAGEN : 142, Alcester Road, B13 8HS, Birmingham (GB). Tél : (19-44) 21 449 9516

DEVENEZ UN DEMO-MAKER

GRACE AUX COURS D'ASSEMBLEUR SPECIAL DEMOS
 DE PHOENIX-DP, REALISEZ SUR AMIGA
 VOTRE PROPRE DEMO OU VOTRE PROPRE JEU.

DES ROUTINES SIMPLES POUR TOUT FAIRE !!!!
 DU SCROLLING HARDWARE A LA 3D FACES PLEINES.

CHAQUE MOIS 4 DISQUETTES COMPRENANT
 LE COURS, LES FICHIERS DATAS, EXECUTABLES,
 ET LES SOURCES COMMENTES.

7 NUMEROS DEJA PARUS
 150 Frs seulement par numéro.

PHOENIX DP C'EST AUSSI:
 PLUS DE 2000 TITRES DU DOMAINE PUBLIC.

CATALOGUE COMPLET SUR DISQUE CONTRE 10 Frs
 REMBOURSABLE DES LE PREMIER ACHAT

PHOENIX-DP
 90 RUE DRAGON 13006 MARSEILLE
 Tel: 91 53 19 72



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 Dérédé, 51100 Reims. Tél : 26 02 60 44
OMNITREND : (voir Guillemot)
OPERASOFT : Gustavo Fernandez Balbuena, 28002 Madrid (SP). Tél : (19-34) 1 415 4512
OPIUM : 61, rue de l'Arcade, 75008 Paris. Tél : (1) 42 94 01 61
ORD'ASSIST : 56, rue de Londres, 75008 Paris. Tél : (1) 42 93 54 11
ORIGIN SYSTEM : 136 Harvey Road, Building B, 03053 Londonderry (USA). Tél : (19-1) 603 644 3360
OSS : (voir 16/32 Diffusion)
OTHER GUY SOFT : (voir Boutiques)
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 : (19-44) 71 278 0751
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, Saint-Crépin-aux-Bois, 60170 Ribecourt
PSYGNOSIS : 1st floor, Port of Liverpool, Building L31 BY Liverpool (GB). Tél : (19-44) 51 236 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 FRANCE : 8-10, rue Barbette, 75003 Paris.
SEMAPHORE LOGICIELS : La Plaine, 1283 Genève (CH). Tél : (19-41) 22 54 11 95
SIERRA ON LINE : PO Box 485, 93614 Coarsegold (USA). Tél : (19-1) 609 683 4468
SILICON BEACH : (voir Boutiques)
SILMARILS : 22, rue de la Maison-Rouge, 77323 Lognes-Marne-la-Vallée, Cedex 2. Tél : (1) 60 17 15 24
SILVERBIRD : (voir Microprose)
SODIPENG : route de Gacilly, 56200 Gacilly. Tél : 99 08 89 41.
SOFTHAWK : 19, rue des Bergers, 38000 Grenoble.
SOFTISSIMO : 129, bd de Sébastopol, 75002 Paris. Tél : (1) 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 Wal-

nut Street 91 suite 325, 80302 Douler (USA). Tél : (19-1) 303 443 01 (voir Ubi Soft)
SSG : (voir Ubi Soft)
STARVISIONS : (voir Boutiques)
STREETWISE : (voir Boutiques)
SUBLOGIC : 713 Edgebrook Drive 2, 61820 IL Champaign (USA). Tél : (19-1) 217 359 8482 (voir Ubi Soft)
SUBLOGIC INTERNATIONAL : Buckingham News the High Street Old Amersham HP7 ODP Bucks (GB). Tél : (19-44) 217356 4166 (voir Ubi Soft)
SUN COM : (voir Boutiques)
SUNRISE INDUSTRIES : (voir Computer)
SWISS COMPUTER ARTS : (voir Boutiques)
SYSTEM 3 : David House 29, EC 1N Hatton Garden (GB). Tél : (19-44) 1831 7403
T & ESOFT : (voir Boutiques)
TAIB : (voir Boutiques)
TAITO : 267, West Esplanade, 2nd Floor V7M North Vancouver (CAN). Tél : (19-1) 604 984 33 44
TALENT : (voir Boutiques)
TELEGRAMS USA : (voir Boutiques)
TENGENT : (voir Ubi Soft)
THALAMUS : 1 Saturn House Calvea Park, Aldermaston RG 7 4 Berks (GB). Tél : (19-44) 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 : (19-44) 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 : Units 2&3 Holford Way Holford Birmingham B6 7AX. Tél : (19-44) 21 625 3388
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 : (voir Sega France)
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)
ZEPELIN GAMES : (voir Boutiques)

