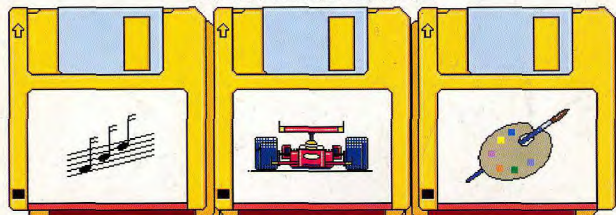


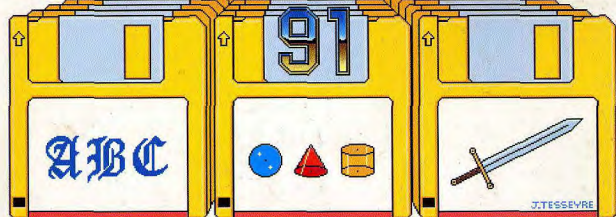
CONSOLES DE JEUX
OU MICRO-ORDINATEURS?
ACHÉTEZ SANS VOUS TROMPER!

TILT

MICROLOISIRS



GUIDE



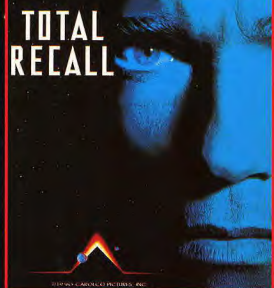
TILT D'OR 90: Canal+ et Tilt vous présentent les
25 meilleurs jeux du monde ● Cadeaux de Noël: 1800
softs répertoriés, testés et notés! ● Boutiques: 1000
adresses utiles ● Blitz: tous les jeux
d'échecs à moins de 5000 francs ●
3615 TILT: 2 Neo-Geo à gagner!

L 2207 - 85 H - 39 00 F



UNE EXPLOSION DE FORCES

SCHWARZENEGGER



TOTAL RECALL

Doug Quaid est hanté chaque nuit par un rêve qu'il entraîne sur Mars. Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans les implantations de fantasmag. **RECALL**, de réaliser complètement ses rêves.

LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE

Vous découvrez l'honneur lorsque le rêve de Quaid deviendra un véritable cauchemar... Certains de ses gestes seront manipulés par ses futurs ennemis, la vérité est surréaliste.

IL N'EST PLUS CELUI DU CROIT

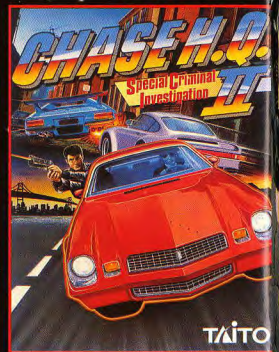
Vous êtes Doug Quaid et devez aller sur Mars pour découvrir votre vraie identité. Votre mission est un voyage au cœur de l'action avec des mutants bizarres, des véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition. Des graphismes superbes et une jouabilité incroyable pour le jeu basé sur...

LE FILM DE L'ANNEE

Un voyage cauchemardesque dans le 21ème siècle.

CHASE HQ II - Special Criminal Investigation

continue la ou CHASE HQ s'était arrêté. Ce jeu d'arcade passionnant vous emmène des lamas de Paris aux terrains arides du Sahara. Votre mission est de trouver, de poursuivre et d'apprendre de dangereux criminels.



PLUS RAPIDE

de la puissance explosive de vos projectiles sur divers terrains - tenez bon ou atterrissez dans les champs!

PLUS DUR

les criminels malmont des armes puissantes - mais vous aussi!

Vous pouvez tirer mais vous devez aussi éviter leurs tirs. Des échanges de coups de feu, des camions déchargés leurs cargaisons sur votre capot... c'est le plus difficile des jeux de poursuite jamais réalisés sur micro!



Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les foros décadentes du "Viel Homme" et de sa holding corrompue, l'IOCP. Si vous voulez mourir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de **ROBOCOP 2**



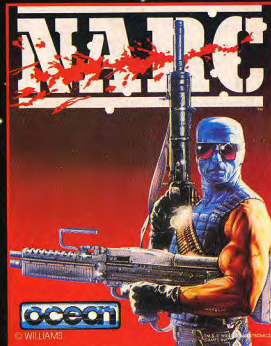
ROBOCOP 2

m'a que la Justice à l'esprit, une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre!

Acceptez le défi du cerveau démentiel de Detroit et de sa mega-holding, IOCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.

NARC - Un jeu passionnant d'arcade d'action avec une lin éblouissant incroyable. Infiltrés pas bas-fonds du crime et recherchez le chef de l'organisation criminelle de Mr. Big... enfin, si vous pouvez tenir jusque là!

Il faudra que vous trompiez de son armée de gardes du corps... Des gangs de costauds en imper tireur fou à la carure d'un rhinocéros et l'haleine d'un bousier, des tonnes de chiens méchants, un clown psychotique ayant un sens de l'humour diabolique... Vous allez mourir mais pas de rire!



Puis viendra l'avealer de Baz dans sa Cadillac - un spécimen rare prêt à vgru - éliminer alors qu'il roule le long de la Grande Rue vous lassant la complètement essouffé. Tout n'est pas si terrible!... Vous avez un hélico pour vous sautehr, une machine rotulante, un équipement solide et des bons mouvements. # alors qui est vraiment le chef... Moi, j'ai dit que c'était Mr. Big? Non, il est Mr. BIG!



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

MIGA - ATARI - AMSTRAD

TILT MICROLOISIRS

9 11 13, rue du Colonel Auzan, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (01-31 46 62 20 00) Téléc. : 603 345 Fax : 46 62 25 31
Abonnements : tél. : (01-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef

Jean-Michel Biondes

Rédacteur en chef adjoint

Jean-Loup Henault

Directeur artistique

Jean-Pierre Albedin

Secrétaire de rédaction

Dominique Chevrot, Isabelle Momi

Chefs de rubrique

Mathieu Brisou, Dany Boudaek

Maquette

Christine Goudeau, Marie-Josée Etrennes

Photographies

François Jaumotte et Eric Hamansson

Secrétariat

Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro

Audine Brunas, Dabobli Brunas, Eric Cahen, Daniel Claret, Pierre Froulet, Jacques Harbon, Olivier Haudebourg, François Hermelin, Alain Huyghebaert, Jean-Loup Jovanovic, Eric Olivier Scarpes, Brigitte Soudouff, Laurent Tournaud, Jérôme Tesseyn, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villacres.

MINITEL 3615 TILT

Chef de rubrique

Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION

9 11 13, rue du Colonel Auzan, 75754 Paris Cedex 15

Tél. : (01-31) 46.62.20.00

Directeur de la publicité

Antonia Tomas

Chef de publicité

Sylvie Houeix

Assistante commerciale

Claudine Ledevins

Ventes

Synergie Presse, Philippe Brunas, Chef des ventes,

73-77, rue de Sèvres, 92100 Nanterre.

Tél. : (1) 46.08.10.

Services abonnements

Tél. : (01) 64.38.01.25.

Échange : 1 en 12 numéros / 229 F (TVA incluse),

Échange : 1 en 12 numéros / 316 F capital

(Taux euros : nous consulter). Les règlements doivent

être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement

postal (à valoir) RP 53 77932 Cedex Paris.

Pour la Belgique, tarif : 1 en 12 numéros / 2100 F.

Payable par virement sur le compte de Dépenses à la Banque Société

Général à Bruxelles n° 210.0003953.1.

Promotion

Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier

Jean Weiss

Fabrication

Jean-Jack Vallat

ÉDITEUR

"Tilt-Microloisirs" est un mensuel édité par

Éditions Mandrillac S.A. en capital

de 10.000.000 F. R.C.S. Paris B 303 568 799.

Durée de sa société : 99 ans à compter

du 19/12/1980. Principal associé : Siegar

Siegar Socol. 9 11, 13, rue du Colonel Auzan, 75754 Paris Cedex 15.

Président-Directeur général :

François More

Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication

(copyright Tilt) est interdite, de tous droits, à des fins commerciales, publiques dans

"Tilt-Microloisirs" sont libres de toute publicité. Les numéros de Tilt sont

répertoriés à Tilt Service Abonnements, RP 53, 77932 Cedex Paris. Les

exemplaires de Tilt peuvent être commandés sous coffret (50 F net compris).

Réglement accepté (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP53, 77932

Paris Cedex.

Tirage de ce numéro = 115.000 exemplaires.

Conseiller : Jérôme Tesseyn, Immo-1.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger

Député légal : 4 trimestre 1990

Photocomposition et pliage : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.

Imprimeries : Sima, Torcy-Imprimerie, 77200 Torcy.

Distributions : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64.671.

SOMMAIRE

N°85H

10 Tilt et Canal + décrochent aux meilleurs logiciels de l'année les Tilt d'or 1990!

Sélectionnés par un jury de spécialistes, les Tilt d'or sont le fruit de mout réjouissements, discussions passionnées pour ne pas dire empoignantes féroces. Chacun a, en effet, ses machines fétiches, ses jeux favoris et n'hésite pas à recourir à la mauvaise foi la plus totale lorsqu'il s'agit de défendre un de ses enfants chéris. Heureusement, le rédac-chef veille ! Son immense culture ludique, sa profonde sagesse et sa grande expérience lui permettent de mettre tout le monde d'accord. Bref, voici les vingt-cinq meilleurs logiciels du monde, voire de la galaxie. Et comme vous avez toutes les veines, vous pourriez même les découvrir en action sur Canal +, du mercredi 5 au mercredi 12 décembre, présentés par l'immense Jérôme Bonaldi himself. C'est dans « Nulle Part Ailleurs », en clair et sur Canal +, à partir de 19 h 25. Yahallo hong! comme dirait Karoli, qui, au dédicéimé finir par me côtoier cher en bières et en droits d'auteur. Et, bien sûr, si vous n'êtes pas d'accord avec nos choix, vous pouvez toujours vous exprimer sur le 36 15 Tilt, rubrique Forum Tilt d'or, nous écrire ou nous téléphoner (1.46.62.21.96).

32 Vous ne savez pas quel cadeau offrir ou vous faire offrir à Noël? Tilt, lui, le sait.

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

131 500 logiciels testés, analysés, notés pour être sûrs de choisir sans vous tromper.

Toute l'année, les testeurs de Tilt jouent, notent, commentent. Notre grand récapitulatif est l'occasion de réactualiser les notes des logiciels les plus anciens et de présenter les dernières nouveautés. Classés par ordre alphabétique, les titres sont très facilement repérables. A vous de jouer !

163 Toutes les machines d'échecs à moins de 5 000 francs ont été testées par Jacques Harbon.

Quelle est la meilleure ? Réponse page 163.

167 Quel ordinateur, quelle console de jeu vidéo faut-il acheter ? Tilt vous présente les bancs d'essai comparatifs les plus complets, les plus utiles pour choisir en toute connaissance de cause.

Prix, fiches techniques, avis d'utilisateurs, toutes les informations essentielles...

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

183 1 000 adresses indispensables pour trouver la boutique la plus proche de chez vous, demander une information à un constructeur, un renseignement sur un jeu.

Un travail de titan réalisé par Juliette Van Paaschen. Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

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

Meilleure animation
PRINCE OF PERSIA Broderbund
4D BOXING Mindscape
THUNDERSTRIKE Logotron
CREATOR Applications Systems
ARABESQUE Ugrade
CANVAS Microdeal

Meilleure graphisme
BAT Ubi Soft
MAUPTI ISLAND Lanxkor
UNREAL Ubi Soft

Meilleur simulateur de vol
LHX ATTACK CHOPPER Electronic Arts
F 29 RETALIATOR Ocean
SU 25 SOVIET ATTACK FIGHTER Electronic Arts

Meilleure simulation (hors simulateurs de vol)
WOLFPACK Mironsoft
SILENT SERVICE II Microprose
TANK Electronic Arts

Meilleur jeu d'aventure
MAUPTI ISLAND Lanxkor
OPERATION STEALTH Delphine
COLONEL'S BEQUEST Sierra

Meilleur jeu de rôle
CAPTIVE Mindscape
THE IMMORTAL Electronic Arts
CHAOS STRIKES BACK FTL

Meilleur éducatif
ADI Colket Vision
THE LIFT Nathan
ECRITURES AUTOMATIQUES Jenko

Meilleur jeu de réflexion/stratégie
FULL METAL PLANET ex-aequo POWERMONGER
TOWER OF BABEL Microprose

Meilleur jeu d'action/réflexion
PIPEMANIA Empire/Titas
WELLTRIS Mironsoft
KLAX Tengen/Damark

Meilleure animation
PRINCE OF PERSIA Broderbund
4D BOXING Mindscape
THUNDERSTRIKE Logotron
CREATOR Applications Systems
ARABESQUE Ugrade
CANVAS Microdeal

Meilleur outil de création graphique
ARABESQUE Ugrade
CANVAS Microdeal

Meilleur outil de création musicale
CUBASE ex-aequo SEQUENCE 1000
Steinberg/Sorro
BIG BOSS RNS
Fretless

Meilleure simulation sportive
INDIANAPOLIS 500 Electronic Arts
KICK OFF II Anco/Ubi
PANZA KICK BOXING Loriciel

Meilleure course auto-moto
LOTUS TURBO ESPRIT Challenge Gremk
SUPER MONACO GP Sega
ULTIMATE RIDE Mindscape

Meilleure logiciel d'aventure/action
ADVENTURE OF LINK Nintendo
GOLD OF THE AZTECS us Gold
PRINCE OF PERSIA Broderbund

Meilleur jeu d'action
REVENGE OF SHINOBI ex-aequo TURRICAN
Sega
FIRE AND BRIMSTONE Firebird

Meilleure beat'em all
PC KID Hudson Soft
LEGENDARY AXE Victor
NINJA WARRIORS Virgin

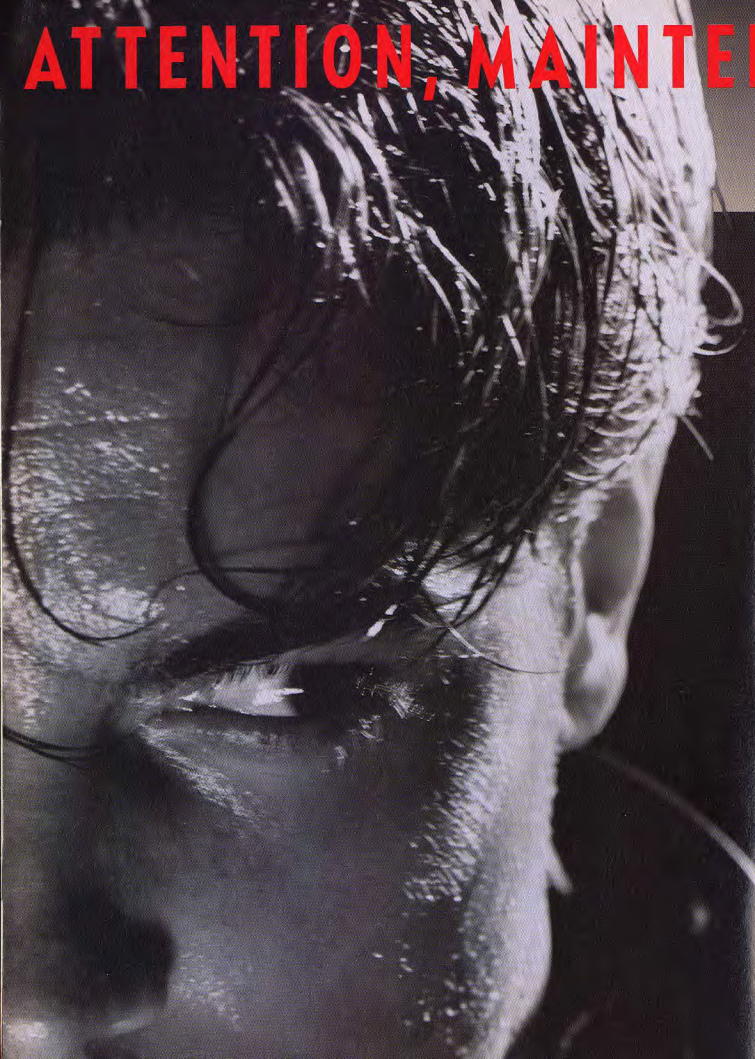
Meilleur shoot'em up
BATTLE SQUADRON ex-aequo THUNDER FORCE III
Interprete/Ubri
SIMULCRON Microstyle

Meilleure conversion d'arcade
PANG Ocean
GHOULS'N GHOSTS Sega
GOLDEN AXE Virgin

Prix spécial du jury
RAILROAD TYCOON Microprose

Meilleur espoir
SW IV Sierra

ATTENTION, MAINTENANT 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.



Liste des points de vente sur le 3615 code SEGA

QUELQUES BONNES REPONSES A VOS BONNES QUESTIONS.



PC
BIEN DEBUTER
SUR PC 149 F.
342 p.

LE GRAND
LIVRE MS-DOS 4.0 199 F. 720 p.
LE GRAND LIVRE MS-DOS 3.3
199 F. 660 p.

LE GRAND LIVRE DE PC TOOLS
Deluxe 6 195 F. 640 p.
BIEN DEBUTER dBASE III PLUS
99 F. 190 p.

BIEN DEBUTER GW/PC BASIC
99 F. 214 p.
BIEN DEBUTER MS-DOS
99 F. 272 p.

AUTOFORMATION MS-DOS 4.0
249 F avec les disquettes (5'14
& 3'12), 360 p.

SOS PC TOOLS Deluxe 6
79 F. 396 p.
LE GRAND LIVRE DE WORKS 2
195 F.

LE LIVRE DE DELUXE PAINT III
145 F. 450 p.
LE LIVRE DES MEILLEURS
LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
145 F. 352 p.

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

LE LIVRE DU PC BASIC
299 F avec les disquettes (5'14
& 3'12), 756 p.

TRUCS ET ASTUCES
IMPRIMANTES PC 195 F avec la
disquette (5'14 ou 3'12) 392 p.

TRUCS ET ASTUCES MS-DOS
149 F. 244 p., 179 F avec la
disquette.
TRUCS ET ASTUCES PC
195 F. 270 p.

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



AMIGA
BIEN DEBUTER
149 F. 336 p.

TER EN C 149 F. 272 p.
L'HISTOIRE DE LARRY 79 F. 192 p.
LA BIBLE
340 F. 390 F avec la disquette.

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

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

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

LE LIVRE DU GFA BASIC 149 F.
392 p., 249 F avec la disquette.
LE LIVRE DES IMPRIMANTES
299 F. 264 p.

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

LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE
199 F. 302 p.

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

LE LIVRE DE SUPERBASE
169 F. 360 p.

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

LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX
125 F. 216 p.

TRUCS ET ASTUCES 129 F. 248 p.
229 F avec la disquette.
TOOLBOX
199 F le livre et le logiciel.



ATARI
LE LIVRE DES
MEILLEURS
JEUX
129 F. 232 p.

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

BIEN DEBUTER STOS 129 F. 288 p.

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

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

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

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

L'HISTOIRE DE LARRY 79 F. 192 p.
LA SAGA DES KING'S QUEST 78 F.
168 p.

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

LE LIVRE OMIKRON BASIC
165 F. 432 p.

LE LIVRE DE SUPERBASE
169 F. 360 p.



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

LE GRAND LIVRE DE CALAMUS
199 F. 256 p.

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

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

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

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

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

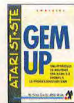
LE LANGAGE MACHINE
149 F. 326 p.

LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX
125 F. 166 p.

MIDI MUSIQUE ET SEQUENCEURS
99 F. 184 p.

TOS 1.4 ET TOS STE 99 F. 208 p.
TRUCS ET ASTUCES 299 F avec la
disquette. 346 p.

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



COMPLITEUR
GFA BASIC
3.0 350 F.
GFA ASSEMBLEUR
590 F.

GEM UP 299 F

GFA BASIC 3.0 750 F.
MISE A JOUR GFA BASIC 3.5
290 F.

ROUTINES GRAPHIQUES ET
SONORES EN GFA 345 F.



BIEN DEBUTER
678 PLUS
78 F. 192 p.

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

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

| | | |
|---------------------------|-------|---|
| DESIGNATION | PRIB. | Non |
| | | Adresse |
| | | Ville |
| | | Code postal |
| | | TOTAL TTC |
| FRANS DEMO* | | <input type="checkbox"/> mandat <input type="checkbox"/> cheque |
| * 20% à commander en plus | | à l'ordre de MICRO APPLICATION |
| 20% à commander en plus | | |

☐ GRATUIT :
☐ à commander en plus
Date Signature

EDITIONS MICRO APPLICATION



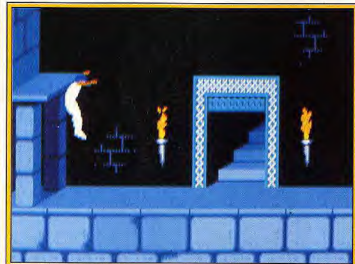
COMME C'EST BON D'ETRE INTELLIGENT



Prince of Persia

BRODERBUND

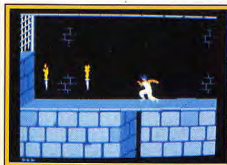
Prince of Persia, sur Apple II, offrait déjà une animation à couper le souffle. Sur Amiga, le résultat risque d'entraîner une vague de dépression chez bien des programmeurs. Jamais nous n'avions pu admirer un travail d'une telle précision. Dany Boolauck, qui a rencontré Jordan Mechner, le créateur du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



Prince of Persia : des mouvements très fluides.

