

**TILT**

 **Auchan**

**CONSOLES**

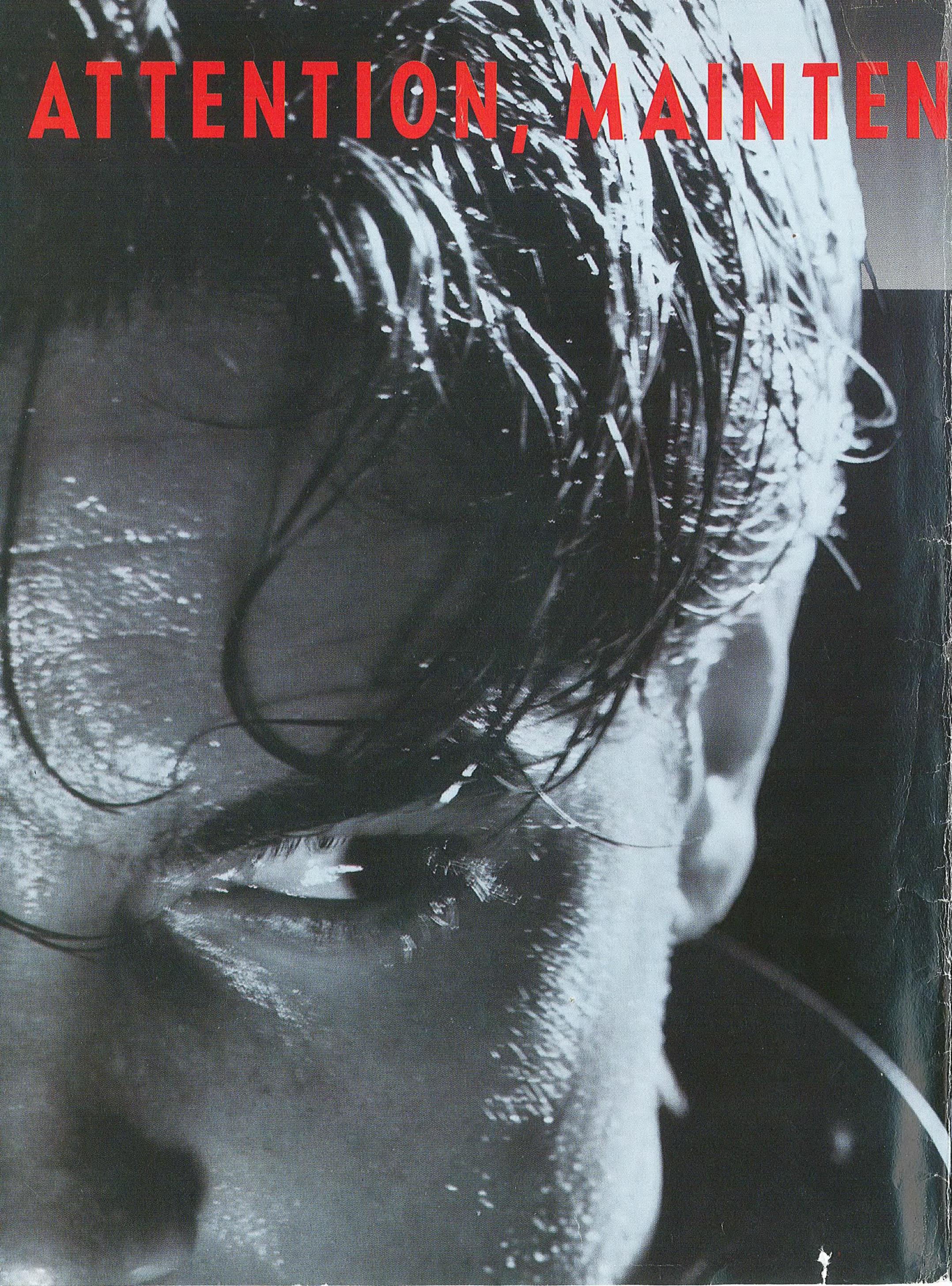
LES

**CENT  
MEILLEURS  
JEUX**

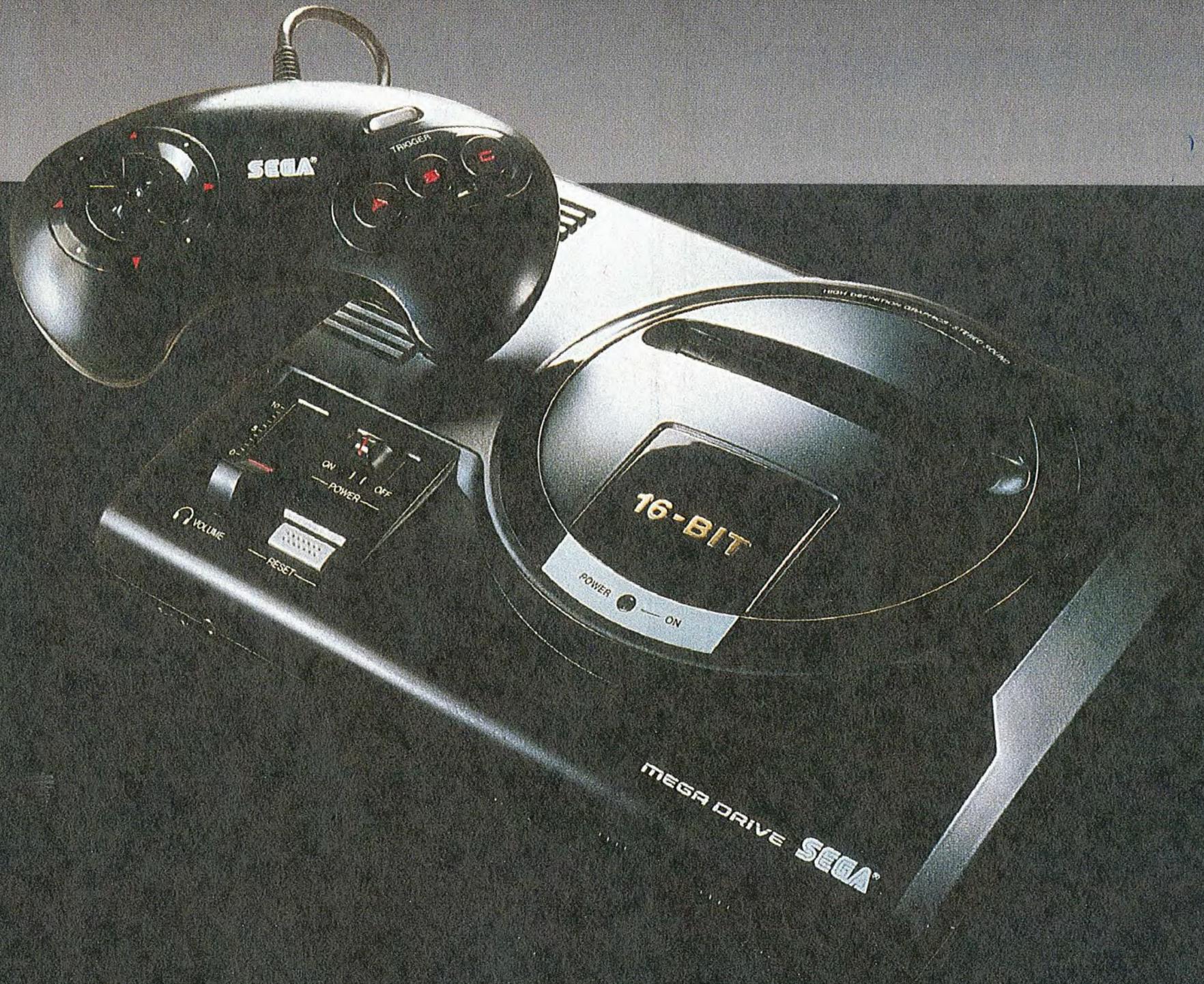
ATARI 2600 / NINTENDO /  
GAME BOY / SEGA MASTER SYSTEM / MEGADRIVE /  
NEC COREGRAFX ET SUPERGRAFX /  
LYNX / AMSTRAD GX 4000

Supplément gratuit au N° 83 de TILT MICROLOISIRS

# ATTENTION, MAINTEN



# ANT FINI DE JOUER.



## MEGA DRIVE®

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



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

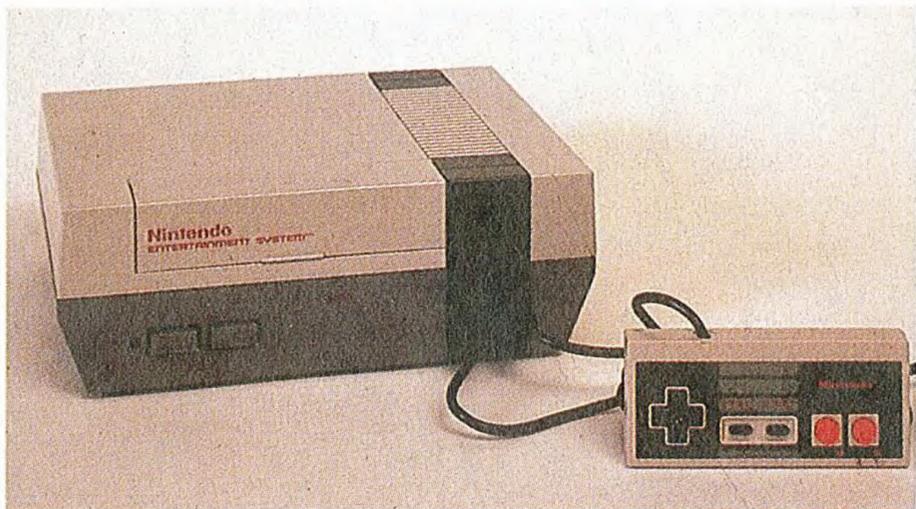
Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.

**SEGA**  
FROM  
*Virgin*

Liste des points de vente sur le 3615 code SEGA

## NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

*Hit, hit, hit, hurra !*



Véritable star mondiale des jeux vidéo, la *Nintendo Entertainment System* est disponible en deux versions : une console et ses deux manettes ou l'Action Set, qui comprend en plus deux jeux et un pistolet. Point fort numéro 1 : des hits qui ont pour noms *Super Mario Bros*, *Castlevania* ou *Legend of Zelda*. Ces cartouches vous tiendront en haleine des mois et des mois. Elles recèlent un nombre incalculable de pièges, de secrets, d'astuces et ont nécessité des années de développement. Alors, peu importe si le graphisme est loin de valoir celui de machines plus puissantes, si les bruitages ou l'animation sont parfois bien faibles, l'intérêt du jeu prime tout.

Méfiance malgré tout : la formidable diffusion de la NES dans le monde a suscité bon nombre de vocations. Le nombre d'éditeurs qui développent pour cette console est en croissance perma-

nente et, chaque année, des centaines et des centaines de titres déferlent sur les marchés américain et japonais. Or certains jeux sont fort moyens. Nous vous recommandons donc la plus grande vigilance. Heureusement, seule une petite partie de tous les titres disponibles aux Etats-Unis ou au Japon est sélectionnée par Bandai, le distributeur français de la console. Il est évident que ce dernier privilégie les titres qu'il considère comme les meilleurs. A vous cependant de savoir faire le bon choix.

Autre sujet d'hésitation au moment de l'achat de votre console : le prix des jeux. Les grands titres sont vendus à des prix élevés : 390 francs ou même 460 francs pour une cartouche, aussi géniale soit-elle, c'est cher. Les joueurs peu fortunés se trouvent alors souvent contraints de se rabattre sur des softs moins chers, mais de moins bonne qualité...

### Points forts

- Les chefs-d'œuvre de l'arcade/aventure
- Les notices avec la traduction des textes à l'écran

### Point faible

- Le prix des jeux

## SEGA MASTER SYSTEM

*Le choix des jeux*



Elégante, discrète, la *Sega Master System* est légèrement plus puissante que sa concurrente directe, la *Nintendo Entertainment System*. Conséquence : les bruitages et les couleurs sont de bonne qualité, même si l'on note un léger clignotement de sprites, jamais vraiment gênant. La console est disponible en version de base ou en version « + ». Le joueur dispose alors d'un pistolet. Des lunettes 3D amusantes mais fatigantes et un volant, très agréable, sont également disponibles en France. Mais le plus gros atout de la console *Sega* réside dans la diversité et la qualité de sa ludothèque. Une bonne centaine de titres sont aujourd'hui en vente et Virgin

Loisir, qui distribue la console en France, s'attache à importer le plus rapidement possible les cartouches disponibles au Japon ou aux Etats-Unis. Vous trouverez donc sur cette console non seulement d'excellents jeux d'action mais aussi des jeux d'aventure et des programmes comme *Monopoly*, *Shangai* ou *Casino Games* qui font appel à la réflexion et pas seulement aux réflexes. Autre avantage face à sa concurrente : les prix des cartouches, sensiblement moins élevés que ceux pratiqués par Nintendo – prix moyen des jeux Sega : 300 francs contre 400 francs pour ceux de la NES. Un argument choc pour un budget d'enfant ou d'adolescent.

### Points forts

- La ludothèque fournie et diversifiée
- La qualité des jeux d'arcade

### Point faible

- Le clignotement des sprites

# GAME BOY

*Le génie*



Il ne paie pas de mine avec son écran monochrome, mais ne vous laissez pas abuser par les apparences. Tous ceux qui l'ont approché ont été contaminés ! Il faut dire que cette micro-console a beaucoup pour elle : elle s'emporte partout, offre une autonomie très suffisante – l'écran LCD consomme très peu – et surtout bénéficie du savoir-faire de Nintendo dans le domaine du jeu. Tous les grands titres sont disponibles, de *Tetris* à *Super Marioland* et ce n'est que le début d'un raz de marée qui submerge déjà l'Amérique. La ludothèque du *Game Boy* comprend les cartouches les plus prestigieuses de la console *Nintendo* et bénéficie de la diversité des jeux disponibles.

Simulations sportives, jeux d'action, jeux de réflexion, tous sont d'un excellent niveau. Et même si la faible lisibilité de l'écran – que l'on peut améliorer grâce à une sorte de loupe vendue séparément – rend parfois le joueur stressé un tantinet nerveux, elle n'empêche pas de rester des heures durant face au *Game Boy*.

Autre avantage, mais dont dispose également son concurrent direct, la *Lynx* d'Atari, il est possible de connecter plusieurs machines entre elles. Les parties prennent alors une nouvelle dimension. Aucun ordinateur, aussi brillant partenaire soit-il, ne remplacera jamais un ou plusieurs joueurs humains, acharnés à conquérir la victoire.

## Points forts

- Le prix
- La ludothèque
- L'autonomie

## Point faible

- L'écran monochrome et peu lumineux

# SEGA MEGADRIVE

*La Rolls !*



Lancée officiellement en septembre dans sa version française, la *Megadrive* est aujourd'hui la plus belle des consoles disponibles. Ses performances lui permettent de rivaliser sans peine avec les *ST*, *Amiga*, *PC*, en tout cas en ce qui concerne les jeux d'action. Un passionné de shoot'em up délaissera sans problèmes son *ST* ou son *Amiga* pour ne plus se consacrer qu'à la *Megadrive* (bien sûr, les amateurs de jeux d'aventure ou de simulation resteront fidèles à un vrai micro !). Points forts de la machine : des graphismes, une animation, des bruitages superbes, associés à une qualité de jeu remarquable. Sega dispose d'un catalogue de jeux d'arcade éblouissant et il ne se prive pas d'y puiser. Bien évidemment, les amateurs se poseront la question : vaut-il mieux acheter une *Megadrive* ou une *NEC*, qui coûte 600 francs de moins ? Bien sûr, la différence est im-

portante. De plus, la qualité des jeux disponibles pour la *PC Engine* de NEC est pratiquement égale à celle des cartouches de la *Megadrive*, même si nos comparatifs montrent un avantage quasi permanent pour la *Megadrive*. Cela posé, il faut savoir que la *Sega 16 bits* bénéficie d'un importateur officiel, ce qui vous permettra, en théorie, de trouver sans problème tous les jeux du catalogue dans toute la France, ce qui constitue un atout de poids face à une concurrente qui est délaissée par sa société mère. Les *Coregrafx* et *Supergrafx* de NEC se retrouvent en effet bien souvent en rupture de logiciels. Importés au compte-gouttes, ces derniers sont vendus à peine arrivés dans les boutiques. Le possesseur d'une *Megadrive* française ne rencontrera pas de tels problèmes. Autre avantage, les notices, entièrement traduites en français, faciliteront son approche des jeux...

## Points forts

- La qualité des graphismes et des bruitages
- La qualité des jeux

## Points faibles

- Le prix
- L'absence d'une deuxième manette

## NEC COREGRAFX, SUPERGRAFX

*Passion et raison*



La *Coregrafx*, également appelée *PC Engine*, de NEC, a beaucoup de talent. Tout d'abord, son prix. Bon marché, elle offre une qualité de jeu presque égale à celle proposée par la *Megadrive*, plus chère. Deuxième atout : la richesse de sa ludothèque. Avec plus de 150 titres aujourd'hui disponibles, la console du géant japonais tient tête à toutes ses concurrentes. Et les hits foisonnent : il n'est que de lire la presse spécialisée pour s'en convaincre. De plus, des rois de l'arcade comme Taito, Capcom, Irem ou Namco développent eux-mêmes leurs propres cartouches pour NEC avec une qualité sans égale. Alors, parfaite, cette console ? Malheureusement, non. Défaut numéro 1 : l'absence de deux prises joystick. Il faut, pour jouer à deux, acheter une extension. Défaut numéro 2 : la console n'est pas distribuée officiellement. D'où certaines difficultés pour trou-

ver les logiciels désirés qui sont, en plus, pour la plupart en japonais.

La *Supergrafx*, pour sa part, est une superbe machine mais encore bien chère. Elle bénéficie d'une technologie très poussée qui permet de supposer l'arrivée de jeux hyper-performants. Les premiers titres testés vont dans ce sens. Il faudra cependant attendre un peu pour que les programmeurs japonais exploitent à fond les capacités de cette petite merveille. Cela dit, toutes les cartouches qui tournent sur *Coregrafx* sont compatibles avec la *Supergrafx*. Qu'acheter ? Tout est question de prix : il est indéniable que la *Coregrafx* offre un excellent rapport qualité/prix. En revanche, la *Supergrafx* est incontestablement la console du futur. Et, pour couronner le tout, votre choix est encore perturbé par la tentation de la *Megadrive* de Sega. Mais là, nous ne pouvons choisir pour vous...

### Points forts

- La qualité de la ludothèque
- Le prix (Coregrafx)

### Points faibles

- Un seul port joystick
- Le prix (Supergrafx)

## AMSTRAD GX 4000

*L'outsider*



D'un look futuriste réussi, la nouvelle console lancée par Amstrad bénéficie de la réputation acquise au cours des dernières années par la marque au crocodile. Est-ce que cela sera suffisant pour l'imposer face à la concurrence ? Nul ne peut répondre à cette question. Reste cependant quelques faits précis : tout d'abord, le prix de la *GX 4000* est sensiblement plus élevé que celui des consoles *Sega* et *Nintendo* et se rapproche dangereusement de celui de la *Coregrafx* de NEC, aux performances nettement plus remarquables. De conception plus récente que les machines nippones, l'*Amstrad* offre des graphismes, une animation et des performances sonores de meilleure qualité. Mais, on le

sait bien désormais, une belle image et de beaux bruitages ne suffisent pas à faire un grand jeu. Et les Japonais bénéficient, dans ce domaine, d'un savoir-faire incontestable. Amstrad, pour sa part, a joué la carte des éditeurs européens. Loricel, Infogrames, Titus, Ocean, US Gold, etc., travaillent d'arrache-pied à l'adaptation de leurs meilleurs titres sur console Amstrad. Alors, faut-il acheter une console Amstrad ? Oui si vous êtes un fidèle de la marque, si la différence de prix ne vous fait pas reculer, si vous êtes prêt à attendre que les jeux en cours de développement soient terminés. Non, si vous cherchez le meilleur rapport qualité/prix. Evidemment, si le prix de la *GX 4000* baissait, tout serait différent...

### Points forts

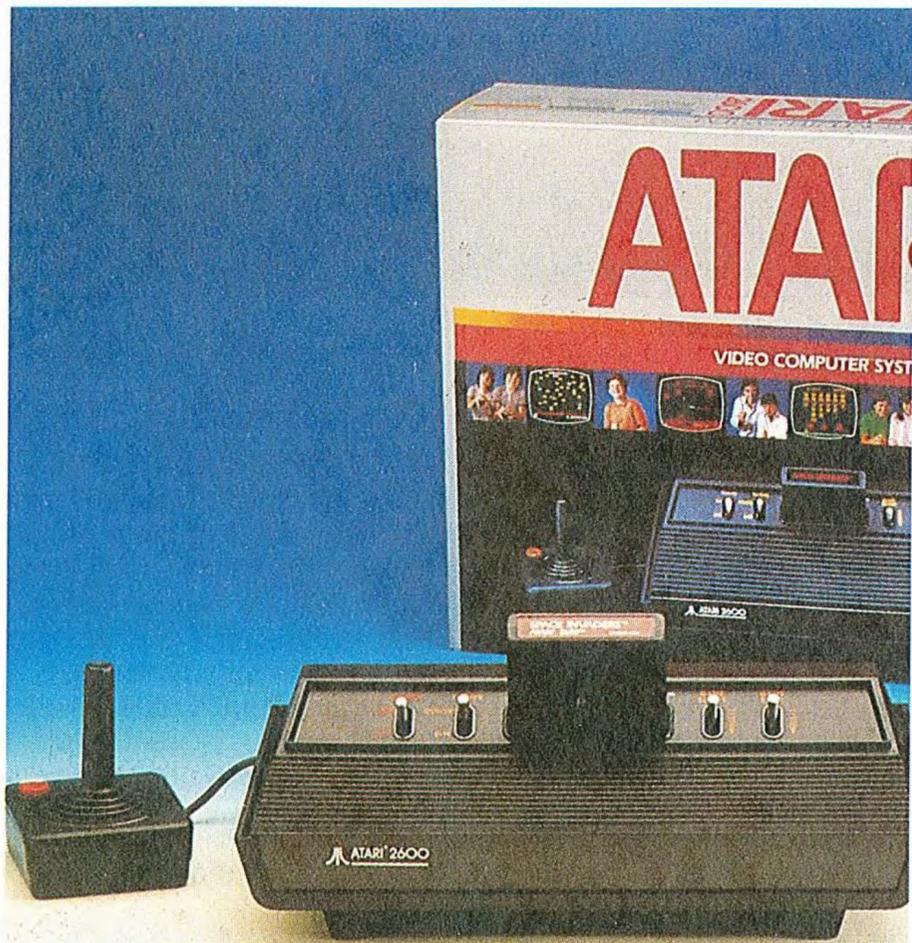
- La qualité des graphismes et des couleurs
- Le nom prestigieux

### Points faibles

- Le rapport qualité/prix défavorable
- Le manque (à l'heure actuelle) de logiciels

# ATARI 2600

**Le meilleur rapport qualité/prix**



Lancée en France en 1982 – en même temps que *Tilt!* –, l'*Atari 2600* reste une excellente console de base, destinée à ceux qui ne sont pas prêts à investir plus de 350 francs dans un jeu vidéo. Et, pour ce prix, la *2600* vous permet de jouer avec des softs qui ont enthousiasmé des générations de joueurs. *Mrs Pac Man*, *Pac Man Junior*, *Jungle Hunt*, *Pole Position* et bien d'autres ont, dans les années 1982-1983, occupé les colonnes des hits de tous les journaux américains ou européens. Bien sûr, les graphismes, l'animation, les bruitages sont bien loin de

ceux d'une *Megadrive*. En revanche, la jouabilité des logiciels, encore en vente aujourd'hui, est parfaite : une sélection naturelle a éliminé impitoyablement toutes les cartouches moyennes au fil des années. N'ont survécu que les meilleures, qui sont, autre atout de poids, en vente entre 90 et 140 francs : des prix défiant toute concurrence ! Bref, l'*Atari 2600* correspond un peu aux vieux polars américains : ils ont beau être en noir et blanc, avec une bande-son crachotante et des images pas toujours nettes, les vrais amateurs ne s'en lassent jamais !

## Points forts

- Le prix de la console et des cartouches
- La ludothèque d'excellente qualité

## Points faibles

- Une conception très ancienne
- Une puissance très limitée

# LYNX

**Le difficile pari d'Atari**



C'est sûr, la *Lynx* impressionne. Son mini-écran LCD couleur, son design, la qualité graphique et sonore des softs disponibles ridiculisent le pauvre *Game Boy* et son écran monochrome. Est-ce à dire que la *Lynx* est le choix idéal pour celui qui recherche une console portable ? Malheureusement pour Atari, la réponse est, aujourd'hui, non. La ludothèque de la *Lynx* comporte trop peu de titres, même si certains sont excellents. Les éditeurs attendent que la *Lynx* se soit vendue en un nombre suffisant d'exemplaires pour lancer les investissements nécessaires au développement d'un jeu. Et, sans jeux, la *Lynx* a peu de chance de se vendre en quantité. Un cercle vicieux que seul le temps parviendra à rompre. Autre handicap, son prix. Il faudrait vraiment être mordu pour acheter une *Lynx* actuellement alors qu'elle coûte pratiquement le prix d'une *Megadrive* et est trois fois plus cher qu'un *Game Boy* !). Enfin, l'autonomie de la console por-

table d'Atari n'est pas suffisante et exige de son possesseur le transport d'un stock de piles. Bref, pour les passionnés peu fortunés, restent deux solutions : soit gagner une *Lynx* dans les nombreux concours organisés par les magazines et magasins micro. Soit attendre un peu, le temps que les prix baissent et que les éditeurs se décident à créer de nouveaux titres.

Cela dit, tous ceux qui ont les moyens d'investir dans une *Lynx* ne regretteront pas leur achat. Les jeux disponibles sont dans l'ensemble de bonne qualité et la machine est un superbe petit bijou... Y a-t-il des risques de voir la *Lynx* disparaître du catalogue Atari du jour au lendemain ? Difficile de répondre à cette question. Une seule certitude : les nouveaux jeux présentés aux Etats-Unis sont maintenant de fort bonne tenue. *Klax* ou *Slime World* sont passionnants et d'autres titres du même acabit sont en cours de développement. Ce qui incite à l'optimisme...

## Points forts

- Le look
- L'écran couleur

## Points faibles

- Le prix
- Le manque de logiciels

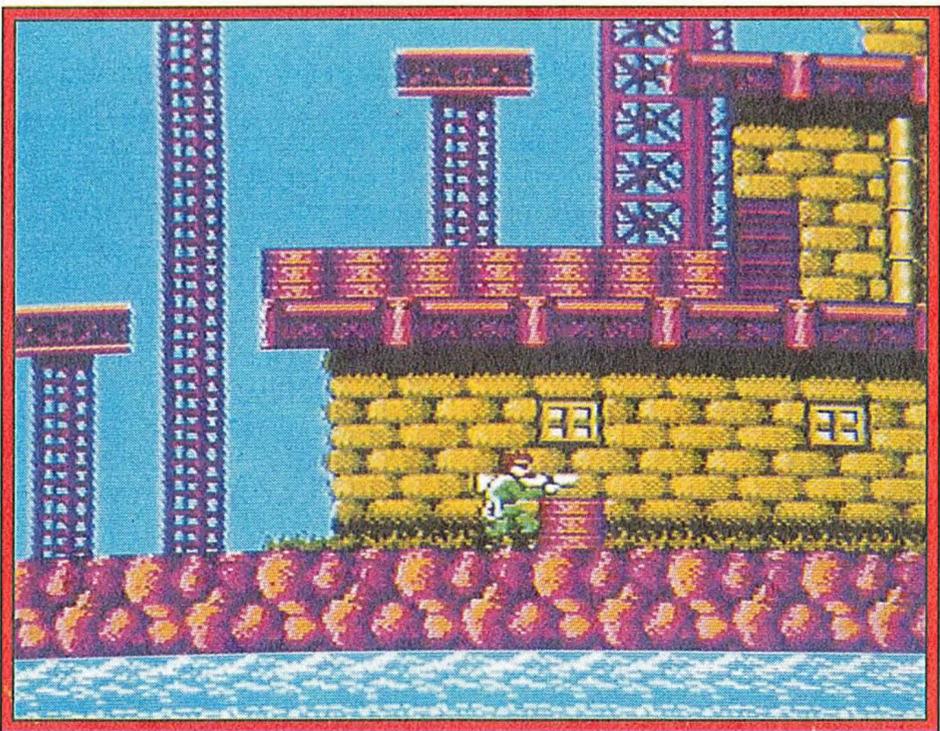


## Adventures of Lolo

Nintendo Entertainment System

La plus grande force d'*Adventures of Lolo* réside dans un judicieux mélange d'action et de réflexion. Des monstres dont le contact est mortel rôdent dans les salles d'un château. Votre héros, courageusement, va quand même y pénétrer pour y récupérer des cœurs qui sont disséminés dans chaque pièce. Lorsqu'il a réussi à les ramasser tous, une perle apparaît, qui lui donne accès à une autre salle. Où se trouve la réflexion, me direz-vous ? Hé bien, il faut entre autres ramasser les cœurs dans un ordre donné pour que la perle apparaisse. D'autres astuces du même type vous donneront du fil à retordre. A vous de les découvrir...

Editeur : Hal ● Type : action/réflexion ●  
Intérêt : 14 ● Test complet : *Tilt* n° 83

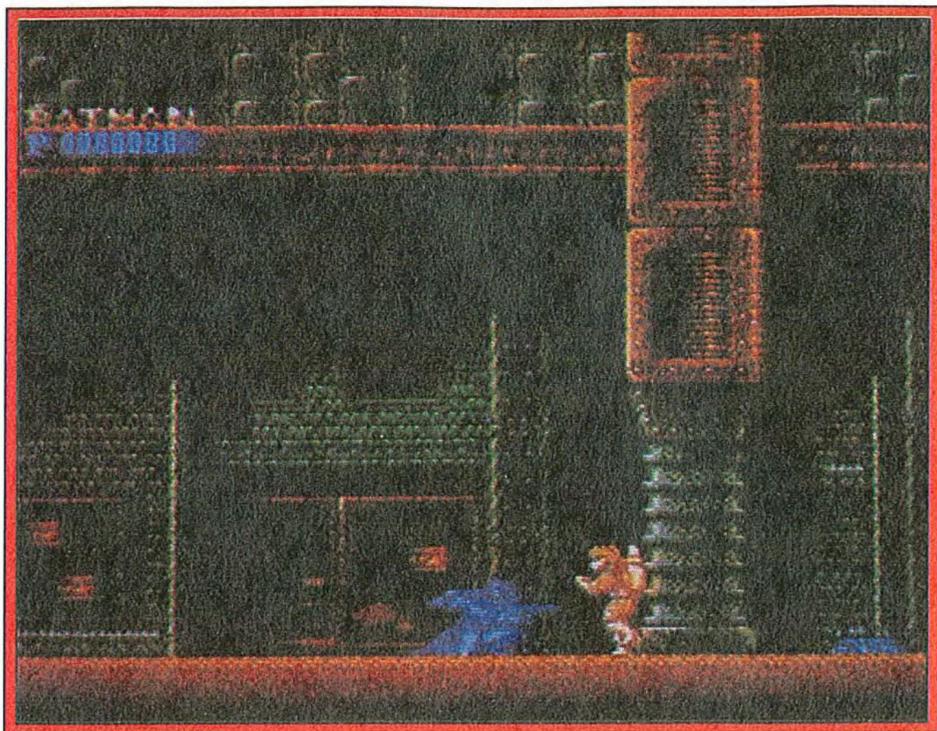


## Bionic Commando

Nintendo Entertainment System

*Bionic Commando* est extrêmement difficile. Les débutants en verront de toutes les couleurs. Les pros, eux, y trouveront adversaires à leur taille. Armé d'un modeste pistolet et d'un bras bionique, vous allez affronter des hordes d'aliens qui ont colonisé la Terre. Qu'est-ce qu'un bras bionique ? Tout simplement un bras qui s'allonge, vous permettant de vous suspendre à la Spiderman et d'escalader les obstacles les plus divers à la Edlinger. Au cours du jeu, des armes plus puissantes vous sont parachutées. Très réussi graphiquement, *B.C.* est aussi très jouable... si l'on fait partie des meilleurs joueurs du monde...

Editeur : Capcom ● Type : arcade ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 84

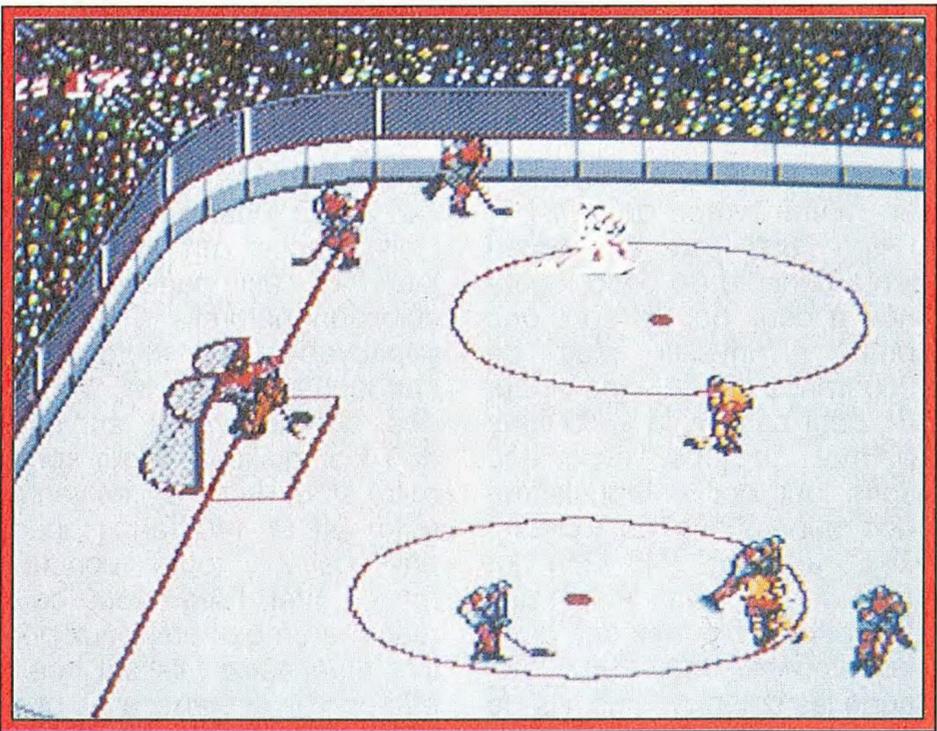


## Batman

Nintendo Entertainment System

*Batman* est indispensable dans toute ludothèque qui se respecte. Très récemment créé, il bénéficie des années d'expérience des programmeurs qui travaillent sur *Nintendo* et cela se sent. Les graphismes et l'animation sont exceptionnels. L'intérêt de ce jeu à mi-chemin entre les jeux de plates-formes et les shoot'em up maintiendra des heures durant les joueurs devant leur console. Comme toujours, *Batman* doit se battre contre le Joker dans les rues de Gotham City. Il ramasse des armes auprès des ennemis qu'il a assommés et peut à son tour s'en servir, passant à volonté de l'une à l'autre. Un grand jeu qu'il ne faut surtout pas manquer...

Editeur : Sunsoft ● Type : shoot'em up plates-formes ●  
Intérêt : 18 ● Test complet : *Tilt* n° 82



## Blades of Steel

Nintendo Entertainment System

Pour faire face à *Slap Shot* de son concurrent Sega, Nintendo se devait de proposer à ses fans un hockey sur glace digne de ce nom. C'est chose faite avec *Blades of Steel* – les lames d'acier – qui vous lance sur des pistes veryglacées. Tous les coups sont permis. Dribble, passes, tirs au but sont d'une précision sans reproche et vous vous amusez beaucoup, surtout dans les parties à deux. Et si, malgré tout, un contentieux s'élève, vous pouvez en venir aux mains. Les deux joueurs apparaissent alors à l'écran et c'est à qui mettra l'autre K.O. L'animation est bonne, malgré un léger clignotement de sprites. Trois niveaux de difficulté.