CONSTRUCTEURS

ACE : 6, rue de 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, 91958 Les Ulis Cedex. Tél : (1) 69 28 01 39
ASHV : 67, rue Robespierre, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél : (1) 48 58 70 77
ATARIFFRANCE : 79, av. Louis Roche, 92230 Gennevilliers. Tél : (1) 40 85 31 00
BG DIFFUSION : 7, rue Michaël-Faraday, 78190 Montigny-le-Bretonneux.
BÖRLAND : 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-Ch. de Gaulle.
DONATEC : 118, rue Marcel-Hartman, 94851 Ivry-sur-Seine Cedex. Tél : (1) 45 21 44 77
DUAL DATA : Z.A. du Vert Galant, 16 av. du Vert-Galant, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône. Tél : (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 MICROSYSTEMS : 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. Tél : (1) 60 88 35 58
HENGSTLER : Z.I. 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
IDEE : Z.I. des Bords de Seine, 5, rue Marcel-Paul, 95870 Bezons. Tél : (1) 39 47 35 07
MATICIEL MICROCLUB : Case Postale 106, 1001 Lausanne (CH). Tél : (19-41) 21 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 Fontaine-sur-Saône. Tél : (1) 72 27 89 17
KORTEX : 71, rue Archereau, 75019 Paris. Tél : (1) 40 05 04 64
LEANORD : 78-80, av. Gallieni, Tour Gallieni 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 St-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 : Z.I. Pont Yblon, 13 rue des Frères-Lumière, BP 63, 93151 Le Blanc Mesnil. Tél : (1) 48 65 44 66
PARIS SUD ELECTRONIQUE : Z.I. 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 : 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, av. 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 FRANCE : 8-10, rue Barbette, 75003 Paris. Tél : (1) 42 78 98 99
SEIKOSHA : (voir Tekelec Airtonic)
SHARP : BP 50094, 95948 Roissy-Ch. de Gaulle. Tél : (1) 48 63 82 00
SMT GOUPI : 3, rue des Archives, 94000 Créteil. Tél : (1) 43 99 15 15
SONY : 19, rue Mme-de-Sanzillon, 92110 Clichy. 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
THOSHIBA : 7, rue Ampère, BP 131, 92804 Puteaux Cedex. Tél : (1) 47 28 28 28
TRIUMPH ADLER : 3, av. Paul-Doumer, 92502 Reuil-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 Reuil-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

Vous cherchez
une boutique,
un logiciel ?

3615 TILT

Quickjoy

ENFIN "THE JOYSTICK"
POUR ETRE "THE BEST"
SUR TON MICRO

LES CLASSIQUES A LAMELLES



SV 119
QUICKJOY "JUNIOR"



SV 122 QUICKJOY 2

LES MICRO-SWITCHES POUR AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, THOMSON

SV 128
QUICKJOY 8



"MEGABOARD"

SV 130 QUICKJOY
INFRA-ROUGE



SV 125
QUICKJOY 5



SV 126
QUICKJOY 6



"SUPERBOARD"

LES SPECIALES CONSOLES NINTENDO ET SEGA

SV 123 QUICKJOY 3
"SUPERCHARGER"



SV 401 SG SEGA



SV 127 QUICKJOY 7
"TOPSTAR"
AXE EN METAL
RALENTI / TIR EN RAFALE
MICRO-SWITCHES
"PRO"



SV 301 NI 5 NINTENDO



LA STAR DES MANETTES

SV 210



SV 305 NINTENDO "PRO"



SV 202 JOYSTICK
MICRO-SWITCHES "PRO"
SPECIAL IBM ET
COMPATIBLES

CARTE 2 ENTREES
POUR SV 202
A FREQUENCE D'HORLOGE
REGLABLE

EMBASE SUR AMORTISSEURS

QUICKJOY est distribué par :
AudioSonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99
93203 ST DENIS Cedex
IBM, NINTENDO, SEGA, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, THOMSON
sont des marques déposées
En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces
et magasins spécialisés.

AudioSonic

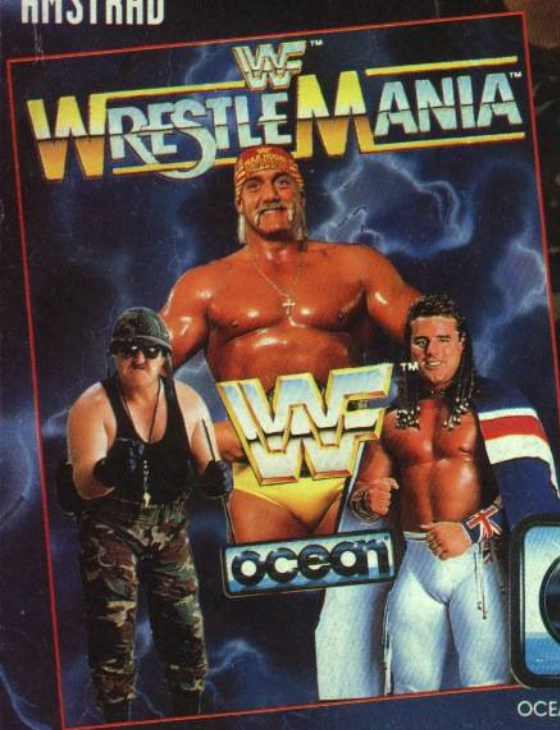
RETROUVEZ HULK HOGAN

ET LES SUPERSTARS DU CATCH
ET DEVEENEZ L'INCONTESTABLE
CHAMPION DU MONDE DE CATCH!

WF™ WRESTLEMANIA™



IBM/AMSTRAD PC
ATARI ST · CBM AMIGA
AMSTRAD



WF™
Slaughter

Slaughter

ocean®

OCEAN SOFTWARE LTD. 25 BOULEVARD BERTHOUD 75017 PARIS
TEL: 47663326 · FAX: 4227957

HULKSTER RULES



BRITISH BULLDOG

© 1991 Ocean Software Ltd. All Rights Reserved. Hulk Hogan™, Hulkster™, Slaughter™, British Bulldog™ and WrestleMania™ are trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. Licensed exclusively to Ocean Software, Inc. All Rights Reserved. All other distinctive character likenesses are the property of Ocean Software, Inc. All Rights Reserved.