● Atari ST, Amiga, PC
Une heure déjà que le jury de Tilt débâille sur le Tilt d'or du jeu ayant la meilleure animation. Les membres du jury rajustent leurs vêtements déchirés et massent avec douceur et attention leurs multiples ecchymoses. Oui, le débat fut animé (ça tombait bien) et chacun a pu donner

son poing... de vue. «Voilà une bonne chose de faite», s'écrie notre rédacteur en tentant de remettre un verre un peu fêlé dans la monture de ses lunettes. Il essuie la goutte de sang qui perle de sa narine gauche et ajoute d'un ton triomphant : «Nous avons nos nominés et notre Tilt d'or.»



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



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

Prince of Persia, de Broderbund, vient de remporter une récompense dans la compétition la plus enviée de la micro-informatique de loisirs. Les nominés ne démentiront pas puisqu'il s'agit de 4D Boxing de Mindscape et de 4D Boxing est une simulation sportive où les joueurs peuvent se prendre pour Mike Tyson. Dans ce combat de

Britanniques maîtrisent bien les routines de ce mode graphique. Pas étonnant donc que l'animation de ce programme soit à la fois fluide et rapide. Pour battre ces deux jeux dont les animations sont excellentes, il fallait que le gagnant soit largement au-dessus du lot. C'est le cas avec Prince of Persia. Dans cette arcade/aventure, il s'agit pour le joueur de s'échapper

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



boxe, les programmeurs ont opté pour les graphismes viciés, sur surfaces planes. Ce choix est inhabituel pour un tel jeu d'action mais, non dénué d'intérêt. L'animation des personnages est on ne peut plus réaliste. C'est même surprenant de voir à quel point les mouvements sont coulés. Hélas, tout cela se fait au détriment de la qualité des graphismes. Les formes cubiques et triangulaires qui représentent les personnages ne sont pas très convaincantes. Thunderstrike, en revanche, ne surprend pas. Il s'agit d'un combat entre vaisseaux aériens dans un monde futuriste. Vous pilotez un vaisseau avec pour mission de protéger vos bases des attaques ennemies. Là encore, les graphismes vectoriels, surfaces planes, sont à l'honneur. Les

des donjons d'un méchant vizir et de sauver une belle princesse captive. Ici, les mouvements du héros sont criants de vérité ! Par exemple, la course du personnage, ses sauts, les combats à l'épée sont d'une fluidité démentielle ! En outre, le soin avec lequel le jeu a été conçu dépasse, et de loin, les meilleurs jeux d'action/adventure du moment ! Prince of Persia n'est primé que pour son animation, c'est un fait. Sachez, toutefois, que le jury de Tilt a pris le soin de ne primer que des jeux capables de vous procurer des heures de plaisir, y compris dans les catégories « techniques », comme celle de l'animation. Prince of Persia est un superbe Tilt d'or que mérite largement Jordan Mechner, son créateur.

Dany Boolauck



LHX Attack Chopper

ELECTRONIC ARTS

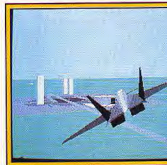
Sacré meilleur simulateur de vol de l'année, LHX Attack Chopper mérite vraiment son titre. Ce simulateur d'hélicoptère est une petite merveille, d'une fidélité hors normes ! A découvrir d'urgence...



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

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

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



Atari ST et Amiga. LHX Attack Chopper nous a surtout séduits par l'originalité de son vol et la beauté de sa mise en place graphique. Quel plaisir en effet de retrouver toute la richesse du pilotage hélicoptère, alors que l'on connaît déjà par cœur les réactions des jets de la micro ludique. En arrêt au-dessus de l'objectif, l'appareil pivote sur lui-même,

mise de son nez meurtrier la cible qui lui va bientôt abattre. Un plongeon, une rotation qui fait valser le décor sans le moindre à-coup, voilà ce que l'appelle du vrai combat aérien ! LHX développe des vues extérieures 3D à vous couper le souffle, des animations géniales pour peu que l'on possède un PC puissant. Et si le pilotage plus complexe d'un hélico ouvre bien sûr des stratégies nouvelles (comment, aux commandes d'un avion, se cacher, à l'arrêt, derrière une montagne ?), on retrouve ici toute la richesse stratégique des grands simulateurs actuels. Rien à dire, c'est un Tilt d'or garanti 100 % arcade et simulation ! Entre SU-25 Soviet Attack Fighter et F 29 Retaliator, le combat est plus subtil. F 29 offre bien sûr des écrans plus

beaux que son confrère de vol. Ses animations sont coulées, ses paysages d'un réalisme idéal pour l'ambiance d'une mission, de quoi lui concéder la palme de l'aspect « arcade » de la simulation. En revanche, si l'on parle stratégie et suivi des missions, vive la complexité de SU-25, qui détrône même Flight of the Intruder et son vol en formation, comme l'explique plus loin notre challenge. F 29 manque de ré pondant dans ce domaine, ses missions sont trop brèves et prennent en compte un terrain de manœuvre trop restreint pour espérer rivaliser avec celles de ses concurrents. Il faut en ce sens rappeler que SU-25 n'est pas encore disponible sur ST ou Amiga. Comme souvent dans la simulation aérienne, les logiciels sont développés sur PC.

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



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

Olivier Hautefeuille



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

Captive

MINDSCAPE

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



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

● **Atari ST, Amiga**
L'attribution du Tilt d'or '90 des jeux de rôle a été particulièrement difficile. Ainsi d'excellents logiciels comme *Ultima VI* et *Champions of Krynn* ont finalement été écartés de la liste des nominés. Ils n'ont pas démerité mais n'apportent pas suffisamment de nouveautés. Trois logiciels sont restés en lice : *Chaos Strikes Back*, de FTL, *The Immortal*, d'Electronic Arts, et *Captive*, de Mindscape. C'est ce dernier qui remporte le Tilt d'or '90. *Chaos Strikes Back* est la suite du célèbre *Dungeon Master*. La barre de difficulté est haut placée et l'on se retrouve dès le début dans les mêmes tranches que dans les

moments les plus difficiles du premier épisode. S'il n'y a que peu de nouveaux monstres et pas de sorts particuliers à cette suite, en revanche, les pièges sont encore plus vécus. Les graphismes des décors sont excellents, ceux des monstres très bien finis et l'ergonomie est véritablement sans reproche. Toutefois, le manque de réelles nouveautés nous a incités à offrir la palme à un autre programme. *The Immortal* inaugure pour sa part un genre nouveau, il mêle avec bonheur action, aventure et jeu de rôle et, surtout, le scénario réserve sans cesse de nouvelles surprises. Les nombreux objets que l'on trouve dans le donjon doivent être utilisés avec précaution, une grande partie d'entre eux



révèlent des pièges surprenants. Le bit même de votre quête va évoluer au cours de l'aventure et vous serez amené à faire alliance avec ceux que vous combattiez naguère ou même à vous opposer à celui que vous étiez censé sauver. La réalisation est superbe avec une perspective isométrique finement travaillée et une animation remarquable, seuls les bruyages laissant à

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

désirer. En fait, le seul point à empêché *The Immortal* d'accéder au Tilt d'or ex-aequo avec *Captive* est qu'il ne respecte pas la règle d'or des jeux de rôle, à savoir la montée en puissance par amélioration des caractéristiques de base. *Captive*, dernier venu de ces programmes, s'apparente à plus d'un titre à *Dungeon Master*, mais de nombreux points ont été améliorés. Tout



Chaos Strikes Back passionnera tous ceux qui ont déjà trébuché dans *Dungeon Master*. Le difficile est bien plus grande, les pièges vraiment retors et les quelques nouveaux monstres redoutables.

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

d'abord, l'aventure se déroule principalement en intérieur, les extérieurs n'étant toutefois pas exclus. Les quatre robots que vous contrôlez sont formés d'une série de pièces maîtresses dont l'état conditionne le fonctionnement général. Autre nouveauté : les points d'expérience accumulés peuvent être utilisés pour améliorer les qualités de votre choix. Les donjons de *Captive* recèlent aussi bien des

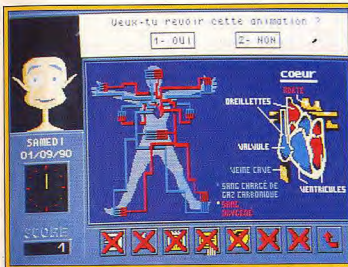


créatures du domaine de l'héroïc fantasy que de la science-fiction. L'aspect des souterrains varie d'une planète à l'autre et ils sont encore plus beaux que ceux de *Dungeon Master*. Une ergonomie parfaite, des difficultés plus fines encore que son modèle - et une ambiance sonore tout aussi riche, *Captive* mérite amplement son Tilt d'or. Jacques Harbnon

A.D.I.

COKTEL VISION

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



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

● Amiga, Atari ST, Compatible PC

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

Ces programmes possèdent tous les trois d'incontestables qualités pédagogiques et graphiques. La conception est originale, le contenu élaboré avec soin et la présentation très soignée. *The Lift*, distribué par Nathan, réunit tous ces avantages et permet d'aborder l'anglais de façon très vivante et colorée grâce à un scénario bien ficelé qui met l'accent sur la compréhension de la

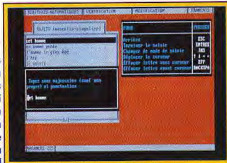


The **Lift** : l'apprentissage de l'anglais à travers une aventure haute en couleurs. L'ascenseur est l'élément principal car on y trouve toutes les commandes. Il vous reste à frapper à la bonne porte.

que sémantique de la langue. Bien que primé au concours national de scénarios, il lui manque une dimension graphique importante quand l'on s'adresse à de jeunes utilisateurs, ce qui n'est certes pas le cas d'A.D.I. Plus qu'un programme, A.D.I. est un concept tout à fait original, d'une facture complètement révolutionnaire, bref, une innovation en matière de logiciels éducatifs.

humaines et intervenir en temps réel en fonction du comportement de l'enfant face à son travail ; celui-ci n'est donc jamais seul, ADI lui apportant une aide personnalisée en toute circonstance. Les applications ou matières sont traitées de façon classique mais néanmoins ludique et graphique. Ce programme couvre plusieurs domaines dont les

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



Il a été conçu avec le concours de psychologues, d'enseignants et d'ergonomes. Toute l'originalité de cet *Apprentissage Didacticiel Intelligent* réside dans la présence d'un drôle de petit personnage, ADI, présent tout le temps pour stimuler, motiver et guider l'enfant au cours de son apprentissage. Réalisé en 3D, ADI peut prendre toutes les mimiques

maths, le français, l'anglais et bien d'autres à venir, et s'adresse aux élèves du CE1 et à la 3^e. Chaque matière comporte différents chapitres présentés de façon très colorée avec rappels de cours, aides de la résolution et outils nombreux disponibles à tout moment. Une alternance exercices et jeux permet une récréation bien méritée et, une fois le travail terminé,

A.D.I. garde tout en mémoire ce qui permet d'avoir une idée très précise de l'évolution du travail effectué. Son prix est tout à fait abordable et de plus il est multicompatible. Amiga et Atari. Autant d'éléments qui nous ont donc fait craquer pour ce programme et c'est pourquoi d'un commun accord, nous lui décernons le Tilt d'or '90 !

Brigitte Soudakoff



ex-aequo

Full Metal Planet Powermonger

INFOGRAMES

EA

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



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

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

Full Metal est un wargame tiré d'un jeu de plateau, où l'on retrouve les classiques cases hexagonales et les tours de force. Débarqué sur une planète instable, vous devez ramasser en vingt-cinq tours le maximum de métal et - si

possible - capturer ou détruire les bases ennemies. Vous disposez pour cela d'un certain nombre de véhicules (crabes ramasseurs, tanks, sous-marins...) dont les capacités sont influencées par le terrain. Ce soft permet de mixer librement joueurs humains et contrôlés par l'ordinateur (jusqu'à quatre) ; la rapidité de jeu est son point fort : moins d'une heure par partie. Les retournements de situation sont fréquents, et la difficulté bien élevée et l'érgonomie très soignée. Les graphismes sont bons (moins que ceux de Powermonger),



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

des sons digitalisés agréablement le jeu et les petites notes d'humour ne gâchent rien. C'est, à mon avis, le meilleur jeu français de l'année ! Powermonger, au premier abord, ressemble à Populous (il est d'ailleurs réalisé par les mêmes programmeurs). Très rapidement, ce jeu révèle ses vraies possibilités. La simulation est ici poussée au maximum : les saisons

sous mes yeux : cet univers est d'une richesse exceptionnelle. Tower of Babel, également très bon, est néanmoins un rang en dessous des deux autres, non pas au niveau de la réalisation - qui est superbe - mais de l'intérêt et du plaisir qu'il procure. Il s'agit d'un casse-tête, représenté en 3D surfaces pleines. On choisit des groupes, chacun constitué de neuf tours (sur quatre étages)



Powermonger : un monde très complexe et réaliste.

passent, les oiseaux migrent au printemps et en automne, les hommes construisent, pêchent ou inventent de nouvelles armes... le tout en temps réel. Vous dirigez une armée (au début petite), et vous devez conquérir l'île où vous êtes pour pouvoir passer à la suivante. Chaque partie peut prendre des heures, et vous devez faire attention à tout : votre nourriture, vos relations avec les autres groupes (paysans et armées adverses), le moral de vos troupes... J'ai eu autant de plaisir à jouer qu'à regarder simplement le monde évoluer

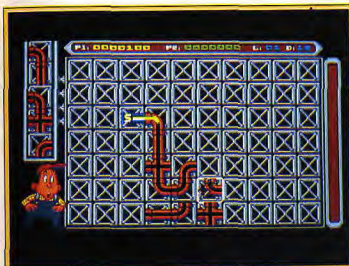
forment les 99 niveaux du jeu. Vous dirigez, selon la tour, de un à trois robots arachnoïdes programmables, chacun ayant sa fonction (pousser, tirer ou ramasser), pour résoudre le problème posé : ramasser un certain nombre de Klondikes et/ou détruire un certain nombre d'objets, parfois en temps limité. Les options sont nombreuses, et les graphismes superbes. Le jeu possède des niveaux « apprentissage » et un éditeur de tours particulièrement bien réalisé, qui permet, au besoin, d'en renouveler l'intérêt.

Jean-Loup Jovanovic

Pipemania

EMPIRE

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



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



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

• **Amiga, Atari ST et PC**
Nous avons eu l'embaras du choix dans cette catégorie. Toutefois, Pipemania, Welltris et Klax se sont rapidement imposés comme les meilleurs jeux d'action/réflexion et Pipemania a remporté le Tilt d'or de haute lutte, grâce à son originalité. Ce programme est un véritable cauchemar de plombier. Il n'est vraiment pas

évident de construire de longues canalisations alors que l'eau commence déjà à circuler dans les tuyaux. Vous utilisez les pièces qui se présentent dans un ordre aléatoire et il est indispensable d'anticiper si vous ne voulez pas vous retrouver bloqué très rapidement. Tâchez d'utiliser le maximum de croisements, d'une part en raison des

bonus qu'ils peuvent vous rapporter, mais aussi parce que cela vous permet d'utiliser au mieux l'espace disponible. On se plante lamentablement lors des premières parties, mais on se régale une fois que l'on maîtrise ce principe. Les choses se compliquent nettement dans les niveaux supérieurs, avec l'apparition d'obstacles, puis de pièces à sens unique qui vous posent bien des problèmes. Heureusement, un système de codes vous permet de reprendre une partie à partir du dernier niveau atteint. On appréciera également le changement apporté par les tableaux de bonus, ainsi que la présence d'une option deux joueurs. Pipemania figure parmi les programmes les plus stressants de l'année mais, à l'instar de Tetris, on y revient sans cesse dans l'espoir d'améliorer son score.



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

Welltris était un concurent sérieux dans la course au Tilt d'or d'action/réflexion et il faut bien reconnaître que ce programme n'est pas moins passionnant que le précédent. Si, finalement, le Tilt d'or lui échappe, c'est pour la simple raison qu'il s'agit d'un remake de Tetris. Toutefois, il ne peut être assimilé à un simple clone de son illustre prédécesseur. Cette fois, le récipient est vu de dessus et

améliorer son score. Vous devez former des figures en utilisant les pièces de couleur qui arrivent sur un tapis roulant et plus elles sont compliquées, plus vous marquez de points. Dans les premiers niveaux, on tente de former des diagonales ou des rangées de quatre ou cinq pièces, mais lorsque le rythme s'accroît, il ne faut plus chercher à finir.

Alain Huyghues-Lacour



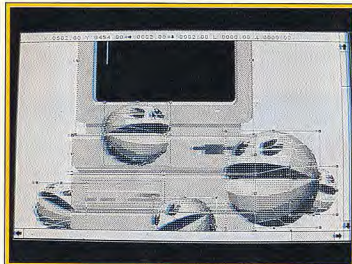
Klax : après Tetris, voici un nouveau jeu d'arcade qui rend fous les joueurs les plus endurcis. Formez des figures avec des pièces de la même couleur, mais ne craquez pas avant la vitesse de défilement accélérée.

Arabesque

UPGRADE

1990 aura vu fleurir un nombre impressionnant de logiciels de création graphique. Éliminer Dall 3 ou les versions ST et PC de Deluxe Paint nous a posé de réels problèmes de conscience. Finalement seuls

Canvas, de Microdeal, Créateur, d'Applications Systems, et Arabesque, d'Upgrade, sont restés en lice. J.H. justifie notre choix.



Arabesque : les options de déformation sont riches et puissantes.

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

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



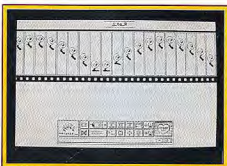
Deus tout à la fois pour le graphisme bitmap et vectoriel, Arabesque vous permettra de créer de superbes dessins qui ne perdront pas leur finesse lors de l'impression ultérieure.

ouvre la porte à toutes sortes de manipulations, en particulier grâce à l'option de remplissage avec ou sans conservation des proportions. Un mode 3D est proposé en sus. En mode vectoriel, le travail est plus long, mais les possibilités de retouche sont beaucoup plus importantes et l'adaptation à la résolution de l'imprimante ne pose plus aucun problème. Créateur, pour sa part, adapte

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



tirent au mieux du fait de leur possibilité d'adaptation à la résolution imprimante. Canvas restant très classique dans ce domaine. En conclusion, les capacités d'Arabesque dans de nombreux domaines lui valent un Tilt d'or bien mérité. Un programme complémentaire, Connector, permet même d'affiner le transfert bitmap-vectoriel. Jacques Harboun



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

Amos

MANDARIN SOFTWARE

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



Amos : graphismes, animations, bruitages faciles à faire.

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



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

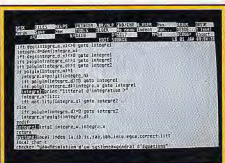


Amos est doté pour le jeu tout autant que pour la programmation sérieuse. Ses remarquables instructions graphiques rendent faciles la gestion de sprites ou de bobs et les scrollings différentiels.

son d'une étonnante richesse et travaille sous interruptions pour faciliter la tâche du programmeur. Tout est prévu pour gérer facilement sprites et bobs (les blitter objets) : banque fournie diversifiée, animation fluide, détection des collisions de tout type, contrôle au clavier, à la souris ou au joystick. La gestion d'écran n'est pas en reste avec le scrolling différentiel sur deux plans, le

complète de l'interface intuition (fenêtres, menus déroulants et en cascade)... Basic 1000D offre aussi un excellent éditeur, avec en particulier un débogueur génial. Ses instructions classiques sont aussi d'un bon niveau. Mais c'est surtout dans le domaine des fonctions mathématiques qu'il se distingue : précision de 1230 chiffres significatifs, calcul formel, résolution de

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



scrolling partiel, les multiples effets d'apparition ou de disparition d'image, le zoom, la rotation des couleurs ou l'effet arc-en-ciel, etc. Les problèmes de clignotement sont également réglés par le recours à deux écrans (gérés de manière transparente pour l'utilisateur) et l'attente de fin de balayage écran. Le son est tout aussi riche avec divers bruitages, synthèse vocale (en anglais), programmation complète du processeur sonore ou restitution d'un échantillon. Côté programmation classique, Amos se situe désormais au niveau du GFA dont on connaît la qualité : procédures récursives avec variables locales, gestion très complète des chaînes de caractères, appel de routines à intervalles réguliers, gestion

systèmes d'équation de degré variable, nombres complexes, factorisation d'un nombre ou d'un polynôme, sans compter des fonctions plus évoluées encore. A-Debog est quant à lui un superbe débogueur symbolique capable de tracer toutes les routines, y compris celles sous interruptions. Les multiples fenêtres affichent tous les renseignements utiles et il est possible d'étendre encore le champ des informations en ayant recours simultanément à l'écran du Minitel. Quelles que soient les qualités respectives de ces deux derniers programmes, Amos l'emporte cependant largement par la diversité de ses fonctions. Un grand bravo donc à son auteur, François Lionet. Jacques Harboun



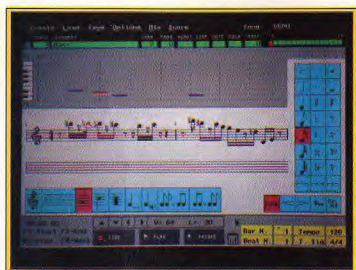
Séquence 1000

FRETLESS

Cubase

STEINBERG / SARRO

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



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

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

Ainsi qu'il est encore impossible de tenir compte aujourd'hui des cartes sonores pour tester les bruitages de nos jeux micro, la MAO ou musique assistée par ordinateur ne se suffit plus, à l'inverse, des possibilités sonores des ordinateurs. Si

quelques intégrés musicaux voient encore le jour de-ci, de-là, seule l'utilisation de la fameuse norme MIDI, et donc des synthétiseurs disponibles sur le marché, offre en 1990 de réelles possibilités de création sonore et musicale. Tilt propose donc, pour le challenge MAO de cette année, trois logiciels MIDI



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

disponibles l'un sur PC, les deux autres sur Atari ST. Parmi ces trois titres, deux Tilt d'or à égalité : Cubase (S7) et Séquence 1000 (PC). Le troisième programme s'appelle Big Boss et reste nommé, en deuxième position dans cette compétition.