Editeur : Konami ● Type : hockey ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 84

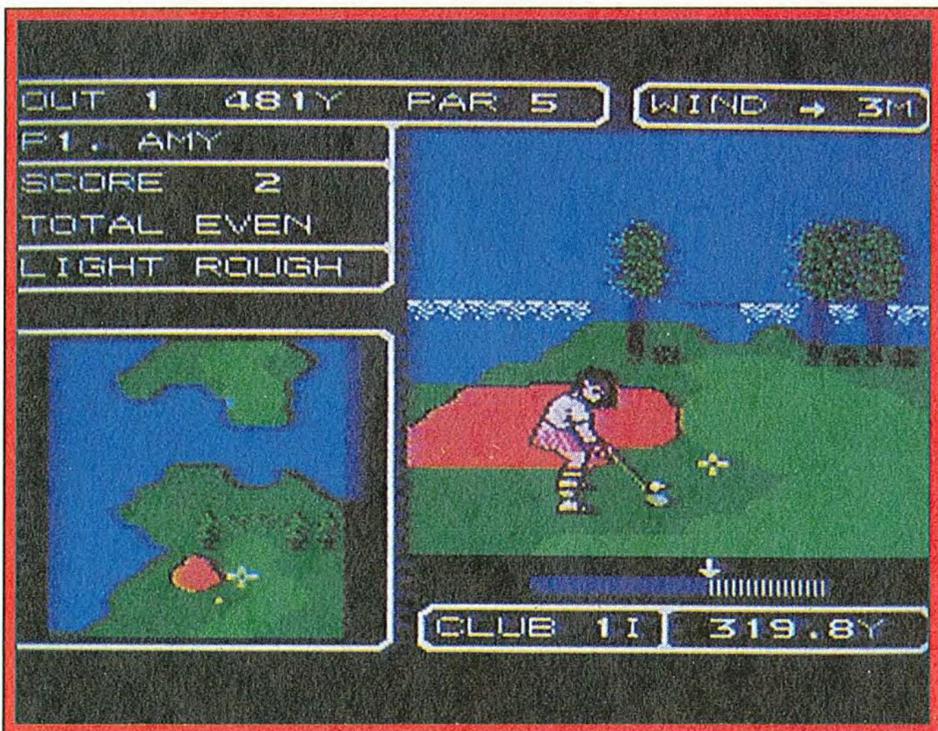


## Cobra Triangle

Nintendo Entertainment System

À bord de votre hors-bord, vous allez devoir choisir et réussir des missions plus ou moins difficiles et dangereuses. Dans une perspective en pseudo 3D – la pseudo 3D donne l'illusion de se déplacer dans un univers en trois dimensions, Zaxxon utilisait ce procédé –, vous devez soit réaliser un temps précis sur un parcours donné, soit ramasser des mines, abattre des monstres, etc. Troncs d'arbres, mines et autres obstacles gênent votre progression. Les commandes sont d'une maniabilité exemplaire et votre hors-bord réagit au doigt et à l'œil. Les différents niveaux du jeu sont très variés, ce qui renforce l'intérêt du jeu.

Editeur : Nintendo ● Type : action ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : Tilt n° 84



## Fighting Golf

Nintendo Entertainment System

Très technique, *Fighting Golf* s'adresse avant tout aux vrais passionnés de simulation de golf. Ce jeu vous permet de jouer à deux ou à quatre sur deux parcours de 18 trous. Le choix des effets que vous souhaitez imprimer à votre balle est impressionnant et couvre la plupart des coups que vous pouvez réaliser sur un véritable green. Raison de cette sophistication, il faut soigneusement étudier la notice et beaucoup s'entraîner avant de se lancer à défier un ami, d'autant plus que les terrains sont vallonnés à souhait... Des conseils vous sont fort généreusement dispensés en cours de partie. Un jeu riche et très bien conçu.

Editeur : SNK ● Type : simulation de golf ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : Tilt n° 80

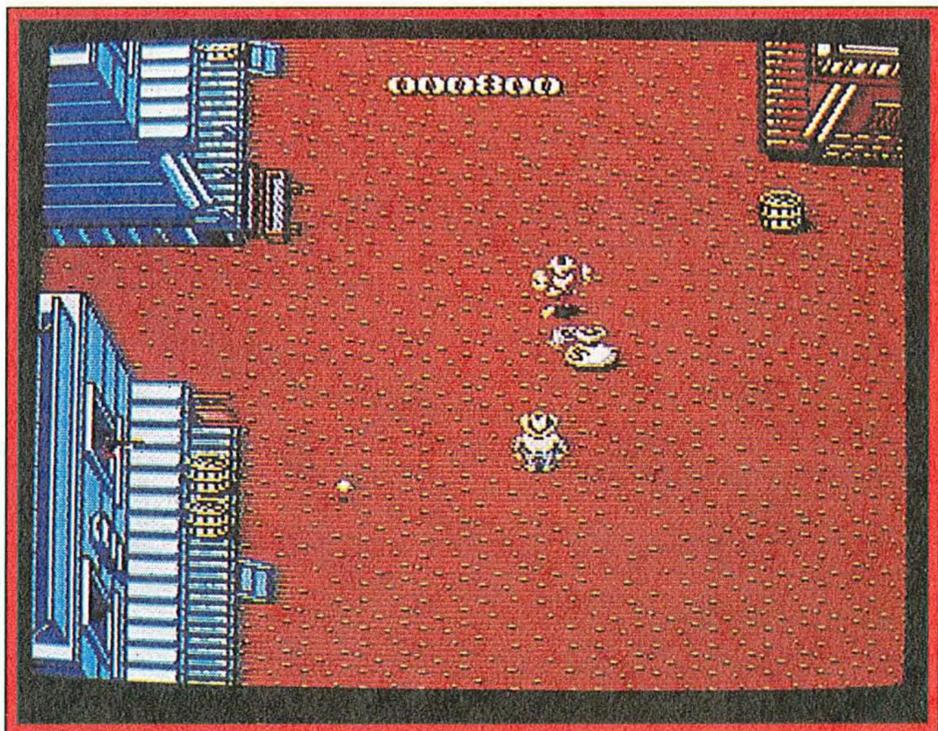


## Double Dragon II

Nintendo Entertainment System

*Double Dragon II* est probablement le meilleur jeu de combat/beat'em up sur NES. Deux frères sont fermement décidés à venger leur sœur, lâchement assassinée par un gang new-yorkais. Vous jouez seul ou à deux, en équipe, et parcourez les rues de New York en assommant tous ceux qui veulent vous empêcher d'arriver à vos fins. Vous connaissez une technique de combat impressionnante et pouvez récupérer les armes de vos agresseurs et les retourner contre eux. Arrivé à l'héliport, vous éliminez l'équipage pour vous envoler en direction de l'île où vit le chef du gang... Graphismes et animation sont excellents.

Editeur : Acclaim ● Type : beat'em up ●  
Intérêt : 16 ● Test complet : Tilt n° 83

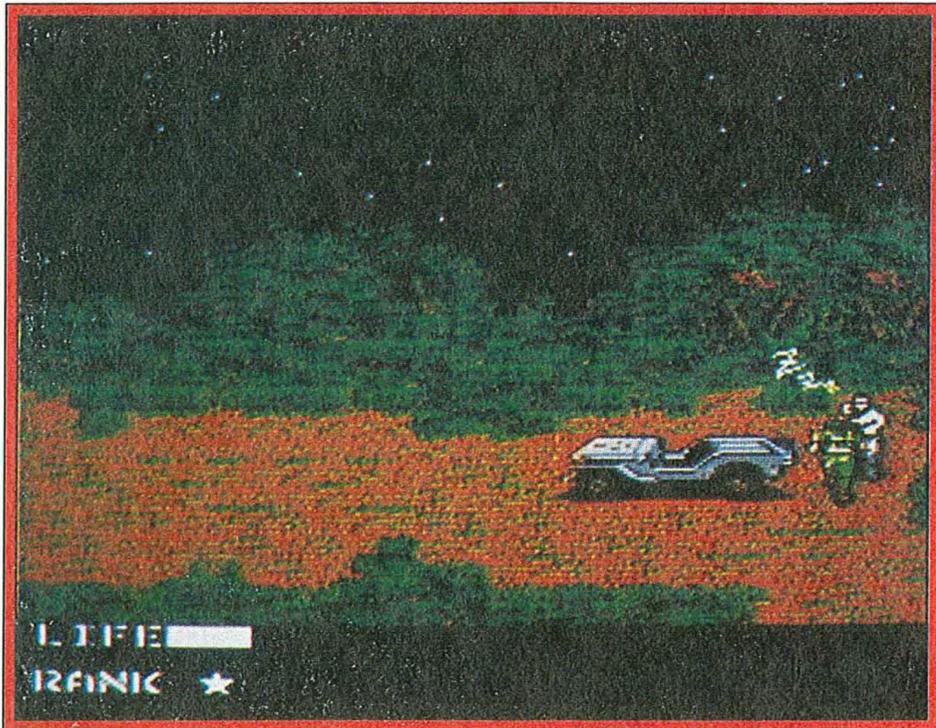


## Gumshoe

Nintendo Entertainment System

Votre habileté au pistolet va être mise à rude épreuve avec cette cartouche Nintendo. Non seulement, vous allez devoir tirer sur tous les adversaires qui tentent d'empêcher votre héros d'avancer à la recherche de sa... fille (pour une fois, ce n'est pas sa fiancée) mais en plus, vous devrez également faire feu sur votre héros ! Le pistolet remplace ici le joystick : votre personnage avance tout seul et saute en l'air lorsque vous le touchez... Cette utilisation originale du phaser rend *Gumshoe* passionnant dès les premières minutes de jeu. Vous devrez tirer vite et juste pour collecter les diamants, crever des ballons et éviter ou tuer vos ennemis.

Editeur : Nintendo ● Type : jeu de tir ●  
Intérêt : 16 ● Test complet : Tilt n° 52

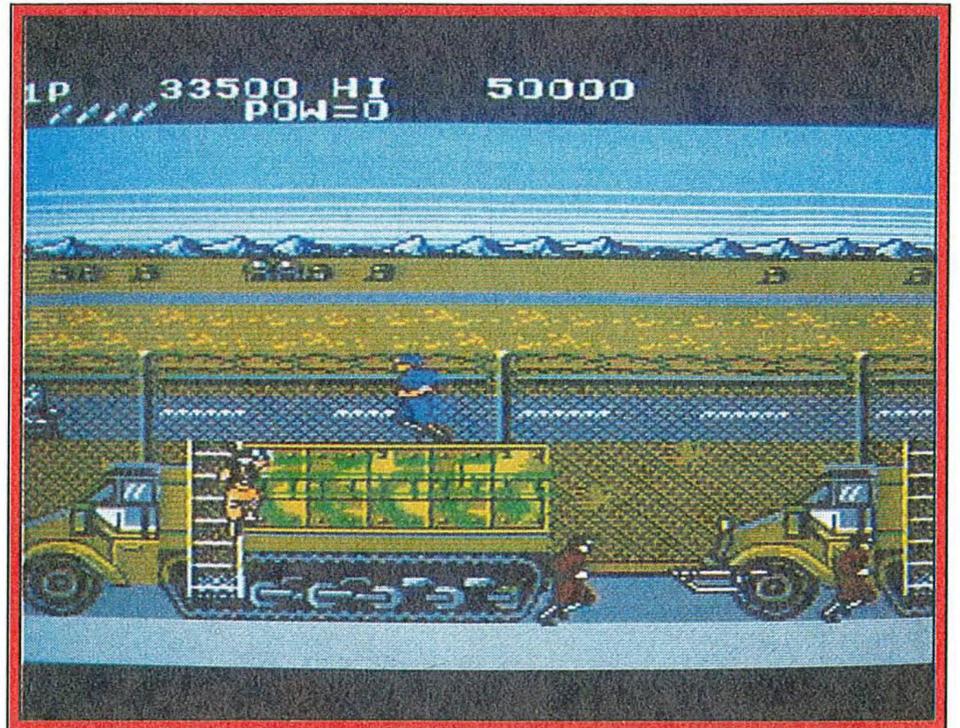


## Metal Gear

Nintendo Entertainment System

Konami signe ici un grand succès : cette cartouche fait non seulement appel à votre rapidité de réaction mais aussi à votre sens de l'orientation. Véritable jeu d'arcade/aventure, il vous met dans la peau d'un agent secret chargé de s'introduire dans le camp d'un dictateur en possession d'une arme capable de détruire l'univers entier – suivez mon regard... Votre première tâche consistera à établir un plan des lieux aussi précis que possible, tout en évitant ou en éliminant chiens de garde et soldats. Des objets, disséminés dans la base du dictateur, vous permettront de mener à bien votre mission, si vous les retrouvez... Très beau.

Editeur : Konami ● Type : arcade/aventure ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : Tilt n° 78

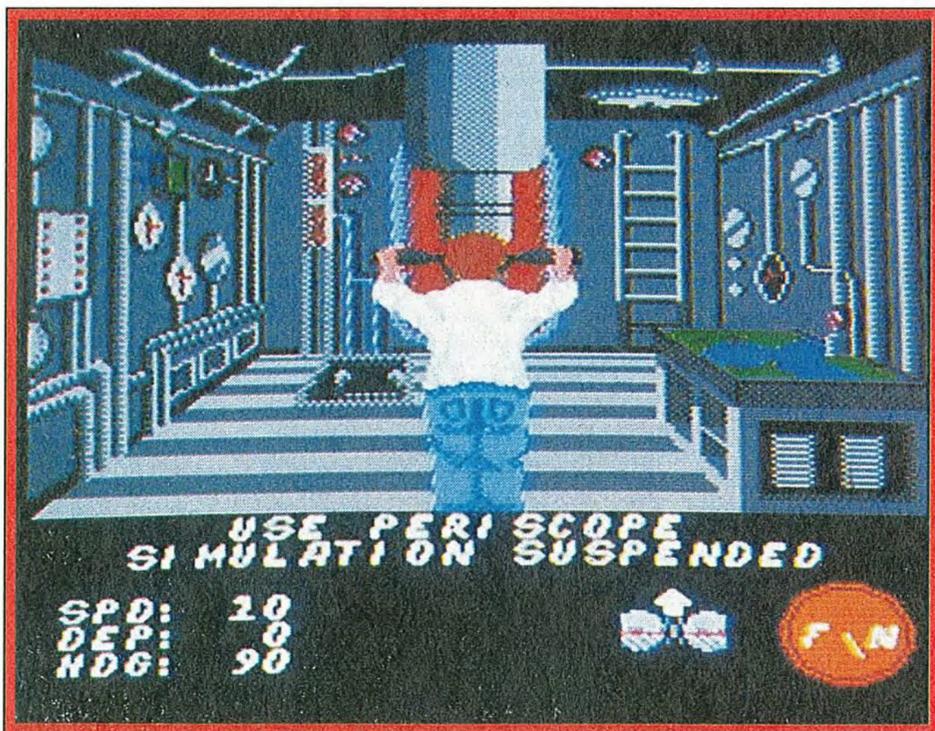


## Rush'n Attack

Nintendo Entertainment System

Yaaaaa ! Armé de votre seul couteau et d'un cœur gros comme ça, vous foncez éventrer tous les soldats aux pantalons rouges et coiffés de toques que vous trouverez sur votre chemin. Et ils sont nombreux ! De plus, ils n'accepteront de mourir que si vous les affrontez avec la technique particulière que chacun d'eux requiert (il faut sauter, poignarder de bas en haut, etc.). En fonction de votre habileté et du nombre d'ennemis abattus, vous aurez le droit d'utiliser, pendant un laps de temps assez court, des armes offensives ou défensives. Une excellente conversion du jeu d'arcade *Green Beret*, bien meilleure que les versions pour micros 8 bits...

Editeur : Konami ● Type : combat ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : Tilt n° 70



## Silent Service

Nintendo Entertainment System

*Silent Service* marque un tournant historique dans l'histoire des jeux vidéo. Pour la première fois, une simulation de combats sous-marins est disponible sur NES. La griffe Microprose est bien là, même si c'est un éditeur japonais qui a acquis la licence du jeu. Tous les paramètres bien connus des possesseurs de micro-ordinateurs sont présents, performance qui était tenue pour impossible. Vous pouvez donc piloter un sous-marin, affronter des ennemis, plonger, faire surface, envoyer vos torpilles, etc. Il s'agit bien d'une véritable simulation qui « colle » à la réalité. Excellent, remarquable et, pour tout dire, indispensable.

Editeur : Ultra ● Type : simulation de sous-marin ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : Tilt n° 84

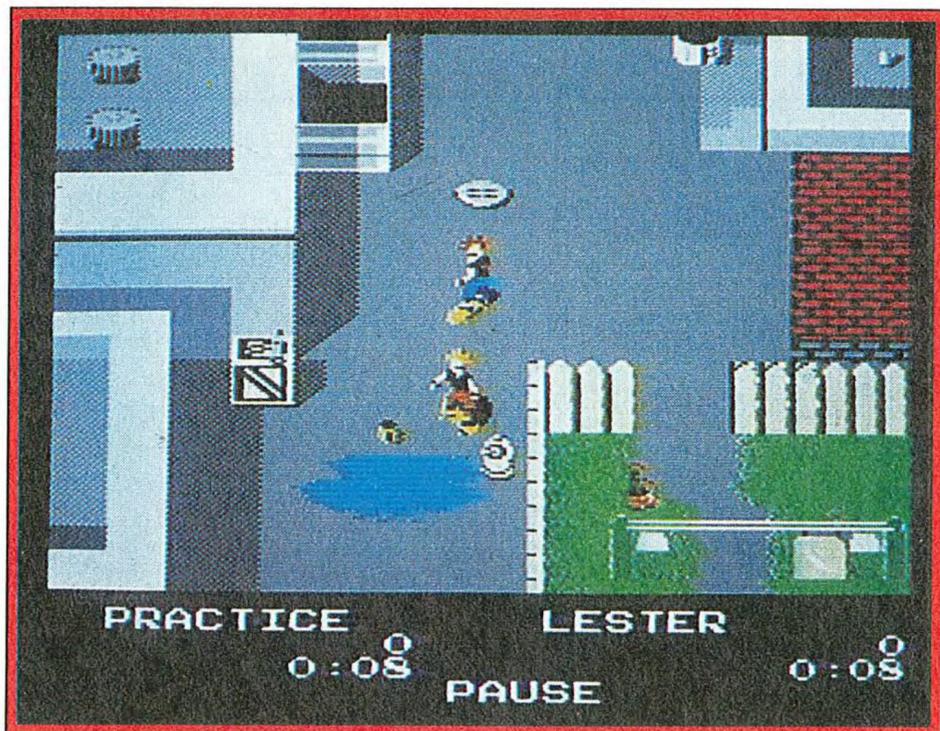


## Simon's Quest

Nintendo Entertainment System

*Simon's Quest* est la suite de *Castlevania* : les pros comprendront immédiatement qu'il ne peut s'agir que d'un grand jeu. Et ils auront raison ! Pour retrouver les morceaux du corps du comte Dracula, vous allez, en effet, affronter des créatures diaboliques, bien plus redoutables la nuit que le jour. Mieux vaudra donc dialoguer avec les villageois lorsque le soleil brillera et affûter vos réflexes lorsqu'il commencera à décliner... Cette alternance du jour et de la nuit, les dialogues, dont les non-anglicistes trouveront la traduction dans la notice, l'action trépidante servie par une bonne animation font de *Simon's Quest* un jeu très solide.

Editeur : Konami ● Type : aventure/action ●  
Intérêt : 16 ● Test complet : Tilt n° 80

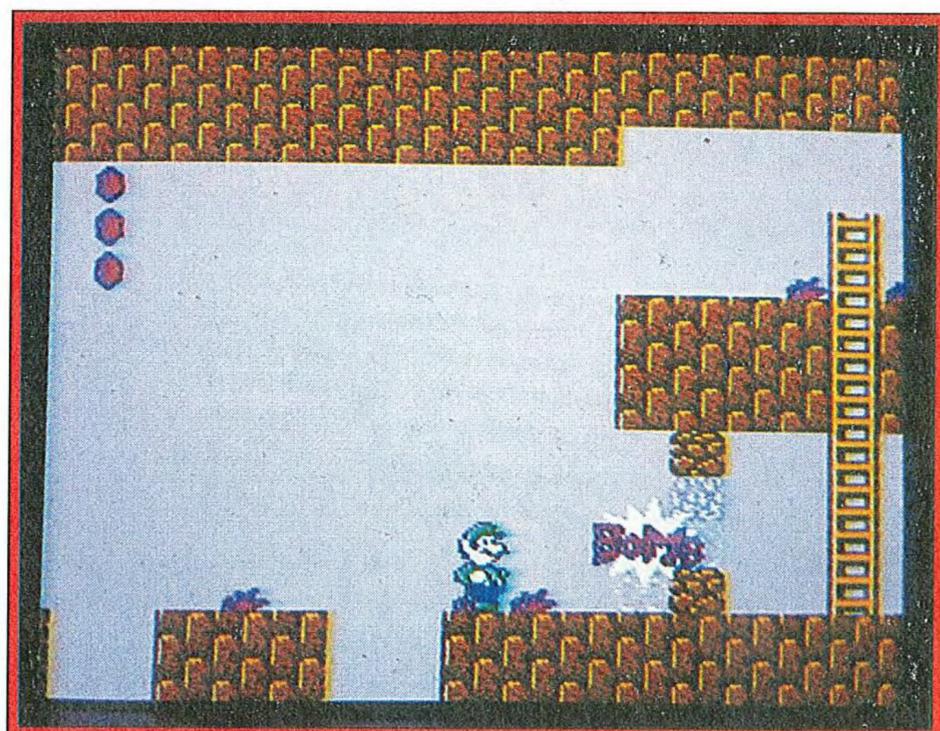


## Skate or Die

Nintendo Entertainment System

Un titre menaçant – la mort ou le skate-board, il faut choisir – pour un jeu amusant, surtout lorsqu'on y joue à deux. Cinq épreuves vous sont proposées : descente, figures acrobatiques, grand saut, course dans une ville et tournoi. Mieux vaudra vous entraîner avant de provoquer vos copains mais, une fois que vous maîtriserez la technique de contrôle de votre planche, vous n'aurez pas fini d'en redemander : les graphismes et l'animation sont pratiquement parfaits et permettent vraiment d'éprouver des sensations fortes. Dommage que la bande-son soit un peu en retrait. Cela ne nuit heureusement pas trop à l'intérêt du jeu.

Editeur : Electronic Arts ● Type : simulation sportive ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : Tilt n° 82

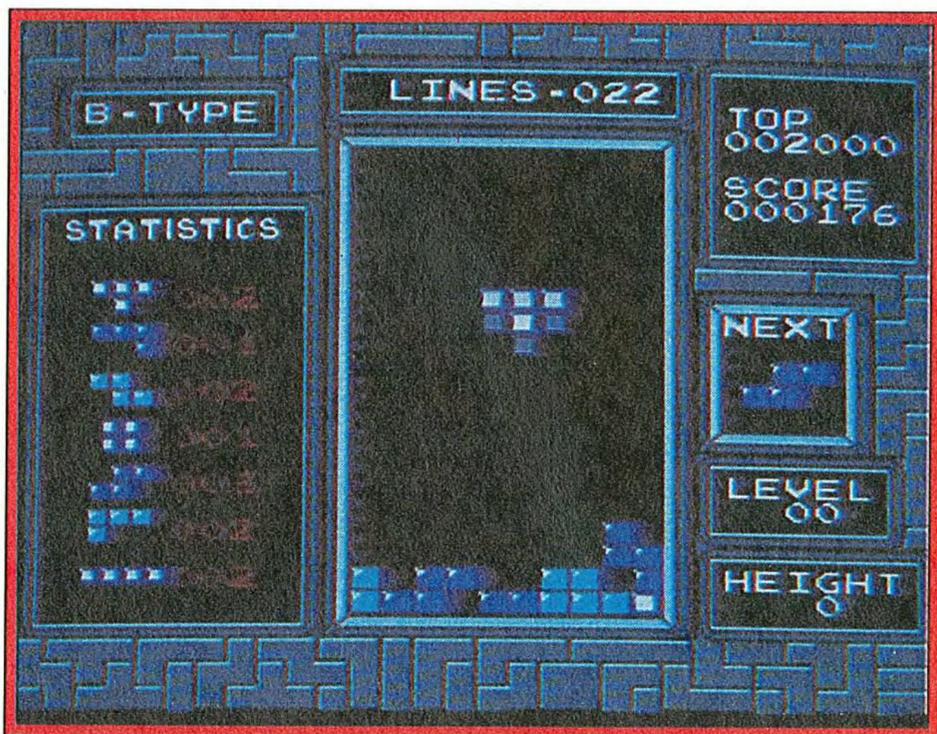


## Super Mario II

Nintendo Entertainment System

Si, par extraordinaire, vous ne le possédez pas, foncez ! *SM II* est un soft que l'on achète les yeux fermés, sans se poser de questions. *Super Mario II* est aussi remarquable que son prédécesseur. Cette fois encore, Mario doit traverser des mondes qui se composent de trois niveaux très différents. Salles secrètes pleines de trésors ou de clefs indispensables, tapis volants et, bien évidemment, monstres en tous genres, cette cartouche regorge de trouvailles. Bande son, graphismes et animations sont parfaits et le jeu offre un nombre incroyable de petits « plus » que vous découvrirez au fur et à mesure de votre progression...

Editeur : Nintendo ● Type : action ●  
Intérêt : 18 ● Test complet : Tilt n° 67

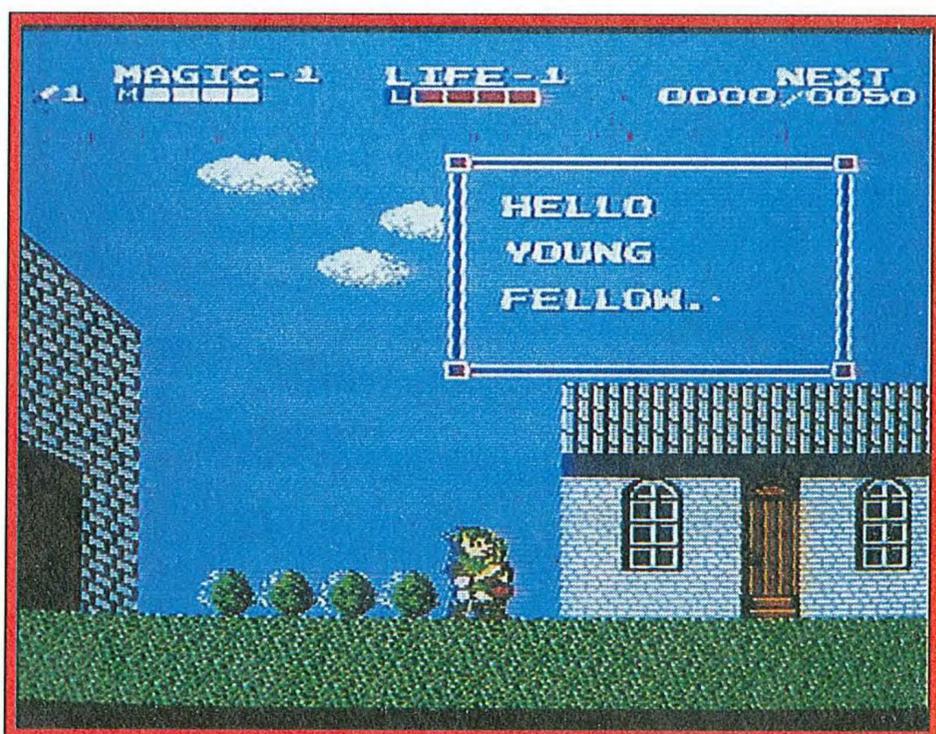


## Tetris

Nintendo Entertainment System

Honte aux programmeurs japonais ! Voici un jeu génial – *Tetris*, pour ne pas le nommer – dont le principe est tellement simple et passionnant que les développeurs de *Nintendo* ont cru qu'ils pouvaient en négliger les graphismes et les couleurs. Le résultat est donc triste à mourir mais n'enlève rien à l'intérêt prodigieux de ce casse-tête. Son principe ? Des briques de formes variées tombent du haut de l'écran. Il faut les faire pivoter et les placer de telle sorte qu'elles s'emboîtent les unes dans les autres. Et le rythme, au début paisible, va s'accroissant... Un jeu indispensable. Dommage qu'il ait été traité à la va-vite.

Editeur : Nintendo ● Type : action/réflexion ●  
Intérêt : 19 ● Test complet : Tilt n° 84



## The Adventure of Link

Nintendo Entertainment System

Successeur de *The Legend of Zelda*, *The Adventure of Link* est à la fois un jeu d'action et un jeu de rôle. Au cours du jeu, vous serez amené à dialoguer avec des paysans et des villageois pour obtenir d'eux des informations utiles, à combattre des guerriers pour améliorer votre expérience et augmenter les caractéristiques de puissance, de force, et les pouvoirs magiques de votre personnage. Vastes palais, territoires immenses et ennemis variés attendent d'éprouver votre courage. Ce programme d'une richesse incroyable, égal de *Mario* ou de *Zelda*, fait appel non seulement aux réflexes mais aussi à l'intelligence. Indispensable.

Editeur : Nintendo ● Type : arcade/aventure ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : Tilt n° 79 (Hit)

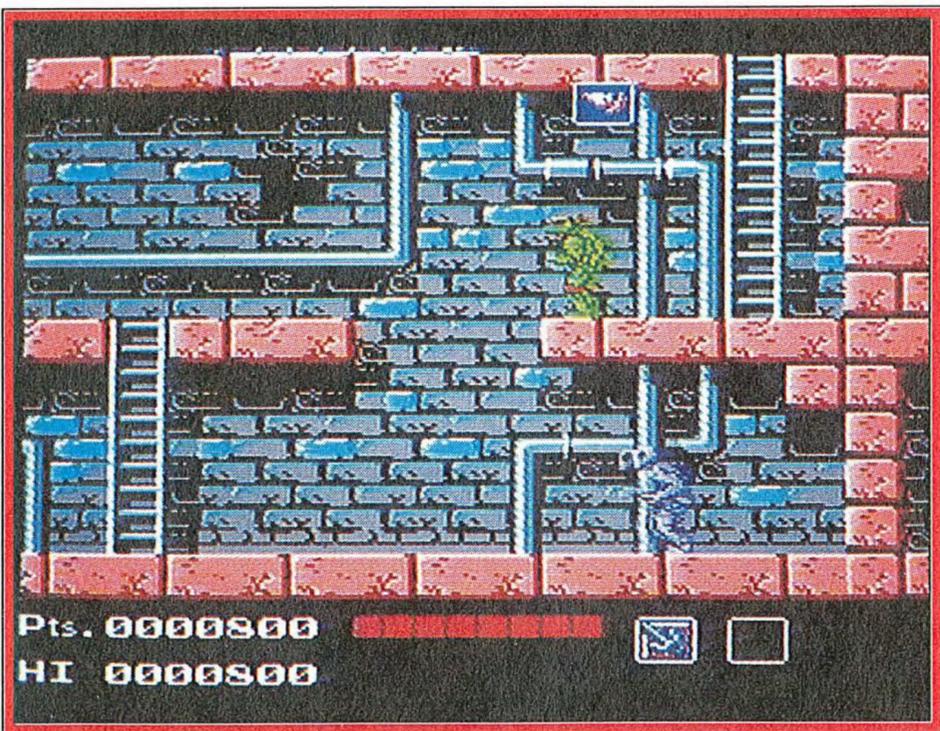


## The Legend of Zelda

### Nintendo Entertainment System

Incroyable succès mondial, *Legend of Zelda* est un des plus grands hits de tous les temps. Votre but, délivrer une princesse prisonnière, n'est que le prétexte à un parcours semé d'obstacles, de bonus, de portes secrètes, de trappes dérobées, etc., qui vous permettent de donner libre cours à votre habileté. Ce jeu est la parfaite illustration de la supériorité des consoles, fussent-elles 8 bits, sur les micros, pour peu que vous privilégiez la jouabilité à la beauté graphique : vous pourrez y jouer des mois et toujours découvrir des bonus nouveaux et des trésors cachés. Une mention spéciale à la bande-son, excellente.

Editeur : Nintendo ● Type : arcade/action ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 50

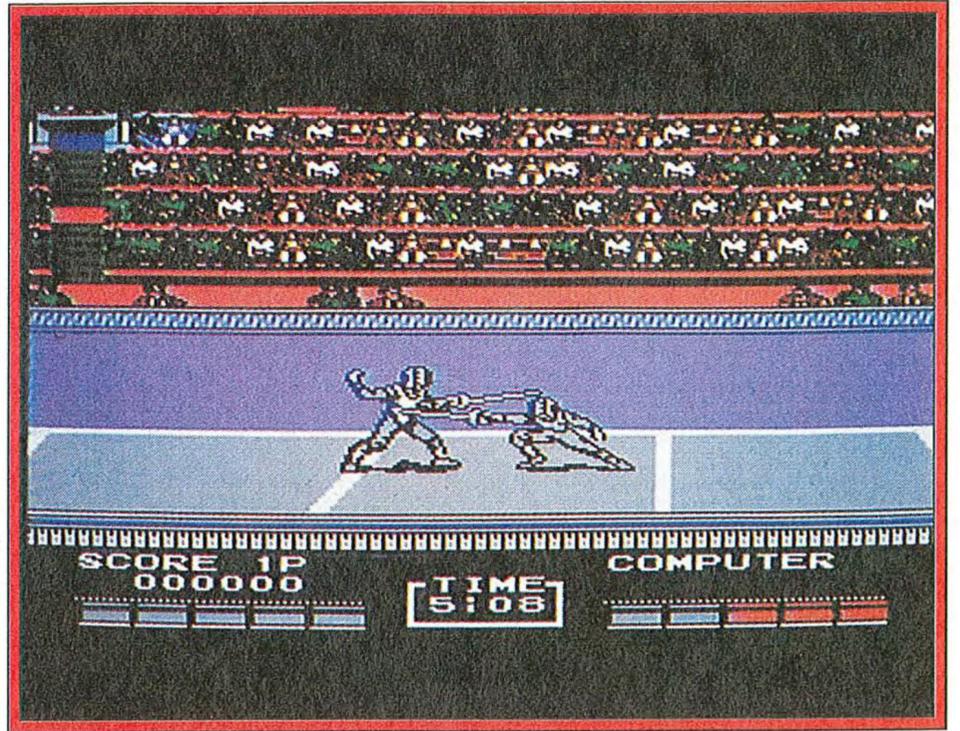


## Turtle Ninja

### Nintendo Entertainment System

Vos quatre héros, les célèbres Teenage Mutant Ninja Turtles, TMNT pour les intimes, vont parcourir les égouts de New York à la recherche d'April, charmante jeune fille enlevée par des terroristes. Un thème vieux comme le monde des jeux vidéo mais parfaitement maîtrisé par Palcom, éditeur de cette petite merveille. Résultat, un jeu de plates-formes truffé de pièges qui donnera des sueurs froides – et des frissons de plaisir – aux meilleurs joueurs. Et peut-être est-ce là la seule restriction à signaler : le niveau de difficulté est élevé et les amateurs auront du mal à survivre. The question is : êtes-vous un amateur ou un professionnel ?

Editeur : Palcom ● Type : jeu de plates-formes ●  
Intérêt : 16 ● Test complet : *Tilt* n° 82

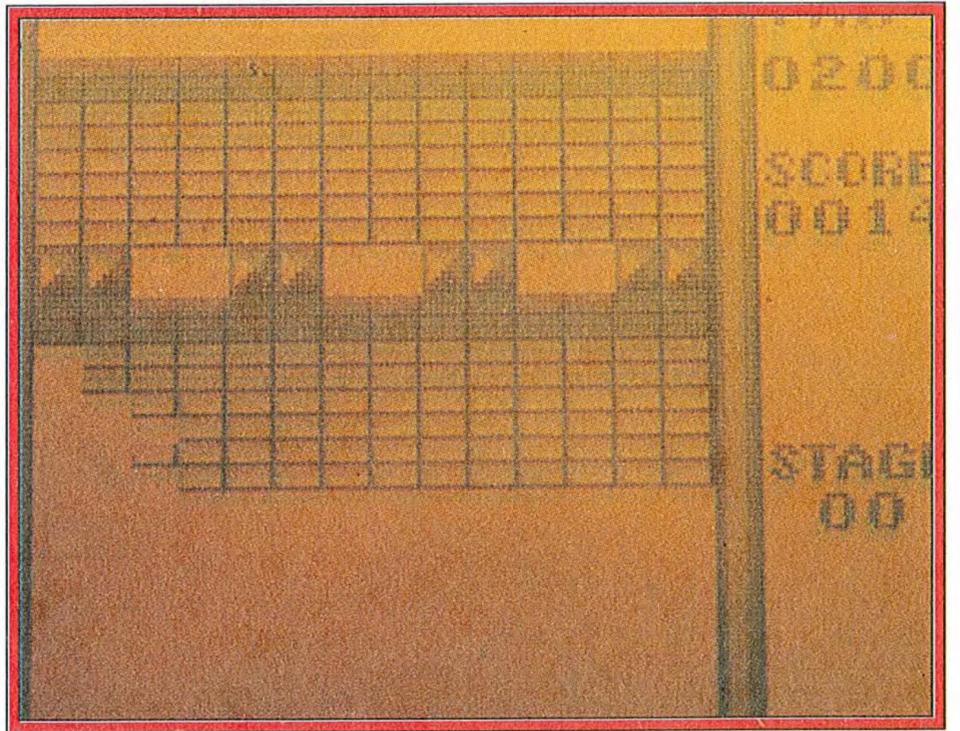


## Track and Field II

### Nintendo Entertainment System

C'est Epyx qui a montré la voie avec ses *Summer Games*, *Winter Games* et autres *California Games*. Mais Konami réussit ici à égaler la compagnie américaine, voire à la dépasser, avec une cartouche tournant sur console 8 bits. Il n'y a rien à reprocher à *Track & Field II*. Quinze disciplines différentes vous attendent, de l'escrime au tir au pigeon en passant par la perche et le canoë. Elles sont toutes très bien conçues et exigent autant d'énergie – gare au joystick, malmené par ce type de jeu ! – que de précision. Rien à dire non plus sur les graphismes et l'animation. Bref, un hit qu'aucun fan de simulation sportive ne doit manquer.

Editeur : Konami ● Type : simulation sportive ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 80



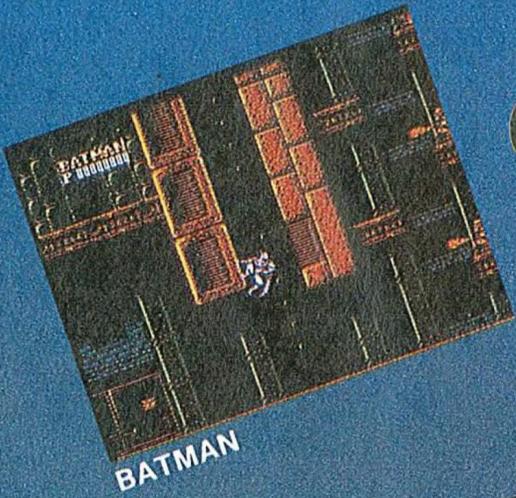
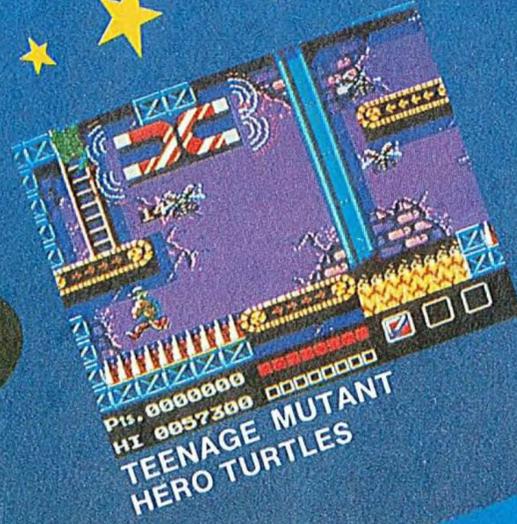
## Alleyway

### Game Boy

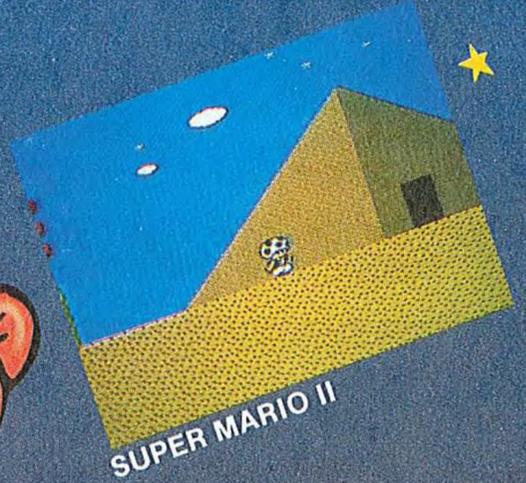
*Alleyway* est un bon petit jeu qui ne cherche pas à être original mais veut juste satisfaire tous les amateurs de casse-briques – et ils sont nombreux. Son principe est simple : à l'aide d'une balle et d'une raquette, vous démolissez des murs de brique aux formes variées. Ici, pas de briques aux pouvoirs spéciaux mais simplement des murs qui descendent du haut de l'écran, tournent sur eux-mêmes, etc. La fluidité des commandes est sans reproche, les graphismes corrects pour un *Game Boy*. Et, là encore, le manque de couleur ne se fait absolument pas sentir. Une cartouche sympathique pour joueur détendu.

Editeur : Nintendo ● Type : casse-briques ●  
Intérêt : 14

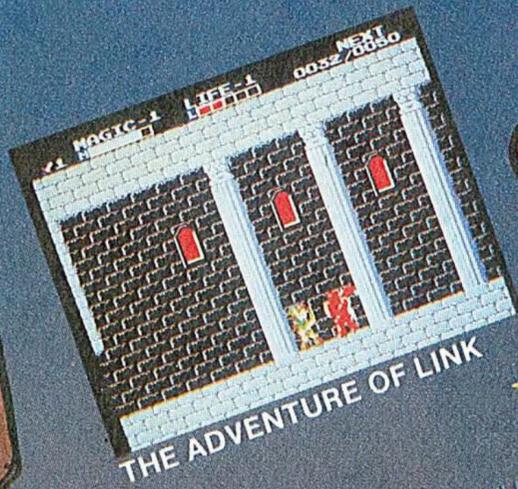
# VITE À L'ASSAUT DES GRANDS SUCCÈS !



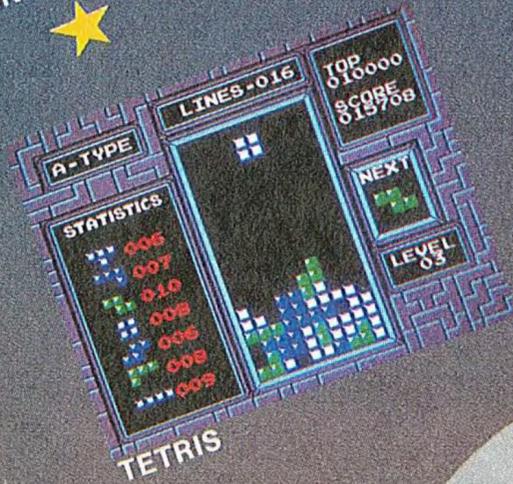
BATMAN



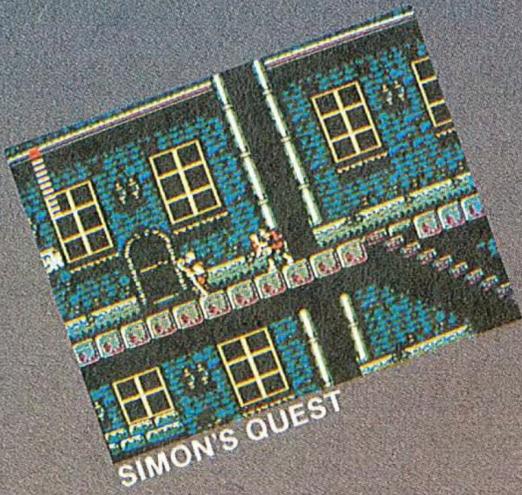
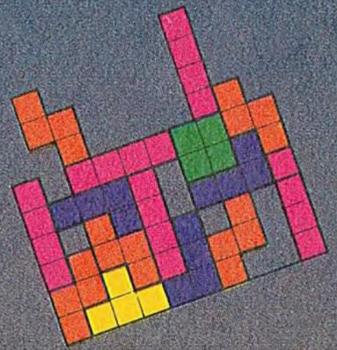
SUPER MARIO II



THE ADVENTURE OF LINK



TETRIS



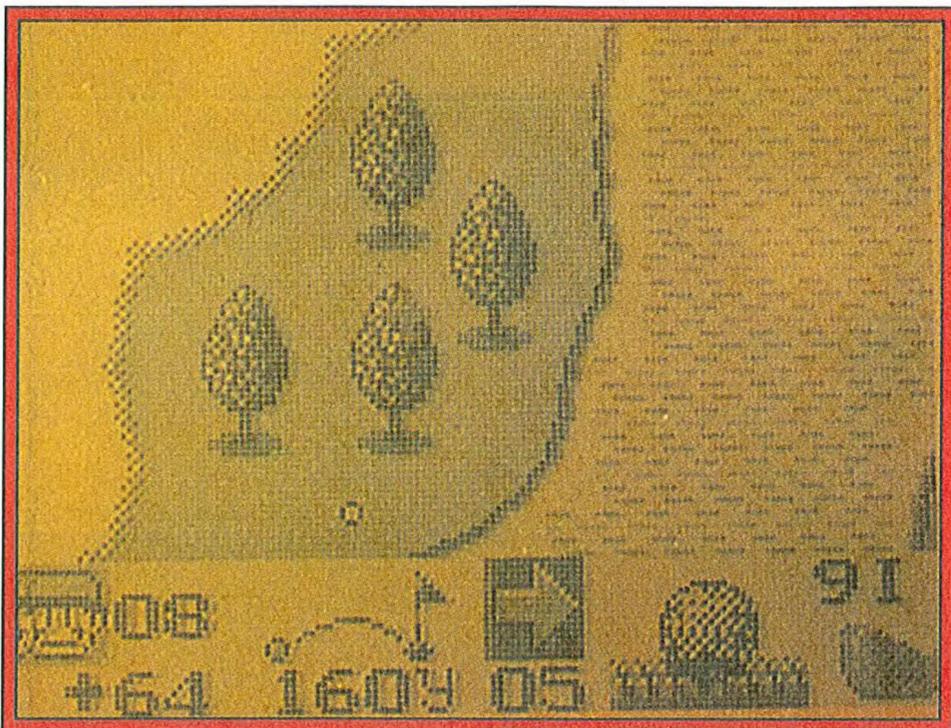
SIMON'S QUEST



Console et accessoires  
pour 80 jeux passionnants

EXCLUSIVEMENT SUR

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

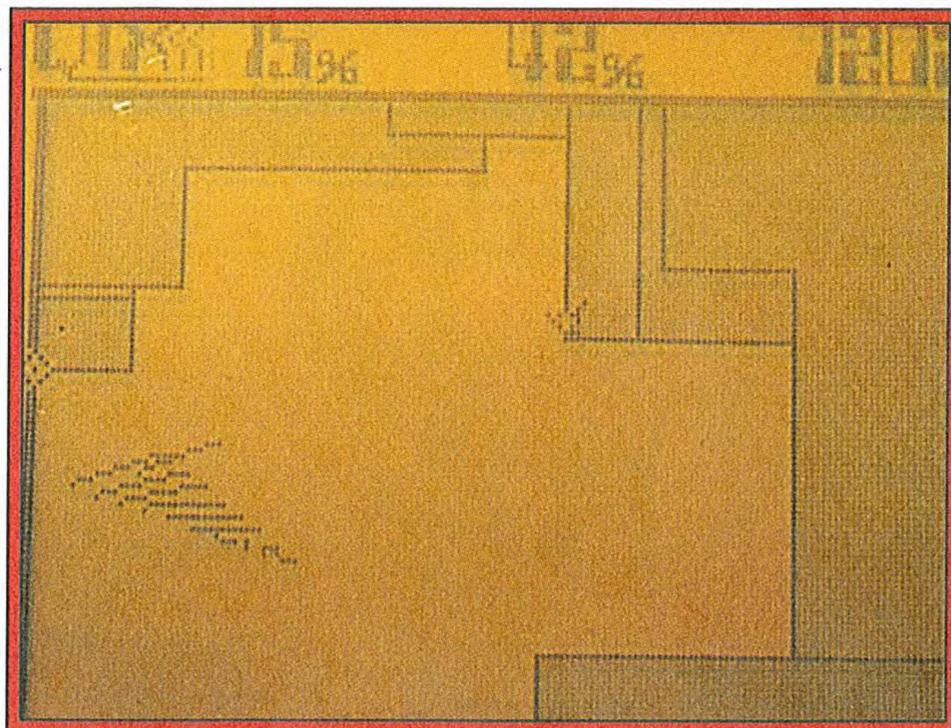


## Golf

### Game Boy

Une performance ! Nintendo a réussi avec cette cartouche un véritable coup de maître. Cette version est pratiquement identique à celle qui est disponible sur console. Deux parcours de 18 trous vous attendent. Le contrôle de votre joueur est simple et précis et tous les paramètres communs à ce type de simulations sont présents (direction, force du coup, etc.). Vous pouvez bien sûr jouer avec un autre possesseur de *Game Boy* en connectant votre machine à la sienne. Plus original : il vous est possible de sauvegarder votre position avant d'éteindre votre machine, option qui devrait être plus souvent mise à la disposition des joueurs.

Editeur : Nintendo ● Type : simulation de golf ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 82

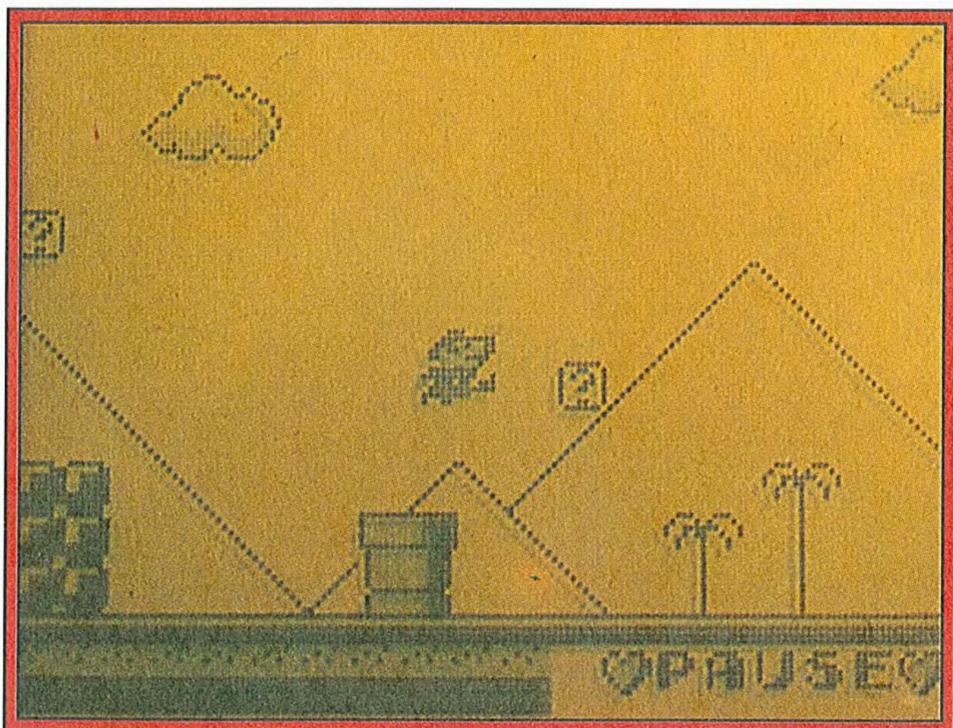


## Qix

### Game Boy

*Qix* se prête fort bien à une adaptation sur *Game Boy*. Ce jeu consiste en effet à remplir peu à peu 75% de la surface d'un écran. Vous tracez une ligne, puis une autre de façon à délimiter une zone d'écran. Celle-ci devient opaque. Vous recommencez la manœuvre jusqu'à ce que vous ayez couvert l'espace requis pour passer au niveau suivant. Cela ne poserait aucune difficulté si des créatures mortelles ne rôdaient pas le long des bords du tableau et si des courants d'énergie ne cherchaient pas à vous intercepter lorsque vous essayez de gagner du terrain. Un jeu passionnant pour tous ceux qui aiment réfléchir vite et bien.

Editeur : Nintendo ● Type : action/réflexion ●  
Intérêt : 14 ● Test complet : *Tilt* n° 83

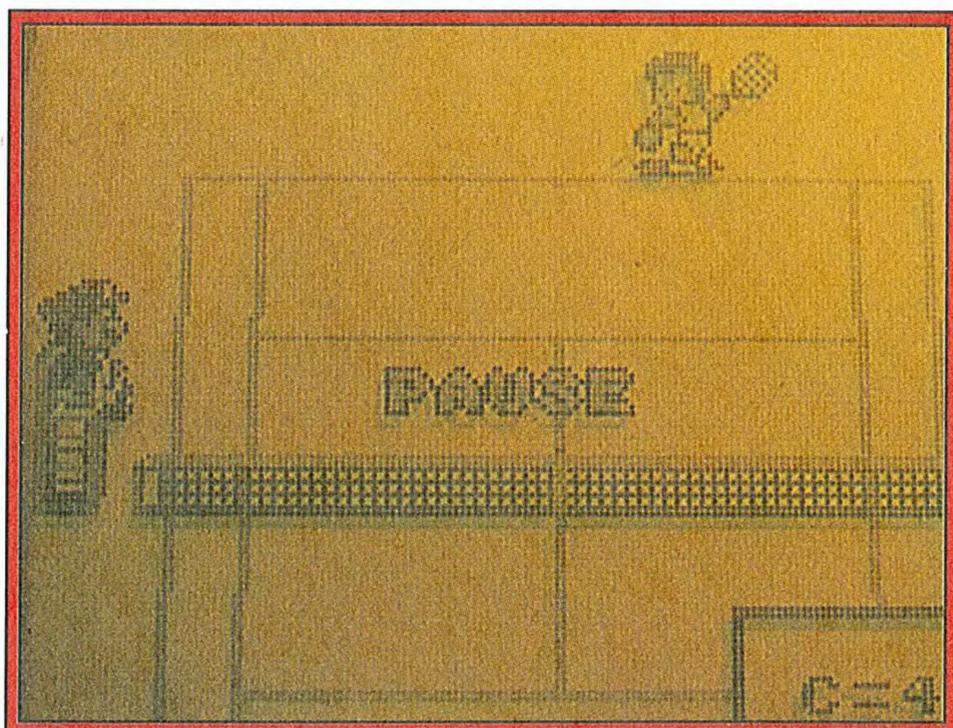


## Super Marioland

### Game Boy

Pas facile d'adapter sur une si petite machine un hit aussi gigantesque que *Mario Bros*. Nintendo s'en sort avec les honneurs et trouve même le moyen d'améliorer le jeu grâce à des séquences shoot'em up dans lesquelles Mario pilote un avion ou un sous-marin. Bien sûr, tous les ingrédients qui ont fait le succès de la série sont présents : bonus, salles cachées et passages secrets sont d'autant plus de mise que l'action se passe ici dans une pyramide : pour une fois, la couleur ambre de l'écran sert l'ambiance du jeu ! Souplesse et précision des commandes sont sans reproche. Mais c'est presque un lieu commun que de le préciser...

Editeur : Nintendo ● Type : plates-formes ●  
Intérêt : 18 ● Test complet : *Tilt* n° 81



## Tennis

### Game Boy

Un des nombreux avantages du *Game Boy*, c'est de pouvoir connecter deux machines pour jouer à plusieurs. Le *Tennis* que nous a concocté Nintendo utilise parfaitement cet atout. A deux, les parties sont endiablées et, si vous ne retrouvez pas le réalisme procuré par une simulation sur *ST* ou *Amiga*, vous vous amusez totalement. Bien sûr, vous pouvez vous contenter d'affronter l'ordinateur qui se révèle un partenaire particulièrement rapide, voire invincible, surtout au niveau 4. Heureusement, la jouabilité a été particulièrement soignée et, si vous vous accrochez, vous pourrez arriver, après un entraînement intensif, à lui damer le pion.

Editeur : Nintendo ● Type : jeu de tennis ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 81

# DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

GAGNEZ UN  
AMIGA 2000, UNE  
CONSOLE ATARI  
LYNX ET DES  
CENTAINES DE  
LOGICIELS...

Journal après journal constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténèbres du labyrinthe vous combattrez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin, au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000\*.

\*même si vous ne délivrez pas la princesse, vous pouvez gagner grâce à votre cagnotte.

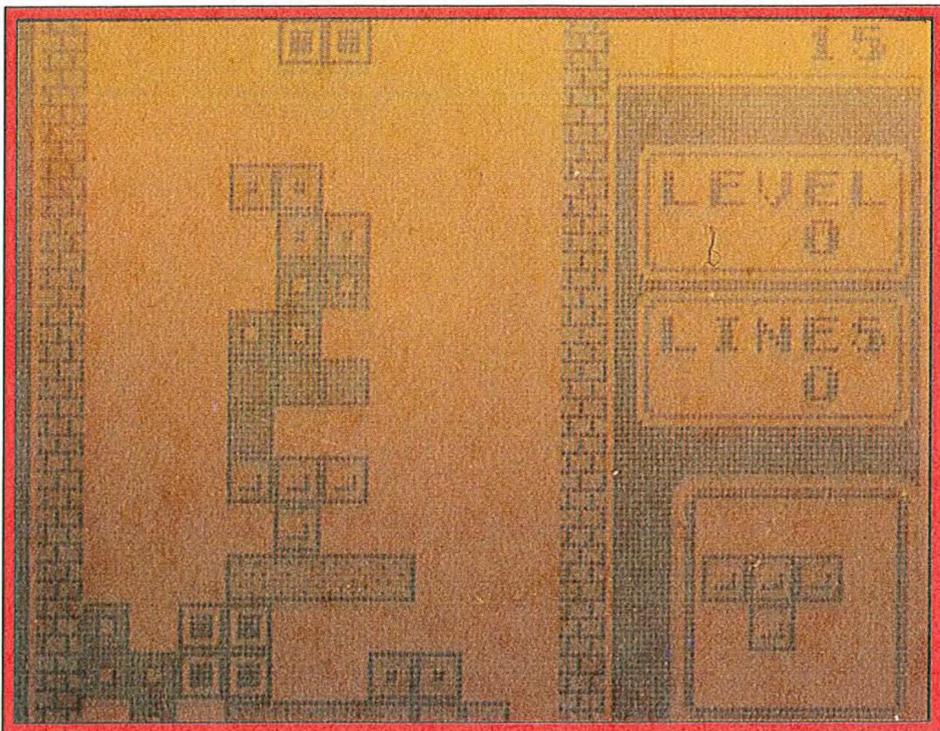
**TAPEZ**  
**36.15**  
**CODE**

# ZELDA

JEU DE ROLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D

Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez le bon ci-dessous à: 36 15 ZELDA - SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris.

Nom .....  
Prénom ..... Age .....  
Adresse .....

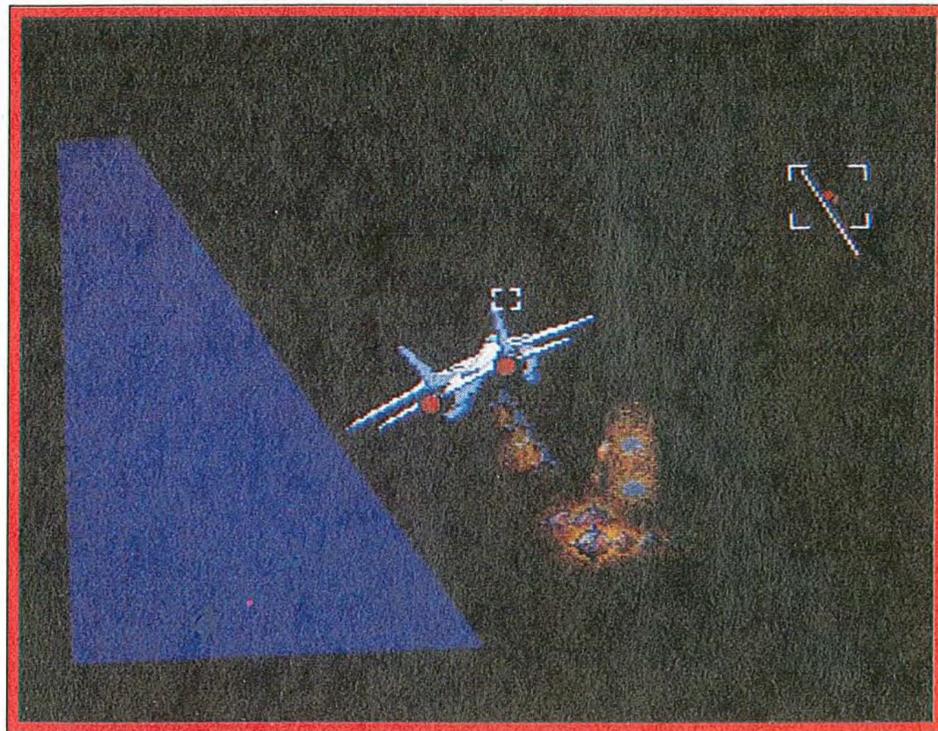


## Tetris

**Game Boy**

*Tetris* se prête parfaitement à une adaptation sur *Game Boy*. Ce jeu d'action/réflexion n'exige pas d'effets graphiques spectaculaires ou de bruitages délirants. Son principe est le suivant : des briques de formes variables descendent du haut de l'écran, plus ou moins rapidement selon votre niveau. Vous devez les positionner et modifier leur angle de chute pour les encastrent les unes dans les autres. Facile au début, la partie devient vite diaboliquement difficile lorsque l'apparition des briques se précipite. Un jeu qui justifie à lui seul l'achat d'un *Game Boy* et déclenche une passion féroce, même chez les plus raisonnables...

Editeur : Nintendo ● Type : action/réflexion ●  
Intérêt : 19 ● Test complet : *Tilt* n° 81

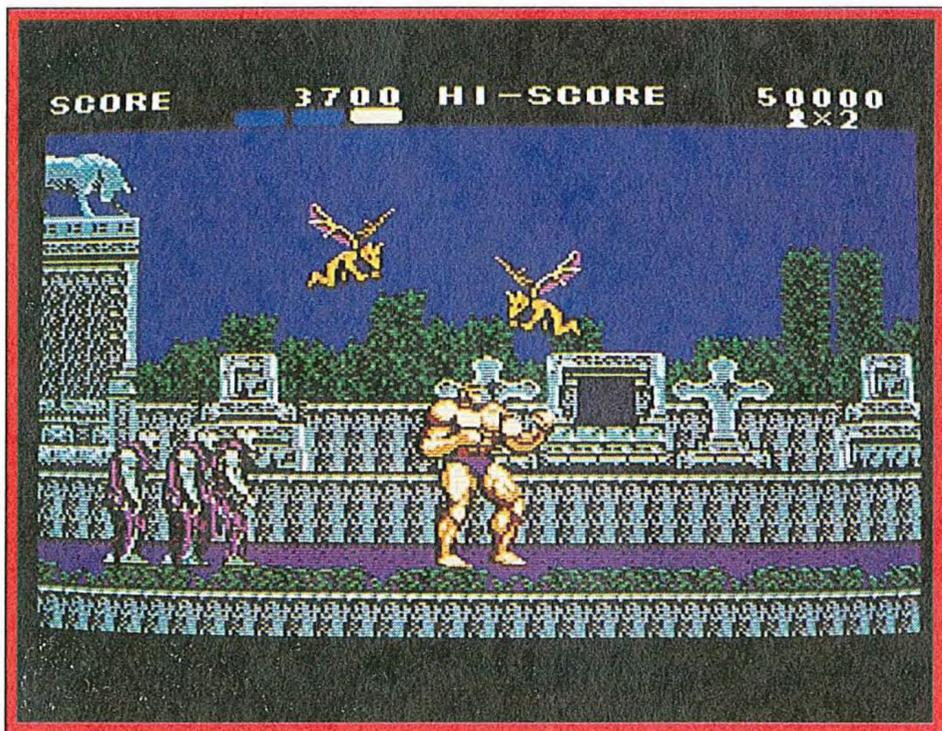


## After Burner

**Sega Master System**

Encore un grand hit d'arcade superbement adapté par Sega. A bord d'un jet, vous essayez de détruire le maximum d'avions hostiles sans vous laisser abattre, dans tous les sens du terme ! Les ennemis pullulent et ne vous font pas de cadeaux. Votre avion réagit au quart de tour et est capable d'enchaîner avec sa mitrailleuse ou à coups de missiles téléguidés. Les sensations sont renforcées par la superbe 3 D réalisée par les programmeurs de Sega, une performance lorsque l'on connaît les caractéristiques techniques de la machine. Un plus : la scène du ravitaillement en vol, très impressionnante.

Editeur : Sega ● Type : action ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 54

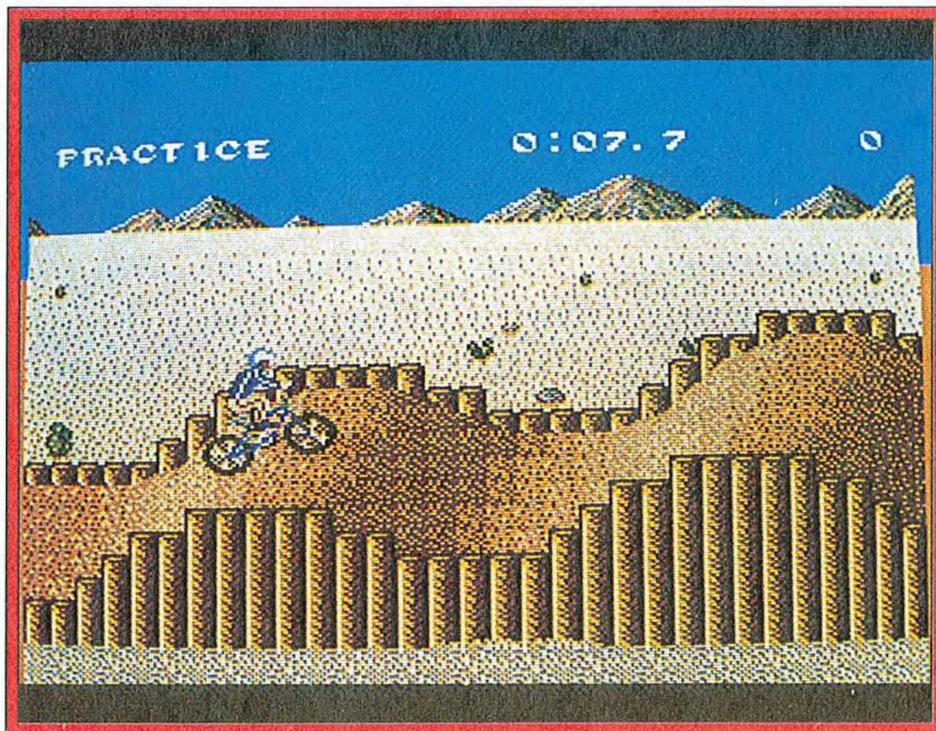


## Altered Beast

**Sega Master System**

*Altered Beast* n'aurait pas mérité de figurer dans ce répertoire des cent meilleurs jeux sur consoles sélectionnés parmi les titres disponibles chez Auchan, s'il n'était vendu en compilation avec *Super Tennis* que nous vous présentons également. Son animation est en effet peu réussie mais, au prix proposé, il devient finalement attractif. Vous affrontez ici des créatures diaboliques, morts-vivants, hommes décapités, à coup de poings et de tête. Lorsque vous abattez un loup à deux têtes, une boule bleue apparaît, qui vous donne une musculature digne de Schwarzenegger, ou vous transforme en loup-garou ou en monstre impitoyable...

Editeur : Sega ● Type : arcade ●  
Intérêt : 13 ● Test complet : *Tilt* n° 69

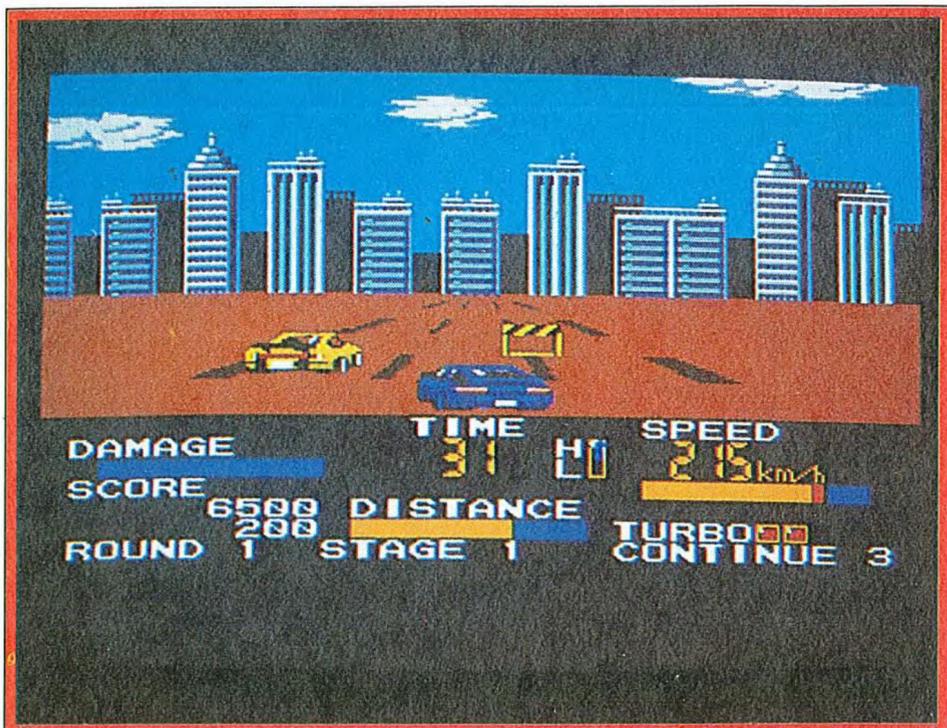


## California Games

**Sega Master System**

Les « multi-épreuves » lancées par Epyx sont bien connus des amateurs de micros. Les possesseurs de consoles *Sega* découvriront avec plaisir cette cartouche qui rassemble des épreuves classiques mais très ludiques : Skateboard, ballon, surf, patins à roulettes, vélo-cross. Chaque séquence est tout à fait dans l'esprit des jeux de même type disponibles sur micro. Les graphismes témoignent du savoir-faire d'Epyx. S'ils n'offrent pas la qualité *ST* ou *Amiga* ils sont très corrects. La jouabilité, bien dosée, offre un challenge stimulant. Les débutants auront un peu de mal au début : qu'ils s'accrochent, le jeu en vaut le joystick !