Un séquenceur est un programme qui permet de mémoriser plusieurs séquences ou pistes, comme le ferait un magnétophone multivoix. En MAO, le choix d'un tel logiciel dépend pour beaucoup de la machine que l'on possède. L'Atari ST profite de très nombreux programmes de création musicale. Parmi cette ludothèque impressionnante, seul Cubase parvient à offrir à l'utilisateur un contenu de travail aussi professionnel que facile à prendre en main et à utiliser. A la base de tous ses atouts,



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

Cubase profite notamment de la vision en clair des pistes. Chaque mesure enregistrée est concrétisée à l'écran par un petit rectangle que l'on pourra couper, coller, déplacer à la souris. Le travail de tous les éléments est de même très précis. Pour chaque note enregistrée, l'utilisateur va modifier l'attaque, la durée, la hauteur du timbre, etc. Ecrire de partition, transposition, il

autre qu'un petit séquenceur de création ou de travail. S'il enregistre aussi bien que ses deux collègues, mais avec moins de possibilités bien sûr, il se révèle idéal pour travailler sur micro. A ses côtés, Kick Off II et Panza Kick Boxing remportent d'autre part le titre de nommés. Un trio multi-génre qui allie réalisme et jouabilité, trois softs qui sortent très nettement du

Olivier Hautefeuille



Indianapolis 500

ELECTRONIC ARTS

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



Indianapolis 500, le frisson de la course.

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

peloton, comme le détaille plus loin le challenge de notre rubrique sportive. Accentuer le réalisme d'un programme sans perdre de vue son aspect « arcade », voici donc le pari réussi d'Indianapolis 500. Face aux très nombreuses courses auto-moto qui ont vu le jour cette année, seul ce programme parvient à donner le grand frisson sur le circuit, sans omettre de tenir compte de tous les détails réels de ce type de compétition. Graphiquement superbe, Indianapolis 500 fait défiler la piste avec tant de souplesse que l'on se surprend vite à pencher la tête dans les virages ! A chaque collision, à chaque dérapage, les débris d'une aile éclatée rebondissent sur le sol, les crissements de pneus donnent

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



la chair de poule... C'est de l'arcade ! Mais que cela ne vous empêche pas de prendre garde au type de pneumatiques montés sur votre bolide, au poids de la Formule 1, qui varie selon que le réservoir est plus ou moins rempli, ou encore de visionner au ralenti votre dernier crash ! Aussi convaincant sur Amiga que sur PC, le suivi de la course par vue TV ou satellite, la beauté et surtout la difficulté de ce match nous ont séduits, et pour longtemps... Faire mieux

un mode replay ou la modification des techniques de jeu en cours de match par exemple. Bien sûr, le balance aurait pu pencher vers International Soccer. Mais cette simulation, certes plus originale, reste finalement moins ludique que le nommé 90. Dans Panza Kick Boxing, on découvre sur le ring une animation hyperréaliste (mise au point à base de digitalisation vidéo), un choix d'actions varié. Côté stratégie, c'est l'évolution des



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

qu'Indianapolis 500, c'est un pari plutôt délicat pour les programmeurs de demain ! Ce cocktail arcade/réalisme, Kick Off II et Panza Kick Boxing l'ont également assimilé. Le premier titre est aussi fameux que son grand frère, Tilt d'or 89, avec quelques « + » notaires :

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

Olivier Hautefeuille



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

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



Lotus Turbo Esprit Challenge

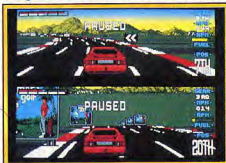
GREMLIN

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



Lotus Esprit Turbo Challenge : course auto pour deux joueurs.

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



Amiga

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

Formule 1, d'un genre très différent. Le choix fut très difficile pour départager les trois nommés : *Lotus Turbo Esprit*, *Super Monaco GP* et *Ultimate Ride*. Nous avons d'abord envisagé de débiter le Tilt d'or à *Super Monaco GP*, mais nous avons reculé pour deux raisons de distribution : en effet, ce programme ne figure toujours pas dans les prévisions de

sorties de Virgin, et les quantités de cartouches importées sont trop faibles pour que vous ayez de saines chances de pouvoir vous le procurer. Une fois ce programme mis à l'écart, le Tilt d'or ne pouvait revenir qu'à *Lotus Turbo Esprit Challenge*, vraiment passionnant. *Lotus Esprit* s'impose par sa jouabilité exemplaire ; que

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



vous choisissiez un véhicule équipé de vitesses manuelles ou automatiques, les commandes présentent une grande souplesse. Si les premiers circuits ne posent guère de problèmes, les choses se gâtent par la suite avec l'arrivée de différents obstacles. Il n'est pas si évident d'éviter les rochers, ou de doubler un autre véhicule alors que la moitié de la route est interdite pour cause de

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



travaux. La possibilité de jouer à deux est le second grand atout de *Lotus Esprit*. C'est la première course de voitures de ce type sur 16 bits et bien des joueurs attendaient un tel programme. Les possesseurs de *Megadrive* attendent, eux, avec impatience la sortie de *Super Monaco GP* qui figure parmi les premiers chefs-d'œuvre sur cette console. L'angle de vue

particulièrement bien étudié offre un grand réalisme et le passage des chicanes est des plus impressionnants. L'impression de vitesse est parfaitement rendue grâce à une animation excellente. De plus, cette conversion du jeu d'arcade de Sega vous propose de participer au Grand Prix de Monaco, ou de concourir pour le titre de champion du monde sur les

plus célèbres circuits internationaux. La bande sonore est décevante par rapport aux capacités de la *Megadrive*, mais c'est bien la seule faiblesse de ce programme magnifique. *Ultimate Ride*, troisième nommée, ne manque pas non plus de qualités ; s'il n'obtient pas la palme c'est uniquement que *Lotus Esprit* lui est légèrement supérieur sur le plan de la jouabilité.

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

Adventure of Link

NINTENDO

Le roi - ou plutôt la reine - de l'aventure/action est, nous l'avons toujours dit, la console Nintendo. Adventure of Link étend son empire concurrents sur micro...



Adventure of Link : digne successeur de Legend of Zelda.

Nintendo 8 Bits

Dans la catégorie aventure/action, le choix est simple entre les trois nommés.

Nintendo et l'on ne voit pas qui pourrait inquiéter cet éditeur sur son terrain de prédilection.



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

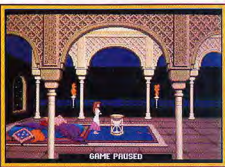
En dépit de leurs grandes qualités, *Prince of Persia* et *Gold of the Aztecs* sont loin d'égalier la richesse de *The Adventure of Link*. Bien sûr, les graphismes et l'animation de ces deux programmes sont très largement supérieurs à ceux de leur concurrent mais, en ce qui concerne l'intérêt de jeu, il n'est pas question d'égalier les chefs-d'œuvre de la console Nintendo. Ce genre est vraiment la spécialité de

The Adventure of Link est la suite de la célèbre *Legend of Zelda*, qui demeure le chef-d'œuvre incontesté de l'aventure/action. Il est pratiquement impossible de l'égalier, mais *The Adventure of Link* n'en est vraiment pas loin. Bien que ces deux programmes présentent de nombreux points communs, *The Adventure of Link* comporte de nombreuses innovations qui relancent

l'intérêt de jeu. Ce programme s'inspire des jeux de rôle, ne serait-ce que par l'acquisition de points d'expérience. De plus, le dialogue joue un rôle important dans cette aventure, car vous obtenez de précieux renseignements en discutant avec les villageois. Les deux principales qualités qui font la supériorité de ce programme sont, d'une part, un parfait dosage entre aventure et

points acérés, ou lors des duels contre de redoutables escumeurs. Toutefois, il faut explorer chaque secteur avec beaucoup de soin à la recherche de divers objets et découvrir le fonctionnement des dispositifs qui actionnent les grilles. La qualité de la réalisation de ce programme contribue également à son succès, car l'animation de votre

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



action et, d'autre part, la richesse extraordinaire du jeu. Il y a tant de choses dans *The Adventure of Link* : de vastes régions à explorer, de nombreuses énigmes à résoudre, des objets à découvrir, ou encore des lieux secrets. Il faut s'accrocher durant des semaines, voire des mois, avant de terminer le jeu. Heureusement, il est possible de sauvegarder sa

personnage est vraiment extraordinaire. *Gold of the Aztecs* mérite également de figurer parmi les trois meilleurs programmes de cette catégorie ; il présente un meilleur équilibre entre aventure et action que le programme précédent. Tout au long de l'exploration du temple aztèque qui renferme un fabuleux trésor, vous devez découvrir le moyen de déjouer



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

position sur la cartouche. Bref, un must qui mérite largement son Tilt d'or. Bien qu'il ne puisse se mesurer avec le programme précédent au niveau de la richesse de l'aspect aventure, *Prince of Persia* n'en est pas moins un programme passionnant. En effet, c'est surtout l'action qui domine. La moindre erreur est fatale lorsque vous sautez au-dessus d'un puits garni de

les pièges les plus vicieux, tout en affrontant de nombreux adversaires. Le mode de contrôle très déconcertant risque de rebuter les fans d'arcade. Mais si vous faites l'effort de le maîtriser, ce jeu fort bien conçu vous séduira. Vous n'aurez de cesse d'en venir à bout, ce qui est tout à fait réalisable grâce à une option sauvegarde. Alain Huyghues-Lacour



ex-aequo

Turrican

RAINBOW ARTS

Revenge of Shinobi

SEGA

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



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

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

Après une discussion acharnée pour désigner le Tilt d'or 90, la rédaction n'est pas parvenue à trancher entre The Revenge of Shinobi et Turrican, les meilleurs jeux d'action sur leurs machines respectives. Soit ils se partageaient le Tilt d'or, soit la réunion tournait au beat-them-up. Nous avons donc prudemment opté pour la première solution, en désignant deux ex-aequo dans la catégorie des jeux d'action. The Revenge of Shinobi, qui n'est pas une conversion d'arcade mais un jeu original, est l'un des titres locomoteurs de la console la plus chaude du moment. Si le principe du

jeu reste le même que celui du programme précédent, les différentes scènes sont nettement plus variées. Selon les niveaux, c'est un jeu de plates-formes, un beat-them-up, ou encore un jeu d'exploration. Mais dans tous les cas, on se prend au jeu et il est quasiment impossible de le quitter avant de l'avoir terminé. Le graphisme comme l'animation sont superbes et l'action est bien soutenue par une bande sonore de qualité. On est tout de suite séduit par ce jeu violent, dont l'action se déroule dans les décors très soignés. En dépit d'une construction assez classique, ce programme présente d'intéressantes innovations, comme le double saut, ou encore le passage d'un plan à l'autre. Un programme qui ne



The Revenge of Shinobi : shurikens et magie ninja.

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

Fire and Brimstone : une action pesante, de beaux graphismes, des salles secrètes et des tocs d'astuces. Ce programme aussi difficile que passionnant, dans la lignée de Ghost'n Goblins.



versions CPC et G64 tiennent le meilleur parti des capacités de ces machines. Troisième nommé, Fire and Brimstone est un excellent jeu d'action dans la lignée de Ghost'n Goblins, qui bénéficie de superbes graphismes. Là encore, on retrouve quelques emprunts aux programmes japonais sur console : salles secrètes et vies supplémentaires, que l'on obtient en tirant dans le vide à des endroits précis. Si Fire and Brimstone exige des réflexes à toute épreuve, il faut également faire fonctionner sa matière grise, en effet, il y a différentes énigmes à résoudre. En dépit de toutes ses qualités, ce programme a dû s'incliner devant les précédents pour deux raisons : d'une part, il n'offre pas une action aussi frénétique que celle des deux ex-aequo et, d'autre part, le niveau de difficulté devient trop rapidement insurmontable.

Alain Huyghues-Lacour



ex-aequo

Battle Squadron

INNERPRISE

Thunderforce III

SEGA

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



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

- Amiga (Battle Squadron)
- Megadrive

(Thunder Force III) Ce n'est qu'à la suite d'une longue discussion que nous nous sommes mis d'accord sur les trois meilleurs shoot-them-up de l'année. Pas de problèmes en ce qui concerne les programmes sur micro, car Battle Squadron et Simulacra se détachent nettement, mais l'affaire se complique pour les jeux sur console qui offrent un très grand choix dans ce domaine. Finalement, nous avons décidé de partager le Tilt d'or entre Thunder Force III et Battle Squadron, qui sont de grandes réussites. Si ces deux programmes bénéficient d'une réalisation irréprochable, c'est Thunder

Force III qui est le plus spectaculaire. En revanche, Battle Squadron l'emporte au niveau de l'intérêt de jeu, d'autant plus qu'il présente quelques innovations intéressantes. La décision de placer Simulacra en troisième position est due à l'originalité d'un concept qui renouvelle le genre. Thunder Force III est le shoot-them-up le plus impressionnant de l'année, à tel point qu'il faudrait presque imposer de la part de la centurie de sécurité aux joueurs assez téméraires pour se lancer dans cette aventure. Chacune des cinq planètes sur lesquelles vous affrontez l'ennemi est une petite merveille, avec des décors plus beaux les uns que les



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

autres et des monstres non moins impressionnants. L'animation est très rapide, avec des accélérations foudroyantes, et on apprécie également les superbes scrollings différentiels, ainsi que la bande sonore très convaincante. Si l'originalité n'est pas le point fort de ce programme, il faut reconnaître que ce shoot-them-up excitant joue la carte de l'efficacité. Un must pour les amateurs de sensations fortes et un Tilt d'or bien mérité ! Sans être tout à fait aussi spectaculaire que Thunder Force III, Battle Squadron est également un grand shoot-them-up qui mérite bien de partager le Tilt d'or avec le programme précédent. Une réalisation aussi soignée vous fait prendre conscience que les shoot-them-up sur micro pourraient égaler ceux sur console, pour peu que les programmeurs s'en donnent vraiment la peine. Graphisme, animation, bruitages, jouabilité... tout est parfait ! En outre, le graphisme est

pratiquement en plein écran, ce qui est très rare sur micro. En plus de la particularité de pouvoir se jouer à deux, Battle Squadron prend l'avantage sur Thunder Force III grâce à de nombreuses innovations, comme les vaisseaux invisibles. Il est intéressant de noter que Battle Squadron fera prochainement son apparition sur Megadrive. La lutte pour la troisième place fut particulièrement rude entre les grands shoot-them-up de la PC Engine – comme Tiger Heat ou Gunhed – et Simulacra. On pourra s'étonner qu'aucun des programmes de la PC Engine n'ait été nommé, alors que cette console est tout particulièrement dédiée au shoot-them-up ; l'originalité de Simulacra a fait pencher la balance de son côté. En effet, l'utilisation de la 3D surfaces pleines offre une véritable liberté d'action, qui nous change de l'habituel scrolling horizontal ou vertical. Un shoot-them-up d'un nouveau type.

Alain Huyghues-Lacour

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





HUDSON SOFT

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



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

● **PC Engine**
PC Kid est un programme très original, ce qui est assez

bonne crise de fure en le faisant grimper le long des parois à l'aide de sa



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

exceptionnel dans ce genre qui ne se renouvelle guère. La seule arme de ce petit homme des cavernes, c'est sa tête. Quel plaisir de sauter en l'air pour retomber sur ses adversaires, la tête la première ! Car il est vraiment teigneux ce PC Kid qui assume ses adversaires à coups de boule et se met en colère lorsqu'il mange de la viande. Et puis, on prend une

puissante mâchoire. Les concepteurs de ce programme ne manquent vraiment pas d'humour et l'on s'amuse beaucoup tout au long de cette aventure. Un programme qui fourmille de petits détails surprenants, comme les changements d'expression du Kid, ou encore les yeux qui lui sortent de la tête lorsqu'il prend un coup. Et puis, l'intérêt de jeu

est sans cesse relancé par la variété des situations, car il se passe quelque chose de nouveau à chaque instant. Si vous avez envie de nager dans le ventre d'un dragon, de sauter par-dessus des volcans en éruption, de passer de laine en laine, ou encore de grimper sur des arbres qui marchent tout seuls, c'est l'occasion ou jamais. Ajoutez à cela une parfaite jouabilité et vous obtenez un jeu d'action



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

d'une grande richesse, qui domine nettement tous ses concurrents. Le Tilt d'or de cette catégorie lui revient de droit.

Legendry Axe figure également parmi les grands titres de la **PC Engine**, mais il faut bien reconnaître qu'il n'est pas aussi original que **PC Kid**, ce qui lui coûte la première place. En effet, il s'agit d'un remake de **Rastan**, le célèbre jeu d'arcade auquel nous avons consacré un dossier dans ce numéro. Les combats se suivent, mais ne se ressemblent pas trop, dans la mesure où vous affrontez des adversaires différents et que chacun d'eux vous oblige à changer de tactique. S'il faut beaucoup combattre, ce programme est également un jeu de plates-formes dans lequel il faut faire preuve de beaucoup d'habileté et de précision. Le passage de la

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

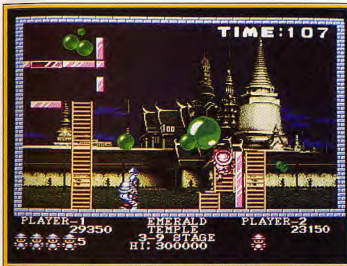
Alain Huyghues-Lacour

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



OCEAN

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



Pang : très simple, mais plus ludique tu meurs !

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

aussi réussis l'un que l'autre. Si **Ghouls'n Ghosts** est bien plus spectaculaire, **Pang** l'emporte finalement, car c'est vraiment le programme le plus ludique du moment. Le second avantage de **Pang** sur ses concurrents, c'est que l'on ne s'en lasse pas, alors que les deux autres nommés perdent une bonne part de leur intérêt une fois que l'on en vient à bout. Les idées simples sont souvent les meilleures programmes et c'est indiscutablement le cas de **Pang**. Pas besoin de se



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

prendre la tête avec une notice, on rentre tout de suite dans le jeu et on y prend plaisir dès les premières secondes. Il y a des ballons, vous tirez dessus, ils se séparent en deux, vous tirez à nouveau et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils disparaissent. Dans chaque tableau, vous pouvez récupérer des équipements et des bonus. Il est difficile de faire plus simple, mais c'est largement

réaction de **Tilt** est unanime pour nommer ce programme, il existe des divergences, il existe des programmes, les inconditionnels de la **Supergrafz** (François Hermelin et Olivier Scamps pour ne pas les nommer) estiment que cette version est nettement supérieure à celle de la **Megadrive**, alors que je les place au même niveau. Mais une chose est certaine : que vous possédiez l'une ou



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

suffisant pour vous retenir des heures devant votre écran. Plus ludique, tu meurs ! On s'éclate en solitaire, mais c'est encore mieux à deux. La réalisation est très soignée, avec des graphismes identiques à ceux du jeu d'arcade, mais si ce n'était pas le cas on serait quand même séduit par un jeu qui offre une telle jouabilité. **Ghouls'n Ghosts** est un jeu

l'autre machine, **Ghouls'n Ghosts** ne vous décevra pas. Le troisième nommé, **Golden Axe**, est un grand succès d'arcade de Sega. Les conversions sur **Megadrive** et **Sega Master System** sont magnifiques et, ce qui est plus inhabituel, la version **Amiga** est tout aussi réussie. C'est cette conversion qui est nommée, pour récompenser Virgin de son excellent travail.

Golden Axe : des barbares, de la magie et des dragons, voilà ce qui comble les fans d'heroic fantasy. Il n'y a pas à réfléchir dans cette superbe conversion d'arcade, il suffit de frapper dans les intestins et d'abstenir.



d'arcade époustouflant, qui dégage une atmosphère très particulière. C'est le digne successeur de **Ghouls'n Ghosts**, la grande seconde de jeu est un véritable régal. Les conversions sur console sont particulièrement magnifiques et on y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès du jeu d'arcade. Les conversions sur console sont particulièrement magnifiques et on y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès du jeu d'arcade. Les conversions sur console sont particulièrement magnifiques et on y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès du jeu d'arcade. Les conversions sur console sont particulièrement magnifiques et on y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès du jeu d'arcade.

car on voit de plus en plus rarement des conversions de cette qualité sur micro. **Golden Axe** est un grand beat-them-up pour ceux joueurs, qui vous amène dans l'univers de l'heroic fantasy. Bien que ce programme soit passionnant, il n'est quand même pas aussi ludique que **Pang**, ni aussi varié que **Ghouls'n Ghosts**.

Alain Huyghues-Lacour

Railroad Tycoon

MICROPROSE

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



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



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

● **PC**
C'est avec un immense plaisir que je vois Railroad Tycoon entrer dans la prestigieuse sélection des Tilt d'Or/Canal+. Il faut l'avouer, nous avons eu beaucoup de mal à trouver une catégorie dans laquelle pouvait s'insérer ce programme. Est-ce une simulation ? Un jeu de stratégie ? En fait, il appartient aux deux

genres à la fois. Le nommer dans l'une ou l'autre des deux catégories n'aurait eu aucun sens car Railroad Tycoon n'est pas qu'un jeu de simulation, ni simplement un jeu de stratégie. La catégorie simulation/stratégie/réflexion n'étant pas encore homologuée par le grand jury des Tilt d'Or, nous avons opté pour un Prix spécial du jury !

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



Question évidente mais que je pose tout de même : qu'est-ce qui fait de Railroad Tycoon un jeu aussi exceptionnel ? Avant de répondre, commençons tout d'abord par un peu d'histoire. Sid Meier, un des meilleurs concepteurs de jeux chez Microprose découvre Sim City (Maxis/Infogrames). Il est immédiatement conquis par le système de jeu de ce dernier mais regrette toutefois que l'interactivité soit, selon lui, trop réduite. Sid se met donc à cogiter et trouve bientôt une idée qui lui semble intéressante. Il crée une simulation dont le système de jeu s'inspire de celui de Sim City. C'est ainsi que naquit Railroad Tycoon (RR).

Vous y revivrez l'épopée des magnats du chemin de fer. Il faut non seulement créer de A à Z son propre réseau mais



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

également résister aux attaques (financières) de vos adversaires (gérés par l'ordinateur). RR se distingue par la richesse et la complexité du jeu. Tous les paramètres ainsi que la moindre action du joueur influencent toute une partie. La dénivelation du terrain, le choix des types de trains, le tracé de la ligne de chemin de fer, la taille de la station et ses

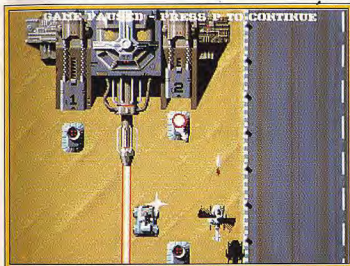
qu'on n'est jamais débordé car le programme vous signale (tous les ans) les dysfonctionnements de votre organisation. C'est pratique quand vous gérez plus de vingt trains ! Doté d'une bonne durée de vie, RR devrait faire le bonheur de devint fans. Déjà disponible sur PC, il sera bientôt commercialisé sur ST et Amiga.

Dany Boolauck

SW IV

STORM

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



SW IV, digne successeur de Silkworm.



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

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

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



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

rait bien être le plus grand shoot-them-up sur micro. A l'instar de Silkworm, l'un des grands atouts de ce shoot-them-up repose sur la présence d'un jeep et d'un hélicoptère. De plus, cette fois vous échangez la jeep contre un hors-bord lors des séquences maritimes, ce qui apporte une variante très stimulante. Il est toujours très agréable de jouer à deux, mais c'est encore plus intéressant lorsque l'on dispose de deux véhicules différents. Cela oblige chaque joueur à adopter une tactique particulière en fonction de l'appareil que l'on contrôle. Il est indispensable de pratiquer un véritable jeu d'équipe, en gardant en mémoire que la jeep est nettement plus vulnérable que l'hélicoptère. Au niveau de la réalisation, SW IV n'a rien à envier aux shoot-them-up sur console. La fenêtre graphique occupe la presque totalité de l'écran, ce qui est particulièrement rare sur micro. Les graphismes sont excellents et on apprécie la présence de nombreux détails d'un grand réalisme, comme les ombres des vaisseaux, le sillage du bateau ou encore les traces que laisse la jeep lors de la traversée d'un champ de blé. L'animation n'est pas moins convaincante, car les sprites

se déplacent rapidement et le scrolling est des plus fluides. On apprécie aussi la possibilité de circuler avec la jeep sous certaines installations ennemies, ou de bénéficier du couvert des arbres. SW IV présente la particularité d'être le premier shoot-them-up à se jouer entièrement de manière continue. En effet, les différents niveaux s'enchaînent sans aucun temps mort et le décor continue de défiler lorsque vous perdez une vie. Pour terminer le jeu, il faut jouer durant un peu plus d'une heure sans aucune interruption, ce qui doit être assez éprouvant qu'excitant. Cela est possible grâce à la technique créée par les programmeurs de Sales Curve, qui fut déjà utilisée dans Ninja Warriors et Saint Dragon. Quel plaisir d'entendre le drive charger la suite du jeu pendant que l'on continue le combat ! Tout est parfait dans ce programme, toutefois nous n'avons pas encore pu juger des bruitages et surtout de la jouabilité. Ce dernier point est fondamental, mais on peut accorder un crédit confiance aux créateurs de Silkworm, expérimenté sur ce plan. SW IV, ou y croit !

Alain Huyghues-Lacour

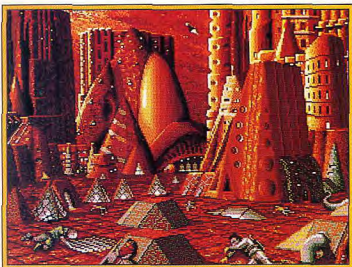
SW IV, le premier shoot-them-up qui se joue en continu ; il faut plus d'une heure de jeu sans aucune interruption pour venir à bout de ce programme, un challenge impressionnant qui stimulera les rois de la gâchette.





BAT
UBI SOFT

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



BAT, une aventure complexe et originale.

■ Atari ST, Amiga

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



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



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

d'un dangereux agent ennemi. Les concepteurs de l'aventure ont développé ici plus de mille lieux différents. Les graphismes, travaillés à l'extrême, sont d'une richesse impressionnante. Qu'il s'agisse des vues intérieures ou extérieures, chaque tableau ouvre une multitude de détails. Des personnages, des objets et des animations se mêlent à l'écran pour créer l'ambiance

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



de chaque scène. C'est superbe ! Mais, plus encore, la gestion même de ces graphismes est aussi judicieuse qu'originale. En effet, l'utilisation de la souris est ingénieuse : le curseur prend par exemple diverses formes selon l'action qu'il va commander. Autre atout, un multifenêtrage savant assure la liaison entre les différentes scènes et conforte l'aspect

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

Olivier Hautefeuille

LORSQUE VOUS ÊTES LE MEILLEUR,
ILS CHERCHENT TOUS À
VOUS EN COLLER UN.



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

SHOOT'EM UP

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

La situation est claire sur le front de la guerre contre les aliens : les possesseurs d'une PC Engine (et dans une moindre mesure d'une Megadrive) ont été les moins gênés de cette année. En effet, la PC Engine dispose d'une quantité impressionnante de shoot'em-up de qualité, comme Gunhed, Tiger Heli ou Heavy Unit. De plus, le meilleur shoot'em-up de base sur console nous confère bénéfice du plein écran, d'un superbe scrolling différentiel et, surtout, de nombreux axes de jeu précis, ce qui est tout rarement le cas sur micro. Bien que les shoot'em-up soient moins nombreux sur Megadrive, des merveilles comme Thunderforce II ou Phelios satisfiront les amateurs d'arcade les plus exigeants, ainsi que quelques autres programmes qui ne manquent pas non plus d'intérêt.

En revanche, il faut bien reconnaître que les shoot'em-up de qualité ont été rares sur micro cette année. Nous avons eu deux chefs-d'œuvre il y a un an (Battle Squadron et X-Out) et depuis rien qui puisse vraiment rivaliser avec les consoles. Ce sont les concepteurs d'Atari ST les plus mal lotis, car en l'absence de Battle Squadron et de X-Out (uniquement disponibles sur Amiga), les fans de shoot'em-up n'ont pas grand-

chose à se mettre sous la dent. Quant au PC qui est particulièrement pauvre en shoot'em-up, il dispose désormais de l'excellent Thunderstrike.

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

En analysant la production 90, on se rend donc compte que les nouvelles consoles surpassent largement les micros pour le domaine des shoot'em-up. Ce constat est valable en ce qui concerne la disponibilité, l'avantage est écrasant en faveur des programmes pour console. Cela est particulièrement manifeste lorsque l'on com-

pare les jeux disponibles à la fois sur console et sur micro. Qu'il s'agisse de P 47, de Mister Heli ou de Darius, les versions console l'emportent haut la main. Attention, cela ne veut pas dire que les versions micro de ces programmes ne peuvent pas offrir de bons moments mais, si vous avez le malheur de voir leur équivalent sur console, vous serez pris d'une irrésistible envie de balancer votre disquette par la fenêtre.

En revanche, les micros marquent quand même un point contre leurs concurrents au niveau de l'originalité, ce qui n'est pas négligeable. A l'instar des jeux d'arcade, les shoot'em-up sur console sortent de conception très créative, leur intérêt repose essentiellement sur des effets spectaculaires, alors que l'on remarque une évidente volonté d'innover dans des programmes comme Simulacra, X-Out ou Battle Squadron. En dépit d'une mauvaise année, les micros disposent de programmes de qualité : toutefois, si vous êtes avant tout un fan de shoot'em-up, c'est la PC Engine qui vous le vaut. C'est vraiment dans cette catégorie (et aussi dans celle des jeux d'arcade/plates-formes) que les nouvelles consoles s'imposent face aux micros.

Alain Hugué/Lacour

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

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

Battle Squadron

Amiga
intérêt ***** 19
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



Gunhed

PC Engine
intérêt ***** 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** D



X-Out

Amiga, CPC
intérêt ***** 18
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



hérité autre machine
CPC : 16

Thunderforce III

Megadrive
intérêt *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** D



Thunderstrike

PC, Atari ST, Amiga
intérêt ***** 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C

hérité autres machines
Amiga : 14 / Atari : 13

SHOOT'EM UP

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

Gunhed est un shoot'em-up à scrolling vertical, qui étoupe par son côté spectaculaire. Dès les premiers instants de jeu, votre vaisseau foncé se tourne autour au-dessus d'une base spatiale ennemie, en une accélération à vous couper le souffle. Si vous recherchez des sensations fortes vous allez être servi, car les aliens sont tout aussi rapides et ils attaquent en nombre. On a vraiment l'impression que l'on ne pourra jamais tout le coup, mais on y parvient grâce à des armes aussi spectaculaires qu'efficaces. Au début, on est tellement fasciné par toutes ces armes que l'on n'arrive pas de passer de l'une à l'autre. Mais, par la suite, on s'aperçoit qu'il est préférable d'utiliser toujours la même arme, à la puissance maximale. Il faut également faire un choix difficile entre les modes qui vous accompagnent en joignant leurs tirs aux vôtres et à l'écran protecteur qui offre un bon nombre de tirs ennemis. Gunhed est un shoot'em-up très technique où l'on a assez loin, grâce à une option continue illimitée. Mais attention, car au vu du prix il faut avant tout se demander si le jeu vaut la peine car la difficulté augmente progressivement et les derniers niveaux sont remplis à traversée de Ferret. (Carte Hudson Soft.)

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

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

Aux commandes de votre vaisseau, vous avez été engagé pour participer à un jeu idéalisé intitulé "jeu au nu". Vous devez vous défendre et repousser les attaques de vos adversaires, qui tentent d'extraire l'énergie de vos générateurs, avant de détruire les générateurs de l'adversaire et éliminer tous les vaisseaux ennemis. Il est également important de ramasser les conteneurs qui apparaissent de temps à autre, afin d'améliorer l'équipement de votre vaisseau. Ce shoot'em-up ne manque pas d'originalité, mais son principe de jeu repose sur le scrolling vertical. Si vous disposez d'un PC haut de gamme, vous serez impressionné par la rapidité de l'animation, ainsi que par la complexité des commandes. De plus, les graphismes sont suffisamment soignés pour que l'on prenne beaucoup de plaisir à évoluer dans cette arène en faisant du rase-mottes contre des monstres. Cela est tout à fait appréciable, car les shoot'em-up de qualité ne sont pas légion sur PC ! En revanche, bien que le jeu soit identique, les versions ST et Amiga sont décevantes en raison d'une animation nettement plus lente, ce qui nuit à la complexité des commandes. (Disquette Millennium.)

P 47

PC Engine, Amiga, Atari ST, C64, CPC

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

hérité autres machines
CPC : 15 / ST : 14 / C64 : 15 / CPC : 16



Mr Heli

PC Engine, Amiga, Atari ST, C64, CPC

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

hérité autres machines
ST : 15 / Amiga : 15 / C64 : 15 / CPC : 15



SHOOT'EM UP

Super Darius

CD ROM NEC
Intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix D



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

Down Load

PC Engine
Intérêt 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix D



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

Simulacra

Amiga, Atari ST
Intérêt 18
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



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

Phellios

Megadrive
Intérêt 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix D



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

Tiger Heli

PC Engine
Intérêt 18
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix B



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

Avertissement A l'Attention Des Embarcations Legeres

Préparez-vous pour une tempête. De bulles, Gambout. Huit tonnes de puissance de feu de la Marine Américaine entassées dans une coque de 10 mètres de long.



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

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



vous permet de faire l'expérience de l'intensité d'un combat mortel de tout près et à petit gaz.



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



Déroulez les Mitrailleuses M60 doubles et les lances grenades sur les Viet Cong renégades, les rebelles panaméens et le neutrier carrel de la drogue colombien.

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

Gambout. Les caux sont sur le point de s'agiter.

Les photos-décal ont été imprimées sur papier de qualité et sont enroulées dans des boîtes individuelles. Elles sont disponibles dans différents formats et ont été développées dans les meilleures conditions de qualité.

de chaque ordinateur.

PC/AMIGA
SPRINT
CASSETTE
AMSTRAD
DISQUETTE

ACCOLADE™

Le meilleur en logiciel de divertissement.™

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

SHOOT'EM UP

Super Star Soldier

| | |
|-----------|-------|
| PC Engine | |
| intérêt | 15 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | D |



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

Heavy Unit

| | |
|-----------|-------|
| PC Engine | |
| intérêt | 16 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | **** |
| prix | D |



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

Life Force

| | |
|------------------|-------|
| Console Nintendo | |
| intérêt | 17 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | **** |
| prix | D |



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

Darius +

| | |
|-----------------|-------|
| Atari ST, Amiga | |
| intérêt | 15 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | **** |
| prix | C |



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

Saint Dragon

| | |
|-----------|-------|
| Amiga | |
| intérêt | 16 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |



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

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES™

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tel. (16 1) 48 57 65 52



Compatible
avec la
carte
Act!ve
E2342
C et Compatibles

COWABUNGA!!

LE RETOUR DES TORTUES NINJA

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



PLATES-FORMES

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

Après être passés de mode durant quelques années, les jeux de plates-formes ont fait un retour en force sur micro en 1989. Toutefois, ils se présentent désormais sous une nouvelle forme, directement inspirée des programmes japonais. Depuis le triomphe de *Super Mario Bros* et de ses clones, les jeux de plates-formes sans bonus ni passages secrets ne sont plus légion. Mais qui trait s'en plaindre, dans la mesure où ce style de jeu est nettement plus passionnant que les jeux de plates-formes traditionnels. Des programmes comme *Turrican*, *Timwird*, *Switchblade* ou *Apprentice* sont tout à fait représentatifs de cette influence japonaise. Il faut reconnaître qu'ils sont très réussis et qu'ils sont souvent homé-

tements. La comparaison avec la moyenne des jeux sur console, qui ce soit au niveau de la réalisation ou de l'intérêt de jeu. Quant à la souplesse des commandes, les consoles combient leur retard sur les consoles, avec des jeux comme *Turrican* ou *Apprentice*. Parallèlement à ces influences japonaises, les micros disposent également de programmes originaux. *Flood*, par exemple, est sans doute le jeu de plates-formes le plus novateur depuis longtemps et *Venus* renouvelle également le genre. Curieusement, les jeux de plates-formes sur console ont diminué en nombre ces derniers temps. Toutefois, chaque console dispose au moins d'un grand jeu de plates-formes récents : *Batman sur Game Boy*, *Son*

Il sur PC Engine, *New Zealand Story sur Megadrive*, *Super MarioLand sur Game Boy* et *Psycho Fox sur Sega Master System*. Chacun de ces programmes est un petit chef-d'œuvre qui lera le bonheur des amateurs les plus exigeants. Mais, dans ce domaine, toutes les machines sont satisfaites, à l'exception du PC qui est largement sous-équipé. Si l'on se base sur les nouveautés, le meilleur choix se partage entre *Atari ST*, *Amiga*, *CDi* et *CDP*. Toutefois, si l'on considère l'ensemble de la ludothèque de chaque machine, c'est toujours la *Nintendo 8 bits* qui dispose des jeux de plates-formes les plus fantastiques, ne serait-ce que pour les frères Mario. Alain Huyghues-Lacour

PLATES-FORMES

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



Psycho Fox
Sega, Master System
Intérêt ***** 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C

Après le triomphe de *Rick Dangerous*, voici un nouvel épisode des aventures de ce héros attachant. Cette fois les extraterrestres ont envahi la Terre et seul Rick peut sauver le monde. Comme dans l'épisode précédent, il faut sauter avec beaucoup de précision sur des plates-formes et abattre les ennemis qui rôdent dans chaque tableau. On retrouve également des pièges particulièrement redoutables, que l'on réussira en fin de compte à déjouer et un faisant preuve d'habileté. *Rick Dangerous II* n'est certes pas le jeu le plus original de l'année, car il n'apporte rien de neuf par rapport au programme précédent. Toutefois, il est fort bien construit et demeure aussi passionnant. La principale amélioration apportée au jeu repose sur la possibilité de commencer par le niveau de votre choix. Cela est vraiment appréciable, car il est particulièrement frustrant de ne recommencer depuis le début à chaque nouvelle partie, comme c'était le cas dans les premiers épisodes. Les nombreux jeux de *Rick Dangerous* seront ravis de découvrir les nouveaux tableaux de leur jeu préféré, mais si vous recherchez la nouveauté vous seriez déçu. Une sortie est prévue sur CPC et G4 dans les mois à venir. (Disquette Franklin.)



Rick Dangerous II
Atari ST, Amiga
Intérêt ***** 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C
Intérêt autre machine
Amiga: 16

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



Timwird
Amiga, Atari ST
Intérêt ***** 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C
Intérêt autre machine
Atari ST: 15

New Zealand Story

Megadrive, PC Engine
Intérêt ***** 17
graphisme *****
animation *****
bruitages ***** D
Intérêt autre machine
PC Engine: 17



Tous les amateurs de jeux de plates-formes connaissent bien ce succès d'académie de Sega dans un jeu de plates-formes. Ce jeu est né en Nouvelle-Zélande. Kivi part à la recherche de ses compagnons qui ont été enlevés par un phoque. Il progresse à travers chaque niveau en sautant sur des blocs, mais il lui faut parfois faire de la plongée sous-marine ou bien encore voler accroché à un ballon. De drôles d'animaux, tous plus bizarres les uns que les autres, tentent de vous arrêter, sans même parler des monstres de fin de niveau qui vous réservent quelques surprises. Pour vous défendre, vous disposez d'un arc, mais heureusement vous découvrez les autres armes en jeu. En tant que joueur expérimenté, vous ferez apparaître des téléporteurs qui vous permettront d'accéder directement à des niveaux supérieurs. Les deux versions console sont excellentes, mais on peut accorder un léger avantage à celle de la Megadrive. Toutefois, il convient de noter que cette dernière présente des tableaux sensiblement différents de ceux de la version PC Engine. Une grande classique. (Cartouche Tatlo, carte Tatlo.)