Editeur : Epyx ● Type : simulation sportive ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 69

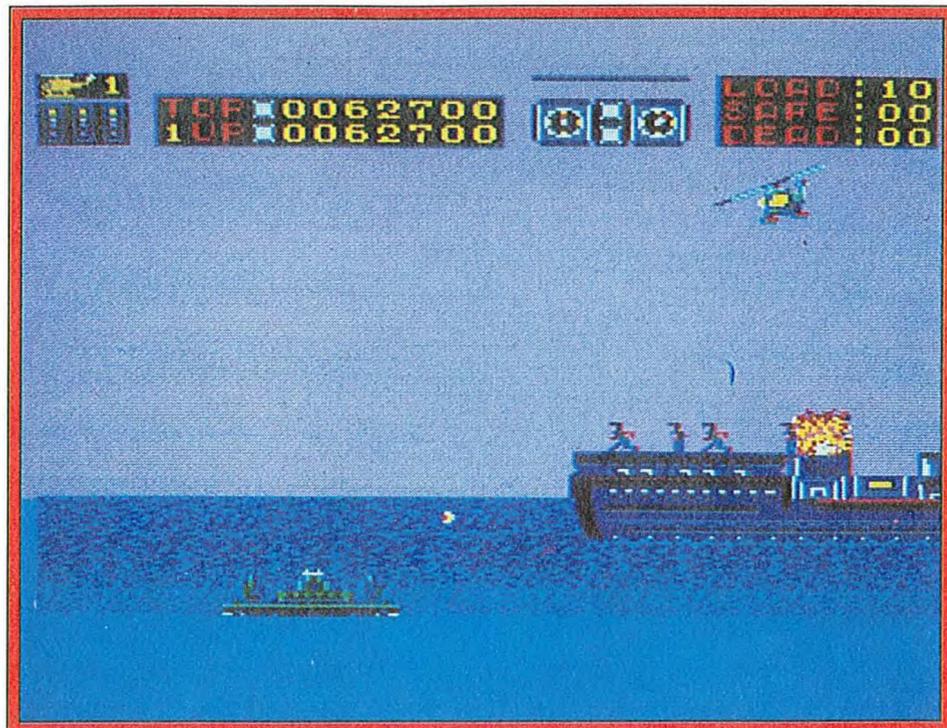


## Chase HQ

Sega Master System

Au volant d'une voiture légèrement modifiée par vos soins – traduisez par hyper-puissante –, vous pourchassez tous les gangsters qui ont la mauvaise idée de s'enfuir par les autoroutes américaines. Travaux, obstacles, rien ne vous arrête : vous avez d'ailleurs mis au point une technique bien particulière pour bloquer vos adversaires. Vous vous portez à leur hauteur et vous les percutez jusqu'à ce que leur voiture s'enflamme. L'idée de *Chase HQ* apporte un piment nouveau aux courses de voitures. Graphismes, animation, réalisation n'appellent pas de critiques. Un jeu indispensable à toute ludothèque digne de ce nom.

Editeur : Sega ● Type : action ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 81

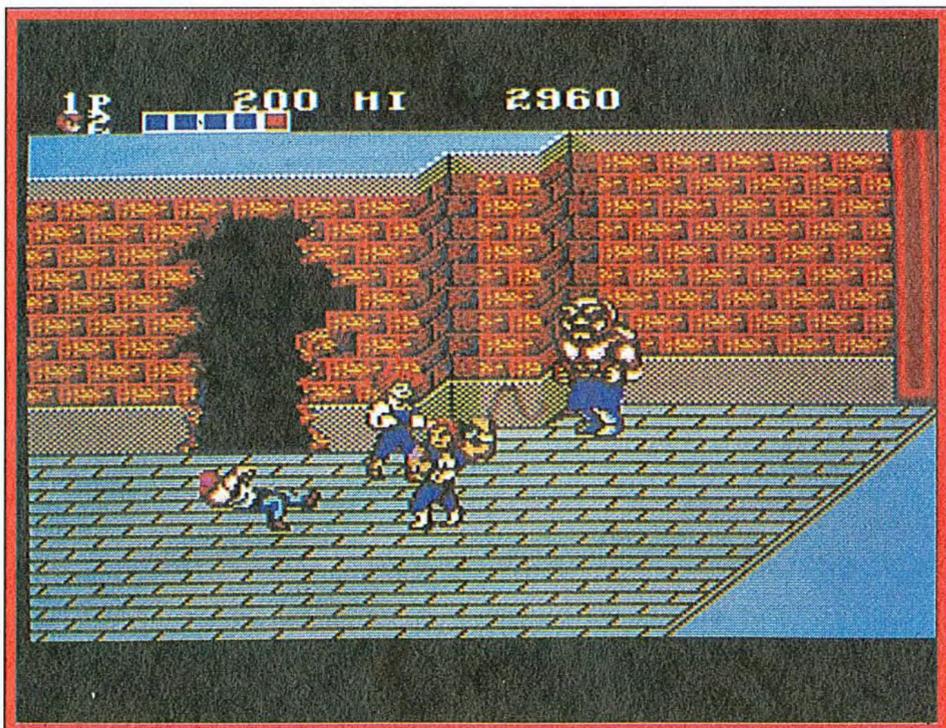


## Choplifter

Sega Master System

*Choplifter* fait verser des larmes d'émotion aux plus anciens testeurs de *Tilt*. Pensez ! la première fois que nous l'avons vu, c'était en... 1982, sur *Apple II*. Mais ne vous fiez pas à son ancienneté. Les ancêtres de la micro, ceux qui ont survécu à plus de huit années de combats, sont les plus coriaces. Bref *Choplifter* est un jeu incontournable. Si vous ne l'achetez pas immédiatement, vous n'avez plus qu'à mourir... comme les otages que vous devez sauver avec votre hélicoptère. Evidemment, on vous tire dessus tout au long de votre mission. Mais, s'il en allait autrement, où serait le plaisir ? Un grand, très grand jeu...

Editeur : Sega ● Type : action ●  
Intérêt : 18 ● Test complet : *Tilt* n° 47

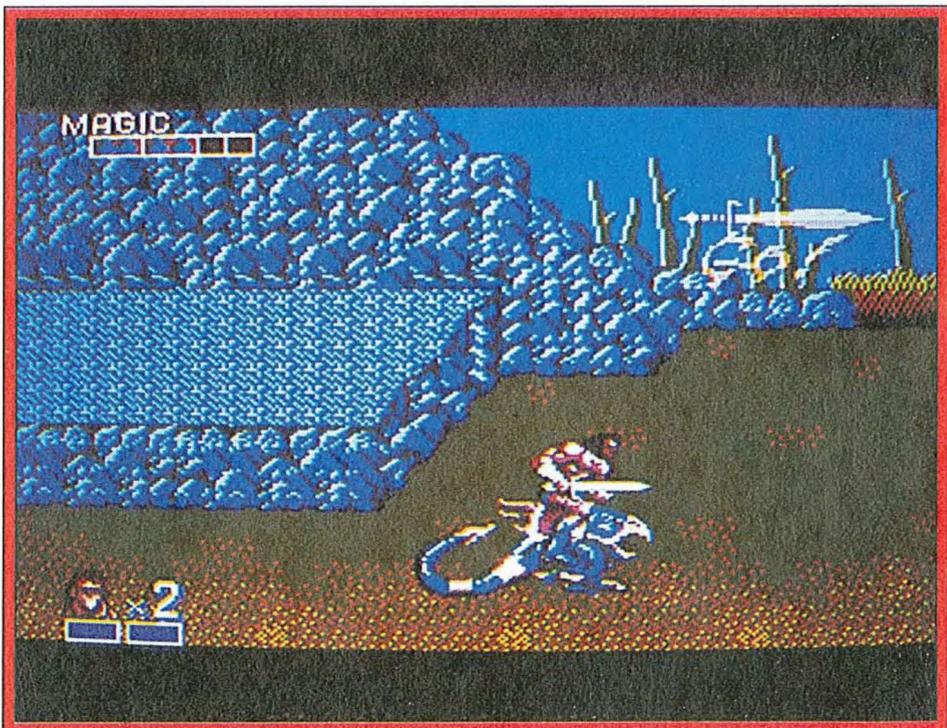


## Double Dragon

Sega Master System

Avant d'être un logiciel pour console, *Double Dragon* est un excellent jeu d'arcade dans lequel vous affrontez des adversaires de tous poils pour sauver votre fiancée. L'adaptation sur console *Sega* est remarquable : les graphismes très fins, l'animation précise contribuent au plaisir offert. A deux joueurs, l'action devient passionnante. Vos adversaires ont beau essayer de vous encercler, vous les assommez, leur prenez leurs armes pour les utiliser contre eux dans un festival de coups de pieds tournants, de coups de poings, etc. Un seul reproche : les sprites clignotent un peu trop, d'où la note que nous accordons à cette cartouche.

Editeur : Sega ● Type : beat'em up ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 64



## Golden Axe

Sega Master System

Fantastique conversion du grand jeu d'arcade de *Sega*, *Golden Axe* vous met dans la peau rugueuse d'un barbare jovial, amateur de gnons en tous genres. Tous les ingrédients familiers aux passionnés de l'Heroic Fantasy sont présents. Epée magique, redoutables amazones montées sur des dragons cracheurs de feu, lutins narquois possesseurs de sorts bien utiles si vous arrivez à vous en emparer, etc. Pour faire rêver les connaisseurs que vous êtes, je ne résiste pas au plaisir de citer aussi les deux géants armés de marteaux, les chevaliers en armures et les squelettes virtuoses du sabre. Bref, ça cogne dur : les amateurs adoreront !

Editeur : Sega ● Type : pif, paf, vlan ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 77

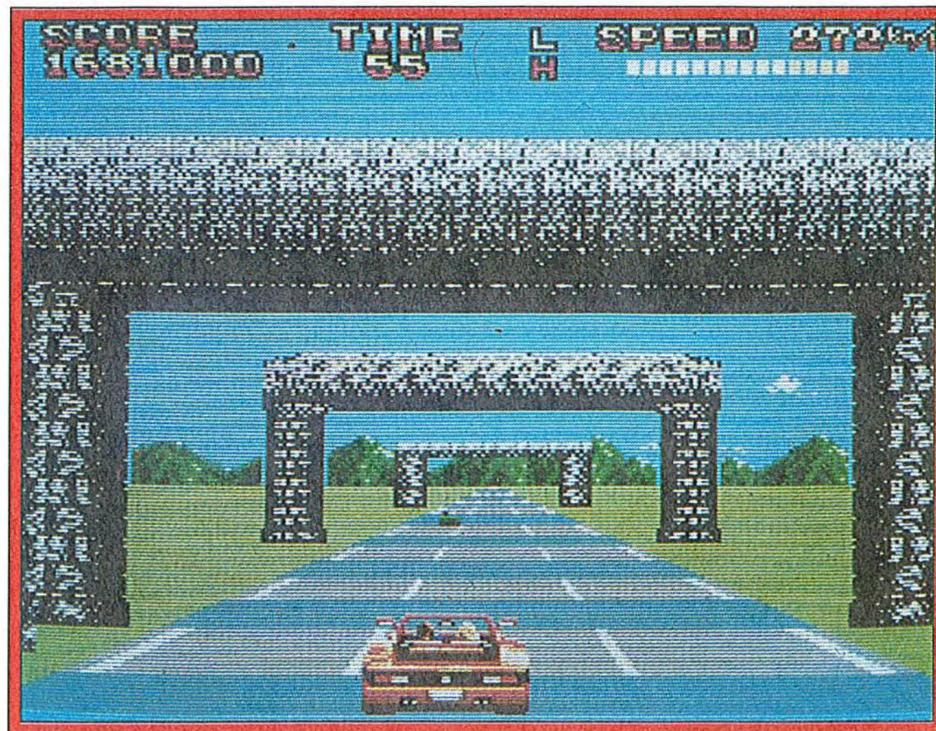


## Operation Wolf

### Sega Master System

A sa sortie, *Operation Wolf* a fait couler beaucoup d'encre. En bien ! Graphismes excellents, animation fluide, thème « béton », le jeu, sur micro, a remporté un vif succès. Vous êtes en mission dans un camp adverse et devez tirer sur tout ce qui bouge. Hélicoptères, soldats, tanks ennemis ne vous laissent pas une seconde de répit. Dans cette version pour *Sega* 8 bits, vos tirs sont d'une précision redoutable – plus encore que sur micro. Au joystick, de très bons scores sont réalisables, mais c'est au pistolet que le jeu prend toute sa valeur. Vous resterez des heures rivé à votre viseur, les nerfs hyper-tendus. Indispensable.

Editeur : Sega ● Type : arcade ●  
Intérêt : 16 ● Test complet : *Tilt* n° 80

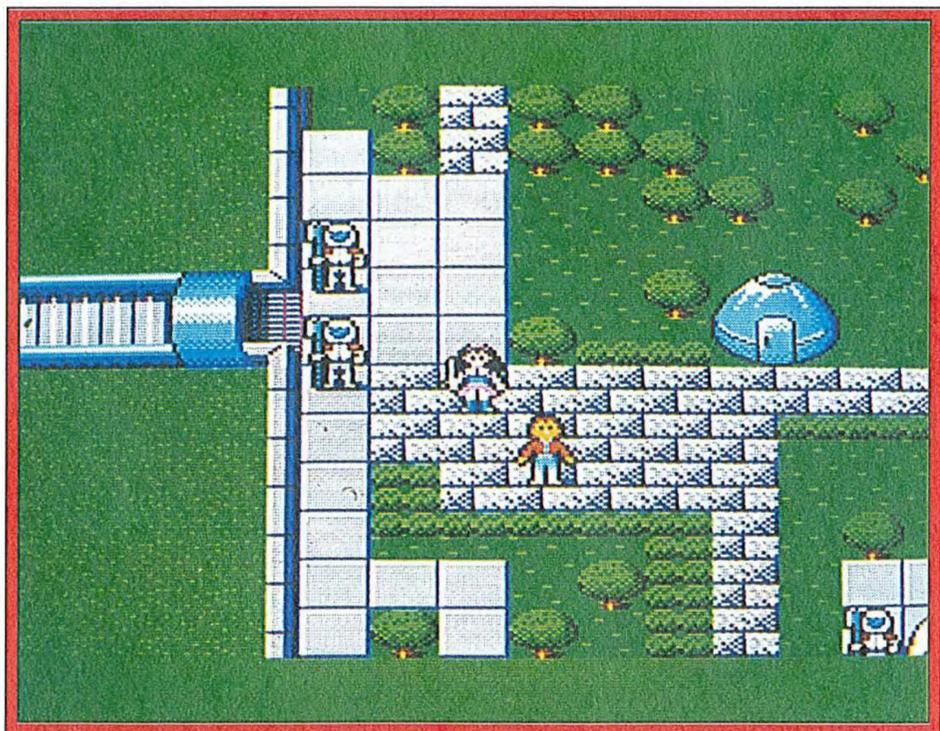


## Out Run

### Sega Master System

L'inconvénient, lorsqu'on a pour tâche de présenter les cent meilleurs jeux sur consoles, c'est qu'il est difficile de ne pas utiliser cent fois les mêmes superlatifs. *Out Run* en est l'illustration parfaite. Cette course de voitures, adaptation d'un hit d'arcade qui faisait fureur en 1987, n'a pas pris une ride. Graphismes, animation sont d'un niveau plus que correct et d'une fluidité à faire pâlir d'envie des ordinateurs même plus puissants. L'esprit de la borne d'arcade a été parfaitement respecté par les programmeurs. Pièges, parcours, difficultés sont ceux de l'original. Le plaisir et les sensations offertes sont exactement les mêmes...

Editeur : Sega ● Type : course automobile ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 49



## Phantasy Star

### Sega Master System

Un jeu de rôle sur console est un événement qui, pour ne pas être unique, n'en est pas moins à saluer. Tous les ingrédients de ce type de programme sont réunis ici. Votre héroïne, Alis, explore trois planètes du système solaire Algol. Elle interroge ceux qu'elle rencontre sur sa route, brave mille dangers mortels pour tout autre qu'elle, et voit ses points d'expérience, de force, d'habileté augmenter au fur et à mesure des épreuves. Peu à peu, elle retrouve trois compagnons qui l'aideront à vaincre un tyran et ses prêtres maudits. Si vous ne connaissez pas les jeux de rôle, découvrez *Phantasy Star*, c'est un des plus passionnants.

Editeur : Sega ● Type : jeu de rôle ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 64

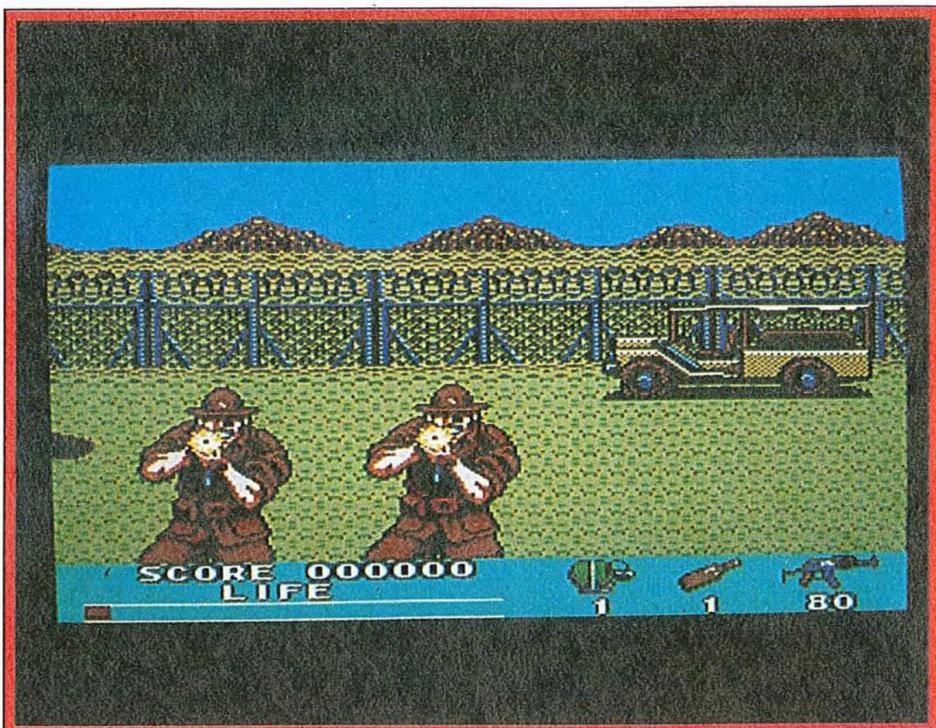


## Psycho-Fox

### Sega Master System

Très amusant, *Psycho-Fox* vous met dans la peau d'un renard qui peut se changer en hippopotame, en tigre ou en singe. Il saute, bondit, escalade des obstacles variés dans la pure tradition des jeux de plates-formes dont *Super Mario Bros* est le héros le plus célèbre. Bien évidemment, de nombreux bonus le récompensent lorsqu'il franchit des étapes difficiles ou démolit ses adversaires. *Psycho-Fox* est un programme très riche, dont le graphisme est digne d'un dessin animé. L'animation est parfaite et soutient bien l'action, en particulier grâce à un scrolling multi-directionnel qui donne une grande liberté d'action. Une réussite.

Editeur : Sega ● Type : plates-formes ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 71

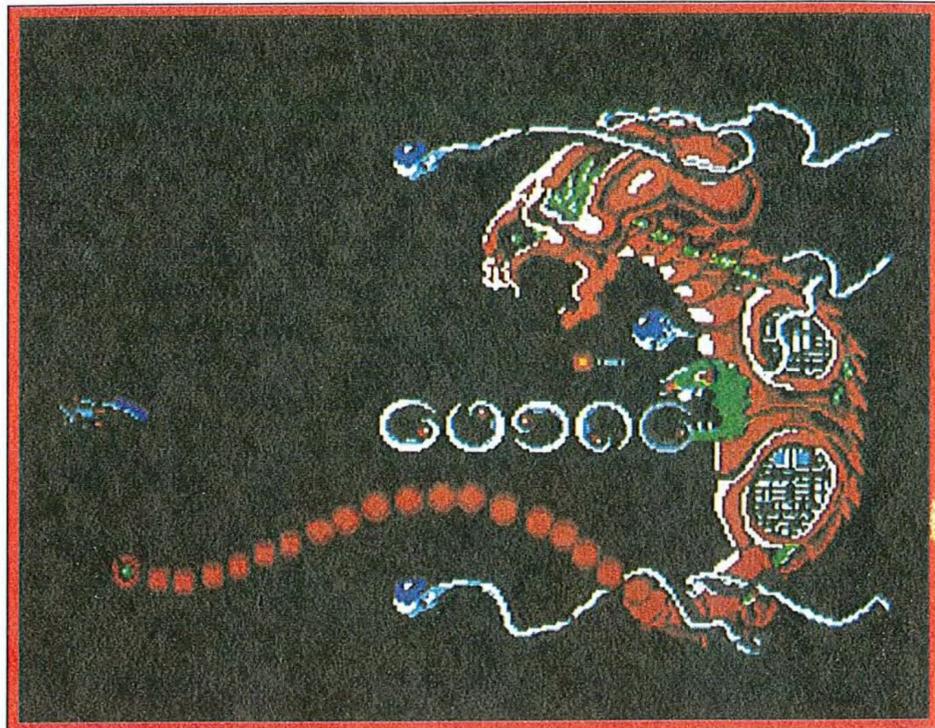


## Rambo III

### Sega Master System

Ce jeu de tir est conçu sur le même principe qu'*Operation Wolf*. Un scrolling horizontal fait apparaître devant vous des soldats, des hélicoptères dont les balles et obus vous sont bien évidemment destinés. Armé de votre light-phaser, vous visez et pressez la gâchette à toute allure, sans vous laisser déconcentrer une seconde, sinon... Le premier niveau est assez aisément franchi, mais, dès la seconde partie du jeu, tout se complique : les adversaires se multiplient et, au début, vous ne survivrez que quelques secondes. L'animation et les graphismes sont très réussis et font de *Rambo III* un des meilleurs jeux de tir sur *Sega*.

Editeur : Sega ● Type : action ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 64

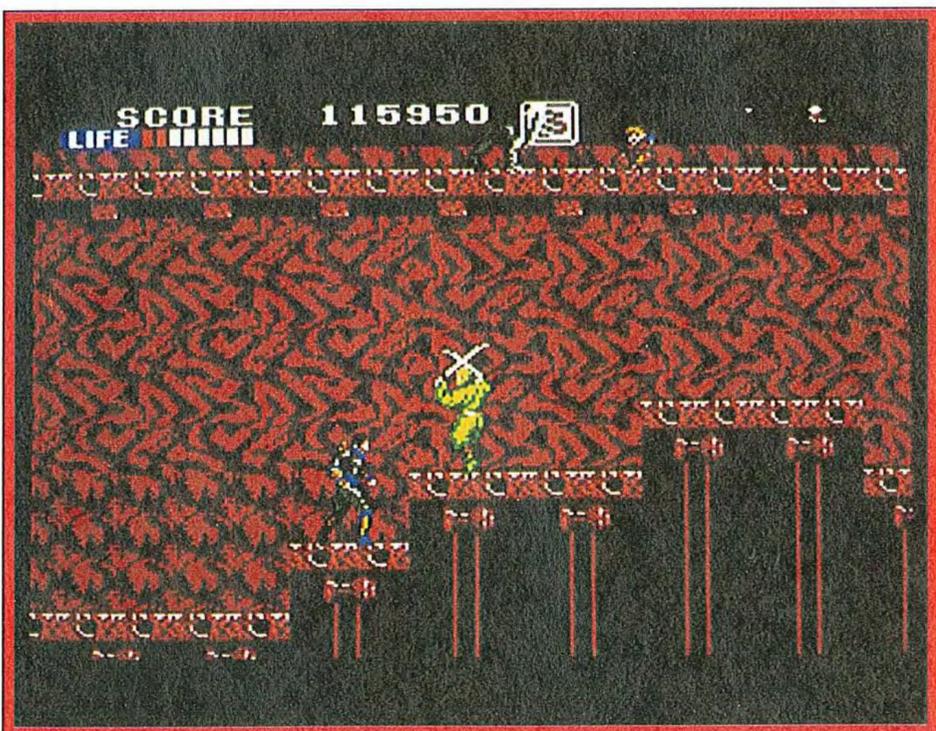


## R-Type

### Sega Master System

Cette conversion d'un grand jeu d'arcade est une des meilleures signées par *Sega*. A bord de votre vaisseau spatial, vous allez affronter des nuées d'ennemis avant de vous trouver confronté aux redoutables gardiens des fins de niveaux. Le premier est un alien dont la longue queue fouette l'espace tandis qu'une tête, jaillie de son abdomen, crache des bulles mortelles. Le second est un serpent qui sort et rentre des artères d'un cœur géant. Le troisième est le vaisseau mère lui-même, dont la puissance de feu est terrifiante. Heureusement, vous trouvez en chemin armes supplémentaires et bouclier protecteur. Un très grand titre.

Editeur : Sega ● Type : shoot'em up ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 62

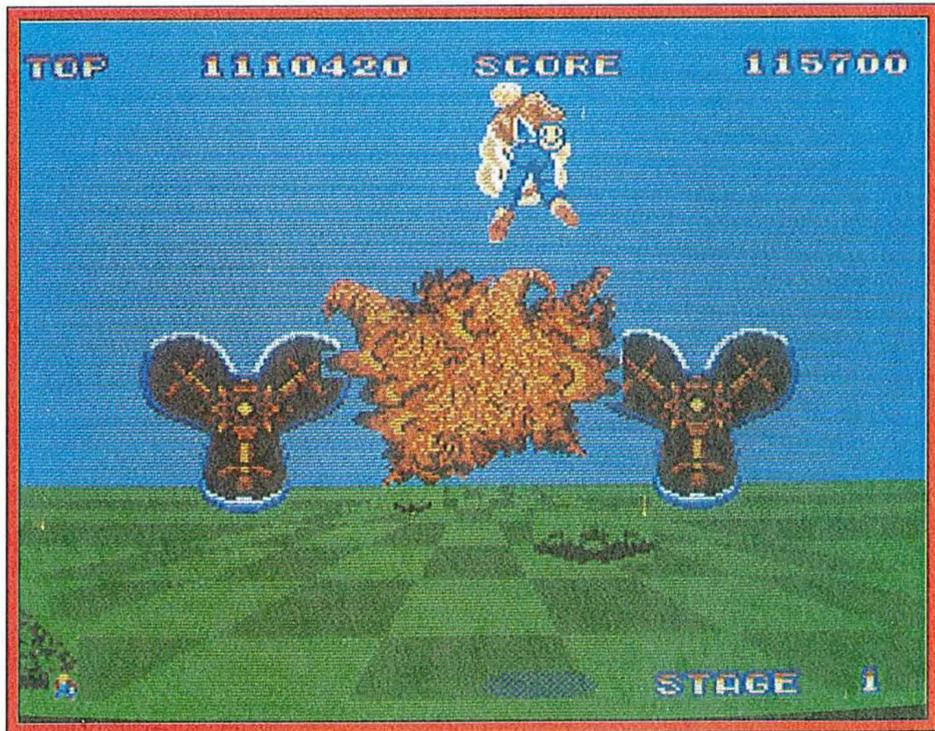


## Shinobi

### Sega Master System

Face à vous, une armée de ninjas aux techniques de combat redoutables. Vos armes : vos pieds, vos mains et une réserve illimitée de shurikens, ces armes de jet en forme d'étoiles qu'utilisaient traditionnellement les maîtres ninjas. Les différents niveaux de *Shinobi* ne vous laisseront pas un instant pour souffler. Que ce soit dans la rue, dans des entrepôts, sur les docks du port, vos adversaires surgissent de tous côtés. Ils jaillissent même de l'eau ou sautent d'un hélicoptère. Délirant mais parfait sur le plan de la graduation de la difficulté – les débutants ne seront pas découragés trop vite – et sur celui de l'animation.

Editeur : Sega ● Type : action ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 57 H

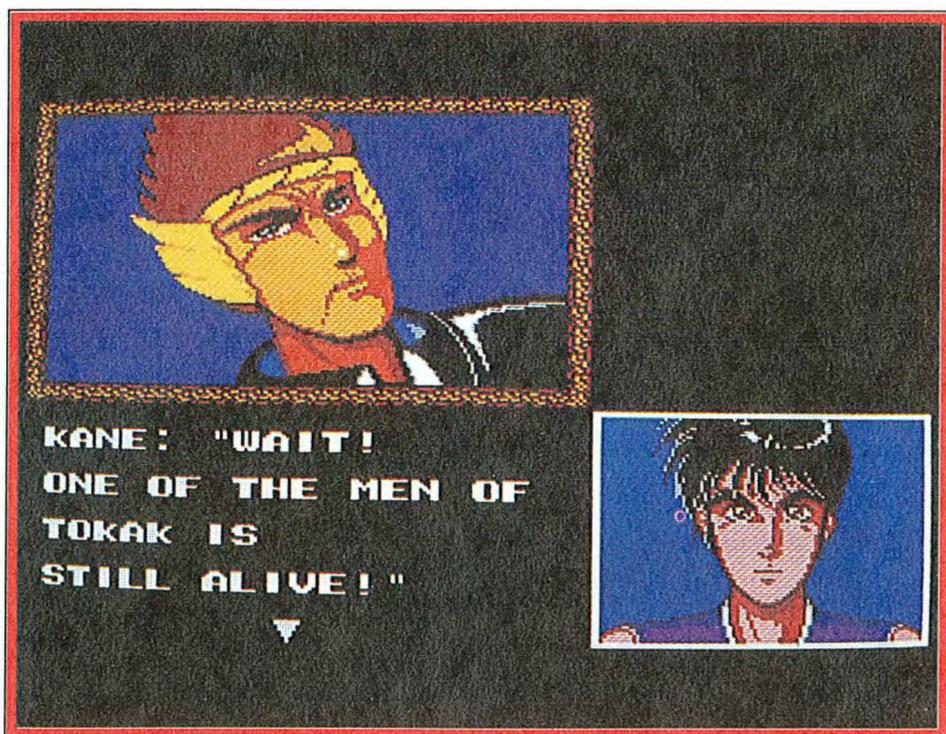


## Space Harrier

### Sega Master System

Un propulseur solidement fixé à votre dos, vous courez et volez à la surface d'une planète éloignée, dont le sol est matérialisé par un damier. Des ennemis monstrueux foncent à votre rencontre, restent face à vous en reculant peu à peu pour disparaître et revenir à la charge. Vous essayez de les détruire à grand coup d'énergie pure, tout en évitant leurs projectiles mortels et en slalomant entre les obstacles qui se dressent soudain devant vous. L'impression de vitesse est parfaitement rendue ; la profondeur de jeu saisissante. Une version 3D existe d'ailleurs mais il faut alors les lunettes 3D. Une excellente adaptation du jeu d'arcade.

Editeur : Sega ● Type : arcade ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 56

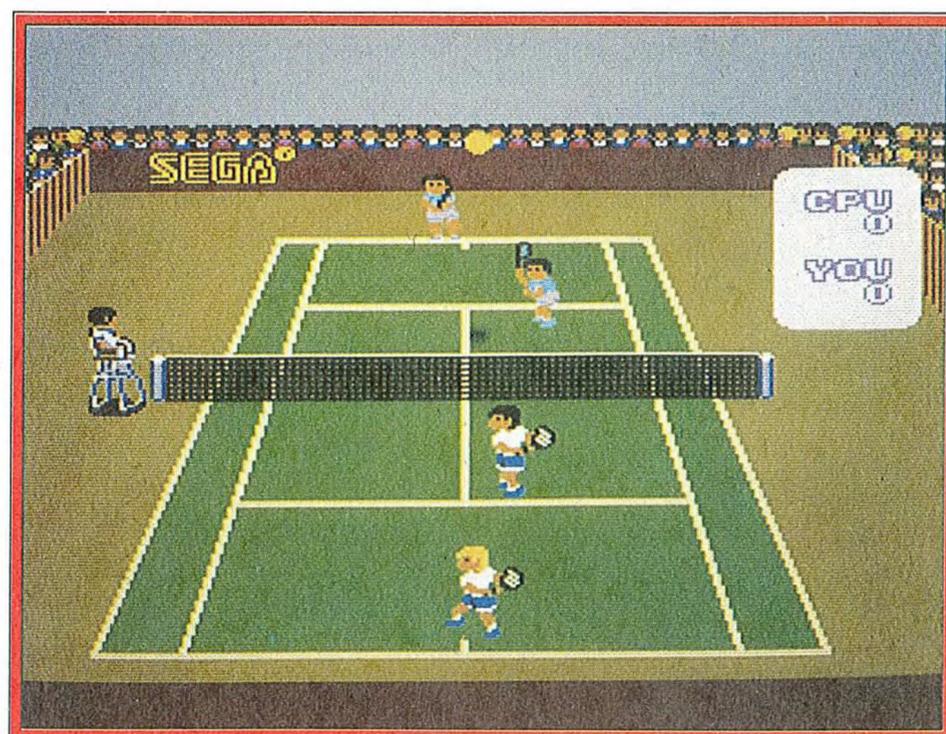


## Spellcaster

### Sega Master System

*Spellcaster* n'est pas un jeu d'aventure au sens où l'entendent les possesseurs de micro mais un jeu d'action entrecoupé de dialogues et d'énigmes qui orientent vos déplacements. Jeune guerrier japonais, vous devez découvrir l'identité des affreux qui attaquent les temples et massacrent les populations. Vous interrogez des personnages et obtenez des renseignements qui vous conduisent droit vers des ennemis particulièrement redoutables. Les scènes d'action sont prétextes à des combats acharnés d'où vous ne sortirez pas aisément vainqueur. Si vous gagnez, vous affronterez alors un sorcier très – trop ? – puissant...

Editeur : Sega ● Type : aventure/action ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 69

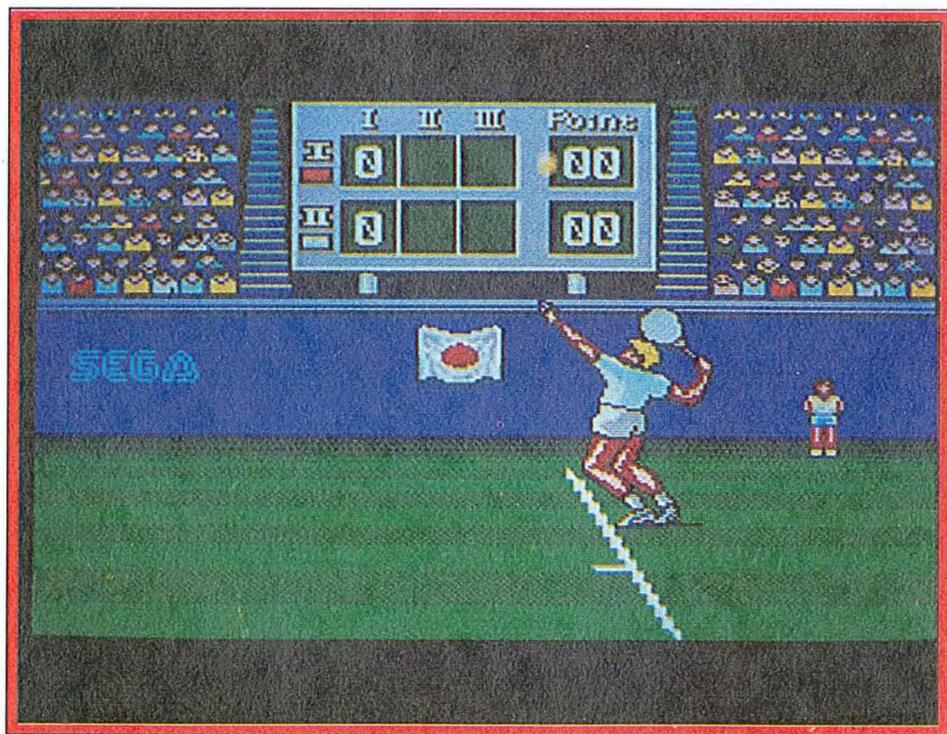


## Super Tennis

### Sega Master System

Tout comme *Altered Beast*, *Super Tennis* n'aurait pas figuré dans ce catalogue *Tilt-Auchan* s'il n'était vendu en compilation à un prix très intéressant. En fait, *Super Tennis* est vraiment trop difficile. Il faut tellement se concentrer sur les déplacements des joueurs pour les mettre en bonne position qu'il devient presque impossible de bien frapper la balle. Lifts, smashes, effets divers seront donc réservés à ceux qui arriveront, au bout de longues heures d'entraînement, à contrôler leurs joueurs. Cela dit, vendu en pack avec *Altered Beast*, son achat peut se justifier pour tous ceux qui veulent deux cartouches pour le prix d'une.