Apprentice

Amiga
Intérêt ***** 17
graphisme *****
animation *****
bruitages ***** C
Intérêt autre machine
Amiga: 17



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

Super Mario Land

Game Boy
Intérêt ***** 19
graphisme *****
animation *****
bruitages ***** B
prix ***** B



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

Batman

Nintendo, Game Boy, Megadrive
Intérêt ***** 18
graphisme *****
animation *****
bruitages ***** D
Intérêt autre machine
Game Boy: 17 / Megadrive: 16



Switchblade

Amiga, Atari ST, CPC
Intérêt ***** 17
graphisme *****
animation *****
bruitages ***** C
Intérêt autre machine
Atari ST: 17 / CPC: 17



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

Les auteurs de *Rick Dangerous* récidivent avec ce nouveau jeu de plates-formes, qui lui ressemble beaucoup au niveau de graphisme. Mais, cette fois, le héros a les yeux bridés et même japonais. Vous explorez un labyrinthe souterrain, à la recherche des morceaux d'une épée magique. De nombreux ennemis rôdent dans chaque salle et il faut se débarrasser avant de passer à la salle suivante. *Atari* n'en prend pas un coup. Au début, vous ne disposez que de vos poings et de vos pieds, mais par la suite vous pourrez utiliser une arme de jet puissante à coup de pistolet. Cette puissance de feu est limitée en fonction de la durée d'appui sur le bouton de feu, ce qui rend les combats très intéressants, mais aussi très exigeants. Vous devrez vous débarrasser de votre corps. Alors que vous parcourrez cet immense labyrinthe, à n'importe quel moment de grands coups de pieds dans les murs, de manière à faire apparaître des bonus ou à découvrir des passages secrets. L'action est assez vive, mais on remarque les versions *Amiga* et *ST* sont identiques et celle du *CPC* est également très réussie. Un programme qui vaut la peine d'être comparé avec les jeux sur console. (Disquette Grenlin.)

PLATES-FORMES

Son Son II

PC Engine

intéret 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix D



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

Venus

Amiga, Atari ST

intéret *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



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

Turrican

Amiga, C64, CPC

intéret 18
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



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

Flimbo's Quest

Amiga

intéret 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Se délassant pour une fois les jeux d'action/aventure et les simulations de combat, System 3 s'attaque dans le jeu de plates-formes. L'essai est transformé, car on se prend au jeu dès la première partie. Vous devez explorer une région à la recherche des créatures qui transportent des parabombs sur lesquels sont inscrites les lettres qui composent un mot-croisé. Vous devez obtenir toutes ces lettres avant de pouvoir accéder au niveau suivant. D'autre part, il faut améliorer ou plus vite le puissant « vecteur armé » que vous utilisez progressivement dans le jeu. Mais, avant de pouvoir acquiescer ces équipements, vous devez ramasser autant d'or que possible, sous la forme d'ennemis, soit en pillant les salles de bon **Flimbo's Quest** n'est pas un programme très difficile, le problème c'est qu'il ne faut jamais relâcher sa vigilance. A cet égard, il fait surtout se méfier des escargots qui restent immobiles en attendant d'être cueillis à la manière des caméflons. On a vite fait de perdre une vie en marchant droit. Ce jeu de plates-formes assez classique doit sa réussite à une réalisation très soignée, ainsi qu'à une jouabilité sans faille. (Disquette System 3.)

Flood

Amiga, Atari ST

intéret 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Après le génial **Populous**, Bullfrog fait encore preuve d'originalité avec ce jeu de plates-formes pas comme les autres. D'ingénieux montages tentent d'inviter les joueurs dans les cavernes sous votre palpitante et il faut vous échapper au plus vite. Il ne faut traverser plus de quarante niveaux avant d'atteindre la surface et cela ne sera pas un programme de tout repos. D'autant plus que vous êtes dépourvus de créatures éprouvées dans chaque secteur. Aidés de toutes sortes de débris, les Vong tentent de vous arrêter dès que vous êtes descendus. Il ne vous reste qu'à les éviter. Heureusement, par la suite, vous découvrez différentes armes, comme un lance-flammes ou des grenades, mais il faudra les utiliser avec précaution, car vous ne voulez pas sauter avec. A priori tout paraît assez classique, pourtant on découvre bon nombre d'innovations intéressantes. Vous pouvez grimper le long des murs et même vous implanter en vous suspendant au plafond d'autre part. Il y a des passages secrets et des icônes dissimulées dans le décor, qui vous permettent d'obtenir des codes d'accès et bien d'autres choses encore. Un jeu d'une grande richesse. (Disquette Electronic Arts.)

ACTION PLATES-FORMES

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

Cette catégorie recouvre des programmes difficiles à classer, dans la mesure où ils présentent un mélange de plusieurs genres : plates-formes, shoot-them-up et beat-them-up. Ce type de jeu est très populaire dans les salles d'arcade et la plupart des programmes de notre sélection sont des conversions ou des remakes des grands succès du genre. Par exemple, **Legendary Axe** ressemble comme un frère à **Rastan**, et **Fire and Brimstone** s'inspire nettement de **Ghosts'n Goblins**. L'arcade est indiscutablement le domaine de prédilection des consoles, ce qui est parfaitement illustré par la comparaison entre les différents versions de **Shinobi** et de **Ghoul's'n Ghosts**. Les

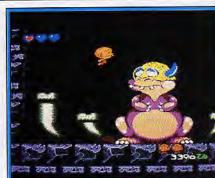
versions console l'emportent largement dans les deux cas, que ce soit au niveau du graphisme ou de l'animation. La PC Engine de ce type de jeu repose avant tout sur l'utilisation d'effets spectaculaires, ainsi que sur la jouabilité, et il est difficile de rivaliser avec les Japonais sur ce terrain. C'est indiscutablement la **Megadrive** qui dispose des programmes les plus impressionnants, ce qui n'est guère surprenant dans la mesure où Sega maîtrise parfaitement ce type de jeu d'arcade. Pour en être convaincu, il suffit de faire une partie de **Revenge of Shinobi**, de **Ghoul's'n Ghosts**, de **Mystic Defender** ou encore de **Esawi**. Tout est parfait, le graphisme, l'animation, le scrolling différentiel, la bande sonore,

la variété des situations ou la jouabilité. Sans être aussi performante dans ce domaine que la Megadrive, la PC Engine présente aussi d'excellents programmes. **PC Kid**, par exemple, est un soft particulièrement original qui fourmille d'innovations amusantes. Si c'est ce type de jeu d'arcade que vous préférez, achetez tout de suite une Megadrive, vous ne serez pas déçu. Une **Supergrafx** pourrait également être un excellent choix, mais il faudrait que sa ludiothèque s'étoffe plus rapidement. C'est pourquoi **Amiga** et **Amiga** offrent quand même d'excellents jeux de plates-formes/arcade, comme **Ghosts'n Goblins** ou **Fire and Brimstone**. Alain Huygheux-Lacout

PC Kid

PC Engine

intéret 19
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix D



Dans un genre aussi limité que les jeux de plates-formes, **PC Kid** est considéré comme le grand succès de l'année. Le héros de ce jeu est un jeune garçon vivant à l'âge des cavernes. C'est un monde incroyable dans lequel il est difficile de survivre, mais notre héros est particulièrement dur, et c'est à coups de boules qu'il se débarrasse de ses adversaires : cela est encore plus efficace s'il saute avant de se laisser tomber la tête la première sur son adversaire. Mais, non content d'avoir la tête dure, le **PC Kid** possède une dentition qui ferait le désespoir de votre dentiste. En effet, il grimpe le long des poteaux en accrochant avec les dents, tandis que vous pressez fréquemment le bouton de votre joystick. Et ça marche. Plus vite vous appuyez sur ce petit bouton, plus le **PC Kid** est un athlète complet à qui rien ne fait peur : sauter les obstacles, nager sous l'eau, sauter de liane en liane, grimper dans les arbres et bien d'autres choses encore. C'est un grand jeu japonais, ce programme comporte des passages secrets et des vies supplémentaires dissimulées dans le décor. Un must. (Carte Hudson Soft.)

Ghoul's'n Ghosts

Supergrafx

intéret 18
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Après le génial **Ghosts'n Goblins**, le chevalier Arthur revient dans de nouvelles aventures. Dans un monde où l'équipement, vous devez vous procurer au fur et à mesure pour gagner chaque coupe de terrain. Il faut de solides réflexes pour survivre dans cet univers délirant qui vous réserve bien des surprises. Vous découvrez au cours de votre progression, mais il ne faut surtout pas les prendre systématiquement car elles sont plus ou moins efficaces selon les situations. De même, les créatures vous rencoûtrez sur votre route peuvent aussi bien renforcer une super-armure qu'un sorcier qui vous transforme en vieillard ou en androïde, soit en l'abaissant sur son char. Ce jeu japonais est un soft écrit par le grand jeu d'arcade qui bénéficie d'une réalisation très soignée, au service d'un action inédite. L'humour est au rendez-vous et le jeu fourmille de détails savoureux. Contrairement à d'autres versions micro, ce programme prend toute sa valeur sur console. La version **Supergrafx** est légèrement plus belle, mais la jouabilité est meilleure sur **Megadrive**. Que vous possédiez l'une ou l'autre de ces consoles, vous ne risquez pas d'être déçu. (Cartouche Sega, carte NEC Avenue.)

Revenge of Shinobi

Megadrive

intéret 18
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix D



Shinobi reprend le combat contre les gangs qui font fuir le terreur dans le pays. Vous disposez d'une lame qui vous permet d'éliminer vos adversaires au corps à corps, mais vous devez les aborder avec vos shurikens sans prendre le risque de s'approcher d'eux. Toutefois, vos réserves de shurikens ne sont pas illimitées et il vaut mieux le tirer qu'il ne se recharge. Vos adversaires sont toujours ceux que vous avez rencontrés en sautant sur des toits, ou bien des tireurs embusqués, sans même parler de quelques qui vous attaquent de dos. Heureusement, vous disposez de plusieurs pouvoirs de magie ninja, qui vous aident dans les moments les plus difficiles. Le dernier est loin le plus efficace, mais vous en coûte une partie de votre vie. C'est la magie. L'une des principales qualités de **Revenge of Shinobi** est de présenter une grande variété d'actions. Les différents secteurs sont très variés et, même s'il faut toujours tirer, selon ce qu'il faut trouver ou chercher dans un labyrinthe ou bien encore sauter avec beaucoup d'agressés en traversant une chute d'eau. De plus, ce savoureux programme est bénéficiaire d'une réalisation irréprochable. Indispensable. (Cartouche Sega.)

ACTION / PLATES-FORMES

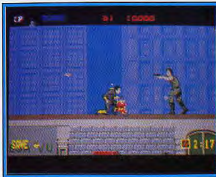
Shinobi

Amiga, Atari ST, CPC, C64, PC, PC10

Intéret 15
graphisme ★★
animation ★★
bruitages ★★
prix C

Intéret autres machines

ST-15 / C64 : 16
CPC : 16 / PC : 10



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

Shinobi

PC Engine

Intéret 17
graphisme ★★
animation ★★
bruitages ★★
prix D



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

Grandzort

Supergrip

Intéret 17
graphisme ★★
animation ★★
bruitages ★★
prix E



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

Eswat

Megadute

Intéret 17
graphisme ★★
animation ★★
bruitages ★★
prix D



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

Ghosts'n Goblins

Amiga

Intéret 17
graphisme ★★
animation ★★
bruitages ★★
prix C

Intéret autre machine

Atari ST : 16



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

NEW GAME 3000 SA

125

JEUX COMPATIBLES NINTENDO

Marque déposée

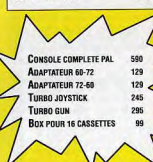
CARTOUCHES PAL/SECAM FF

| | |
|-------------------|-----|
| MARIO 1 | 195 |
| POPEYE | 195 |
| DONKY KONG 1 | 195 |
| DONKY KONG 2 | 195 |
| DONKY KONG 3 | 195 |
| HOGAN'S ALLEY | 195 |
| FLIPPER/PIMBALL | 195 |
| TENNIS | 245 |
| MAN JONG 2 | 245 |
| MAN JONG 4 | 245 |
| NINJA 2 | 245 |
| URBAN CHAMP | 245 |
| BASE BALL | 245 |
| ICE CLIMBER | 245 |
| ARJIS | 245 |
| EXCITE BIKE 1 | 245 |
| MAPPY | 245 |
| GALAXIAN | 245 |
| GALAGA | 245 |
| KUNG FU | 245 |
| NINJA 1 | 245 |
| STAR FORCE | 245 |
| PAC MAN | 245 |
| ZIPPY RACE | 245 |
| HONDA 3 | 245 |
| SOLOMON KEY | 245 |
| STAR FIGHTER | 245 |
| EXORON | 245 |
| NORTHERN KEN | 245 |
| KARATEKA | 245 |
| NINJA 4 | 245 |
| WRESTLE | 245 |
| CIRCUS CHARLIE | 245 |
| MACROSS | 245 |
| MAZE KONG | 245 |
| SKY DESTROYER | 245 |
| MYSTERY OF COMVOY | 245 |
| TIGER HEELI | 245 |
| MICKEY MOUSE | 245 |

| | |
|-------------------|-----|
| 1942 | 245 |
| BOMBER MAN | 245 |
| TWIN BEE | 245 |
| NINJA 3 | 295 |
| DYDIOUNE | 245 |
| PRO WRESTLING | 245 |
| B WINGS | 245 |
| SPARTAN | 245 |
| WRECKING CREW | 245 |
| ELEVATOR ACTION | 245 |
| FOOTBALL/SOCCER | 245 |
| PRO MARIO 1 | 245 |
| NINJA 2 | 245 |
| GOONIES 1 | 295 |
| LEGEND OF KAGE | 295 |
| ARJIS | 295 |
| SCROOD | 295 |
| CHOPFLYER | 295 |
| ARKANOID | 295 |
| HIGHTY BOMB JACK | 295 |
| GRANDIUS | 295 |
| SATAN DEN | 295 |
| ATLANTIS | 295 |
| STAR SOLDIER | 295 |
| HONDA 3 | 295 |
| SOLOMON KEY | 295 |
| 634 BERT | 295 |
| NORTHERN KEN | 245 |
| NINJA 4 | 345 |
| WRESTLE | 345 |
| SPACE HUNTER | 295 |
| MAZE KONG | 245 |
| MYSTERY OF COMVOY | 295 |
| TIGER HEELI | 295 |
| MICKEY MOUSE | 295 |

| | |
|-------------------------|-----|
| WRESTLE GAME | 295 |
| KARATE FIGHTER | 295 |
| JAWS | 295 |
| SHOOT BLOCK | 295 |
| A.S.O. | 245 |
| EXCITE BIKE 2 | 345 |
| GHOST AND GHOSTS | 295 |
| WAR WOLF | 295 |
| FALSIJON | 295 |
| SALAMANDER/LIFE FORCE 2 | 345 |
| IKARI 1 | 345 |
| TETRIS | 345 |
| FIRST BIRD | 295 |
| RYGAR | 295 |
| SCHOOL FIGHT | 295 |
| ROOBY KIDS | 295 |
| HECTOR 87 | 295 |
| TOP GUN | 295 |
| REVOLUTION HEROES | 345 |
| 1943 | 295 |
| ROCK MAN 1 | 295 |
| IBRA'S MAN/WINGS | 295 |
| 1944 | 295 |
| DRAGON BALL | 295 |
| DINGO HARRY/LLOD | 345 |
| BREATH THROUGH | 345 |
| ROBOT COP | 295 |
| CITY POWER HO/HADISE HQ | 345 |
| GREEN BERT | 345 |
| GETAWAY | 345 |
| DOUBLE DRAGON 2 | 345 |
| BATMAN | 345 |
| SUPER CONTRA/CONTRA 2 | 345 |
| IKARI 3 | 345 |
| BUBBLE DOBLE 2 | 345 |
| HINAY BARREL | 345 |
| NINJA GAIDEN 2/REVENGE | 345 |

| | |
|-------------------------|-----|
| CHIPS AND DALE | 345 |
| FANTASY ZONE | 345 |
| BASKET BALL/DOUBLE | 295 |
| DEVIL IN DARK NIGHT | 345 |
| SALAMANDER/LIFE FORCE 1 | 295 |
| ARTHUR ROBIN | 395 |
| BUBBLE DOBLE 1 | 295 |
| FALSIJON | 345 |
| SALAMANDER/LIFE FORCE 2 | 345 |
| ROCK MAN 2 | 345 |
| DONALD LAND | 395 |
| CINTILLA | 295 |
| DRAGON NINJA GAIDEN 1 | 345 |
| DOUBLE DRAGON 1 | 345 |
| GUN SMOKE | 295 |
| DRAGON SOUL/SPIRIT | 345 |
| REVOLUTION HEROES | 345 |
| RED FORTRESS/JACKAL | 345 |
| COMPETITION HIGHSCHOO | 345 |
| FROG | 345 |
| DREAM SHOP | 395 |
| SUPER MARIO 3 | 395 |



NEW GAME 3000 SA

Rue Neuchâtel 39 CP264
CH - 1401 YVERDON

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

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

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

BON DE COMMANDE

| | | | |
|--|-------------|-----|-----|
| NOM : | DESIGNATION | Qté | PRX |
| ADRESSE : | | | |
| CODE POSTAL : | | | |
| VILLE : | | | |
| CH <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> U <input type="checkbox"/> | | | |
| TEL. : | | | |
| SIGNATURE : | | | |
| Port + 20 F / Port console + 80 F T : | | | |
| Carte de crédit : VISA <input type="checkbox"/> EURO <input type="checkbox"/> AMEX <input type="checkbox"/> DINER <input type="checkbox"/> | | | |
| N° Validité : | | | |
| Chèque bancaire français <input type="checkbox"/> Eurochèque <input type="checkbox"/> | | | |

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

Olivier Scamps a encore du mal à parler mais il peut écrire.

Voici ses logiciels préférés...

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

Trois tendances se développent qui permettent d'étendre le côté répétitif inhérent à ce type de programme: le jeu à deux, les armements et le saut. À la suite de *Double Dragon*, le jeu à deux et la possibilité d'obtenir des armes supplémentaires sont devenus courants. *Golden Axe* renouvelle agréablement cette idée en permettant d'emporter les montures de l'adversaire. L'inclusion du combat agilité dans les beat-them-up est également une évolution agréée. De plus en plus, frapper tout ce qui bouge ne suffit plus: les sauts deviennent partie intégrante de l'action. Cet élément, présent dans *Ninja*

Spirit, *Shadow Warrior* ou *Legendary Axe* (qui, bien que classé dans les jeux de plates-formes, est à mon avis un beat-them-up) devient rapidement le généraliste tant il renouvelle l'action: le timing est désormais aussi nécessaire que la force brute. Les beat-them-up cuvés 1990 se démarquent également en renouvelant le cadre de l'action: scientofiction pour *Ninja Spirit*, héros fantasy pour *Golden Axe* ou film d'horreur pour *Splatter House*.

Tous les succès présentés dans cette rubrique valent l'achat. Mais s'il fallait faire une sélection irremplaçable, je choisirais *Golden Axe* et *Altered Beast* sur *Mega Drive*, *Golden Axe* et *Ninja Spirit* sur *NEC PC Engine*, *Ninja Warrior* sur micro et *Golden Axe* sur Sega 8 bits. Vous maintenez! La question qui se pose est de savoir si vous êtes prêt à risquer de maltraiter de nombreuses lettres d'insultes: l'amateur de baston doit acheter une console ou un micro? Si le nombre de sorties est équilibré (7 sur micro, 7 sur console), il faut reconnaître que, au niveau quantitatif, les consoles 16 bits NEC et *Mega Drive* l'emportent nettement. Cela

est particulièrement visible avec les jeux sortis dans deux formats. Ainsi les versions *NEC* ou *Mega Drive* de *Tiger Road* et *Altered Beast* écrasent largement les versions *ST* ou *Amiga*, tant en terme de réalisation que de jouabilité. En ce qui concerne le graphisme, la différence est peut-être moins visible pour *Ninja Spirit* ou *Ninja Warrior*, mais c'est cette fois-ci la jouabilité qui permet aux versions *NEC* de surpasser les versions micro. Qu'on le veuille ou non, les gros sprites, la grande fenêtre de jeu et la parfaite sculpture des commandes jouent irremplaçablement en faveur des consoles. Cela ne veut pas dire que les micros ne possèdent pas de bons beat-them-up, simplement que le joueur qui se consacre à ce type de jeu a intérêt à acheter une console 16 bits. En revanche, les consoles 8 bits traînent la patte; à part *Golden Axe* ou *Sega Master System* et *Double Dragon* (sur *Mintino*), il n'y a guère de rabattre sur les acts sorts: les armées précédentes sont quantifiées, les consoles 16 bits NEC et *Mega Drive* l'emportent nettement. Cela

est particulièrement visible avec les jeux sortis dans deux formats. Ainsi les versions *NEC* ou *Mega Drive* de *Tiger Road* et *Altered Beast* écrasent largement les versions *ST* ou *Amiga*, tant en terme de réalisation que de jouabilité. En ce qui concerne le graphisme, la différence est peut-être moins visible pour *Ninja Spirit* ou *Ninja Warrior*, mais c'est cette fois-ci la jouabilité qui permet aux versions *NEC* de surpasser les versions micro. Qu'on le veuille ou non, les gros sprites, la grande fenêtre de jeu et la parfaite sculpture des commandes jouent irremplaçablement en faveur des consoles. Cela ne veut pas dire que les micros ne possèdent pas de bons beat-them-up, simplement que le joueur qui se consacre à ce type de jeu a intérêt à acheter une console 16 bits. En revanche, les consoles 8 bits traînent la patte; à part *Golden Axe* ou *Sega Master System* et *Double Dragon* (sur *Mintino*), il n'y a guère de rabattre sur les acts sorts: les armées précédentes sont quantifiées, les consoles 16 bits NEC et *Mega Drive* l'emportent nettement. Cela

Tiger Road
PC Engine, Atari ST, Amiga, C64, CPC

intéret *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** D



intéret *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** D



Moonwalker
Mega Drive

intéret *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** D



est particulièrement visible avec les jeux sortis dans deux formats. Ainsi les versions *NEC* ou *Mega Drive* de *Tiger Road* et *Altered Beast* écrasent largement les versions *ST* ou *Amiga*, tant en terme de réalisation que de jouabilité. En ce qui concerne le graphisme, la différence est peut-être moins visible pour *Ninja Spirit* ou *Ninja Warrior*, mais c'est cette fois-ci la jouabilité qui permet aux versions *NEC* de surpasser les versions micro. Qu'on le veuille ou non, les gros sprites, la grande fenêtre de jeu et la parfaite sculpture des commandes jouent irremplaçablement en faveur des consoles. Cela ne veut pas dire que les micros ne possèdent pas de bons beat-them-up, simplement que le joueur qui se consacre à ce type de jeu a intérêt à acheter une console 16 bits. En revanche, les consoles 8 bits traînent la patte; à part *Golden Axe* ou *Sega Master System* et *Double Dragon* (sur *Mintino*), il n'y a guère de rabattre sur les acts sorts: les armées précédentes sont quantifiées, les consoles 16 bits NEC et *Mega Drive* l'emportent nettement. Cela

Pour lancer la *Genesis* aux Etats-Unis, Sega s'a pas lésté sur les moyens de s'affranchir l'une des plus riches des superstars: Michael Jackson. Le soit représenté le scénario du film. Des enfants sont déguisés en stages par un milliardaire. Michael Jackson se bat avec des bandes en ouvrant portes et fenêtres pour les délivrer. Il doit affronter des gangsters et "années trente", des femmes fatiguées, des voyous, des joueurs de billard et des ombres... chanter ou défend avec des déclarations magiques en envoyant son chapeau bondissant en direction de ses poursuivants. Lorsque se réveille de magie est vide, il ne lui reste plus qu'à user de ses poings et de ses pieds. Le jeu est composé de quatre niveaux, ou même divisés en trois sous-niveaux. Le décor change en fonction du stage: club nocturne, rue, cinéma, garage. En revanche, l'action ne varie pas, ce qui rend le jeu un peu répétitif. Pourtant, grâce à une réalisation étonnante, *Moonwalker* est un logiciel réellement séduisant. Aux très bons graphismes s'ajoutent un effet de animation extraordinaire et d'excellentes musiques qui donnent l'impression de regarder un clip. Un soft qui fait voir à tout prix. (Carcouche Sega.)