Editeur : Sega ● Type : tennis ●  
Intérêt : 10 ● Test complet : *Tilt* n° 49



## Tennis Ace

### Sega Master System

Nettement supérieure à *Passing Shot*, une autre simulation de tennis, cette cartouche bénéficie d'un nombre incroyable d'options, habituellement réservées aux machines plus puissantes, et pourrait concurrencer sur ce plan *Atari ST* ou *Commodore Amiga*. De plus, le mode de contrôle des joueurs est très simple et facilite la prise en main de ce jeu. L'animation est précise, le jeu rapide et la bande sonore plaisante. Il est bien sûr possible de jouer à deux, l'un contre l'autre ou en double. Inutile d'ajouter que les parties contre un partenaire humain sont beaucoup plus drôles, même si l'ordinateur est un adversaire tout à fait valable.

Editeur : Sega ● Type : Tennis ●  
Intérêt : 16 ● Test complet : *Tilt* n° 71



## Thunderblade

### Sega Master System

N'attendez pas de retrouver avec ce jeu le célèbre hit d'arcade. En fait, Sega a ici préféré ne pas « coller » au programme original, trop riche, trop complexe pour être correctement adapté sur console, mais conserver l'esprit et la jouabilité du jeu. Cette option est parfaitement justifiée. *Thunderblade* est un shoot'em up rapide et efficace qui vous met aux commandes d'un hélicoptère armé de bombes et de canons. L'action est vue selon deux perspectives, du dessus ou en fausse 3D, les graphismes sont corrects et l'animation très vive. C'est la rapidité du jeu qui fait tout son intérêt : les sensations fortes sont garanties.

Editeur : Sega ● Type : shoot'em up ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 62 (Hit)



## Wonder Boy III

### Sega Master System

Lieux mystérieux, attaques surprises, monstres, *Wonder Boy III* ne cache pas les ambitions de Sega : concurrencer Nintendo sur son terrain favori, celui des grands hits de l'arcade/aventure comme *Mario Bros* ou *Legend of Zelda*. Sans atteindre la perfection de ces classiques, il est suffisamment passionnant pour vous procurer de longues heures de jeu. Il bénéficie d'une réalisation de qualité et l'intérêt ne faiblit pas. L'histoire ? Vous tuez un dragon pour vous emparer de son or et êtes finalement transformé vous-même en dragon. Seul moyen pour conjurer le sort : retrouver une épée magique. C'est là que les ennuis commencent !

Editeur : Sega ● Type : aventure/action ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 71 (Hit)



## Zillion

### Sega Master System

*Zillion* est un jeu sophistiqué qui exige habileté aux armes et concentration. Des salles reliées entre elles par des ascenseurs et des couloirs infestés d'ennemis s'ouvrent devant vous. Pour progresser, vous devez découvrir quatre codes d'accès que vous introduirez dans un ordinateur. Une porte secrète s'ouvrira alors et vous aurez accès à une autre zone d'un immense complexe scientifique souterrain. Pour gagner, il vous faudra noter les codes, au fur et à mesure de leur découverte, et établir un plan des lieux. Très réaliste, *Zillion* vous met très vite les nerfs à vif. Il faut réfléchir vite, tirer juste et ne pas céder à la panique...

Editeur : Sega ● Type : action ●  
Intérêt : 16 ● Test complet : *Tilt* n° 53



## Zillion 2

### Sega Master System

Alors que votre progression dans *Zillion 1* était entrecoupée par la recherche des codes d'accès aux salles secrètes, *Zillion 2* est entièrement tourné vers l'action pure. Vous chevauchez une moto en tirant sur tout ce qui bouge. Plus vous avancez dans le jeu, plus votre équipement devient sophistiqué. Vous pouvez même transformer votre engin en réacteur volant, ce qui facilite beaucoup votre tâche. Dans la deuxième partie, vous retrouvez un réseau de laboratoires secrets, dont vous devez explorer les moindres recoins. Vous sautez au-dessus du vide, empruntez des ascenseurs... Superbes graphismes, animation réussie : un must.

Editeur : Sega ● Type : action/plates-formes ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 56



## Alex Kidd in the Enchanted Castle

### Megadrive

*Alex Kidd* n'enthousiasmera pas les amateurs de graphismes somptueux. Tout simple, il n'exploite pas totalement les capacités techniques de la *Megadrive*. Mais, en l'occurrence, peu importe. Son intérêt réside dans la bonne humeur qui se dégage de votre petit personnage parti explorer un univers enchanté, peuplé d'ennemis à l'apparence rigolote. Alex Kidd frappe des coffres, participe à des jeux et gagne ainsi des pièces d'or. Il découvre salles secrètes et passages dérobés et verra peu à peu son équipement s'accroître. Ressort, moto, hélicoptère seront vite à sa disposition. Très amusant et très prenant, typique de l'esprit japonais.

Editeur : Sega ● Type : plates-formes ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 82



## Forgotten Worlds

Megadrive

Après avoir donné des sueurs froides aux possesseurs de micro – les participants du championnat européen de l'année dernière s'en souviennent encore ! – *Forgotten Worlds*, sur *Megadrive*, va encore faire des heureux... d'autant plus que cette version a été améliorée, surtout sur le plan de la jouabilité. Le thème : un propulseur dans le dos, vous survolez des cités dévastées en tirant sur tout ce qui bouge. L'un des boutons de la manette vous fait pivoter sur vous-même, ce qui vous permet de tirer dans toutes les directions. Deux niveaux de difficulté et des armes extraordinaires, que vous pouvez acheter selon vos moyens.

Editeur : Sega ● Type : action ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 82

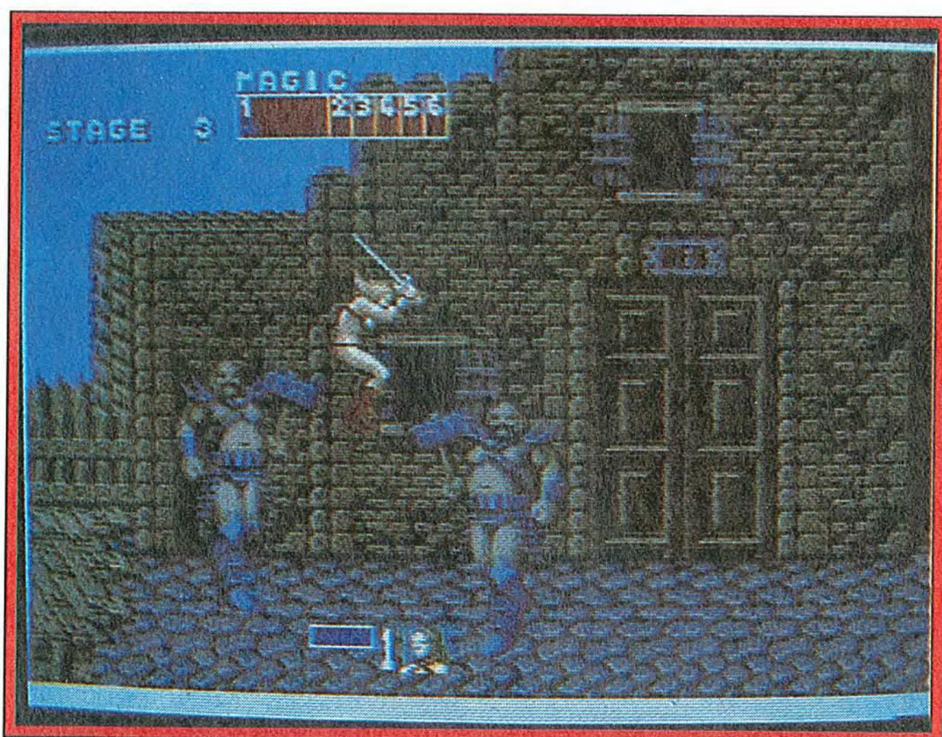


## Ghouls'n Ghosts

Megadrive

Dans un décor somptueux, dû aux exceptionnelles capacités graphiques de la *Megadrive*, le chevalier Arthur en voit des vertes et des pas mûres. Des monstres de tous poils foncent sur lui dès qu'il apparaît, les vautours le guettent, des couperets de guillotines tombent, bref, survivre n'est pas simple ! Armure magique et armes découvertes en chemin ne seront pas de trop si vous voulez arriver à vos fins. Jouabilité parfaite, bande sonore très réussie, nombreux détails issus du jeu d'arcade, *Ghouls'n Ghosts* sur *Megadrive* dépasse largement les versions micro, pourtant déjà fortement appréciées des amateurs de ce type de jeu...

Editeur : Sega ● Type : arcade ●  
Intérêt : 18 ● Test complet : *Tilt* n° 82 (Hit)

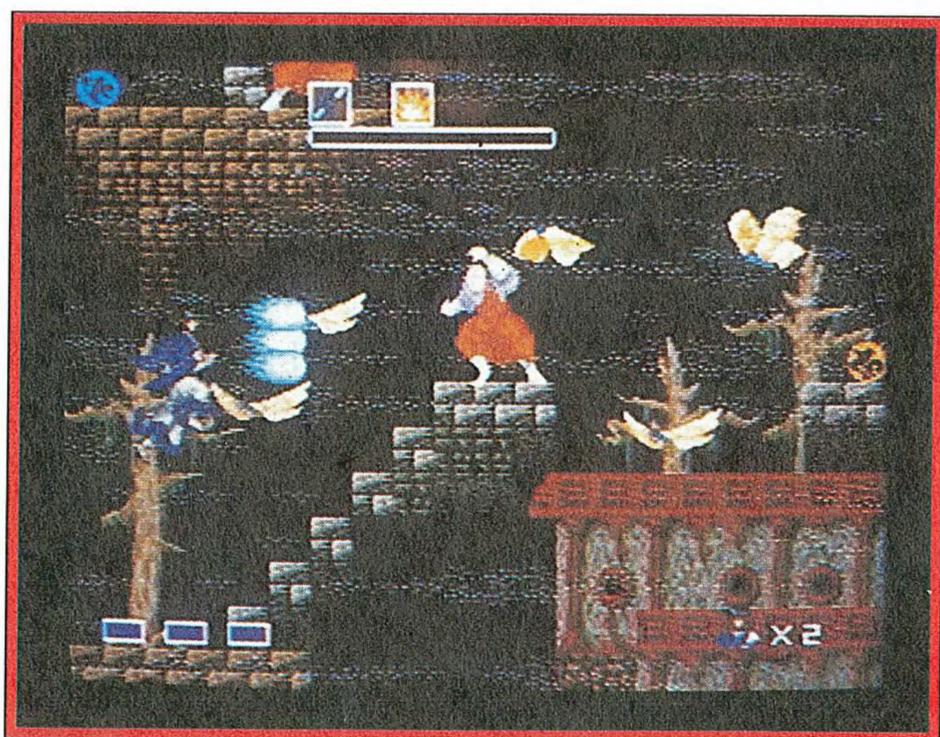


## Golden Axe

Megadrive

La beauté graphique de *Golden Axe* dans sa version pour *Megadrive* est étonnante. La qualité, la sophistication et la richesse du jeu d'arcade ne sont pas loin ! Les mouvements de votre personnage – un barbare qui, armé de sa hache, va littéralement explorer tous les ennemis qui croiseront son chemin – sont très variés, tous les détails du jeu ont été soignés avec une précision maniaque, bref, c'est du très beau travail. La place manque pour décrire tous les effets visuels des différents sorts jetés en cours de partie mais, après tout, il ne tient qu'à vous de les découvrir en achetant la cartouche : vous ne serez pas déçu !

Editeur : Sega ● Type : action ●  
Intérêt : 16 ● Test complet : *Tilt* n° 77

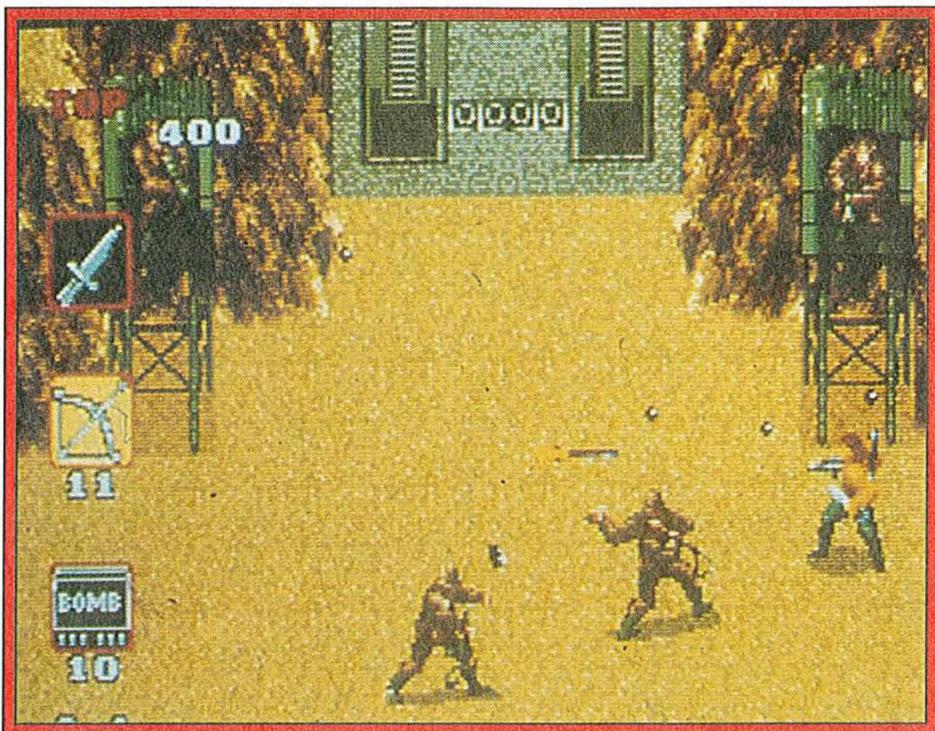


## Mystic Defender

Megadrive

Pour une fois, votre héros est une héroïne. Ne vous attendez pas pour autant à contrôler une frêle jeune fille : les boules d'énergie qu'elle est capable de lancer sont d'une efficacité redoutable. Cela vaut d'ailleurs mieux : les adversaires que vous allez rencontrer n'ont rien de paisible. Enfants mutants, oiseaux maudits, grenouilles et serpents géants ne vous laisseront aucun instant de répit. Les parties sont d'autant plus animées que vous devez, en plus, sauter sur des plates-formes mobiles, sur des blocs qui apparaissent et disparaissent, etc. La précision des commandes est heureusement sans défaut. Difficile mais passionnant.

Editeur : Sega ● Type : action ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 80



## Rambo III

### Megadrive

Armé seulement d'un fusil mitrailleur, d'un couteau, de flèches explosives et de bombes à retardement, Rambo va attaquer les troupes russes qui occupent l'Afghanistan – il ne sait pas encore que Gorbatchev va rendre sa mission inutile mais on ne peut pas lui en vouloir... Il va donc, à son habitude, tirer dans tous les sens, faire exploser le maximum de bombes, bref, faire tout le bruit possible et imaginable. Les amateurs de shoot'em up musclés seront comblés. Les graphismes, l'animation sont dignes des meilleurs jeux d'arcade et la jouabilité a été particulièrement soignée. Les effets sonores méritent quant à eux une mention spéciale.

Editeur : Sega ● Type : shoot'em up ●  
Intérêt : 14 ● Test complet : Tilt n° 82

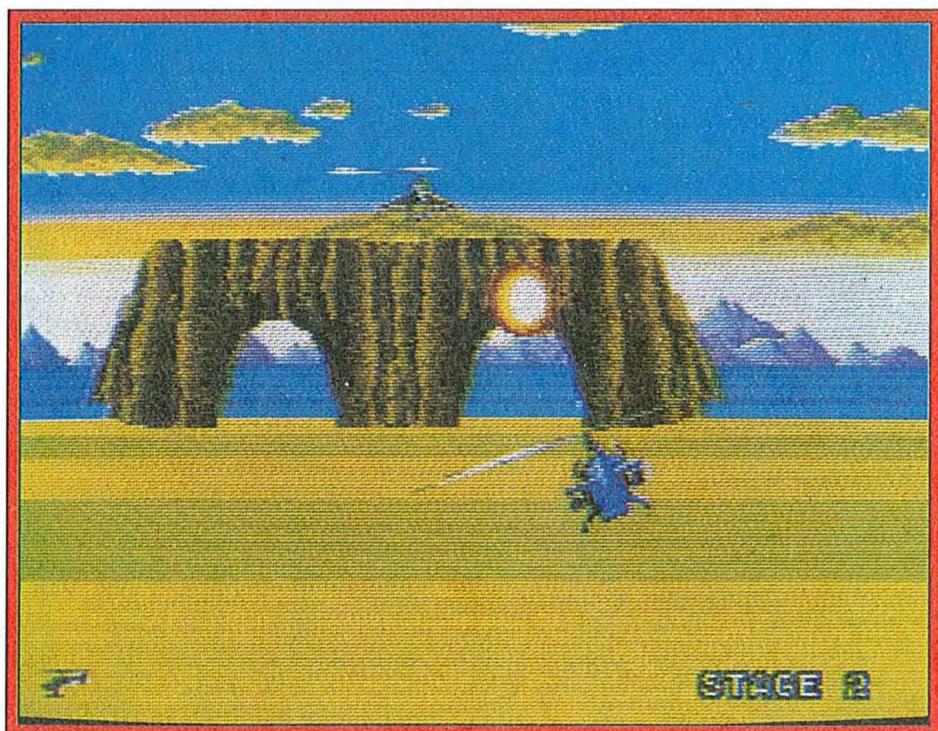


## Super Hang On

### Megadrive

*Super Hang On* n'est pas une simulation de course de motos au sens réaliste du terme. Les paramètres du véritable pilotage ne sont pas respectés. Mais cela n'a aucune importance. C'est un programme spectaculaire, riche en émotions dont le graphisme et l'animation à couper le souffle renforcent l'intérêt. Différents parcours vous attendent, plus ou moins tortueux, plus ou moins parsemés d'embûches de toutes sortes. La puissance de votre moto est redoutable. Mais, s'il faut se méfier des accélérations dans les virages – causes de chutes –, les dépassements, les slaloms entre les autres concurrents sont époustouffants.

Editeur : Sega ● Type : course de motos ●  
Intérêt : 16 ● Test complet : Tilt n° 81

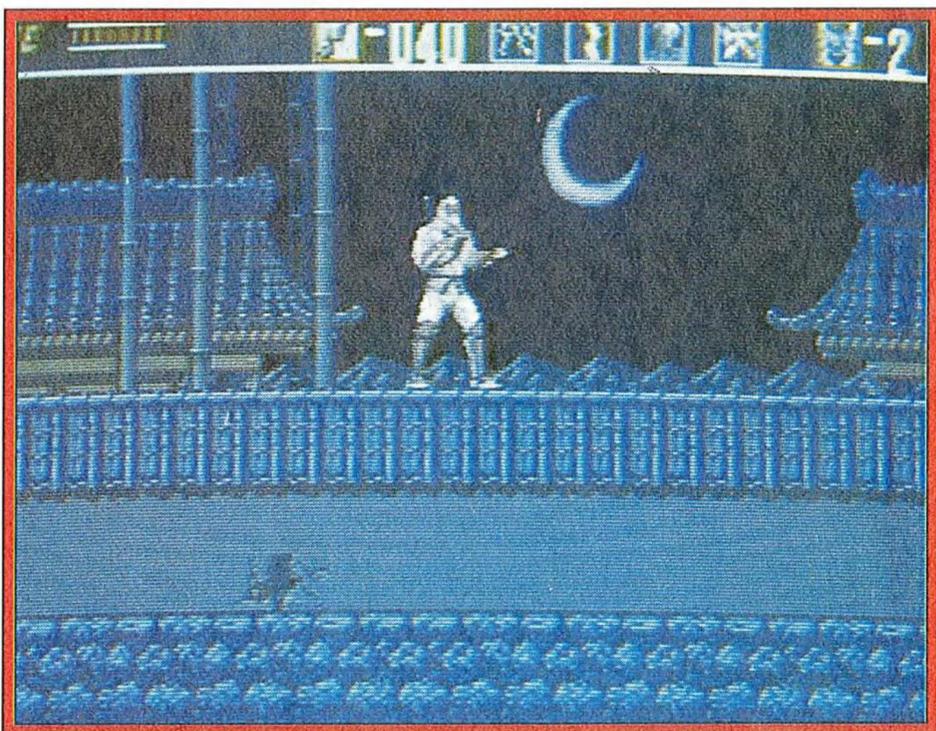


## Super Thunderblade

### Megadrive

*Thunderblade* est comme les bons vins : en vieillissant, il s'améliore... Premier jeu sorti sur *Megadrive*, il n'utilisait qu'une partie des capacités de la 16 bits japonaise. Et, malgré ce handicap, il réussissait à ridiculiser les versions sur micro-ordinateur adaptées du jeu d'arcade. Aujourd'hui, il reste un excellent shoot'em up qui alterne scrolling vertical et scènes en 3D. Sa rapidité est sans reproche et les graphismes sont réussis. Votre hélicoptère de combat répond au doigt et à l'œil et slalome entre les rochers avant d'attaquer bateaux et villes ennemies. Bref, *Super Thunderblade* reste une valeur sûre, digne de votre choix.

Editeur : Sega ● Type : shoot'em up ●  
Intérêt : 14



## The Revenge of the Shinobi

### Megadrive

Avantage de ce superbe jeu d'action : un mélange détonant de scènes de combat pur et dur et d'épreuves qui font appel à l'habileté et à la stratégie. Armé de vos shurikens, vous affrontez ninjas, samurais, tireurs et guerriers ailés sans oublier les redoutables chefs de bandes en fin de niveaux. Vous devrez franchir des chûtes d'eau ou sortir d'un labyrinthe et, là, habileté et jugeote seront plus utiles que les réflexes les plus affûtés. Il vous faudra même dessiner une carte pour vous en sortir. Certaines scènes sont de véritables morceaux d'anthologies (chutes d'eau, avion, etc.). Bruitages et animations sont géniaux.

Editeur : Sega ● Type : action ●  
Intérêt : 18 ● Test complet : Tilt n° 81 (Hit)



## Thunderforce II

### Megadrive

*Thunderforce II* a deux défauts : le premier tient à son âge. Ce shoot'em up traditionnel a été en effet un des premiers jeux à être publiés sur *Megadrive*. Il n'en exploite donc pas toutes les possibilités et a été dépassé depuis par des réalisations hélas seulement disponibles en import parallèle. Le second réside dans le côté répétitif de son premier niveau, celui que les joueurs découvrent le plus souvent lors des démos dans les magasins ou en jouant chez des amis. Mais, s'ils dépassent cette première épreuve, ils découvriront alors un shoot'em up de très bonne tenue, qui leur procurera des heures de plaisir.

Editeur : Sega ● Type : shoot'em up ●  
Intérêt : 13 ●



## Truxton

### Megadrive

*Truxton* s'adresse uniquement aux fous de la gâchette, à ceux dont le plus grand plaisir consiste à se retrouver face à des nuées de vaisseaux spatiaux hostiles qui tirent tous azimuts et n'ont qu'une idée en tête : vous éliminer. Ce shoot'em up à scrolling vertical – les ennemis arrivent tous du haut de l'écran – remplit parfaitement sa mission. Piètrément armé au départ, vous vous verrez pourvu en cours de route d'armes de plus en plus redoutables. Trois niveaux de difficulté rendent ce programme accessible à tous, même aux débutants. La réalisation est excellente. Un seul reproche : le jeu n'occupe pas tout l'écran. Dommage.

Editeur : Sega ● Type : shoot'em up ●  
Intérêt : 14 ● Test complet : *Tilt* n° 81



## Chase HQ

### NEC Coregrafx et Supergrafx

Au volant de votre Porsche turbo-compressé, vous foncez à la poursuite de gangsters en fuite. Toutes sirènes hurlantes, vous slalomez entre les barrières des travaux publics, les autres véhicules, etc. Lorsque la voiture pourchassée est en vue, vous vous portez à sa hauteur et la percutez pour l'obliger à s'arrêter. Une autre mission commence alors... Taito fait ici la preuve de son savoir-faire. La rapidité du jeu d'arcade est parfaitement retranscrite sur *NEC* et les joueurs devront s'accrocher à leur joystick s'ils veulent survivre. Dommage qu'à haute vitesse l'animation devienne un peu saccadée. Un jeu difficile mais passionnant.

Editeur : Taito ● Type : arcade ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 77

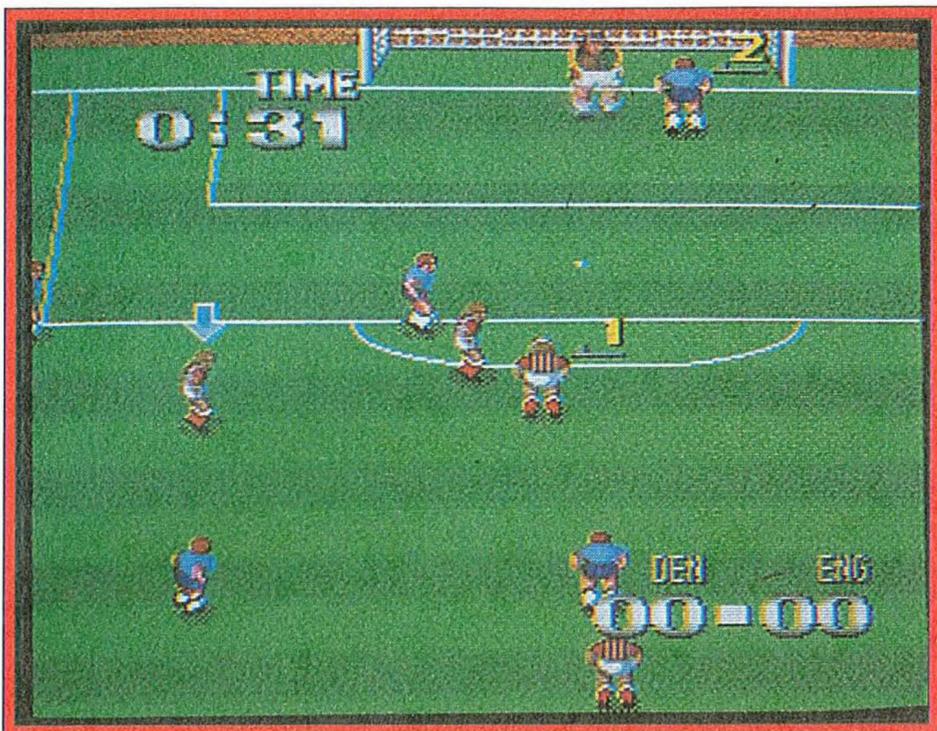


## Devil Crush

### NEC Coregrafx et Supergrafx

*Devil Crush* est une des meilleurs simulations de flipper aujourd'hui disponibles sur *NEC*. Votre plateau couvre trois écrans et est truffé de bumpers et de flippers, sans parler des couloirs spéciaux qui s'ouvrent et se referment. Mais le plus passionnant vient assurément des hordes de petites bestioles qui jaillissent de toutes parts et perturbent le trajet de votre bille, explosant à son contact pour renaître aussitôt. Même les meilleurs joueurs en salle auront du mal à garder leur sang-froid face à une telle avalanche de sprites. Les modifications de couleurs, les effets spéciaux donnent encore plus d'intérêt à ce jeu, très agréable.

Editeur : Naxat ● Type : flipper ●  
Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 82

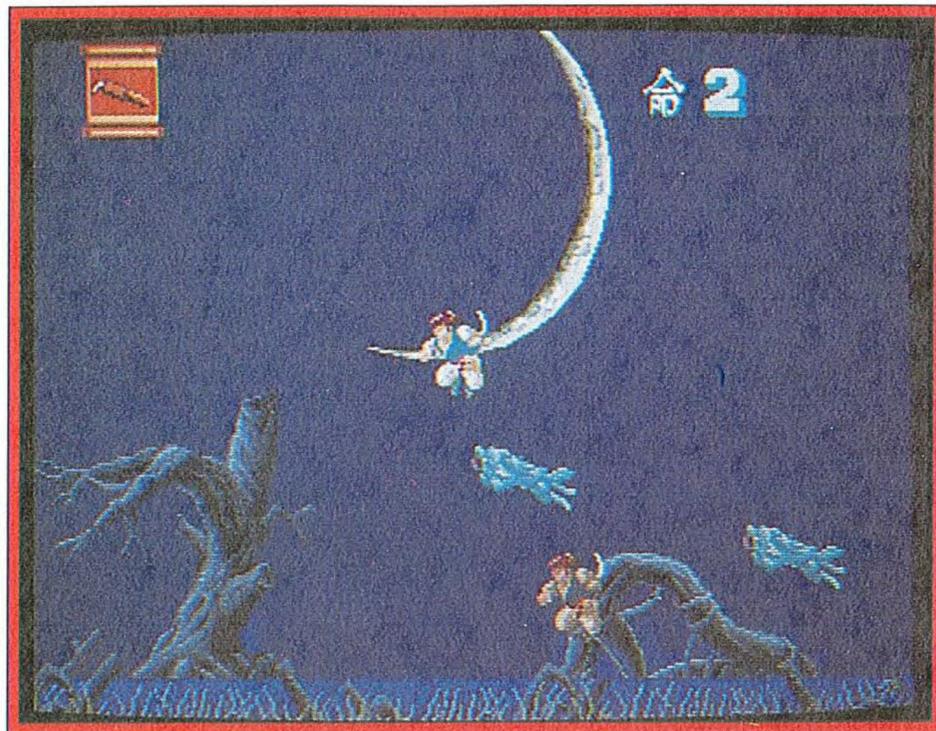


## Formation Soccer

NEC Coregrafx et Supergrafx

Amateurs de foot, réjouissez-vous ! Cette simulation sur console NEC est à la hauteur des ambitions des meilleurs joueurs français. Nombre de participants – de 1 à 4 –, sélection des équipes – les Argentins sont rapides, les Japonais plutôt mauvais –, choix de la durée des matchs, position des équipes sur le terrain et c'est parti... ou presque ! Mieux vaut en effet vous entraîner avant d'affronter vos copains : la prise en main n'est pas évidente. Passes, tackles, amortis sont réalistes mais il faut en connaître toutes les subtilités avant de faire des merveilles. A cette réticence près, *Formation Soccer* est, soyons original, in-dis-pen-sable !

Editeur : Human Technology ● Type : simulation de football ● Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 81 (Hit)



## Ninja Spirit

NEC Coregrafx et Supergrafx

*Ninja Spirit* s'inscrit dans la tradition des grands jeux de combat. Armé de vos shurikens, sabre, crochet fixé au bout d'une longue corde, bombes, etc., vous partez à l'assaut des forces du mal. Des ninjas vous attaquent de toutes parts tandis que d'autres se matérialisent dans les airs pour vous arroser d'une pluie de projectiles. Pour couronner le tout, un guerrier armé d'une lance rôde sous le plancher pour vous empaler si vous n'êtes pas assez rapide. Vous pouvez heureusement vous dupliquer en trois, ce qui multiplie vos forces, et même marcher au plafond. Ce n'est pas de trop face à une action délirante mais passionnante !

Editeur : Irem ● Type : arcade ● Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 81 (Hit)

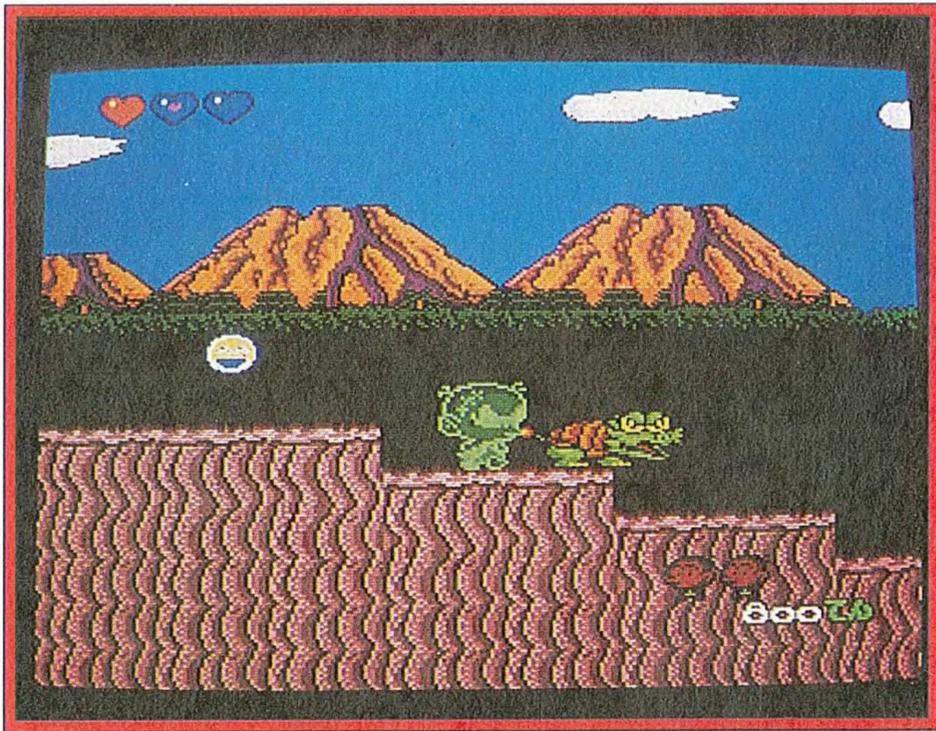


## Operation Wolf

NEC Coregrafx et Supergrafx

Voici une, sinon « la » version d'*Operation Wolf* qu'il faut absolument posséder. La réalisation en est littéralement époustouflante, fidèle, au pixel près, à la version d'arcade. Le scrolling est d'une fluidité exemplaire : les soldats ennemis qui vous tirent dessus apparaissent plus ou moins éloignés de vous et il faut faire très vite pour ne pas se laisser déborder. Vous tirez encore et toujours et abattez tous les ennemis qui passent à votre portée. Votre tâche est largement facilitée par une précision de vos tirs très supérieure à celle que connaissent les possesseurs de *ST* ou d'*Amiga*. Un seul regret : ce jeu arrive bien tard...

Editeur : Nec Avenue ● Type : arcade ● Intérêt : 16 ● Test complet : *Tilt* n° 83

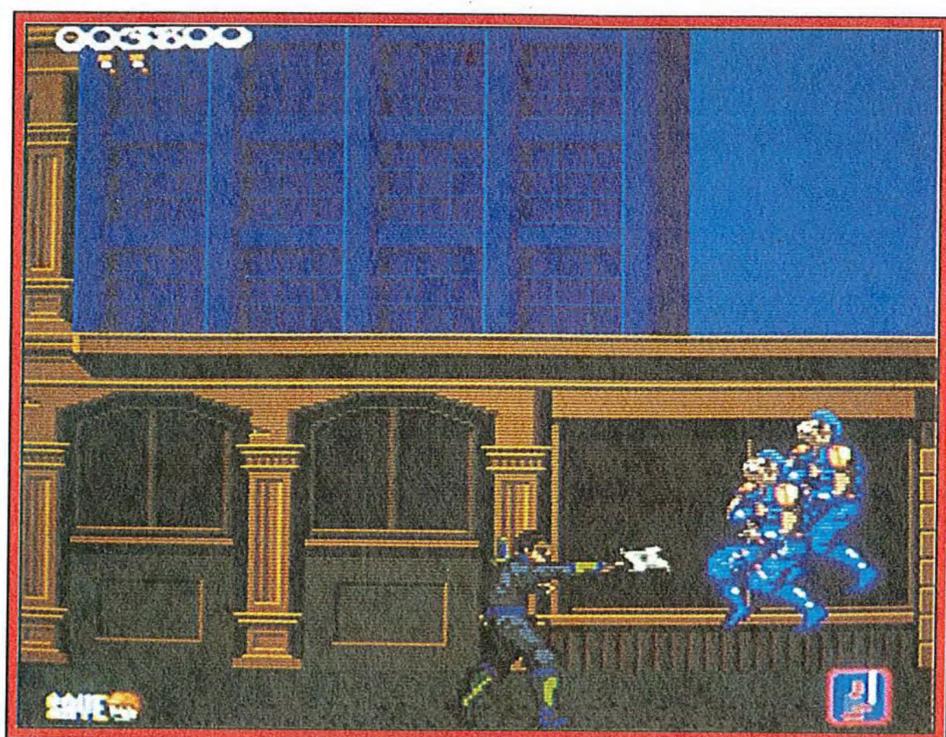


## PC Kid

NEC Coregrafx et Supergrafx

Rien dans les muscles, tout dans la tête, telle est la devise de PC Kid. N'en déduisez pas que notre héros est un intellectuel. Non. S'il a une grosse, très grosse tête, c'est qu'elle lui sert d'arme favorite. Un ennemi veut-il l'attaquer. Hop ! PC Kid saute en l'air et retombe sur lui, la tête la première. Inutile de préciser que l'autre explose illico... Comme dans tout jeu japonais digne de ce nom, bonus, passages secrets, etc., attendent d'être découverts et les décors et monstres préhistoriques sont somptueux. Graphismes et animation sont sans reproches mais non sans humour. Un des jeux les plus originaux que nous connaissions.

Editeur : Hudson Soft ● Type : action ● Intérêt : 18 ● Test complet : *Tilt* n° 75 (Hit)

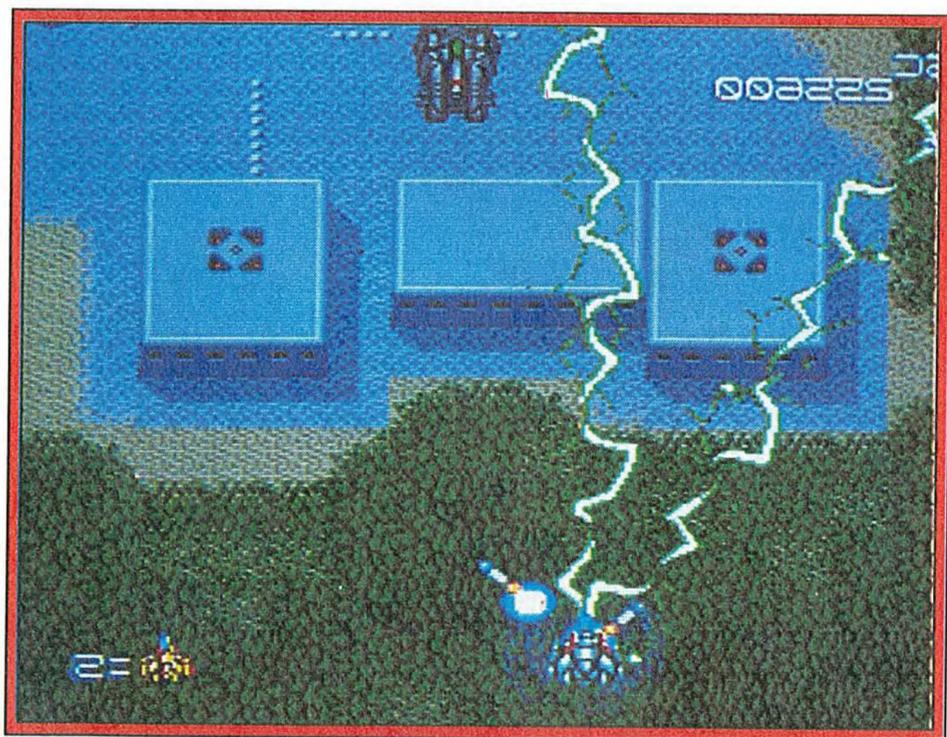


## Shinobi

NEC Coregrafx et Supergrafx

Tous ceux qui connaissent *Shinobi*, version arcade, seront à la fois comblés et déçus. Comblés : le premier niveau est la copie parfaite du début du jeu de café conçu par Sega et en reprend tous les détails. Déçus : le second niveau du jeu sur console correspond au troisième de la version arcade ; la seconde partie de cette dernière a disparu, tout comme la superbe scène des ninjas, en 3D... *Shinobi* reste malgré tout un superbe jeu de combats de rue, dans lequel vous affronterez un gang redoutable. Graphismes et animations sont largement supérieurs à ceux proposés dans les versions pour micro-ordinateurs. Un hit.

Editeur : Asmik ● Type : beat'em up ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 76

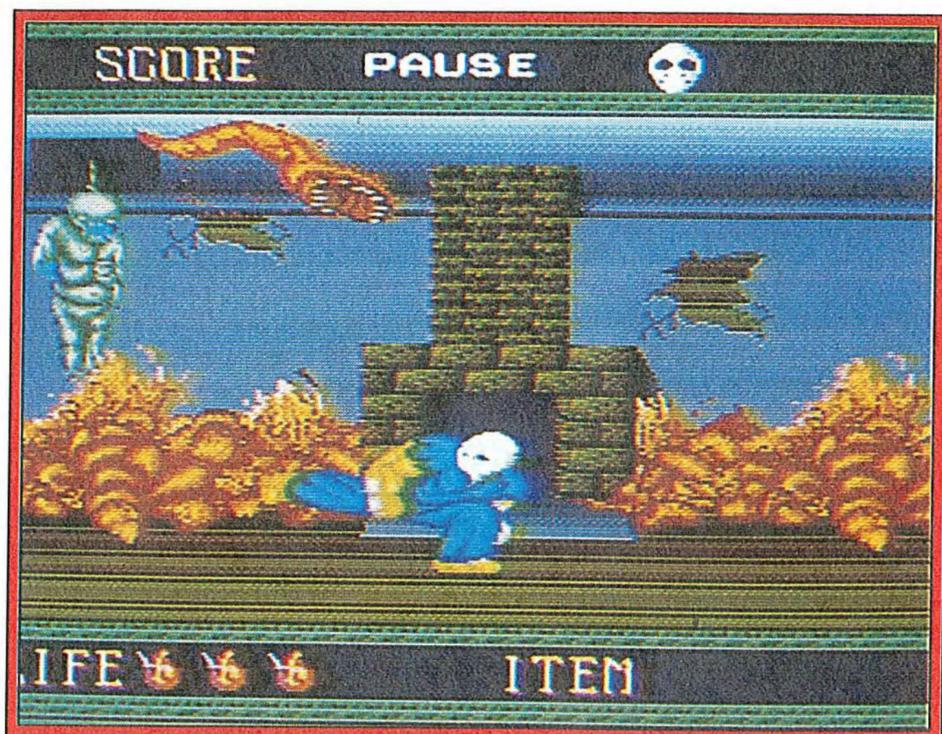


## Superstar Soldier

NEC Coregrafx et Supergrafx

*Superstar Soldier* est très proche de *Gunhed*, sorti il y a quelques semaines. N'empêche : il est superbe. Shoot'em up par excellence, il vous lance dans des combats sans fin avec des vaisseaux spatiaux redoutables. Armes sophistiquées, ennemis de toutes tailles en nombre affolant, l'action est permanente. A tel point que de grands joueurs comme A. H.-L. ont reproché à ce jeu d'être trop difficile. Seule solution pour vaincre : jouer pendant des heures et tenir bon, coûte que coûte... Les graphismes, l'animation, la violence des combats font de ce jeu une pure merveille pour les amateurs. Les autres auront du mal à suivre !

Editeur : Hudson ● Type : shoot'em up ●  
Intérêt : 16 ● Test complet : *Tilt* n° 82

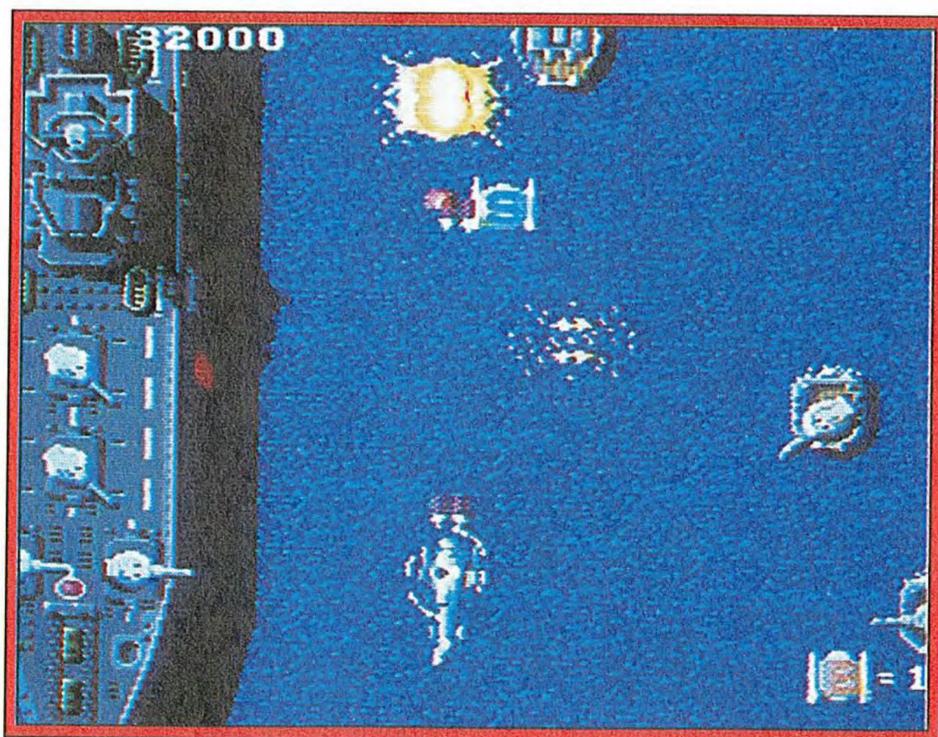


## Splatter House

NEC Coregrafx et Supergrafx

*Splatter* en anglais signifie « éclaboussure ». Ce que le dictionnaire ne précise pas, c'est la nature du liquide éclaboussant. Ici, vous serez aspergé de... sang. Vous affrontez des créatures issues des pires films d'épouvante jamais conçus. Monstres, pendus, joyeux drilles dont les mains ont été coupées et remplacées par des tronçonneuses, les programmeurs japonais s'en sont donné à viscère joie – cœur n'est pas vraiment approprié (il faut vraiment tout vous expliquer). Heureusement, vous trouverez en route batte de base-ball et fusil, efficaces si vous savez les utiliser. La réalisation est superbe et la difficulté du jeu bien dosée.

Editeur : Namco ● Type : arcade ●  
Intérêt : 16 ● Test complet : *Tilt* n° 80

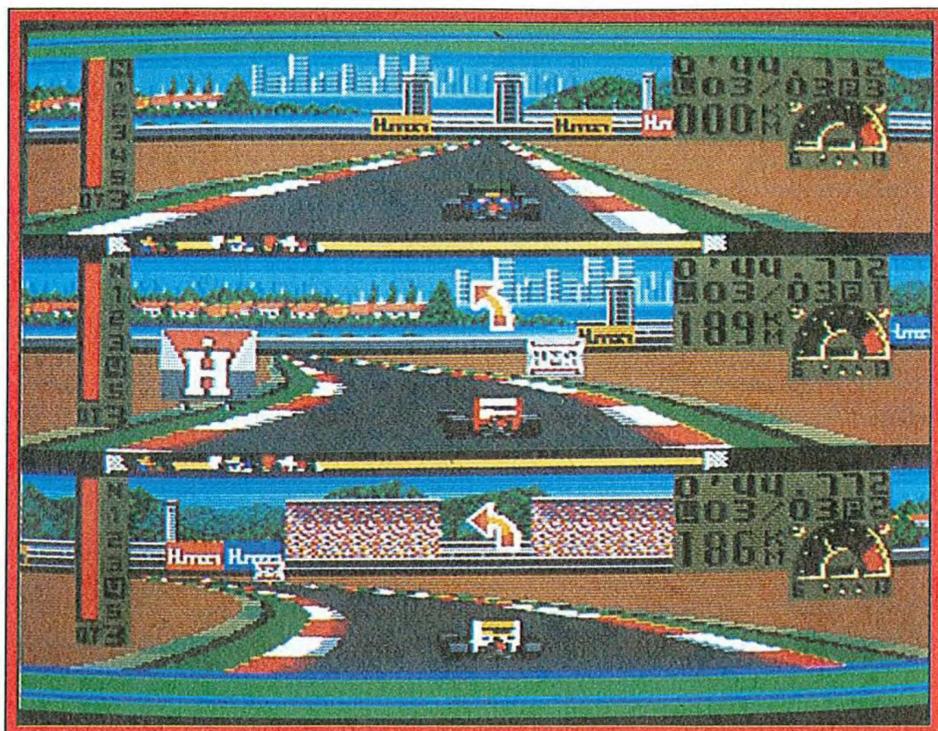


## Tiger Heli

NEC Coregrafx et Supergrafx

Amateurs d'originalité, passez votre chemin. *Tiger Heli* fait appel aux recettes éprouvées du shoot'em up pur et dur. A bord de votre hélicoptère de combat, vous affrontez une myriade d'ennemis, hélicos, tanks, avions, bateaux qui vous canardent dans le plus pur style arcade. Heureusement, vous pouvez récupérer des pastilles colorées qui vous permettent d'acquérir de nouvelles armes plus puissantes. Mais attention à ne pas vous laisser déconcentrer pour autant. L'animation est fantastique et le nombre d'ennemis hallucinant. Les amateurs de ce type de programme seront comblés. Les autres devraient essayer...

Editeur : Taito ● Type : arcade ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 77 (Hit)

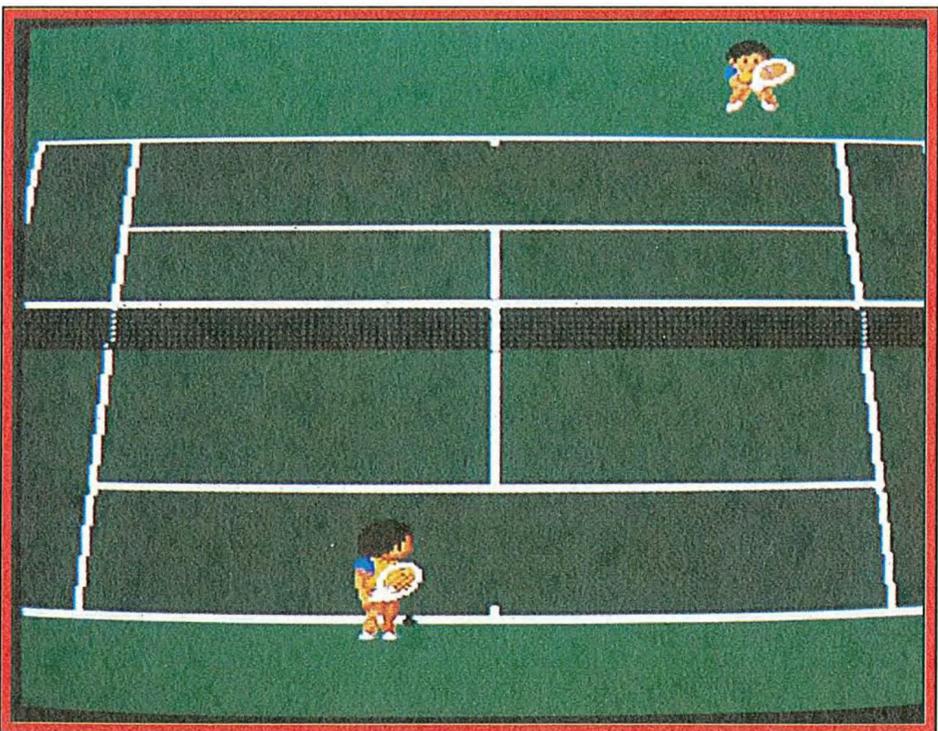


## Triple Battle F1

NEC Coregrafx et Supergrafx

Triple Battle F1 est l'exemple même du savoir-faire japonais. Cette course de Formule 1 spectaculaire permet en effet à trois concurrents de s'affronter simultanément sur le même écran. Le nombre des options est impressionnant – pneus, direction assistée ou non, boîte automatique ou manuelle, choix entre 16 circuits – et le réalisme de la simulation a été soigné : comme dans *Turbo Cup*, de Loriciel, la vitesse limite à laquelle vous pouvez aller, que ce soit en ligne droite ou en virage, correspond à celle d'un Prost sur le même parcours ! La pluie vous oblige à changer de pneus, etc. Un regret : les graphismes auraient pu être plus soignés.

Editeur : Human Technology ● Type : simulation de course de F1 ● Intérêt : 18 ● Test complet : *Tilt* n° 76 (Hit)

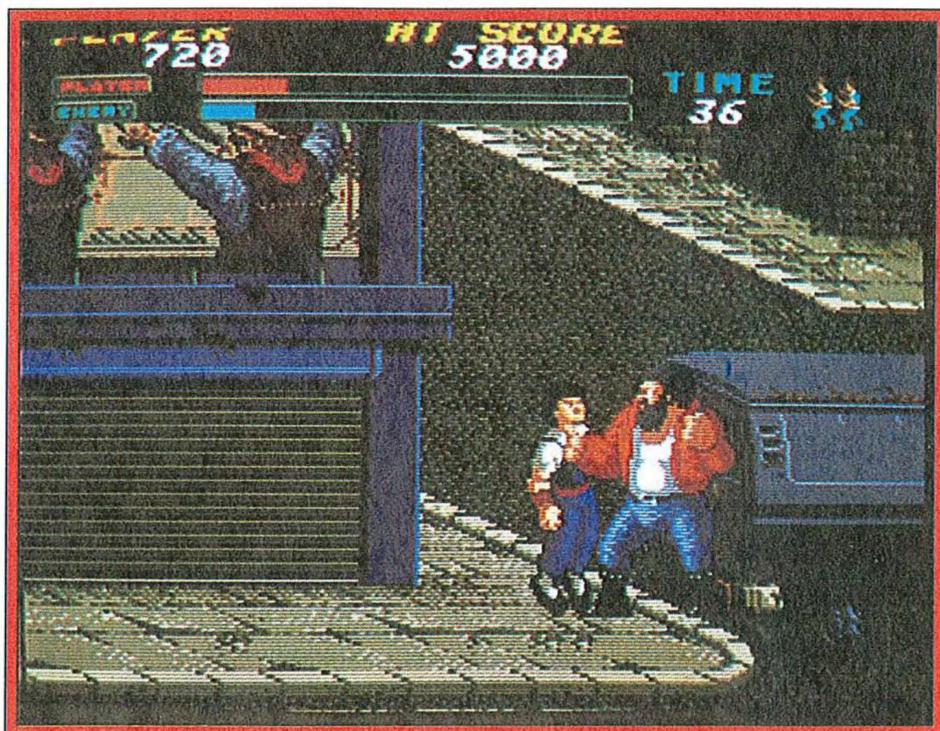


## World Court Tennis

NEC Coregrafx et Supergrafx

Les inconditionnels de consoles adoreront, les possesseurs de micro-ordinateurs risquent d'être déçus par les graphismes et l'apparente naïveté du jeu. Un *Tennis Cup* ou un *Great Courts* sont autrement plus impressionnants. Cela dit, *World Court* n'est pas un banal « pong » – bonjour aux dinosaures ataristes – amélioré. Le choix des coups est suffisamment vaste pour se faire vraiment plaisir. Il est possible de loper ou d'accélérer une balle, de tirer à droite ou à gauche par déplacement de la manette au moment où l'on frappe. Simple et efficace, *World Court Tennis* ne peut rivaliser avec les softs sur micro mais reste très ludique.

Editeur : Namco ● Type : simulation de tennis ● Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 76 et 82 (comparatif)

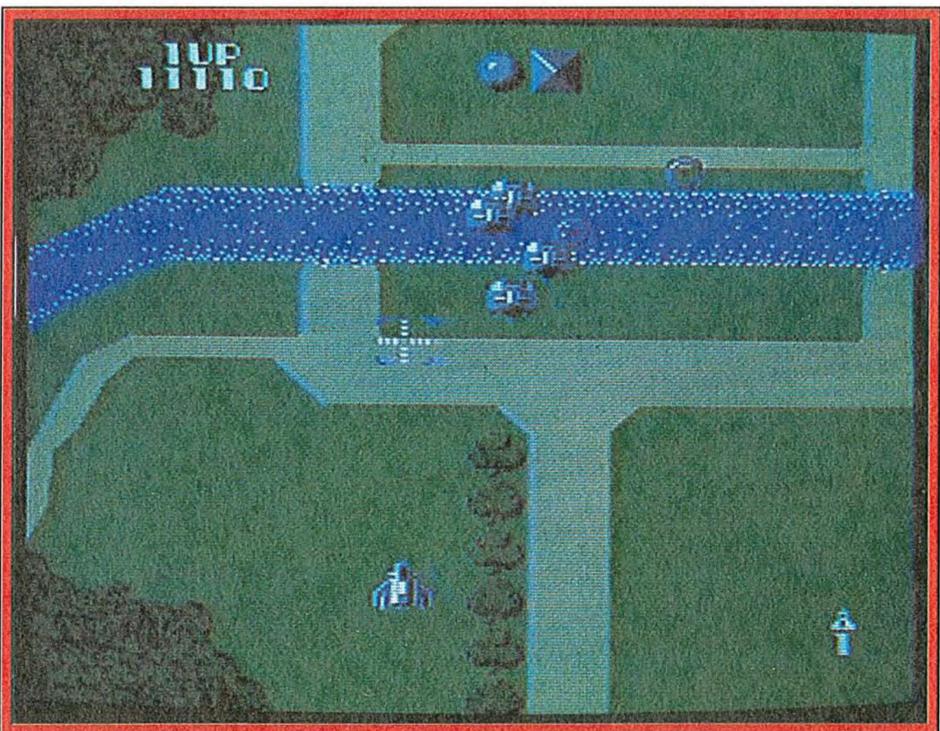


## Vigilante

NEC Coregrafx et Supergrafx

Voici un grand, un immense jeu. *Vigilante*, sur NEC, est l'adaptation quasi parfaite du grand jeu d'arcade d'Irem, d'ailleurs c'est cette dernière compagnie qui s'est chargée de réaliser elle-même l'adaptation de son titre. Les amateurs de beat'em up vont donc pouvoir s'en donner à cœur joie. Les orions pleuvent dans les rues de New York et la belle Madona attend qu'on vienne la délivrer. Les sprites, superbes, sont remarquablement animés et le jeu « fonctionne » parfaitement. Les versions micro, naguère pourtant encensées, sont distancées. Un seul reproche : il est un peu trop facile de gagner, du moins pour les très bons joueurs...

Editeur : Irem ● Type : beat'em up ● Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 84

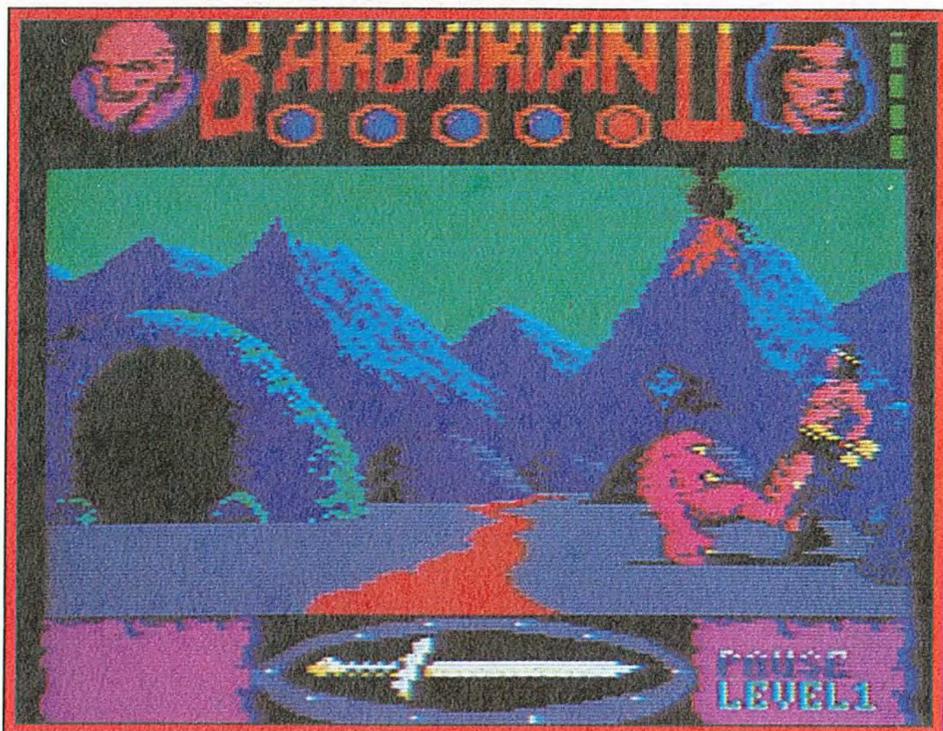


## Xevious

NEC Coregrafx et Supergrafx

*Xevious* s'adresse aux amateurs de shoot'em up purs et durs, à ceux qui veulent tirer sur des ennemis, faire virevolter leur vaisseau spatial à toute allure et utiliser leurs réflexes au maximum. Deux boutons permettent de contrôler les tirs de mitrailleuses et les lâchers de bombes. Cette cartouche comporte deux versions : la première permet de se frotter au jeu tel qu'on le trouve en arcade ; l'autre offre des variantes, avec, notamment, des armes supplémentaires. Bien sûr, ceux qui ne sont pas passionnés par ce type de programme critiqueront le classicisme du jeu ou l'absence d'effets spectaculaires : ne les écoutez pas, jouez !

Editeur : Namco ● Type : arcade ● Intérêt : 15 ● Test complet : *Tilt* n° 82



## Barbarian II

### Amstrad GX 4000

*Barbarian*, premier du nom, était génial : on se souvient avec émotion du superbe coup d'épée tournant qui permettait de faire sauter la tête de son adversaire. Un gnome surgissait pour traîner le corps décapité et shootait dans la tête coupée ! *Barbarian II* reprend le même principe, avec plus d'ennemis et une grande variété de coups. Graphismes et animations sont superbes, l'action est franchement drôle par moment. Une fois lancé dans les combats, il devient difficile de quitter sa console. Un seul regret : le joystick de la GX 4000 est peu pratique pour sélectionner le coup que l'on souhaite porter à son adversaire. Dommage...

Editeur : Palace Software ● Type : action ●  
Intérêt : 16

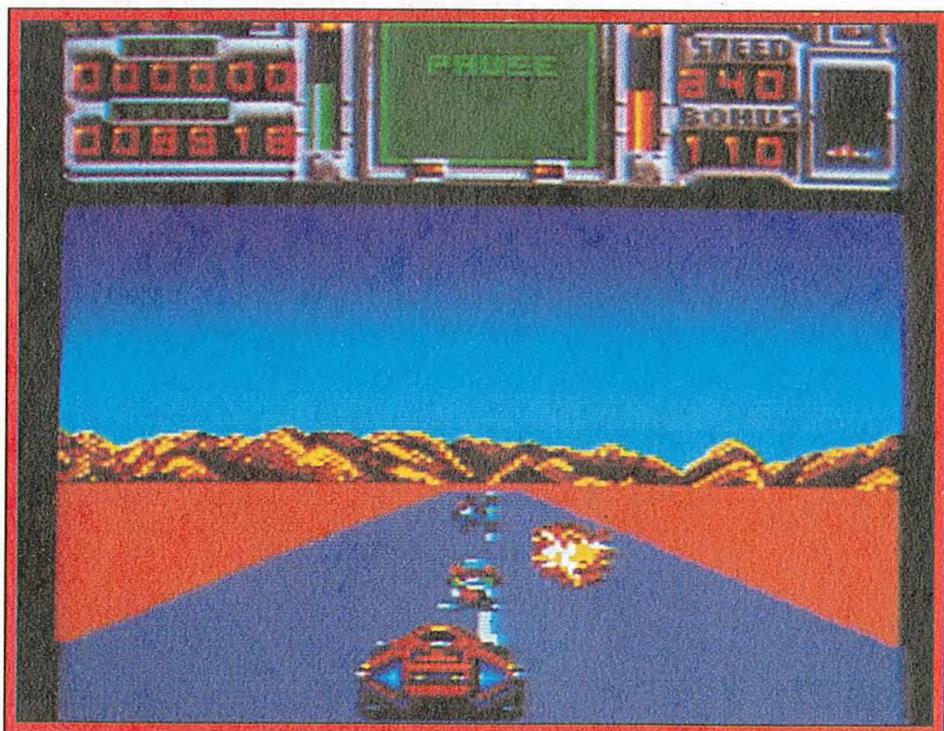


## Batman

### Amstrad GX 4000

Premier jeu à avoir été adapté sur console Amstrad, *Batman* n'en exploite pas totalement les capacités et, trop proche de l'ancienne version pour *Amstrad CPC*, se trouve désavantagé par rapport à des jeux plus récents. N'allez pas croire qu'il ne présente aucun intérêt. Non, la lutte de l'homme chauve-souris contre l'ignoble Joker est toujours aussi ardente : il bondit, s'agrippe aux plafonds, se hisse d'un trait sur les murs les plus élevés et pulvérise tous ses ennemis. *Batman* reste donc un (très) bon jeu. Simplement, on aurait aimé découvrir de nouveaux graphismes, des animations plus souples. Un *Batman II* peut-être... ?

Editeur : Ocean ● Type : plates-formes ●  
Intérêt : 15



## Fire and Forget II

### Amstrad GX 4000

Que tous ceux qui ne connaissent pas *Fire and Forget II* disparaissent immédiatement dix pieds sous terre ! Ce grand classique du jeu sur micro signé Titus est incontournable sur *Amstrad GX 4000*. Les programmeurs ont su ici exploiter au mieux un titre qui était, de toute évidence, prédisposé à son adaptation sur console. Graphismes, animation, bande sonore soutiennent parfaitement un thème classique : au volant d'une voiture jamesbondienne – elle est capable de voler –, vous foncez à la rencontre de toute sorte d'obstacles et d'ennemis qui n'ont qu'une idée en tête : stopper votre course... définitivement ! Excellent.

Editeur : Titus ● Type : arcade ●  
Intérêt : 17

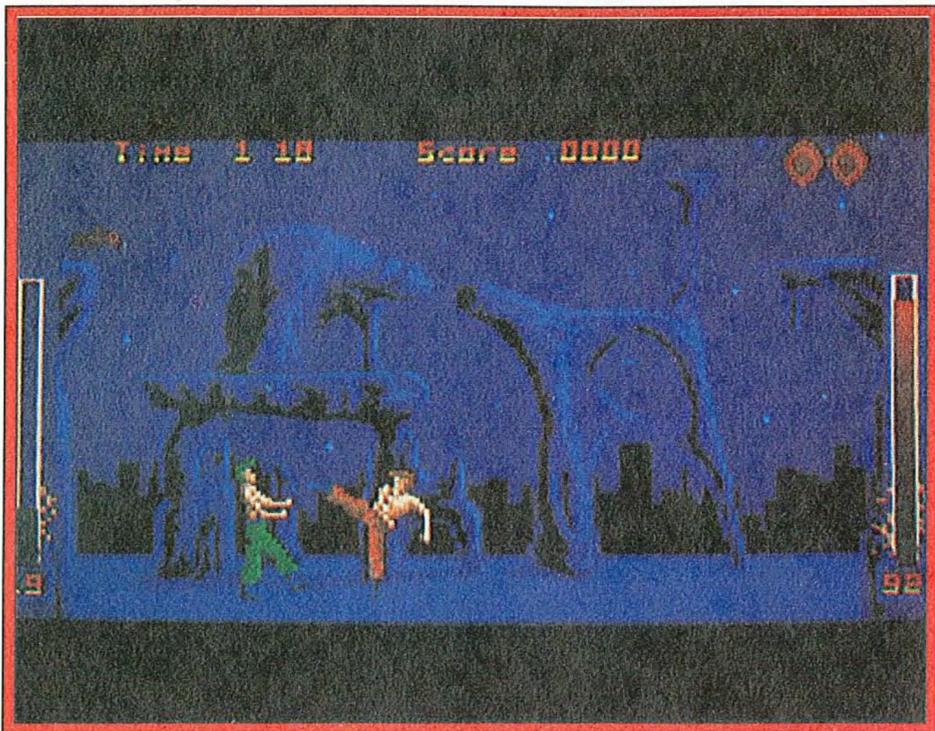


## Klax

### Amstrad GX 4000

Dans cette version, *Klax* conserve tous les éléments qui ont fait son succès. Les tuiles de couleur que vous devez attraper pour les empiler dans un ordre bien précis arrivent d'abord lentement. Le rythme s'accélère peu à peu pour devenir infernal. Seule compte alors la rapidité à aller chercher une tuile pour venir la verser dans la case désirée, sans se préoccuper de réaliser les empilements qui font gagner le plus de points. Il faut éviter que trop de tuiles ne vous échappent. Animation, couleurs et rapidité se rapprochent d'une version 16 bits. Dommage que les empilements de tuiles ne soient pas suffisamment lisibles...

Editeur : Domark ● Type : action/réflexion ●  
Intérêt : 16

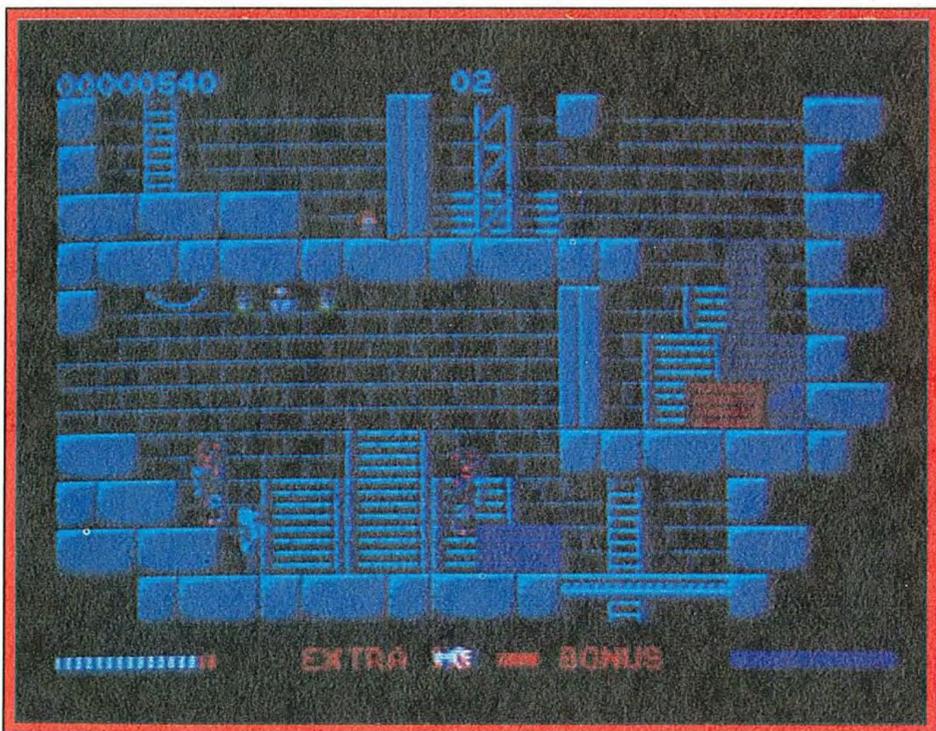


## No Exit

Amstrad GX 4000

*No Exit* est un jeu de combat dans la lignée des *Barbarian* de Palace Software, qui ont marqué des générations de joueurs. Deux adversaires font assaut de coups de poings, de coups de pieds, de parades, d'esquives, de feintes. Ils se baissent, sautent, trouvent même le temps de faire quelques mouvements d'assouplissement. Si le principe de ce type de programme est tout simple, la réalisation doit être impeccable pour que les mouvements des combattants et la précision des coups portés soient sans reproches. C'est le cas ici. Coktel a parfaitement exploité les capacités de la GX 4000. Le résultat est enthousiasmant.