Splatter House
PC Engine

intéret *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** D



Shadow Warrior
Amiga, Atari ST

intéret *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



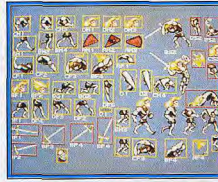
Ninja Warrior
Amiga, Atari ST, C64, PC Engine, CPC

intéret *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



Ivanhoe
Atari ST, Amiga

intéret *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



Ninja Spirit
PC Engine, Atari ST, Amiga

intéret *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** D



Le héros de *Splatter House* n'a pas de chance. Par un soir d'orage, il a cru trop refuge dans un maison hantée. C'est le contraire qui se produit: sa fiancée s'est fait enlever pendant que des monstres le défilèrent. Mais sur le visage, il se lance dans une vengeance sangnante. Ce beat-them-up se distingue du lot sur son ambiance déguise des meilleurs films. Les ennemis sont répugnants et vraiment orignolux. Grand doit être le tonneau en guise de maïs, chapelet composé de têtes coupées, monstres en putréfaction, yeux géants, pendus, on se croirait dans un horrible caveau. Outre les classiques coups de poing ou de pied, le héros peut se défendre avec une batte, un fusil ou même un hachoir. Si l'action n'est pas très originale, l'ambiance est vraiment unique. Sanglant! Une superbe réalisation met bien en valeur l'atmosphère et le programme. Ennemes spirituels, beaux graphismes, excellente animation et bruitages dus, il est difficile de reprocher quelque chose à ce programme de Namco. Le scénario de l'égise est un véritable morceau d'anthologie Quant à la jouabilité, elle est, comme toujours sur console, parfaite. Un excellent achat pour tous ceux qui ont le cœur bien accroché. (Carte Namco.)

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

En salle d'arcade, ce beat-them-up de Capin se démarquait par une répétition constante de sa scène. En effet, à chaque fois que vous gagnez, s'est emparé de pouvoir en s'appuyant sur l'armée et à l'aise. Seuls deux robots ninjas peuvent parvenir à son repaire secret et le détruire. Le jeu est très amusant et très addictif, contribuant pour sa part à l'essor de ce type de jeu. Il présente un meilleur scrolling et des couleurs plus nuancées. La version PC Engine offre des graphismes légèrement moins beaux et ne permet pas le jeu à deux mais se rattrape par des sprites de qualité et une jouabilité parfaite. (Disquette Virgin, carte Tatlo.)

Le héros de *Walter Scott* est habituellement plus coutumier des jeux d'aventure que des acts d'effort pur. Mais il peut à l'occasion tirer du bout de son épée comme dans ce jeu d'Ocean. Ivanhoe doit traverser 3 niveaux infestés d'ennemis et, comme toujours, affronter un « gros boss » à la fin de chaque stage. Il élimine ses adversaires avec une épée et se défend avec un bouclier. Hors de question ici de rentrer dans le jeu: il faut en combat prendre le temps d'affronter chaque adversaire l'un après l'autre. Il n'y a pas de saut, ce qui rend le jeu un peu répétitif. Cependant, une jouabilité agréable: le personnage, juché sur un cheval, se lance dans une chevauchée infernale et en vient à faire la course... un lakti. Le scrolling est de ce soft réalisé dans sa réalisation très solide et les décors sont remarquables, les personnages ont un look très dessin animé, et le principal ne souffre aucune critique même sur *ST*. Efficace, un niveau de l'intérêt du jeu y a fait de l'ambiance. A.H.T. Il est très intéressant d'être alerté alors que d'autres lui reprochent son action répétitive et un certain manque de précision dans les coups. Les versions *ST* ou *Amiga* sont, à ce prix, équivalentes. (Disquette Ocean.)

Le maître d'un loup blanc a été éliminé tout. Pour le seigneur, celui-ci se transforme en jupon. Il y a vraiment des jours où on se demande où les scénaristes ninjas vont chercher leurs idées! Mis à part son scénario absurde, ce logiciel se distingue des beat-them-up classiques par l'importance accordée à la mobilité. En effet, il ne suffit pas ici de se contenter de frapper tout ce qui bouge, il faut en tout cas se déplacer. Le jeu n'est peut-être récolter différentes armes: sabre, crosse, bombes et shurikens. Il dispose en outre, en avançant certaines passelles, de la possibilité de se dédoubler, vous de tripler. Une idée copiée sur *Golden Axe* mais qui se révèle ici très agréable. Certes aussi faut qu'un efficace. Malgré la faible taille des sprites, *Ninja Spirit* pose d'une relation étonnante. Les décors traversés sont très beaux et les ennemis plaisants, en particulier en ce qui concerne les monstres de fin de niveau. Malheureusement, les versions micro sont handicapées par une jouabilité parfaite et un manque certain de progression dans la difficulté. Rien de tel avec la version PC Engine qui cumule une très bonne réalisation et une jouabilité parfaite. (Disquette Activision, carte Iron.)

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

Genre un peu fourre-tout, la rubrique tir regroupe les jeux dans lesquels le tir constitue l'essentiel de l'action et qui ne mettent pas en scène un vaisseau volant (ce sont alors shoot-them-up). On y retrouve un peu de tout : des sols de tir sur cibles à la Operation Wolf, des jeux de type commando et même des produits à la limite du jeu d'action/plates-formes comme The Plague. Dans ce genre également, la production est abondante mais peu variée : les sols de cette année se contentent de regarder, en les améliorant légèrement, des idées apparues lors de années précédentes.

Tous les sols de cette sélection sont vraiment accrocheurs et vous feront passer

d'excellents moments. Toutefois, si je devais vraiment choisir les indispensables, je conseillerais aux possesseurs de 16 bits de craquer pour Pang, Sideshow, Killing Game Show et The Plague. Sur CPC, c'est Operation Thunderbolt (mieux réalisé en regard des capacités de la machine que les versions 16 bits) qui se démarque. Quant à la PC Engine, tous les jeux présentés ici s'imposent : Bloody Wolf, Red Alert et Operation Wolf sont des modèles du genre que vous seriez impardonnable de ne pas posséder.

Le choix micro ou console se résumera cette fois-ci à un choix micro ou PC Engine dans la mesure où la Megadrive ne possède d'un jeu de tir (Rambo III), mal-

heureusement assez moyen. Une fois encore, la balance penche en faveur de la NEC. La production est cependant étonnante sur micro mais il faut reconnaître que les meilleurs jeux du genre sont sur PC Engine. Dans le style commando, Red Alert et Bloody Wolf sont plus beaux et plus riches que tous les commandos disponibles sur micro. Quant au tir sur cible, Operation Wolf sur NEC est à la fois plus beau et plus jouable que les versions Amiga et ST. Il s'offre même le luxe de permettre le jeu à deux. Les consoles 8 bits, en revanche, sont un peu hors course avec un seul titre sur Sega (Operation Wolf, d'ailleurs très réussi) et aucun sur Nintendo.

Olivier Scamps

Escape from the Planet of the Robot Monsters

Atari ST, Amiga, CPC
intéret 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



Intéret autres machines
Amiga : 16

Crack Down

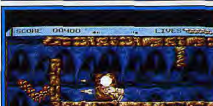
Atari ST, Amiga, CPC
intéret 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



Intéret autres machines
Amiga : 16 / CPC : 15

The Killing Game Show

Amiga
intéret 18
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



Palme d'or de l'ambiance à ce jeu toujours qui prend son inspiration dans les livres et les films de science-fiction. Robots rétro, rayons laser, machines infernales et femmes à petite tenue sont bien sûr au rendez-vous. Les reptiliens ont réduit les habitants d'une base spatiale en esclavage et comptent bien leur faire construire une armée de robots avec lesquels ils planifient d'envahir la Terre. Votre (ou plutôt vos, puisqu'il est possible de jouer à deux) personnage parcourt donc ces paysages métalliques pour délivrer les humains. En plus des robots, il faudra se méfier de pièges redoutables comme des dalles électrifiées ou des poings qui sortent du mur. Vous pouvez aussi vous appuyer sur votre arme en collectant des diamants et reculer, ça et là, des bombes. Ce ne sera pas de trop lorsque, après avoir traversé trois secteurs, vous devrez affronter un reptilien. La réalisation, sans être extraordinaire, est très plate. Le choix de la fusée 3D est une bonne idée et une musique gaillarde accompagne l'action dans les jeux de tir. Le jeu est très amusant. Le Planet est un programme très ludique dans lequel on s'amuse bien, surtout à deux. (Disquette Tengent.)

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

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

Pang

Amiga
intéret 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



The Plague

Amiga
intéret 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** B



Les Incorruptibles

Atari ST, Amiga, CPC, C64
intéret 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



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

Sideshow

Amiga
intéret 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** D



Bloody Wolf

PC Engine
intéret 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** D



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

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

Comme la plupart des adaptations d'Ocean, ce jeu restait bien l'ambiance du film dans il est. Les Incorruptibles vous proposent ce réaliste Eliot Ness et ses hommes dans leur lutte contre Al Capone. Précisons que ce n'est pas Brian De Palma qui est à la caméra mais le jeu reste très intéressant. Si le premier niveau est un jeu de plates-formes, les stages suivants sont des jeux de tir. Dans les deuxième et troisième, il faut abattre des gangsters dans une rue en évitant leurs balles. On retrouve ensuite la lutte des Incorruptibles contre des trafiquants d'alcool à la frontière. Le célèbre scéariste Eliot protège un bébé tout en descendant des gangsters et également prisonnier dans le jeu. Les autres niveaux sont tous très intéressants en 3D mais de dessus. C'est sur les toits que se déroule le ultime niveau. Ce jeu n'est pas si facile que ça croquer sur soit tout le monde mais la bonne jouabilité et l'excellente réalisation des versions ST et Amiga poussent à tenir bon. Les versions C64 et CPC pâtissent des limitations des consoles plus limitées de ce que les machines mais restent intéressantes grâce à de bonnes animations. Sans être complètement inoubliable, ce soft est un jeu de tir réussi. (Disquette Ocean.)

Tir sur cible et ambiance de fête foraine pour Sideshow. Huit stands vous sont proposés mais, au début, vos faibles moyens financiers ne vous autorisent qu'à acheter un peu de munitions. Plus vous jouez, plus vous réalisez vous permettrez de payer la prix d'entrée d'autres équipements. Fondamentalement, Sideshow est un jeu de tir très classique pour les adeptes de ce soft où réussit à renouveler le genre en y incluant de nombreux éléments qui atténuent le côté traditionnellement répétitif de ce type de jeu. Ainsi les épreuves ont-elles vraiment variées. De plus, les éléments stratégiques font leur apparition : cibles à ne pas toucher sous peine de malice, réaction de la foule (garder toujours quelques sous pour maîtriser la réaction, excellente, exploitée bien l'Amiga. On comprend que ce jeu occupe trois disquettes, fait inhabitablement un jeu d'action. Pour plus de réalisme, Sideshow peut se jouer avec le joystick. Point final, vu la faible diffusion de ce périphérique datant de 1988, on apprécie la possibilité d'utiliser le souris, d'autant que le jeu est alors moins difficile. (Disquette Actonware.)

Red Alert, le meilleur commando de la NEC, est malheureusement réservé aux possesseurs de CD Rom. Les Necnamiques moins fortunés se rabattraient avec beaucoup de plaisir sur les autres plateformes. Ce soft vous met dans la peau d'un soldat d'élite chargé d'infiltrer les lignes adverses. Les ennemis sont nombreux et, outre les soldats de base, il faut donc affronter de super-adversaires sous forme de chars, des robots muni de parachutistes, des hommes grenouilles et bien d'autres choses encore. Le mercenaire peut récupérer divers équipements qui sont une véritable zoozoeka. On voit Sideshow dans une perspective de jeu de plates-formes à 48 changements. Toutefois cela reste très supportable, d'autant que graphismes, bruitages et jouabilité sont très bons. L'autre grand commando de PC Engine, (Cartouche He System.)

AVENTURE / ACTION

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

En matière d'aventure/action, 1990 n'aura pas été une période de grande innovation. Aucun soit ne nous a vraiment étonnés et le plupart des titres se contentent de développer des idées apparues dans des logiciels sortis précédemment. On remarque au plus l'inclusion de plus en plus systématique d'aspects vus du jeu de rôle, comme l'expérience et l'évolution des personnages. Malgré cela, la production de jeux d'aventure/action est d'excellente qualité. Vous pouvez acheter les jeux fermés les titres présentés dans ces pages : ils sont tous très bons. Mais, s'il fallait faire une sélection encore plus impitoyable, je garderais *Gold of the Aztecs* et *Shadow of the*

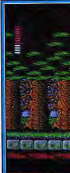
Beast ! Sur *ST/Amiga*, *Neotopia* et *Walkyrie* sur *PC Engine* et *Adventure of Link et Rygar* sur *Nintendo*. Quant aux micros à jeu, le nombre de litres sortis cette année est mince et je ne vois que *Ukiki* sur *CDi* (présenté ici par manque de place) et *Wonder Boy II* sur *PCP*. Sur la Megadrive, le choix est simple puisqu'aucun jeu de ce type n'est disponible pour le moment. En ce qui concerne l'aventure/action, le choix entre micro et console est bien moins évident qu'en matière de jeu d'action pure. L'esprit des jeux est en effet complètement différent. Sur micro, les sorts, souvent très beaux, sont tournés vers le jeu, l'action, l'aventure n'étant qu'un élément secondaire.

Sur console, l'équilibre est mieux respecté : 50 % arcade, 50 % aventure en général. Tout est donc affaire de goût. Si vous privilégiez l'intérêt du jeu à sa réalisation, une machine domine sans conteste le genre : c'est la *Nintendo*. C'est vrai qu'avec leurs dignitaments de sprites et leurs couleurs bavées, les jeux de cette console feront tirailler les possesseurs de machines 16 bits, mais ils offrent une richesse qu'on ne retrouve sur aucune autre machine. Et ce n'est pas un hasard si le meilleur jeu d'aventure/action de la NEC n'est autre que *Neotopia*, la copie pure et simple de *Legend of Zelda*, un grand hit *Nintendo*. Olivier Scamps

Simon's Quest

Console Nintendo

Intérêt 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** D



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

Shadow of the Beast II

Amiga

Intérêt *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



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

Rygar

Console Nintendo

Intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** D



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

AVENTURE / ACTION

Neotopia

PC Engine

Intérêt *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** D



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

Gold of the Aztecs

Amiga, Atari ST

Intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** B

Intérêt autre machine

ST : 17



Le dernier jeu de Dave Lawson, coréalisateur de *Psygnosis* et auteur de *Bonanza*, *Obélisque* et *Bravura* ne déçoit pas. Pas incertaine Conrad, un aventurier fauché parti à la recherche d'un trésor caché dans un temple arctique. Arrivé d'Amérique, vous avez une machette et un pistolet. Le héros peut exécuter un nombre impressionnant de mouvements. Ce ne sera pas de trop pour se tirer des nombreux pièges qui l'attendent. Les Azteques ont en effet truffé le parcours de pièges d'une inventivité saugrenue : attention notamment aux animaux féroces (éléphant, panthère...), qui surgissent à l'improviste. On met beaucoup dans *Gold of the Aztecs*, donc on triche parfois par tricherie en programme (et il en a si!). A chaque fois, le joueur doit réfléchir pour trouver le moyen de surmonter les obstacles. Réflexion et action sont les meilleurs mots de ce programme. Sans être extraordinaire, la réalisation est très convaincante. On peut reprocher l'absence de scrolling mais cela est compensé par le soin accordé à l'animation du personnage : on voit vraiment les doigts s'électer après un tir. Les versifs de *Amigo* sont très riches. Pour un prix raisonnable, un soft qui vous tiendra en haleine de nombreuses heures. (Disquette US Gold.)

Fred

Amiga, Atari ST

Intérêt 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C

Intérêt autre machine

ST : 16



Beau et vaillant, Fred avait tout pour être héros. Malheureusement, Ultime, un vain jaloux, l'entendait pas de cette taille. Pour se venger, il transforme le beau chevalier en gnome ignoble. Pour regagner sa forme originale, il va lui falloir se battre. Les lieux à traverser sont nombreux (50 tableaux) et grouillent d'ennemis. Outre les sbires d'Ultime, spectres, feux follets, oiseaux, serpents et araignées se mettront sur son chemin. Un petit luttin lui indique la bonne direction et n'hésite pas à lui lancer des cailloux s'il trahit trop. L'action se déroule sur trois plans différents ce qui déconcerte un peu au début mais se révèle très agréable à l'usage. Ce programme est très riche et propose de nombreuses énigmes et un effort de réflexion : pour réussir la quête, il est nécessaire de recueillir des objets qui s'ajoutent dans un inventaire en bas de l'écran. Fred jouit d'une excellente réalisation aussi bien sur *ST* que sur *Amiga*. Les graphismes, superbes, restituent bien l'ambiance médiévale du jeu et le personnage principal a une allure amusante. On peut regretter simplement que le scrolling de la version *Amigo* soit heurté. Un logiciel bourré de charme. (Disquette Ubi.)

Colorado

Atari ST

Intérêt 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



Ce jeu de Silarinis vous plongera dans un cadre encore trop peu utilisé dans les jeux micro : le western. Un vieux chef indien vous a remis une carte indiquant l'emplacement d'une mine d'or. Celle-ci est malheureusement située en plein cœur d'une région peuplée d'Indiens peu accueillants. Les imprécis sont nombreux : rarement avec des dialogues, on se contente de mots courts ou des ours, exploration d'une mine d'or. Le troc est vital et Max Biggle, le colporteur, vous permettra d'acquiescer des objets utiles. L'action est le plus amusant, entre chaque partie, il faudra remonter le fleuve dans une séquence *SD*. Attention, le soft permet une seule sauvegarde ; en effet, chaque nouvel enrôlement annule les précédents. Comme tous les jeux de cet éditeur, ce programme ne dispose pas d'une réalisation des plus impressionnantes. Les graphismes sont certes plaisants mais les animations sont assez sèches. On peut reprocher à être un peu plus travaillés. Heureusement ce défaut s'efface devant la grande richesse du jeu. Si vous êtes sensible à la magie des grands espaces et si vous privilégiez la profondeur et l'intérêt, *Colorado* ne vous décevra pas. (Disquette Silarinis.)