Editeur : Coktel ● Type : jeu de combat ●  
Intérêt : 17

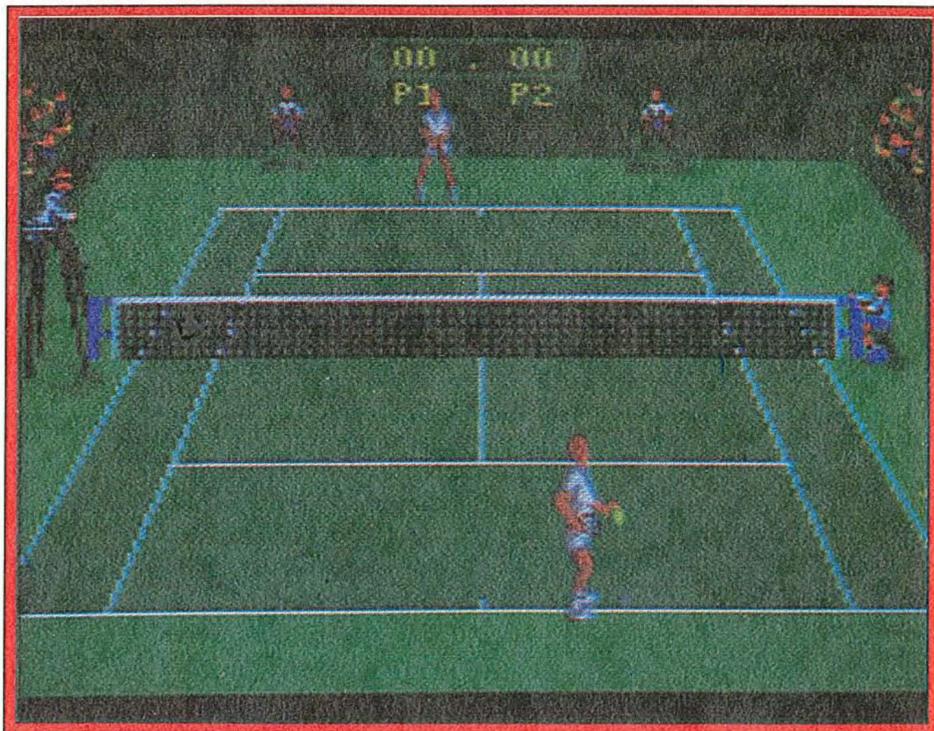


## Switchblade

Amstrad GX 4000

Lorsque vous découvrirez *Switchblade*, ne vous laissez pas abuser par les graphismes moyens des premiers tableaux. Vous êtes en présence d'un grand titre, probablement capable de rivaliser avec les productions japonaises (« probablement » car nous n'avons pas pu encore aller jusqu'au terme de l'aventure, faute de délais suffisants). Cette toute nouvelle cartouche vous lance dans un univers fait de pièges et de passages secrets dignes de *Rick Dangerous*. Votre progression semble n'avoir jamais de fin et il vous faudra des heures et des heures avant d'avoir exploré tous les tableaux... Passionnant !

Editeur : Gremlin ● Type : aventure/action ●  
Intérêt : 17

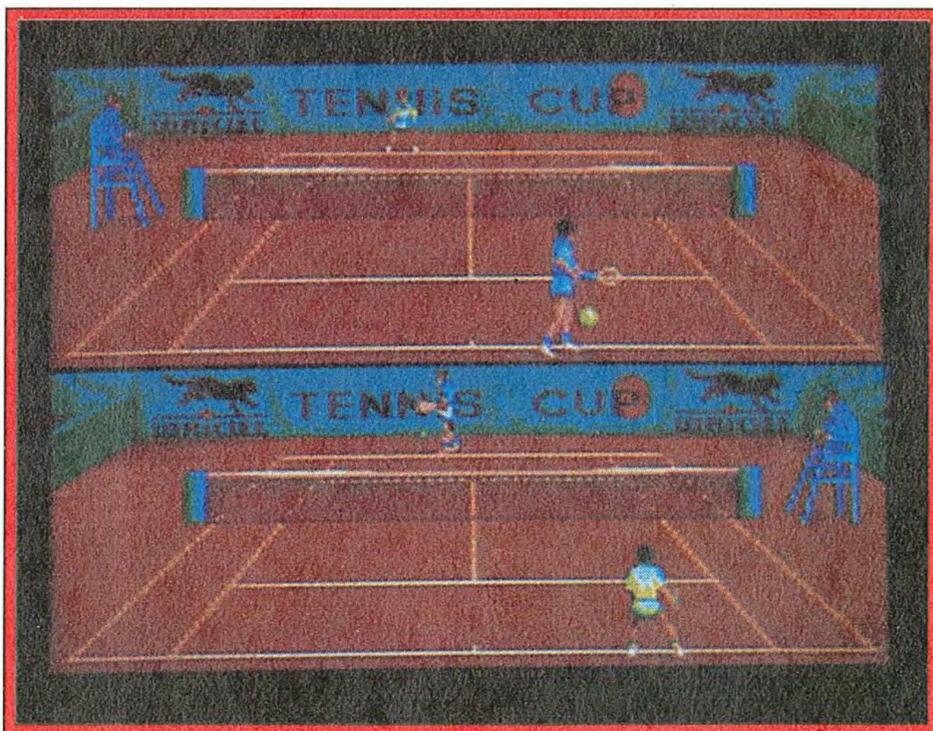


## Pro Tennis Tour

Amstrad GX 4000

Peu de jeux sont disponibles sur GX 4000 et voici déjà deux simulations de tennis. A nous les joies du comparatif : *Tennis Cup* est plus proche de la réalité mais souffre d'une animation un peu lente. *Pro Tennis Tour* est très ludique. Facile à prendre en main, il séduit d'emblée alors que *Tennis Cup* demande plus d'efforts d'adaptation. Les mouvements des joueurs sont moins réalistes que ceux de la cartouche Loriciel mais les déplacements sont plus souples, plus rapides. Vous l'avez compris : ceux qui cherchent à coller à la réalité choisiront *Tennis Cup*, ceux qui privilégient le côté « arcade/plaisir/jeu » préféreront *Pro Tennis Tour*...

Editeur : Ubi Soft ● Type : tennis ●  
Intérêt : 17

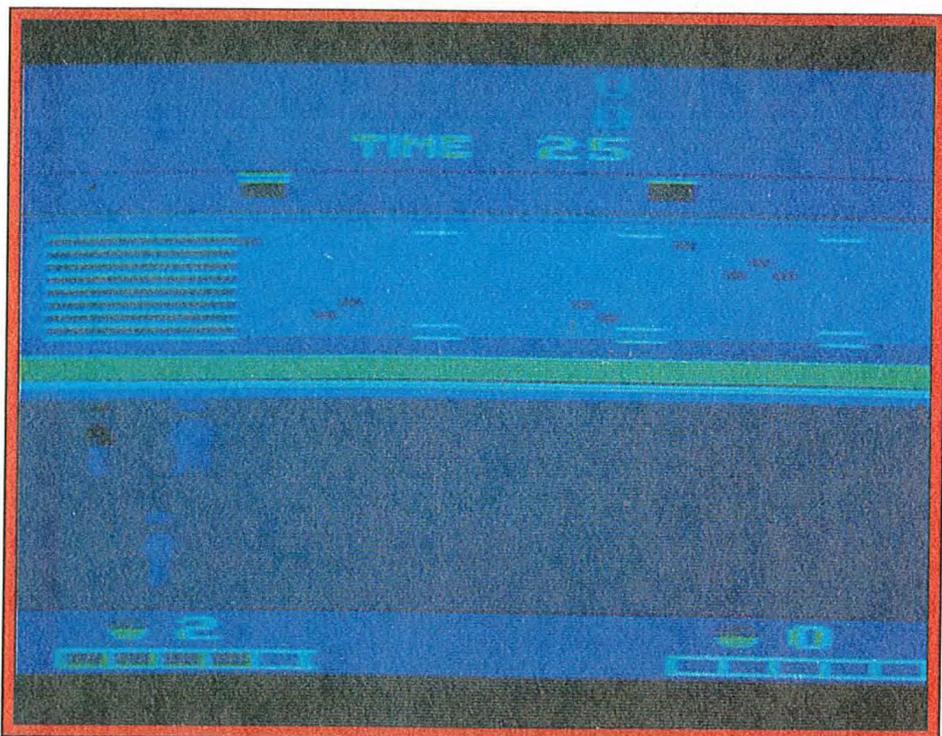


## Tennis Cup

Amstrad GX 4000

Les programmeurs de *Tennis Cup* se sont efforcés de recréer une vraie partie de tennis. Trois vitesses de jeu, le choix entre 1, 3 ou 5 sets, un mode entraînement... Le niveau des joueurs évolue en fonction de leurs performances ou selon votre bon vouloir – il est possible d'abaisser l'habileté du micro lorsqu'on le choisit pour adversaire ! Cette version offre la possibilité de diviser l'écran en deux parties, chaque joueur voit alors le court selon le même point de vue, ou de conserver le mode plein écran. Par rapport à un 16 bits, l'animation est décevante, mais le jeu est supérieur aux simulations de tennis qui existent sur consoles japonaises.

Editeur : Loriciel ● Type : simulation de tennis ●  
Intérêt : 16

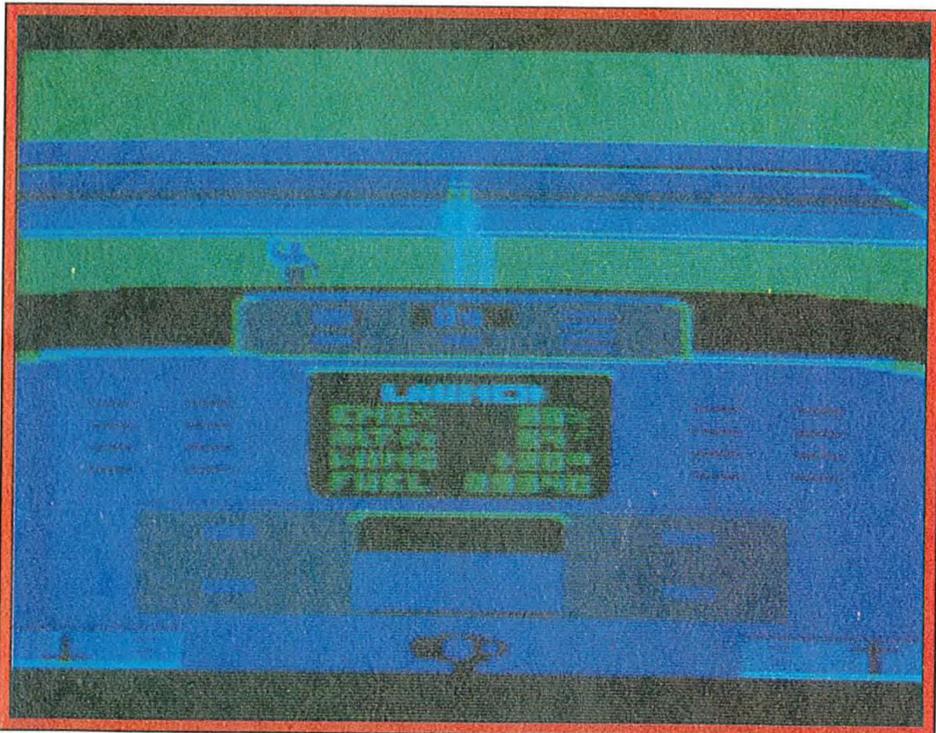


## Double Dragon

Atari 2600

Une fois encore, vous partez affronter les gangs les plus coriaces de la ville, en particulier l'un d'entre eux, qui a eu le front – et l'inconscience! – d'enlever votre petite amie. Vous avez à votre disposition quatre coups de base : le coup de poings, le coup de coude, le coup de pied et le coup de pied en bondissant. Mais si vous arrivez à faire sauter des mains de vos adversaires leurs armes, batte de base-ball, couteau, etc., vous pourrez alors les utiliser contre eux. Hélas, vos ennemis sont aussi coriaces qu'ils en ont l'air sur la jaquette du jeu et il faudra vous entraîner beaucoup avant d'arriver à survivre plus de quelques minutes. Stressant !

Editeur : Activision ● Type : beat'em up ●  
Intérêt : 14

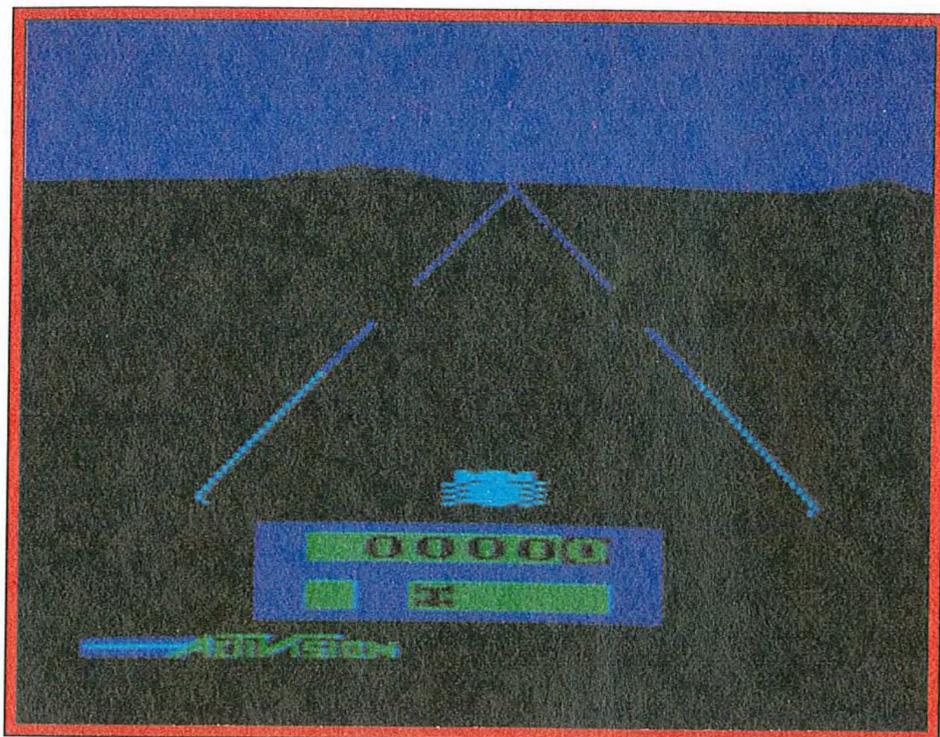


## F 14 Tomcat

Atari 2600

Véritable simulateur d'avion de combat, *F 14 Tomcat* vous met aux commandes d'un jet qui va affronter ses ennemis dans un duel à mort. Tous les paramètres principaux de ce type de programme sont présents. Compas, indicateur de puissance, réserves de fuel, angle d'ouverture des ailes, horizon artificiel, altimètres sont indispensables au pilotage. Choisir entre les missiles à infrarouge, détecteurs de chaleur ou longue portée, tout en contrôlant vos cadrans n'est pas une mince affaire. Quant à l'atterrissage, indispensable pour refaire le plein de carburant, il est perturbé par des vents de travers. Bon courage !

Editeur : Absolute Entertainment ● Type : simulateur  
d'avion de combat ● Intérêt : 17

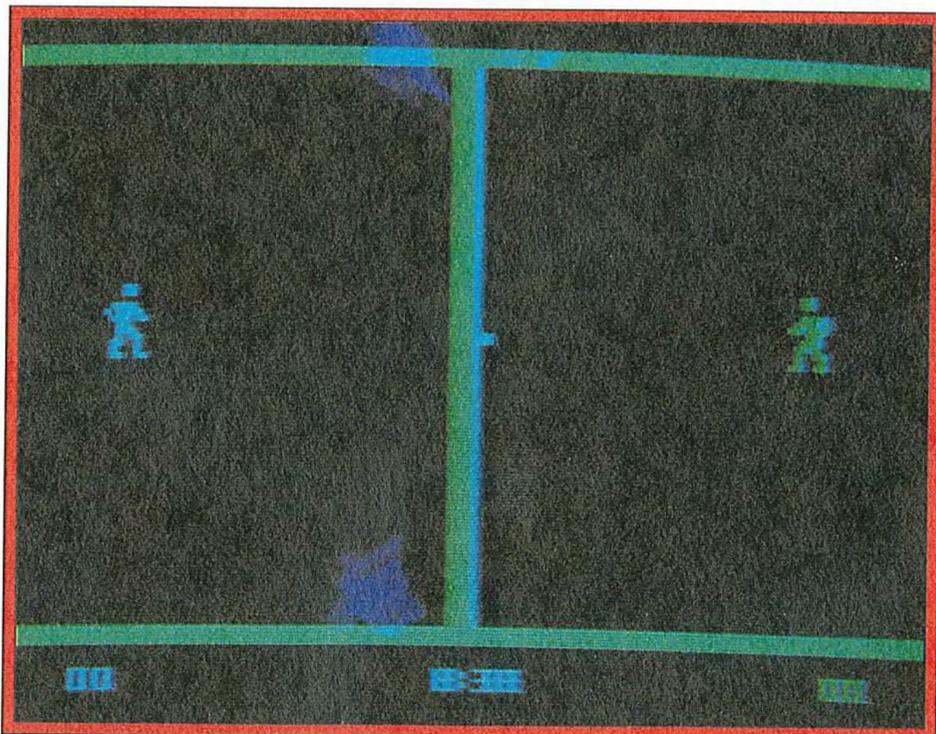


## Enduro

Atari 2600

*Enduro* est une des meilleures courses de voitures disponibles sur *Atari 2600*. Le principe : doubler un nombre précis de véhicules sur la longueur du circuit (119,8 kilomètres) en évitant les crashes. Si vous réussissez, vous repartez pour un nouveau tour mais, cette fois, il faut doubler 300 voitures au lieu des 200 de la première épreuve. Et les conditions climatiques se dégradent... Les détails ont été particulièrement soignés par Activision : lorsque vous roulez dans la neige, le crissement des pneus est assourdi... Le graphisme est sobre pour ne pas dire simpliste mais le plaisir de jeu n'en est pas affecté. A (re)découvrir...

Editeur : Activision ● Type : course de voitures ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 7, 8, 9 (comparatif)

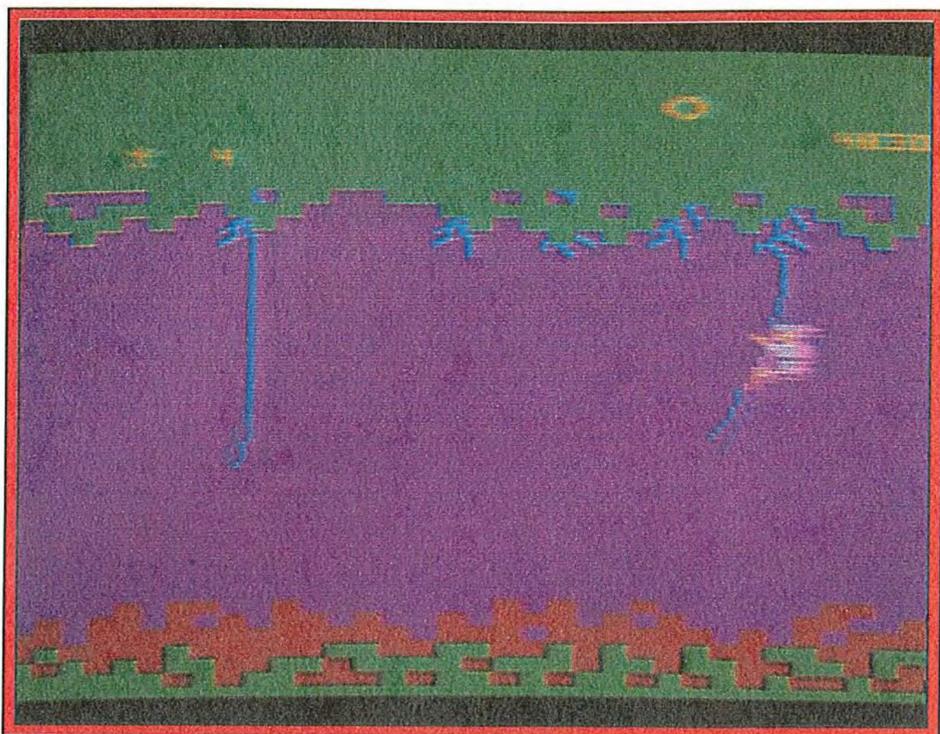


## Football

Atari 2600

*Football* fait partie d'une compilation qui regroupe trois titres, *Solaris*, *Tennis* et bien évidemment le jeu présenté ici. Noté fort sévèrement lors de sa sortie, il reste cependant un jeu agréable. Il faut toutefois savoir que vous ne pourrez pas affronter l'ordinateur : il vous faudra impérativement trouver un partenaire pour découvrir les joies des tirs au but et des passes réussies entre les trois joueurs que comporte chaque équipe. A deux, cette cartouche est amusante et ses graphismes, très simples, permettent cependant de bien suivre l'action. Pour résumer, *Football* est un bon petit jeu, sans prétention mais plaisant.

Editeur : Atari ● Type : football ●  
Intérêt : 13

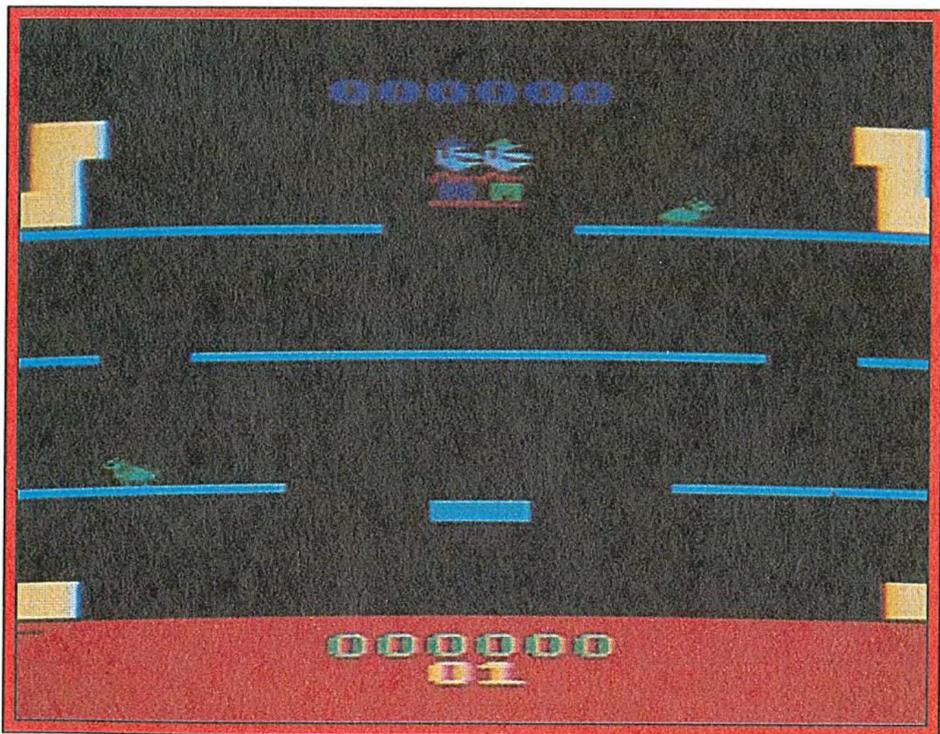


## Jungle Hunt

Atari 2600

Votre fiancée se retrouve cette fois-ci au fond de la jungle. Pour la sauver, vous bondissez d'abord de liane en liane, en calculant votre coup pour ne pas tomber lorsque leur balancement ne vous permet pas de les attraper. Vous arrivez alors au bord d'un fleuve. Là, ce sont crocodiles et alligators qui vont essayer de vous manger. Plongez sous eux et plantez leur un couteau dans l'œil lorsqu'ils ferment leurs impressionnantes mâchoires. Si vous avez survécu, il ne vous reste plus qu'à affronter des avalanches de pierres et les incantations des sorciers pour arriver à vos fins. Un jeu que nous vous recommandons sans réserve.

Editeur : Atari ● Type : action ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : Tilt n° 7

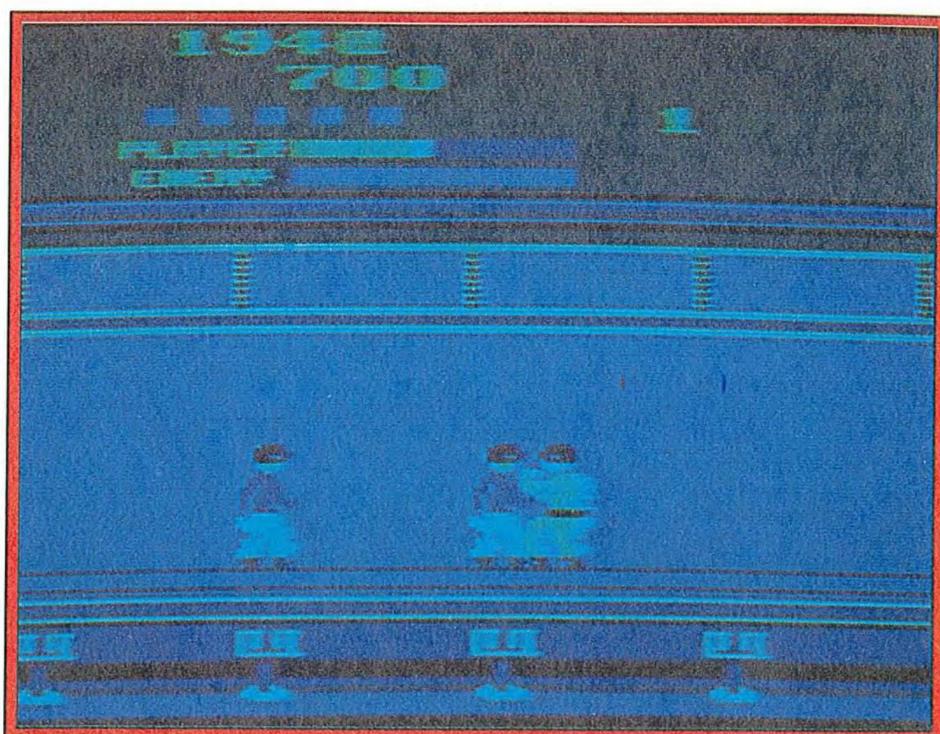


## Mario Bros

Atari 2600

N'espérez pas retrouver ici le hit de Nintendo. Cette version met Mario et son frère Luigi aux prises avec des hordes d'insectes qui ont envahi leur maison. Pour s'en débarrasser, ils doivent sauter en l'air et cogner de la tête le plafond de la pièce, juste au-dessous d'une bestiole. Celle-ci, déséquilibrée par le choc, se retrouve sur le dos et reste immobile quelques instants. Aussitôt, Mario bondit et pousse jusqu'à ce qu'elle tombe dans le vide. La tactique est simple mais demande une vivacité certaine lorsque le rythme d'arrivée des ennemis s'accélère. L'exemple même du jeu à score, qui donne envie d'améliorer ses records.

Editeur : Atari ● Type : action ●  
Intérêt : 14 ● Test complet : Tilt n° 12

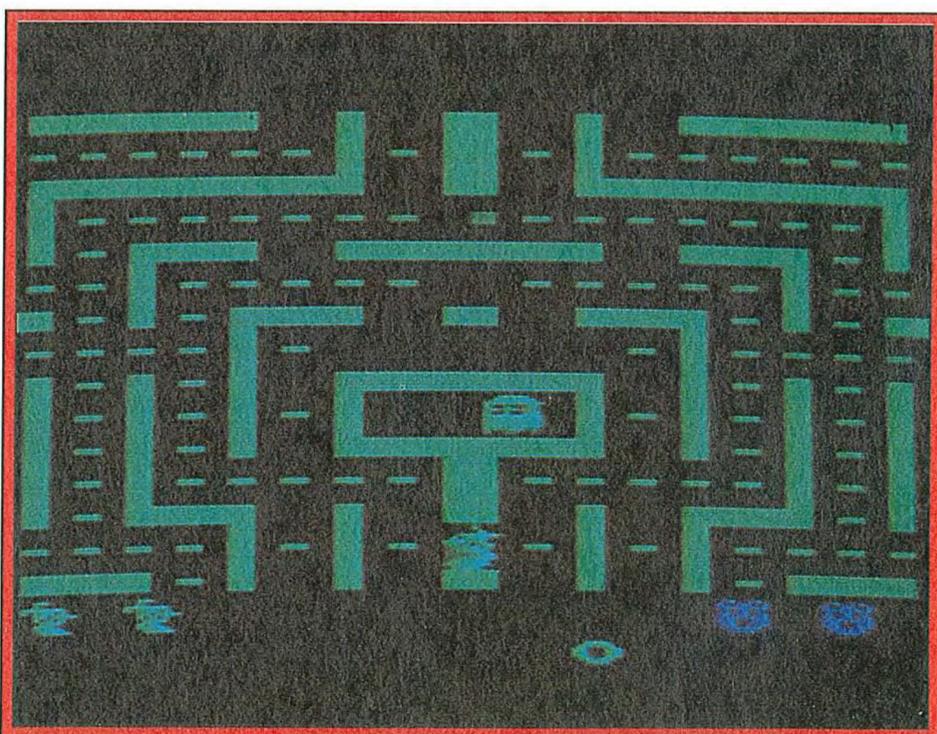


## Kung-Fu Master

Atari 2600

Kung-Fu Master, c'est visible, n'a pas été conçu au démarrage de la console Atari, en 1982. Ses graphismes n'ont, en effet, rien à voir avec ceux des premiers jeux parus pour cette machine. Les personnages sont grands et les coups portés, comme les sauts, les fauchages ou les accroupissements des combattants bénéficient du savoir-faire des programmeurs d'Activision. L'animation, souple et précise, est aussi pour beaucoup dans le plaisir offert par ce jeu de combat qui vous met aux prises avec des karatékas, des ninjas armés de sabres, etc. La difficulté est, de plus, parfaitement dosée : les débutants ne seront pas découragés trop vite.

Editeur : Activision ● Type : beat'em up ●  
Intérêt : 16



## Mrs Pacman

Atari 2600

Qui n'a jamais entendu parler de Pacman ? Sa charmante épouse est de la même trempe que lui et ne souhaite qu'une chose, avaler le maximum de vitamines qui parsèment un labyrinthe tortueux, hanté par des fantômes à l'appétit féroce. Si le thème de Pacman et de Mrs Pacman est le même, le challenge proposé par ce dernier est plus difficile à relever. Les fantômes sont plus agressifs, le labyrinthe se modifie en cours de partie, des portes s'ouvrent ou disparaissent, etc. Heureusement, le nombre de bonus est aussi plus important, ceci compensant cela. Un grand jeu que tous les possesseurs d'Atari 2600 doivent connaître.

Editeur : Atari ● Type : action/stratégie ●  
Intérêt : 18 ● Test complet : Tilt n° 5 et 8

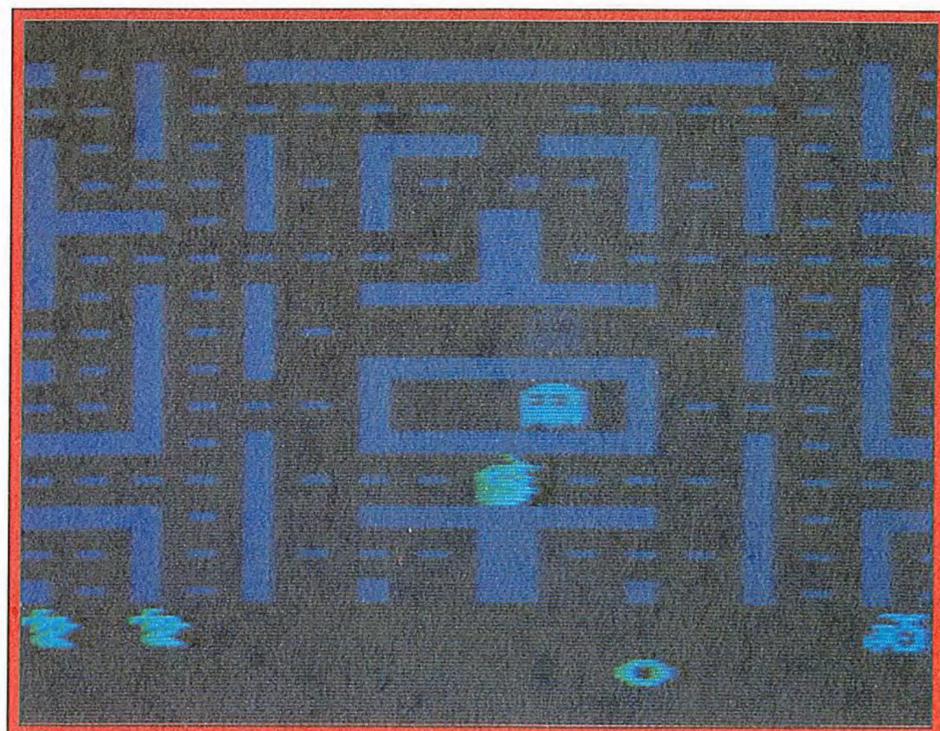


## Off the Wall

Atari 2600

Lorsqu'un joueur entend le mot « wall » – mur en anglais – il ne peut réprimer un frémissement qui n'est pas sans rappeler celui du chien de chasse qui vient de lever un lièvre. Aussitôt, il saisit son joystick et n'a de cesse d'avoir jeté le mur honni à bas... *Off the Wall* permettra à tous les possesseurs d'Atari 2600 amateurs de casse-briques de laisser libre cours à leurs instincts destructeurs. De nombreux bonus, bénéfiques ou néfastes, viendront pimenter le jeu. Trois niveaux de difficulté – chacun composé de quatre murs de plus en plus difficiles à détruire – garantiront de longues parties. Un thème dont le succès ne se dément pas.