City Hunter

PC Engine

Intérêt 14
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** D



Action frénétique pour ce programme très d'un dessin animé japonais. Un jeune et beau héros parcourt des innombrables infestés de gangsters. Certains ne sont armés que d'un pistolet mais d'autres sont dotés de mitrailleuses ou des grenades. Ils sont secondés par des ninjas qui tombent du plafond ou par des lasers mortels. A la fin de chaque niveau, un adversaire très résistant donne le grand défi. On ne peut le vaincre qu'en utilisant un objet peut courir mais également utiliser son bon vieux pistolet. Ce soft fait là plus belle l'action mais présente également un côté aveuglant. Il faut mémoriser le plan du bâtiment et retrouver ses compagnons héros, ceux-ci lui donneront en effet des objets indispensables. Notre ami ne peut en effet pas mourir et certains renaissent de l'animation rapide et la bande sonore entraînant. Malgré des dialogues en japonais et une action un peu répétitive à la longue, *City Hunter* est un programme très accrocheur auquel il est difficile de résister. (Carte Sunsoft.)

ADVENTURE / ACTION

The Adventure of Link

Console Nintendo

| | |
|-----------|------|
| intéret | 17 |
| graphisme | ★★★★ |
| animation | ★★★★ |
| bruitages | ★★★★ |
| prix | D |



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

Alex Kidd in the Enchanted Castle

Megadrive

| | |
|-----------|------|
| intéret | 15 |
| graphisme | ★★★★ |
| animation | ★★★★ |
| bruitages | ★★★★ |
| prix | D |



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

Unreal

Amiga

| | |
|-----------|-------|
| intéret | 16 |
| graphisme | ★★★★★ |
| animation | ★★★★★ |
| bruitages | ★★★★★ |
| prix | C |



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

Walkiry

PC Engine

| | |
|-----------|------|
| intéret | 16 |
| graphisme | ★★★★ |
| animation | ★★★★ |
| bruitages | ★★★★ |
| prix | C |



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

Super Wonderboy in Monsterland

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

| | |
|-----------|------|
| intéret | 16 |
| graphisme | ★★★★ |
| animation | ★★★★ |
| bruitages | ★★★★ |
| prix | C |



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

Hard Drivin!

DRIVE HARDER

La suite fantastique de HARD DRIVIN!

DOMARK
The Name in Coin-Op Conversions

Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5 & 5.25
 Programmé par Jürgen Friedrich
 © 1990 Tengen, Inc. All rights reserved.
 Atari Games Corporation
 3190 Arnowk & Pottinger, Donmark Software Ltd.
 Publics par Donmark Software des Terry House,
 51-57 Lucy Road, London SW15 1PR
 Tel: +44(0)1 780 2224
 Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

JEUX DE RÔLE

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

Plusieurs événements ont marqué le domaine des jeux de rôle cette année. Tout d'abord la sortie très attendue de Chaos Strikes Back, et d'Ultima VI, tous deux exceptionnels. Le premier vous replonge dans le monde prenant de Dungeon Master, mais avec une difficulté très nettement accrue. Le second conserve tous les atouts des précédents volets et corrige les lacunes des graphismes et de la bande sonore. Champions of Krynn est un régal pour les joueurs d'Advanced Dungeons and Dragons (ADD), qui risquent d'être surpris par la fidélité de cette adaptation micro. The Immortal a inauguré un genre un peu nouveau, mêlant action, aventure et rôle, le tout

dans un scénario original, plein d'humour et de surprises. La longue gestation de Legend of Faerghal, un jeu de rôle basé sur un excellent produit, style Bard's Tale amélioré. Dragonflight offre pour sa part une bonne alternative à Ultima VI. Par ailleurs, les jeux de rôle ont fait leur apparition sur consoles 16 bits (la Megadrive surtout). Seul Y'shigure dans cette rubrique mais vous en trouverez d'autres dans les Deadline (Phantasy Star II et Super Hydlide en particulier). Ce qui caractérise principalement les jeux sur consoles, c'est la qualité des graphismes (Super Hydlide excepté) et la bande musicale de qualité. En revanche, on est loin de retrouver l'am-

bitance d'ADD, présent plus ou moins dans tous les jeux de rôle sur micro (à l'exception encore de Super Hydlide). Les trilogies colent moins à l'action et les joueurs s'évèrent moins égotiquement que la souris pour ce type de jeu. De plus, les versions micro bénéficient en général d'un scénario plus étoilé (elles ne sont pas limitées par la place disponible sur la cartouche). Les petites merveilles que sont Chaos Strikes Back, Ultima VI ou Champions of Krynn pour les mortuus d'ADD ont plus de réels concurrents sur consoles, tel Super Hydlide s'en rapprochant. Pour le passionné de jeux de rôle, le micro reste pour l'instant, le meilleur support. Jacques Harbont

Hound of Shadow

Atari ST, Amiga

| | | |
|-----------|---------------|----|
| type | aventure/rôle | 18 |
| intérêt | ***** | |
| graphisme | ***** | |
| dialogues | ***** | |
| scénario | ***** | |
| langage | anglais | |
| prix | **** | |

Intéret auto machine
Amiga: 18



Swords of Twilight

Amiga

| | | |
|-----------|-------------|----|
| type | jeu de rôle | 16 |
| intérêt | ***** | |
| graphisme | ***** | |
| animation | ***** | |
| bruitages | ***** | |
| langage | anglais | |
| prix | **** | |



Chaos Strikes Back

Atari ST

| | | |
|-----------|-------------|----|
| type | jeu de rôle | 19 |
| intérêt | ***** | |
| graphisme | ***** | |
| animation | ***** | |
| bruitages | ***** | |
| langage | anglais | |
| prix | **** | |



Hound of Shadow vous plonge dans un scénario inédite d'un roman de Lovecraft pour une enquête troublante. Bien qu'il se joue à la manière d'un jeu d'aventure, il s'agit tout à fait d'un jeu de rôle. D'ailleurs, la création du personnage est la plus riche qu'il nous ait été donné de voir dans un jeu de rôle, et surtout les caractéristiques de votre personnage vont interférer en permanence avec le jeu. Ainsi, les descriptions ne révéleront certains détails que si vos capacités vous ont permis de les remarquer. De même, un personnage dont d'un bon sens du bluff sera en mesure de suinter plus de renseignements à une personne de rencontre. Le scénario, non linéaire, est passionnant mais très difficile, les longues descriptions anglaises ne facilitant pas les choses. Ce qui ne nuit pas à ce que ce soit un jeu de rôle. Le très riche éventail des actions possibles, ainsi par un bon atout, fait que les conversations contribuent à l'impression de réalisme, d'autant que les gens réagissent en fonction de leur caractère et du vôtre. Les graphismes en monochrome sont cars mais très beaux. Un superbe jeu à voir révisé au moins (Disquette Electronic Arts.)

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

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

Dragon Wars

Apple II, PC

| | | |
|-----------|-------------|----|
| type | jeu de rôle | 16 |
| intérêt | ***** | |
| graphisme | ***** | |
| animation | ***** | |
| bruitages | ***** | |
| langage | anglais | |
| prix | F | |

Intéret auto machine
PC: 15



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

Keep the Thief

Amiga

| | | |
|-----------|---------------|----|
| type | aventure/rôle | 16 |
| intérêt | ***** | |
| graphisme | ***** | |
| animation | ***** | |
| bruitages | ***** | |
| langage | anglais | |
| prix | C | |



Keep the Thief combine jeu d'aventure et jeu de rôle. Vous incarnez un étudiant un peu râlé, recherchant votre ambition vous-même à devenir maître du monde. Vous allez commencer par explorer la ville, en fouillant les maisons à la recherche de quelque trésor. Méfiez-vous du gendarme qui pourrait vous surprendre. Vous pouvez aussi voler dans les boutiques, mais gare à vos yeux faibles attraper. Les personnages de rencontre vous fournissent des renseignements, parfois une aide ou des échanges. Certains vous confieront même une mission qui pourra améliorer votre niveau social en cas de réussite. Les combats se déroulent en temps réel, et disposent de possibilités assez riches: déplacement, choix de armes, magie, etc. La magie utilise un système difficile et original: au début, vous ne combataz aucun sort et vous devez fabriquer un à un un grimoire aux engins trouvés dans un livre de magie. Le monde est vaste, comprenant des étendues sauvages, des villes, des donjons et des souterrains. Les graphismes sont assez fins et variés et le scénario apparaît tout autant sur les combats que sur la recherche d'indices. Un bon jeu de rôle médiéval. (Disquette Electronic Arts.)

Dragons of Flame

Atari ST, jeu de rôle

| | | |
|-----------|-------------|----|
| type | jeu de rôle | 16 |
| intérêt | ***** | |
| graphisme | ***** | |
| animation | ***** | |
| bruitages | ***** | |
| langage | anglais | |
| prix | C | |



Dragons of Flame raconte la saga des héros de la Lance. Votre groupe de huit aventuriers décide de renforcer les forces du bon. Pour cela, vous tentez de se faufiler dans les grottes jusqu'à la forteresse, sans s'empêcher d'une épopée mythique qui les aidera à délivrer les esclaves. Ceux-ci pourront alors renforcer les armées du Bien. Vos huit personnages sont très différents, chacun ayant ses points forts et ses points faibles. Les guerriers se montrent redoutables en combats rapprochés mais les magiciens ne démentent pas par la puissance de leurs sortilèges. Le monde de Dragons of Flame est assez vaste. La représentation en vue aérienne rappelle celle d'Ultima et vous offre une vue d'ensemble assez intéressante. Vous allez croiser de nombreuses créatures. Certaines se joindront à votre équipe et leur concours vous apportera une aide inestimable. Les monstres sont variés: dragons, nains, gnomes, gobelins, trolls et autres horreurs. Les combats qui ne manquent pas de survenir se déroulent en temps réel, ce qui ne facilite pas les choses. La réalisation est un bon niveau, tout pour les amateurs des graphismes des monstres que leur animation. Un bon jeu de rôle. (Disquette SSI.)

Tangled Tails

Apple II, PC

| | | |
|-----------|---------------|----|
| type | aventure/rôle | 17 |
| intérêt | ***** | |
| graphisme | ***** | |
| animation | ***** | |
| bruitages | ***** | |
| langage | anglais | |
| prix | E | |

Intéret auto machine
PC: 15



Tangled Tails combine avec bonheur aventure et jeu de rôle. Vous incarnez un apprenti magicien qui, en panoplie d'une énorme bête, a perdu son livre de sorts. À vous de reconstruire votre panoplie à travers un monde de magie magique. Vous commencerez par découvrir seul le monde. Comme dans les jeux d'aventure, il faut explorer soigneusement chaque lieu, en ouvrant les portes et les portes. Les dialogues avec les personnages de rencontre vous fourniront de nombreux indices. Mais les choses ne seront pas faciles pour trouver le livre de sorts. Ainsi vous devrez traverser un diamant. Vous apprenez que la fontaine magique toute proche transforme le charbon en diamant mais vous n'êtes cependant pas au bout de vos peaux et le charbon est justement ce qui manque le plus à certains personnages pour en avoir pour vous et leur argent. Et rendant service aux autres gens, vous serez récompensés en conséquence. Vous rencontrerez aussi quelques monstres et créatures. Les dialogues sont excellents, les possibilités étant fait, frapper ou lancer un sort. Les graphismes sont excellents et parfois amusants, ce qui est intéressant. Un jeu d'aventure/rôle. (Disquette Origin.)

Dragons Breath

Amiga

| | | |
|-----------|----------------------|----|
| type | jeu de rôle/aventure | 16 |
| intérêt | ***** | |
| graphisme | ***** | |
| animation | ***** | |
| bruitages | ***** | |
| langage | anglais | |
| prix | **** | |



Dragons Breath est un jeu original, à mi-chemin entre le jeu de rôle et le wargame. Il se pratique à trois joueurs, le programme se chargeant de remplacer les absents. Votre but est d'obtenir le secret de l'Immortalité détenu dans un château auquel on ne peut accéder que si l'on possède les trois morceaux du talisman. Le jeu utilise le système de tours de wargame. Vous ne disposez pas d'un scénario. Or, pour gagner, il faut être en possession d'un morceau de talisman. Il faut évaluer un dragon en garde l'endroit. Il ne reste plus qu'à mettre en action les couvenus pour faire fuir les nombreux autres joueurs. Mais cette partie est très intéressante et vous serez donc amenés à conquérir des villes pour vous assurer des revenus conséquents. Bien entendu, vous adosserez à un tel but vos vœux de pouvoir accéder à votre possession, mais il n'est pas de se réjouir très utile dans cette partie. Mais la création des sorts est un vrai casse-tête qui nécessite une bonne dose de lecture assidue de manuel. La réalisation est excellente, les graphismes étant beaux et la bande sonore de grande qualité. Un jeu intéressant mais difficile. (Disquette Palace Software.)

JEUX DE RÔLE

Knights of Legend

PC
type jeu de rôle 15
intérêt 19
graphisme 4
animation 4
bruitages 4
langue anglais
prix D



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

Ultima VI

PC
type jeu de rôle 19
intérêt 19
graphisme 4
animation 4
bruitages 4
langue anglais
prix C



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

Might and Magic II

Amiga, Apple IIc
type jeu de rôle 15
intérêt 19
graphisme 4
animation 4
bruitages 4
langue anglais
prix C



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

Legend of Faergihail

Amiga
type jeu de rôle 18
intérêt 18
graphisme 4
animation 4
bruitages 4
langue anglais
prix C



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

Champions of Krynn

Amiga, PC
type jeu de rôle 18
intérêt 18
graphisme 4
animation 4
bruitages 4
langue anglais
prix C



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

VITE À L'ASSAUT DES GRANDS SUCCÈS!

EXCLUSIVEMENT SUR
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Console et accessoires pour 80 jeux passionnants

JEUX DE RÔLE

The Immortal

Atari ST
type aventure/rôle/action
intérêt 19
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
langue anglais
prix C



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

YS

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



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

Battlemaster

Atari ST, Amiga
type aventure/rôle/wargame/action
intérêt 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



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

The Final Battle

Amiga
type aventure/rôle
intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages ***
langue anglais
prix C



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

Dragonflight

Amiga, Atari ST
type jeu de rôle
intérêt 17
graphisme *****
animation (donjons) *****
bruitages *****
prix C



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

Grand Prix Circuit

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



Vous courez pour les équipes mondialement connues de McLaren, Ferrari et Williams et prenez part aux Grands Prix aux célèbres.

Ordulez sur les courbes du prestigieux circuit de Monaco. Mettez les gaz sur les lignes droites de l'Allemagne.

Faites rugir votre moteur dans les tunnels du Japon. Bataillez-vous contre les



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

Vitesse illimitée. Inverse déchainée. Seul le Grand Prix Circuit peut vous procurer tout cela.

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

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

ACCOLADE™
The best in entertainment software.
Spectrum Cassette
Amstrad Cassette & Disquette

Par ceux qui vous ont proposé le Drive rest...

Les jeux d'aventure constituent un des domaines les plus passionnants de l'univers micro. Et, aujourd'hui, on est bien loin des premiers softs aux graphismes affligeants et aux scénarios lamentables.

Maupiti Island, Operation Stealth, Colonel's Bequest vous plongent dans de véritables films dont vous êtes le héros. **Olivier Hautefeuille** vous présente les meilleurs titres de l'année pour cette catégorie. Indispensables.

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

La firme Sierra continue à produire en masse des quêtes trop souvent semblables aux fameux, mais parfois lassants, **King Quests**, **Ainsi, Hero's Quest**, **Conquest of Camelot** et **Leisure Suit Larry** III ne séduiront-ils que les plus purs amateurs du genre. Bien plus intéressants sont en revanche **Loom**, **Manhunter II** et **Colonel's Bequest**. Quant aux autres, ils sont mélange et intégré à sa quête des missions de pilotage de sous-marin. **Manhunter II** reprend le scénario de son

prédécesseur et, avec lui, la judicieuse mise en scène carte et écran fixe qui fit le succès du premier épisode. Je conseille vivement à tous les aventuriers de se pencher sur **Colonel's Bequest**. Cette enquête policière temporel est superbe. L'ambiance qui s'y développe, la fait que l'on puisse mener l'aventure comme bon nous semble, et surtout le suspense qui se maintient tout au long de la partie fort de ce jeu n'est pas négligeable.

Quelques éditeurs se sont lancés sur les traces du créateur de **Larry**, Passions sans silence le bien nommé **Search for the King of Accolade** qui copie **Larry** sans y ajouter le moindre plus. Bien plus intéressantes sont les productions **Dolphine Software**. Après le **Titl of An Les Voyageurs du Temps**, **Dolphine** nous offre cette année **Operation Stealth**. Aux novices qui n'ont pas encore attrapé le virus de **Larry**, je conseille vivement cette mission qui, si elle utilise le contexte graphique **Sierra**, favorise grandement la manipulation des acteurs. Aucun texte à frapper, tout se passe à coup de clics. Quant aux autres, ils sont superbes. A ne pas manquer ! D'un intérêt moindre, les nouvelles versions **PC** et **Amiga** de **Neuromancer** combleront

les amateurs de scénario béton et de maniement icônes/texte. En revanche, méliez-vous du contexte graphique de l'aventure, trop pauvre à mon goût. L'unique titre, plus joli, mais moins puissant quant à son scénario, offre aussi cette qualité aventure/icône/texte : **Secret of the Monkey Island** est un soft facile à prendre en main et idéal pour vos premiers pas dans ce jeu d'aventure (attention, le texte est en anglais). **Loom**, **Man.B.A.T.** méritent aussi votre attention, le premier pour l'originalité de son thème (apprentissage de sortilèges), le second pour son scénario et ses graphismes musclés. Enfin, nous avons gardé le meilleur pour la fin, **Maupiti Island** marche sur les traces du **Manoir de Morteville**. C'est à coup sûr la plus belle aventure de l'année, même si elle ne propose ni exploration 3D, ni personnages animés. Des écrans haut de gamme, des brulages et des synthèses vocales sans défauts, et surtout un scénario d'une complexité et d'une logique qui écrase tous ses concurrents, tels sont les atouts de cette fabuleuse enquête. **Maupiti**, c'est l'aventure pure, la mission qu'il faut avoir connue avant de tourner la page du calendrier. A vos loupes ! **Olivier Hautefeuille**

Conquest of Camelot

PC, Amiga
type : aventure animée, texte et souris
intérêt : *****
graphisme : *****
animation : *****
brulages : *****
langue : anglais
prix : D
Intrêt aussi machines
Amiga : 15



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

Secret Defense Operation Stealth

Atari ST, Amiga
type : aventure animée, manement souris
intérêt : *****
graphisme : *****
animation : *****
brulages : *****
prix : ST MIDI ou Amiga
C
Intrêt aussi machines
Amiga : 17



Le dernier prototype du **Stealth** a disparu. **John B. Singer**. Suite superbe du nom même **lancement Voyageurs du Temps**, **Operation Stealth** est une aventure animée qui s'inspire beaucoup de la mode **Sierra**. Dans un paysage 3D de bonne qualité, votre personnage évolue grâce à la souris. Mais lorsqu'il agit de saisir ou d'illuminer un objet, communique, etc., on trouve ici une souplesse bien supérieure à celle des jeux **Sierra**. Il suffit en effet d'appuyer le menu action de pointer à la souris les objets, les objets, les personnages. **Operation Stealth** est même plus souple encore que ne l'était la précédente production de **Dolphine Software**, **Les Voyageurs du Temps**. Par exemple, pour utiliser un objet, il est plus simple de saisir manuellement de s'en approcher. L'ordinateur sère pour vous ce petit détail ! Deuxième plus de cette merveille mission : le scénario est écrit par un auteur bien moins lambda. Vous pouvez notamment régler vos pas avant d'effectuer une action oubliée auparavant. **Operation Stealth** est à mon sens supérieur aux productions classiques de **Sierra**. Comme à l'accoutumée, un peu plus simple et moins long. A noter, sur **ST**, des brulages MIDI de grande qualité. (Disquette **Dolphine Software**.)

Neuromancer

PC, Amiga
type : aventure animée/icône, icône/souris
intérêt : *****
graphisme : *****
animation : *****
brulages : *****
langue : anglais
prix : C
Intrêt aussi machines
Amiga : 16



Parfois surréalisé dans la presse par quelques passionnés dont je respecte les envolées (il se titre est à coup sûr **Diffuse à l'Espère**, **Dune** part). Il affligeait les origines et puis, de l'autre, il ne profite pas d'une mise en scène à la hauteur de ce qui on est en droit d'espérer aujourd'hui. **Neuromancer** est un soft relativement ancien. Cette année, deux nouvelles versions ont vu le jour. Sur **PC**, le jeu n'est vraiment pas une réussite graphique ou sonore. On a l'impression de rejouer la partie **Commander 64**, la version **Amiga**, développée bien plus récemment, est de bien meilleure qualité. Votre personnage, un pirate intergalactique, est de bien meilleur de ses compagnons disparus, dans un univers de machines et d'individus. Un peu de l'air du **Fort** changeur de l'être, un monde, **Neuromancer** et animations n'arrivent pas à la hauteur de ce que l'on rencontre chez **Sierra** ou **Dolphine**. Cela relevait de l'exploit, car le choix souris des phrases de dialogue apportent à l'aventure une grande souplesse. Pour être séduit par une telle aventure, il faut attacher peu d'importance à la forme et tomber sous le charme d'un scénario 3D bien ficelé, certes, mais n'exagérions rien ! (Disquette **Intertec**.)