Editeur : Atari ● Type : casse-briques ●  
Intérêt : 14

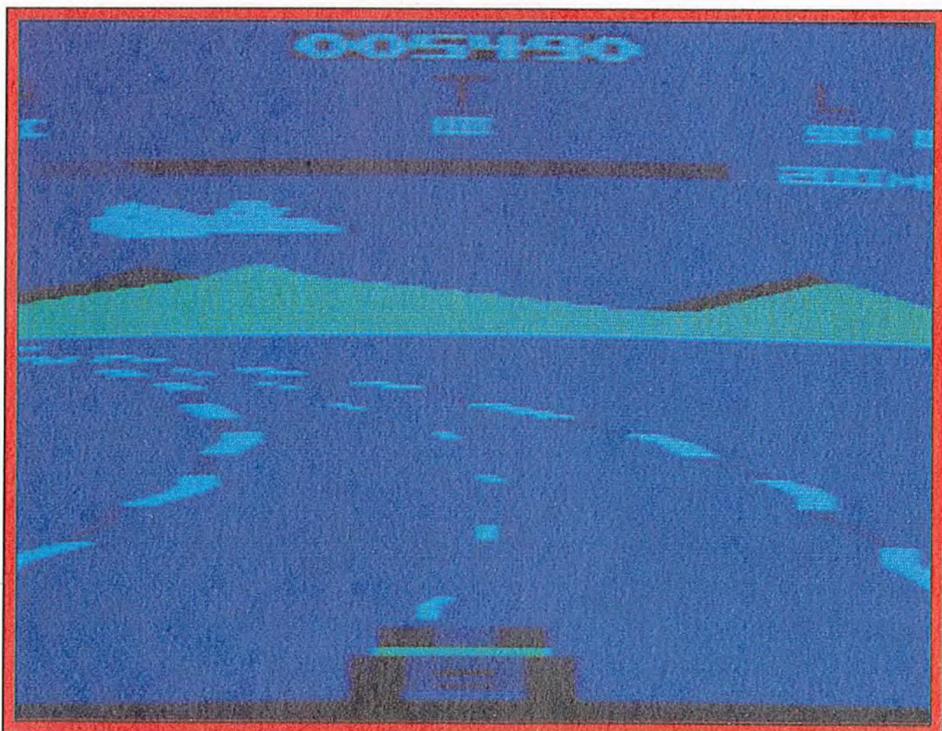


## Pacman Junior

Atari 2600

Il serait tentant de croire, en voyant ces différentes versions de *Pacman*, *Mrs Pacman* et *Pacman Jr* qu'Atari a simplement voulu rentabiliser au maximum une recette éprouvée et décliner éternellement un thème très efficace. C'est en partie vraie. Mais ces trois cartouches restent indispensables. Et celui qui aura découvert tous les parcours idéaux de *Pacman* et affronté les fantômes de *Mrs Pacman* sera ravi de découvrir les nouveaux labyrinthes et de déjouer les nouvelles astuces dont les programmeurs d'Atari ont littéralement truffé *Pacman Jr*. Bref, *Pacman Jr* n'est pas original : il n'en reste pas moins extrêmement ludique.

Editeur : Atari ● Type : Pacman ●  
Intérêt : 17

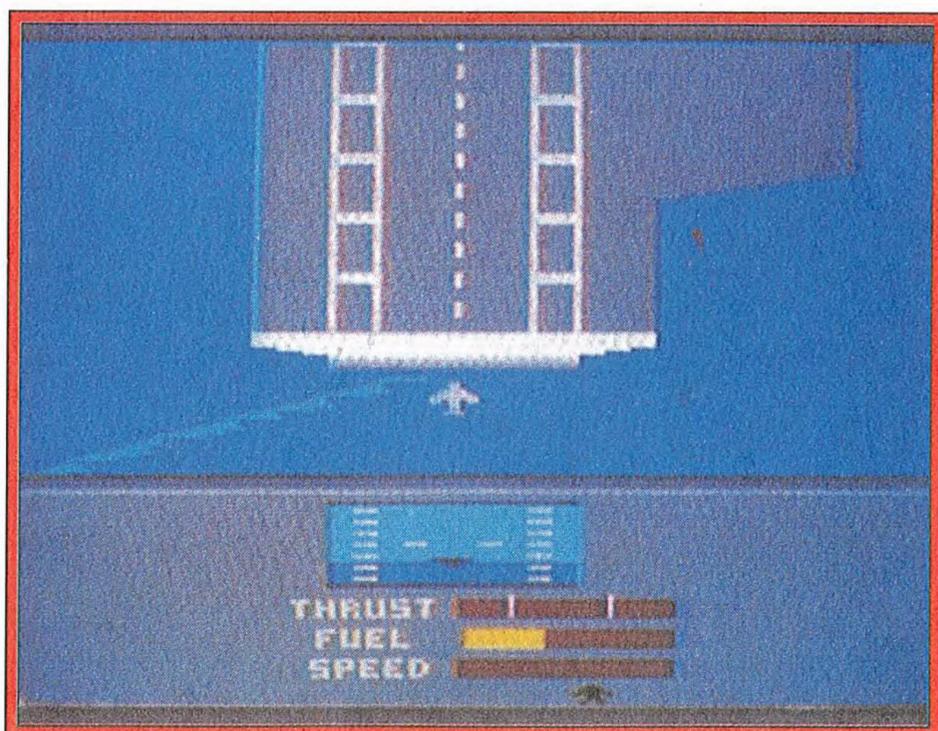


## Pole Position

Atari 2600

Tilt d'or de la meilleure simulation de course automobile en 1984, *Pole Position* offre une simulation d'un niveau remarquable pour l'Atari 2600. Les graphismes sont très corrects et, surtout, le plaisir de jeu est total. Un tour de sélection sans adversaires permet de définir votre position sur la ligne de départ, en fonction du temps réalisé. Commencent alors les choses sérieuses. Les concurrents sont nombreux et votre temps est limité pour faire le tour du circuit. Il faut foncer sans pour autant vous crasher, ce qui vous ferait perdre de précieuses secondes. En outre à chaque tour, le temps imparti se réduit de plus en plus...

Editeur : Atari ● Type : course de voitures ●  
Intérêt : 18 ● Test complet : *Tilt* n°s 9 et 17

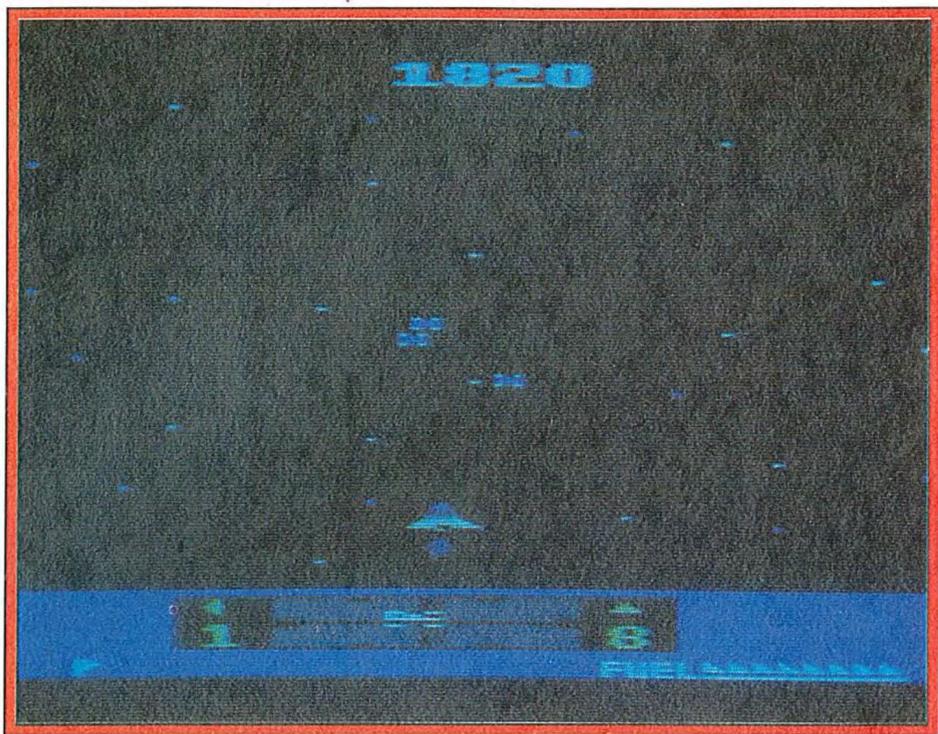


## River Raid 2

Atari 2600

*River Raid 2* reprend le même principe que *River Raid*, premier du nom. Aux commandes d'un avion de chasse, vous allez tenter de détruire tous les ennemis qui volent à votre rencontre, de faire sauter les tanks ou les bateaux qui, si vous les manquez, ne vous feront pas de cadeaux, de bombarder les bases hostiles, les ponts, les châteaux d'eau, etc. Ce shoot'em up fait bien sûr pâle figure face à des jeux sur consoles 16 bits. Cela dit, le principe de jeu est éternel et, devant le nombre de cibles offertes, on oublie très vite que l'on ne joue pas sur une machine à 1 800 francs. Le plaisir vient toujours de l'intérêt du jeu, pas des graphismes.

Editeur : Activision ● Type : action ●  
Intérêt : 17

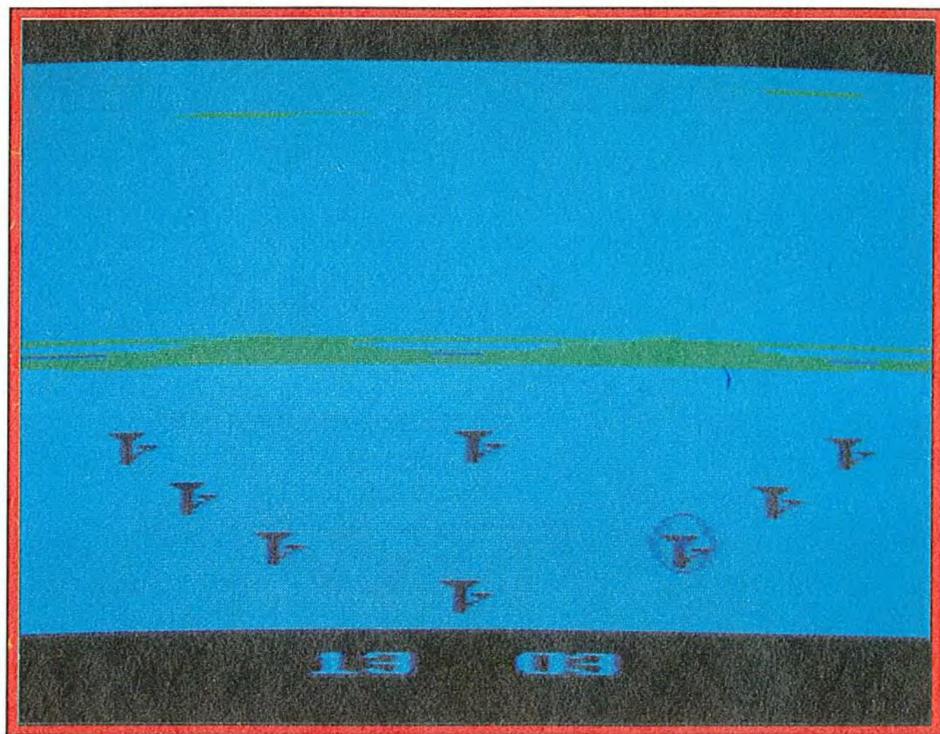


## Solaris

Atari 2600

Ce jeu est vendu en compilation avec deux autres titres également présentés dans cette sélection. Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous allez nettoyer la galaxie de tous les affreux qui s'y trouvent. Vaste mission qui est en fait le prétexte à des affrontements sanglants en hyper-espace. Après avoir sélectionné sur une carte la zone dans laquelle vous allez intervenir en premier lieu, vous plongez dans l'espace temps avant de vous matérialiser dans le secteur visé. Commence alors un combat sans merci. Heureusement, vos munitions sont inépuisables et un radar vous aide à localiser vos adversaires. Epuisant !

Editeur : Atari ● Type : shoot'em up ●  
Intérêt : 14

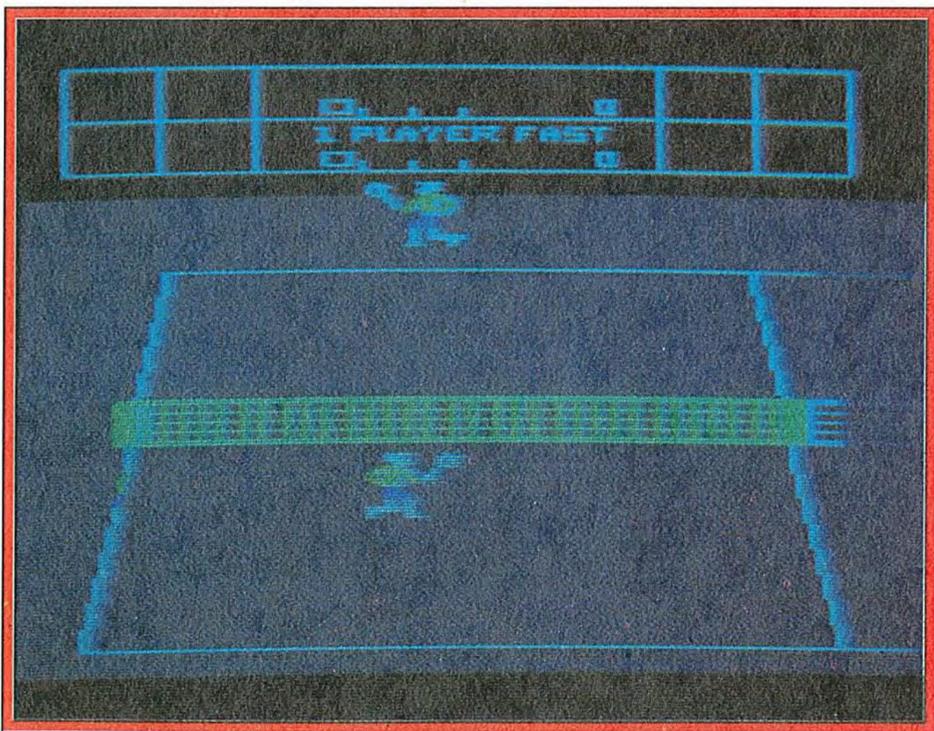


## Summer Games

Atari 2600

Summer Games fait partie des jeux indispensables. Amusant seul, il devient irrésistible à plusieurs. Dans la plupart des épreuves sportives à votre disposition, vous allez devoir votre victoire à votre énergie à secouer le joystick. Votre coureur ira vite si vous agitez votre « bâton de joie » fébrilement. Il se traînera si vous manquez de tonus. Huit challenges vous sont proposés : course de haie, natation, tir au pigeon – qui fait, lui, plus traditionnellement appel à votre habileté –, 100 mètres, relais natation, gymnastique et aviron. Les graphismes soutiennent bien la plupart des épreuves (sauf, peut-être, la natation et la gym). Très drôle !

Editeur : Epyx ● Type : action sportive ●  
Intérêt : 18

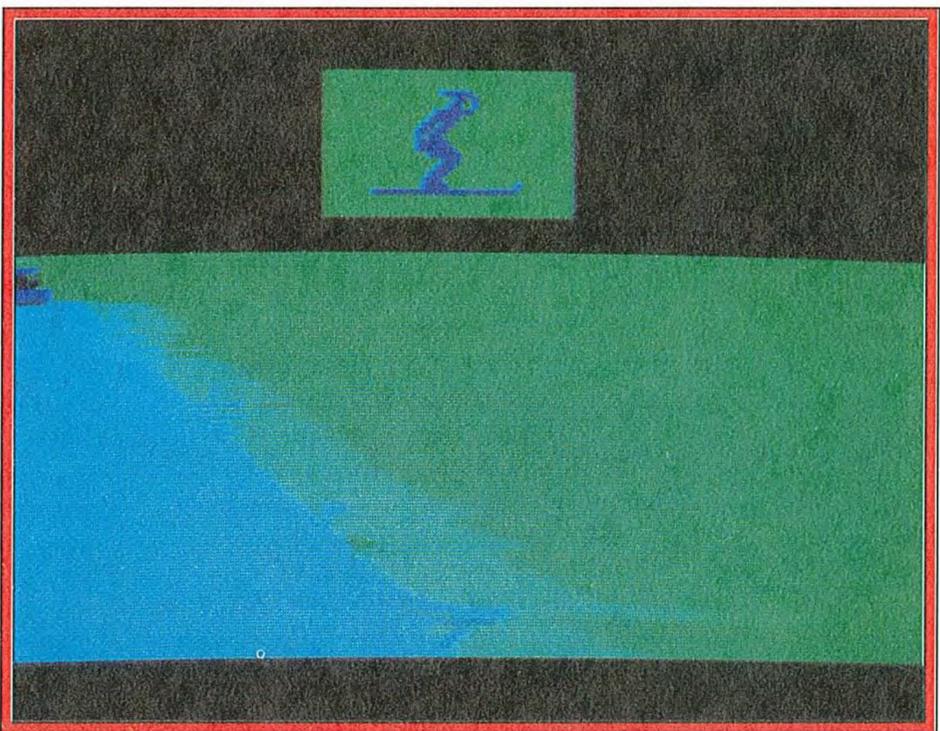


## Tennis

Atari 2600

Tennis est le meilleur titre de la compilation réalisée par Auchan pour Atari 2600, compilation dont nous vous présentons les autres titres, Solaris et Football, dans cette sélection. Le jeu est passionnant et, s'il ne rivalise pas avec les simulations que l'on connaît sur des machines beaucoup plus puissantes, reste indispensable. A deux ou contre l'ordinateur, il permet des montées au filet, des lobs très efficaces. L'animation et les graphismes ne souffrent aucun reproche. Méfiez-vous de l'ordinateur : si vous ne marquez pas le point assez vite, il deviendra de plus en plus redoutable. Un must à un prix défiant toute concurrence...

Editeur : Atari ● Type : tennis ●  
Intérêt : 18 ● Test complet : Tilt n°s 5, 8 et 13

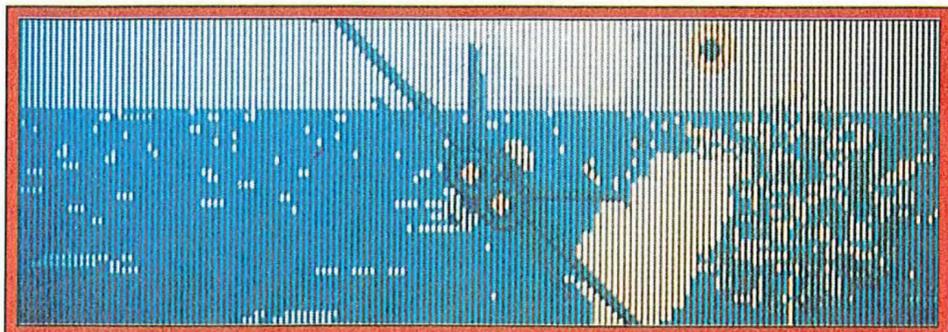


## Winter Games

Atari 2600

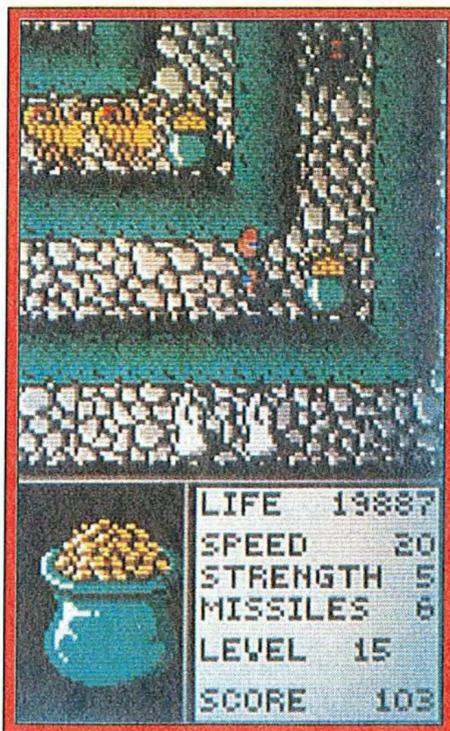
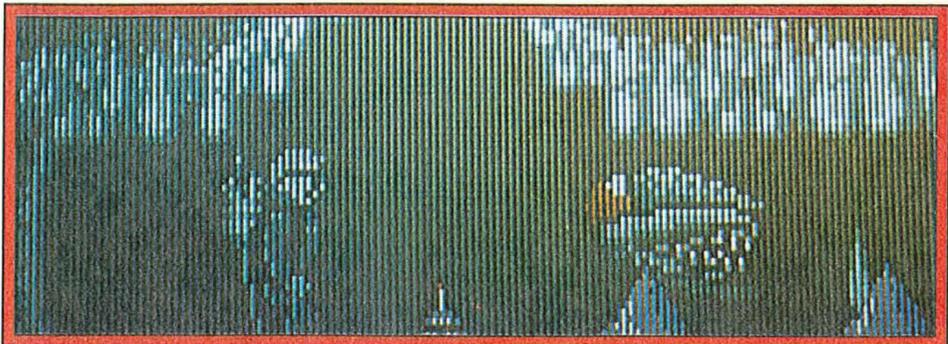
Sept épreuves sportives vous sont proposées ici. Slalom, bobsleigh, saut à ski, biathlon – qui associe ski de fond et tir sur cible –, patinage de vitesse, hot-dog – en l'occurrence saut à ski acrobatique – et luge. Certaines épreuves sont moyennement amusantes. En revanche, d'autres méritent tout votre intérêt. Le saut à ski acrobatique est hyper-difficile mais très drôle, surtout quand ce sont les autres qui concourent. Patinage de vitesse et biathlon exigent une bonne coordination des mouvements imprimés aux joysticks qui doivent épouser ceux des joueurs : il faut prendre le bon rythme et ne pas secouer son « joy » comme un fou...

Editeur : Epyx ● Type : épreuves sportives ●  
Intérêt : 16



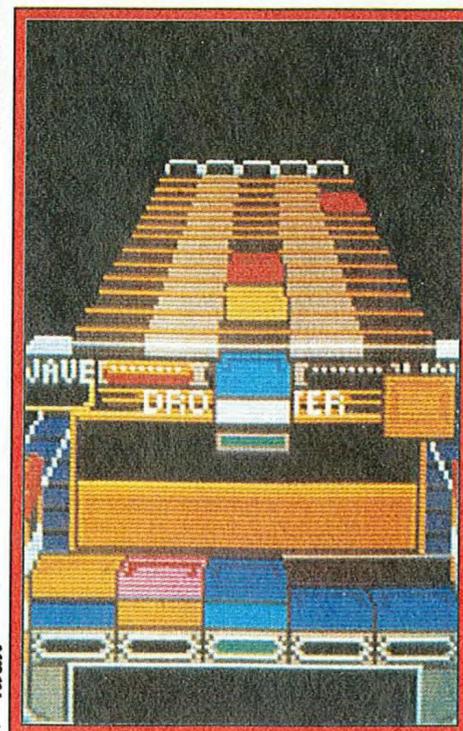
▲ **Blue Lightning**

**Slime World** ▼



▲ **Gauntlet**

▼ **klax**



## **Blue Lightning**

**Lynx**

*Blue Lightning* est le type de jeu qui peut déclencher l'achat d'une console Lynx. En démonstration, il est remarquable, avec ses graphismes superbes, ses animations somptueuses. La performance technique des programmeurs d'Epyx mérite un coup de chapeau. L'intérêt de jeu est, pour sa part, plus limité. Votre avion vole, soit au-dessus des nuages – il affronte alors des chasseurs ennemis –, soit en rase-mottes – il se trouve aux prises avec des tanks qu'il doit bombarder. Les parties, au début amusantes, peuvent ensuite devenir répétitives, surtout si vous possédez une autre console et êtes familier de jeux passionnants.

Editeur : Epyx ● Type : arcade ●  
Intérêt : 14

## **Gauntlet**

**Lynx**

Fameux sur micro-ordinateur, *Gauntlet* a été adapté avec bonheur sur Lynx. Les graphismes sont spectaculaires et l'animation ne souffre pratiquement aucun défaut. Quatre personnages issus des romans d'héroïc fantasy errent dans des labyrinthes peuplés de créatures démoniaques, à la recherche de trésors et de clés qui leur permettront d'accéder aux niveaux supérieurs. Les parties à quatre – en connectant quatre consoles entre elles – sont passionnantes, tout du moins au début. Le jeu devient à la longue assez répétitif et seuls les vrais passionnés de ce type de programme resteront accrochés à leur Lynx des heures durant...

Editeur : Epyx ● Type : aventure/action ●  
Intérêt : 15

## **Klax**

**Lynx**

De la même veine que *Tetris*, *Klax* est aussi passionnant. Des tuiles de couleurs descendent le long d'un escalier, sur cinq rangées. Vous les récupérez et allez les déposer le plus vite possible dans un ordre précis avant de foncer récupérer les suivantes. Par exemple, vous empilez trois tuiles bleues les unes sur les autres, les unes à côté des autres ou en escalier. Les couleurs arrivent dans le désordre et de plus en plus rapidement. Au début, vous aurez le temps de réaliser les empilements qui rapportent le plus de points. Ensuite, tout dépendra de votre sang-froid... Aussi indispensable sur Lynx que *Tetris* sur Game Boy.

Editeur : Atari ● Type : action/réflexion ●  
Intérêt : 17 ● Test complet : *Tilt* n° 83

## **Slime World**

**Lynx**

*Slime World* fait partie des tout derniers titres créés sur Lynx qui ne font pas uniquement la part belle aux graphismes et à l'animation mais offrent également un grand plaisir de jeu. Vous marchez ou volez – grâce à un réacteur fixé dans votre dos – à la découverte de cavernes infestées de monstres gluants et extrêmement agressifs. Parfois, le sol se dérobe sous vos pas et vous êtes précipité dans des puits sans fond. Au fur et à mesure de votre progression, vous entrez en possession d'armes de plus en plus efficaces et gagnez des bonus. Cinq missions différentes plus ou moins difficiles vous attendent. Un des meilleurs jeux sur Lynx...

Editeur : Epyx ● Type : plates-formes ●  
Intérêt : 16 ● Test complet : *Tilt* n° 84

Cette sélection des cent meilleurs jeux sur console a été réalisée à partir du catalogue des titres référencés par Auchan. Nous n'y avons donc pas inclus un certain nombre de cartouches présentées dans les précédents numéros de *Tilt*, cartouches que nous avons testées en avant-première, grâce aux contacts que nous entretenons au Japon ou auprès des distributeurs et revendeurs spécialisés. Notre but, en nous associant avec Auchan, qui s'adresse, comme le rappelle fièrement sa devise, aux « hyper-accros » des jeux vidéo, était de vous présenter une sélection des titres disponibles partout en France et pas seulement dans quelques boutiques parisiennes. Les passionnés savent bien que, la plupart du temps, ces boutiques ne peuvent offrir qu'un petit nombre de cartouches et se retrouvent donc très rapidement en rupture de stock. Il nous a semblé également fondamental de sélectionner des jeux qui sont tous vendus avec une notice en français – ce qui n'est pas le cas de programmes directement importés du Japon ou des Etats-Unis – et qui bénéficient des garanties Auchan. En puisant dans notre choix, vous êtes sûrs d'obtenir satisfaction sur tous les plans. Et, encore une fois, ne vous inquiétez pas si vous n'y trouvez pas tel ou tel titre : nous avons volontairement omis les jeux qui ne sont pas vendus à l'échelon national.

**Les informations contenues dans ce publi-rédactionnel sont valables jusqu'au 31/12/90.**

**PC Engine**  
LA DIFFERENCE!

Disponibles dans les meilleurs points de ventes: AUCHAN; BOULANGER; CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, VIRGIN MEGASTORE...



2990 Frs\*

1290 Frs\* AVEC 1 JEU

# PC Engine



2490 Frs\*

IMAGE PLEIN ECRAN, QUALITE D'IMAGE ET RAPIDITE DE JEU DES MACHINES D'ARCADES A DOMICILE!! PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES DE 299 Frs A 399Frs COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NEC PORTABLE.

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA) ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.

GARANTIE 1 AN SUR TOUTES NOS CONSOLES. SAV: (16) 99.08.90.77.

\*Prix publics conseillés.

CORE GRAFX, SUPER GRAFX ET CD-ROM2 sont des marques déposées par NEC.

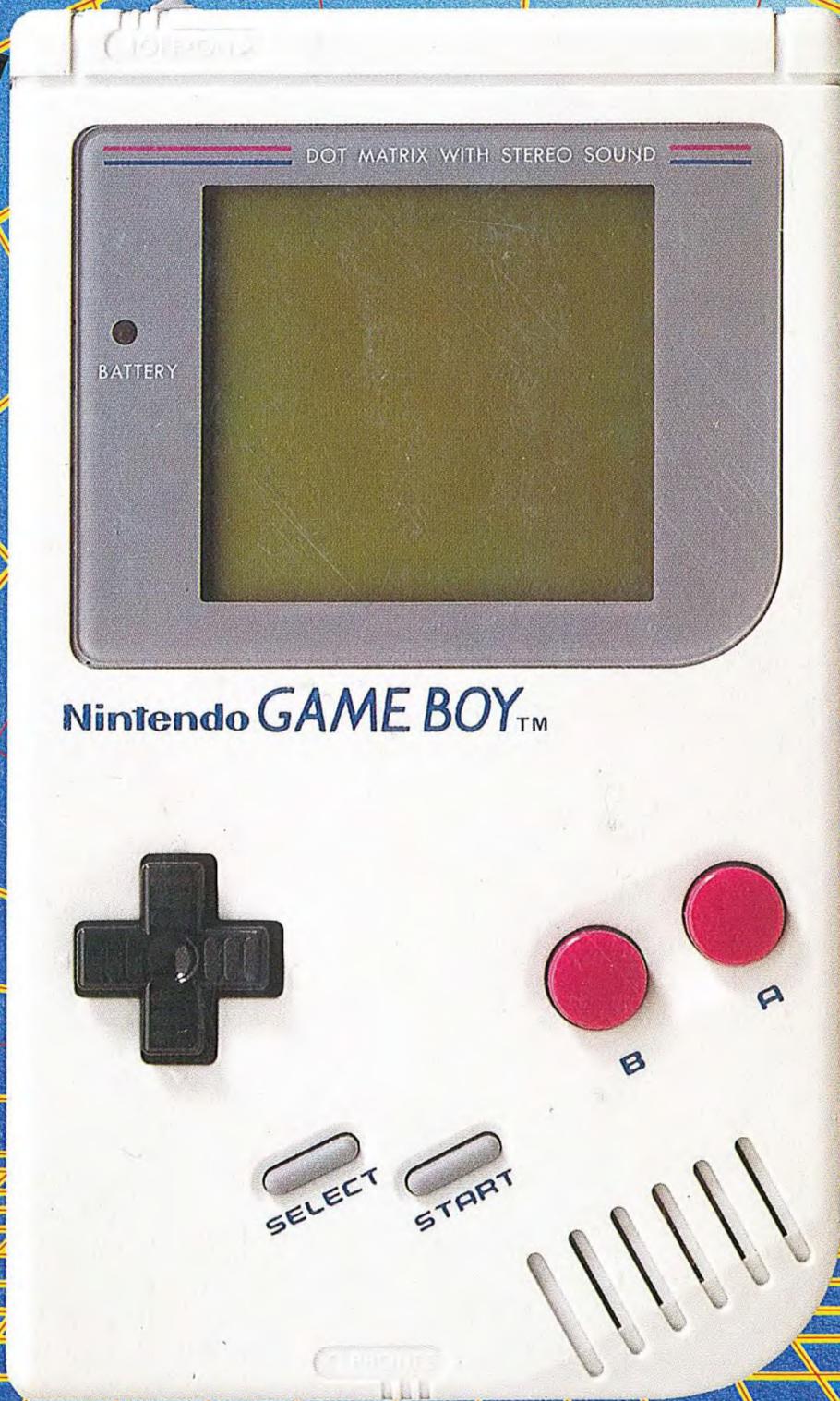
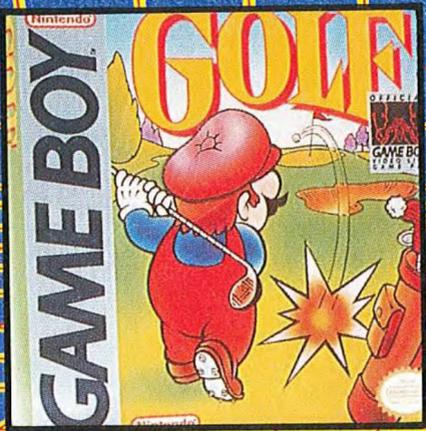
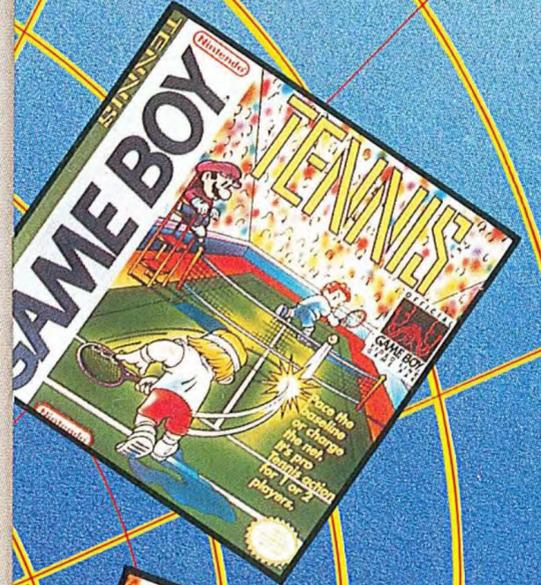
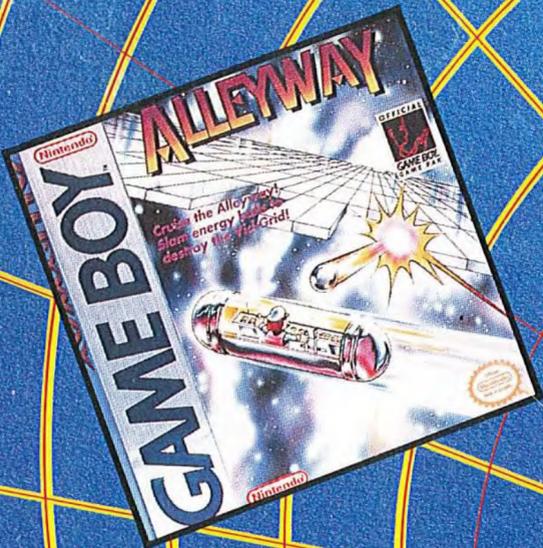
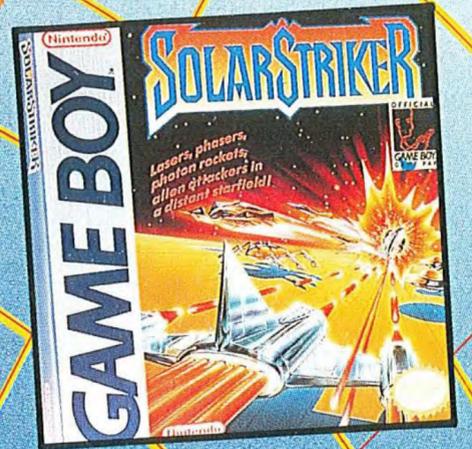
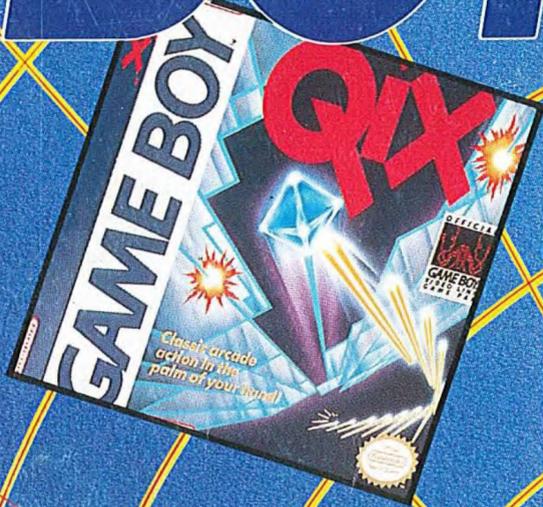
**SODIPENG**

(16)99.08.89.41

HOT LINE: (16)99.08.95.72

# GAME BOY™

LA PREMIÈRE  
CONSOLE  
PORTABLE  
AU MONDE\*



\*Kit comprenant :

- Jeu TETRIS en exclusivité
- Écouteurs stéréo
- Câble vidéo-link pour jouer à plusieurs
- Piles fournies

**Nintendo®**