Secret of the Monkey Island

PC
type : aventure animée, souris/icônes/texte
intérêt : *****
graphisme : *****
animation : *****
brulages : *****
langue : anglais
prix : D



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

Maupiti Island

Atari ST, Amiga
type : enquête policière/icône
intérêt : *****
graphisme : *****
animation : *****
brulages : *****
prix : D
Amiga : 19



Du grand art ! **Maupiti Island** est à mon sens l'aventure la plus aboutie de cette année 90. Après le célèbre **Manoir de Morteville**, les passionnés de l'enquête policière repartent à l'assaut d'un scénario plein de rebondissement. Une jeune fille disparue, un compte de journal qui parle de traites des blanches, des personnages nombreux et ambigus, des indices à ne plus qu'un fait, **Maupiti** correspond à des dizaines d'heures de lecture et de plaisir. **Lankhor**, auteur de ce grand titre, prouve une fois de plus qu'il apporte à la qualité tous armés de ses logiciens. Graphiquement, les écrans de **Maupiti** sont de petits bijoux. Les animations sont subtiles et précises. Le joueur manipule à la souris l'intégralité du jeu, qu'il s'agisse de l'utilisation des icônes/texte ou des objets que l'on découvre à l'écran. Le module de dialogue est hyper-minimal. Siècles des questions, réponses des notes et synthèses vocales, impossible d'imaginer mieux. Le programme offre même une option « poursuite » où vous suivez discrètement un suspect sur une carte de l'île. **Maupiti** est un titre phare. Il montre le chemin de l'aventure de demain. (Disquette **Lankhor**.)

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

Loom

PC, Atari ST, Amiga
type : aventure animée/souris
intérêt : *****
graphisme : *****
animation : *****
brulages : *****
prix : Amiga D
Intrêt aussi machines
Atari ST : 16 / Amiga : 16



Loom est une aventure animée captivante pour l'ambiance qu'elle développe. En contrepartie, jamaicain un scénario n'avait été aussi linéaire que celui-ci. Tout joue magicien, **Bobbin** va apprendre tout au long de son époque à maîtriser des sortilèges de plus en plus puissants. Premier atout de cette partie, un graphisme de grande qualité. Tous les tableaux sont très dessinés, les décors sont très réussis. Les animations sont très savoureuses. Le personnage se déplace, comme il est de coutume, en faisant 3D, manipulé à partir du clavier ou de la souris. Deuxième atout, l'intelligence et la lourdeur du scénario. Pour utiliser les sortilèges, il faut bien faire en bas de l'écran une suite de notes. La mélodie peut ainsi ouvrir de sorte de transformation, de disparition, de changement, etc. Pour chaque circonstance, il faudra donc découvrir et appliquer le sortilège adéquat. C'est simple, mais passionnant. Cette partie, finalement assez facile, souffre en revanche d'un défaut : elle est en continu. Elle est conçue par les programmeurs. Les aventuriers confirmés reporteront sans doute ce manque de souplesse. Mais pour les novices, pas d'hésitation ! (Disquette **Lucasfilm**.)

Colonel's Bequest

PC, Amiga
type aventure / icône
animée / souris
intérêt 18
graphisme 11
animation 11
bruitages 11
langue anglais
prix C

Intéret autre machine
Amiga: 18



Colonel's Bequest est sans doute l'aventure Sierra la plus intéressante de l'année. En effet, si la mise en scène de cette quête est en tout point semblable à ce que l'on connaîtait déjà de *King Quest* à Larry, l'ambiance linéaire qui oblige le joueur à vaincre des énigmes successives et ordonnées, *Colonel's Bequest* présente des décors, ses personnages et ses paysages pour une fois tout à fait à votre guise. Le colonel Dingo a invité sur une île toute une dizaine d'amis et de parents. Il est bien sûr question de son héritage, l'ambiance feutrée d'une villa demeure anglaise, jardins obscurs et passages secrets, un cri déchiré la nuit... Laura, votre personnage, va à gauche, collecter les objets, résoudre les énigmes, participer aux discussions et se méfier de tout le monde. Manié à la souris, le personnage se libère de se mouvoir sur toute l'étendue du terrain d'action. Quelques scènes animées viennent alors renforcer l'ambiance, ombres fatigues qui se faiblent derrière une fenêtre par exemple. Superbe, original et un peu très difficile à vaincre, *Colonel's Bequest* est un *Manoir* de Morteville animé. Général (Disquette Sierra).

Iceman

PC, Amiga
type aventure animée souris
intérêt 16
graphisme 11
animation 11
bruitages 11
langue anglais
prix C

Intéret autre machine
Amiga: 16



Iceman est son seul Sierra qui sort un peu du classicisme de la firme, tout comme *Colonel's Bequest*. Bien sûr, l'animateur va retrouver dans cette mission le déplacement flèches ou souris et les ordres classiques frappés en anglais... Qu'il s'agisse de la version Amiga ou PC EG2 et VGA, les décors sont intéressants et utilisent bien la fausse 3D (changement de lieux dans la profondeur des décors par exemple). *Iceman* commence comme une classique mission d'espionnage, à lui-même être *Operation Stealth* et *Leisure Suit Larry*. Mais, très vite, le héros va parcourir quelques scènes préprogrammées qui le mèneront vers le cœur de l'aventure: le pilotage d'un sous-marin pour une mission « James Bondesque ». *Iceman* ressort grand de cette richesse, de ce mélange entre la tradition Sierra et les nouveautés scéniques précises. C'est une aventure bien plus riche et attrayante que *Conquest of Camelot* par exemple. Mais, côté ambiance, *Iceman* innova quand même moins que *Colonel's Bequest*. *Iceman* mérite bien sûr cette année d'après moi. Sur PC, comme à toutes les récentes productions de la firme, *Iceman* use de bruitages compatibles AdLib bien sur performances. (Disquette Sierra).

Manhunter 2

Atari ST, Amiga, PC
type aventure animée souris
intérêt 16
graphisme 11
animation 11
bruitages 11
langue anglais
prix D

Intéret autre machine
Amiga: 16 / PC: 16

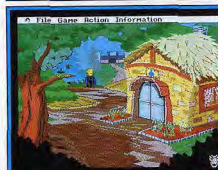


Si la version PC de ce grand titre apparaît déjà dans les colonnes du guide de l'an passé, *Manhunter 2* a participé au challenge aventure animée de cette année sur Atari ST et Amiga. Les Orbs ont envahi la Terre dans *Manhunter 1*. Maintenant, la lutte se poursuit dans les rues et souterrains de San Francisco. Une aventure Sierra originale, ce qui n'est pas chose courante. Aux côtés d'*Iceman* et de *Colonel's Bequest*, *Manhunter 2* innova... mais pas plus que son prédécesseur. Outre le scénario tout aussi passionnant qu'engouffrant de cette épopée sinistre, la mise en scène du jeu est très ludique. Vous rencontrerez de nombreuses scènes sur écran fixe, où l'on agit au clavier sous un jeu de caméra qui permet de faire quelques orientations confortables de la partie. On retrouve aussi les déplacements sur plan qui avaient fait le succès de l'aventure précédente. *Manhunter* est un jeu très intéressant. Mais les quelques défauts graphiques de la version PC (comme le manque de qualité des scènes arcaïques) et notamment sur les versions Atari ST et Amiga de cette année ont été dénotés et agaçants, une partie qui s'inscrit quand même au rang des hits 90. (Disquette Sierra).

Hero's Quest

PC, Amiga
type aventure / icône
animée / souris
intérêt 14
graphisme 11
animation 11
bruitages 11
langue anglais
prix F

Intéret autre machine
Amiga: 14



Si *Colonel's Bequest* innove dans son scénario et si *Leisure Suit Larry III* travaille son style graphique, *Hero's Quest* est, quant à lui, un produit typique de la firme Sierra qui se veut toujours dans un cadre classique. Au temps de la saga des *King Quest*, par exemple. Ce jeu d'aventure / rôle animé a utilisé comme supports les écrans fixes et les frappes des ordres au clavier. Votre personnage va traverser un paysage soigné. Il y rencontrera beaucoup de personnages. Les uns lui demanderont de remplir une mission précise, les autres l'entraînent dans des violents combats. Les assauts que l'on mène dans *Hero's Quest* sont assez bien traités par une mise en scène qui ne se contente pas de faire passer les personnages à l'écran. Le graphique très soigné de cette quête utilise bien la fausse 3D. Dans un plaidoyer des tableaux et des personnages peut aussi sortir de gauche et de droite, mais aussi dans la profondeur de l'écran. Seuls les plus purs passionnés de la Sierra s'intéresseront finalement à cette aventure, trop classique à mon sens pour les nouveaux venus de la micro. Pas d'échecs, dommage ! (Disquette Sierra).

Leisure Suit Larry III

PC, Amiga, Atari ST
type aventure animée / souris
intérêt 15
graphisme 11
animation 11
bruitages 11
langue anglais
prix C

Intéret autre machine
Amiga: 15 / Atari ST: 15



Troisième volet des aventures comico-érotiques du désormais bedonnant Larry Lary. Votre héros préfère venir de voir « écouter l'univers de rêve qui se situe en plein dans le décor ». De nombreux de cette grande saga. Flagné par sa femme, sédu par son patron, le malheureux retrouve sa jeunesse à un tour et repart à la conquête de la femme géniale. Dire que *Larry III* innove vraiment serait mentir. Les passionnés retrouveront aussi plaisir le manéger souris du personnage et l'utilisation du clavier en ce qui concerne la frappe des ordres. Un lit regrette alors, comme à chaque nouvelle production de Sierra, que les dialogues soient pas traduits en français et que le jeu n'utilise pas les icônes si maniables d'une *Operation Stealth* par exemple, même si de nouvelles icônes ont été ajoutées. Ainsi, les décors de cette quête sont encore plus précis et détaillés que ne l'étaient ceux de *Larry I & II*. Le jeu utilise beaucoup la suspension de plans pour imposer la 3D. De nombreuses scènes de scènes enrichissent aussi l'aventure, gros plans, vues plongeantes, etc. Une bonne et très joyeuse aventure pour les passionnés. Pour les autres, essayez *Colonel's Bequest*. (Disquette Sierra).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pour conclure, disons qu'il est impossible de sélectionner un vainqueur dans la catégorie des aventures 3D. Toutefois, nous avons choisi d'attribuer ce titre à sept logiciels testés ici. Ce ne sont que des valeurs sûres.

Olivier Hautefeuille

PC tous décors sans VGA

type aventure / action
intérêt 17
graphisme 11
animation 11
bruitages 11
langue anglais
prix C



Au 32^e étage d'un tour de Los Angeles, la fête bat son plein. Soudain, une bande de terroristes prend d'assaut le crématorium... Le héros de cette superbe mission s'apprête à faire des miracles. Il s'agit de silhouetter hyper réaliste va s'animer dans un décor 3D qui scroule sous vos yeux comme jamais on ne l'avait vu auparavant. C'est *Die Hard*, le plus grand jeu de la firme Sierra sur PC ou *Infection*. Le personnage, dans des mouvements d'une variété et d'une précision qui font penser à de la digitalisation vidéo, avance, saute, boxe, collecte des objets, tire sur l'ennemi, fouille les meubles d'une pièce, etc. L'animation de *Die Hard* est un exemple du genre, tout comme la gestion 3D d'*Infection*. Et cette action et à travailler le gâche en tient la puissance stratégique du jeu. La collecte des objets que l'on place dans les « poches » du bas de l'écran et que l'on sélectionne selon la souris, mais séduira surtout ceux qui ont envie de jouer à l'aveugle, même en mode jeu à deux joueurs. C'est un jeu qui ne vous empêche pas de jouer à l'aveugle, même en mode jeu à deux joueurs. C'est un jeu de *Die Hard* à ouvrir cette année un titre d'aventure nouveau. Espérons que ce principe de jeu sera encore développé l'année prochaine. (Disquette Action).

Xenomorh

Atari ST
type aventure 3D / icône
intérêt 17
graphisme 11
animation 11
bruitages 11
langue anglais
prix D



Il est sûr, il est sûr ! Globalement, même jusqu'aux dents, les extraterrestres qui ont envahi votre base sont des adversaires cruels. *Xenomorh* est l'un des rares aventures de cette année à utiliser le fameux concept de jeu qui fit le succès de *Dungeon Master*. Plusieurs fenêtres se partagent l'écran. Au milieu, c'est la vue 3D du décor. En bas, deux fenêtres offrent des possibilités de coopération. Enfin, deux autres fenêtres vous permettent d'équiper votre héros à son aise. On porte la nourriture sur la bouche du personnage pour le faire manger; on clique le pistolet laser puis la main droite du héros pour l'équiper. C'est simple, direct, hyper-maniable. Le scénario de l'aventure se partage entre une exploration météorologique de toute la base (graphismes variés et toujours très léchées), la collecte d'armes, de nourriture, de vêtements et enfin le combat style « tir sur cible » entre les créatures de l'envie. *Xenomorh* s'inspire ni dans son scénario, ni dans son jeu de rôle, ni dans son style de jeu. C'est un jeu de *Dungeon Master*, par exemple. En revanche, du canal de toutes les possibilités pratiques, il offre une variété bien plus plue que de son nombre de ses concurrents. Un must. (Disquette Pandora).

Damocles

Amiga, Atari ST

type : exploration et stratégie
 intérêt : 16
 graphisme : *****
 animation : *****
 bruitages : *****
 langage : anglais
 prix : C

Intéret autre machine
 Atari ST : 16



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

Castle Master

Amiga, Atari ST

Amstrad CPC

type : aventure/action 3D
 intérêt : 15
 graphisme : *****
 animation : *****
 bruitages : *****
 prix : C

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



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

Infestation

Amiga, Atari ST

type : exploration 3D
 intérêt : 17
 graphisme : *****
 animation : *****
 bruitages : *****
 prix : C

Intéret autre machine
 Atari ST : 17



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

Drakkhen

Atari ST

type : aventure animée/souris,
 icône et 3D
 intérêt : 18
 graphisme : *****
 animation : *****
 bruitages : *****
 prix : C



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

It Came from the Desert

Amiga

type : aventure interactive
 multigéom
 intérêt : 17
 graphisme : *****
 animation : *****
 bruitages : *****
 prix : D



Classer It Came from the Desert dans l'une des rubriques de ce guide ne fut pas une mince affaire. Tout à la fois jeu d'action, de stratégie ou d'aventure, c'est finalement l'aspect 3D de sa mise en scène graphique qui a retenu notre attention. L'aventure commence donc dans une cité des États-Unis. Comme savent éblouir les nombreuses missions des objets de jeu dans cette rubrique, vous allez découvrir une histoire de des fournais géants qui envahissent la planète! Votre mission consistera désormais à découvrir les raisons de cet état de fait pour convaincre le maître de la ville finalement mener le combat contre les monstres. Le soft met en place des graphismes complexes. Le scénario ouvre des scènes de combat (tir au rifle) mais surtout une importante collecte d'indices (dialogue et icône) et une lutte style wargame où vous dirigez des tanks, des avions, etc. *It Came from the Desert* est une aventure interactive, un film où vous êtes le héros, en un mot, un Cinemaware tout craché. Rien à voir avec le casse-tête de *Magical Island* ou l'aspect simulation de *Midwinter*. En revanche, comment résister à la beauté cinématique de cette aventure? (Disquette Cinemaware).

The Way of Stones

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



STRATEGIE
 UTILISEZ UN JEU
 PUISSANT POUR
 AMASSER DES
 POINTS ET
 VOUS BATTRE
 CONTRE LA
 MONTRE.
 PATIENCE
 JOUEZ AVEC
 ELEGANCE,
 EN MEDITANT
 SUR CHAQUE
 COUP AVEC
 LA MESURE
 D'UN GRAND
 MAITRE

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

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



Les Chinois l'appellent *Shih Ton*, les Celtes de l'Antiquité l'appellent *Mund* *Juturna*, les Mayas l'appellent *Koma* à noter, et les Japonais l'appellent *Shidho*. Cependant, quel que soit l'origine, une fois traduits ces noms veulent tous dire la même chose. *The Way of Stones*. Dès le premier coup, ce jeu unique, ce merveilleux casse-tête stratégique, une fois traduites les échecs et la simplicité de *The Way of Stones* appuie à vous capotés de stratégie et de concentration les plus profondes. Vous vous devez faire correspondre 72 pierres sur un plateau de 96 cases. Alors que vous reconstruirez les hautes montagnes de jeu, vous serez à l'occasion de pointer au cours de l'histoire et de découvrir pourquoi, peut-être, *The Way of Stones* est, plus qu'un simple jeu...

Conçu par Michael Feinberg

Écran photo artisé des versions IBM PC/AT et Mac II de ce jeu. Les autres versions peuvent différer. © 1990 Michael Feinberg et Software Structures International. Tous droits réservés. © 1990 Accolade Inc. Tous droits réservés. Les noms des produits et les numéros de série sont des marques de fabrique de leurs propriétaires respectifs. *Shidho* est un marque de fabrique de Publishing International.

Disponible sur:
PC:

ACCOLADE
 The best in entertainment software.™

Accolade Europe LTD
 The Leachford Business Center,
 20 Leachford Road, London
 SW11 3SU,
 Téléphone: 071 726 1291

AMIGA
 EN VENTE BIENTOT!

AVENTURES / STRATÉGIE

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

Egarée entre l'aventure animée, l'un des domaines les plus représentés, et le wargame pur, l'aventure stratégique compte cette année très peu de bons titres. Nous avons sélectionné pour cette fin d'année trois logiciels de qualité. Il s'agit de *Starlight II*, de *Rings of Medusa* et surtout de *Midwinter*, ces machines se retournent à ce type de partie. *Starlight II* est sorti sur PC à peu près au même moment que les versions Amiga, Atari ST et Commodore 64 du premier

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

originaux qui ait vu le jour cette année. Bien que l'aventure/stratégie soit la catégorie qui lui convient le mieux, cet excellent programme traite aussi d'action et de simulation. Sur un scénario wargame entièrement remodelé à chaque partie, le joueur va en effet piloter un détachement, s'élever dans un décor 3D ou encore mitrailler des jets avec autant de plaisir que dans un simulateur classique. Un grand hit dont on n'a pas fini de parler ! *Rings of Medusa*, enfin, apparaît dans ce challenge pour la souplesse de son maniement souris et le ton apporté à sa mise en scène. Mais, attention, cette aventure est l'une des plus ardues que j'ai rencontrées. Olivier Hauteville

Starlight I et II

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

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

Intrêts autres machines

I: Atari ST, 16 ; II: PC, 16
Commodore 64, 16 ; II: PC, 16



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

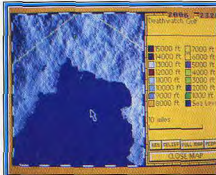
Midwinter

Atari ST, Amiga

type : aventure multigère 3D
intérêt : 18
graphisme : * * * * *
animation : * * * * *
bruitages : * * * * *
langue : anglais
prix : D

Intrêts autre machine

Amiga : 18



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

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

Rings of Medusa

Atari ST, Amiga

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

Intrêts autre machine

Amiga : 16



QUICK GUN

TURBO PROFI



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

The Top Line



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

PROFI

QUICK GUN TURBO

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

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

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

Pour les passionnés de simulation automobile, le choix est des plus simples cette année. Deux titres se disputent la palme d'or, l'un pour l'Amiga et l'autre pour la simulation et *Super Monaco Grand Prix* pour la Megadrive. Pour ceux qui aiment une petite merveille de réalisme. Disponible sur Amiga et PC, cette course est entièrement modula-

ble et profite d'une mise en scène 3D excellente. Mode replay, bruitages géniaux, pilotage aussi précis que celui de l'ancien *Test Drive*, il s'agit d'un soft parfaitement incontournable. Face à ce réalisme typiquement « micro », les consoles prennent le dessus lorsqu'il s'agit d'arcade pure. Avec *Super Monaco Grand Prix*, c'est le frisson assuré. Animation qui décolle, bruitages haute fidélité et graphismes superbes, en bref, la *Megadrive* au mieux de sa forme!

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

nommé aux Tilt d'or 89, reste en piste pour 90 avec trois nouveaux modèles, *Amiga*, *PC* et *Amstrad CPC*. Seule cette dernière adaptation n'est pas très convaincante. Aux côtés de *Stunt Car*, le plus récent *Days of Thunder* vous propose une course de stock-car efficace et originale. Dans le tout autre domaine, le plaisir loin des pistes et circuits trouve place dans *Vette* (PC) pour une épreuve où il faut tout autant prendre garde aux pièges qu'aux autres triocycles, et dans *Crash HQ*, une course qui vous oppose cette fois à un gangster et conducteur habile. Seul domaine qui ne connaisse pas encore vraiment un essor digne des possibilités actuelles de nos micros et consoles, la course en moto ne propose cette année que deux titres performants. *The Cycles* (PC, Amiga) est la transposition douce de l'arcade et excellent *Grand Prix Circuit*. Mais le jeu vous conseille plutôt *Ultimate Ride*, le tout dernier programme du créateur de *Boulder Dash*, une simulation qui innove vraiment.

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

Indianapolis 500

Amiga, PC
type course automobile
intérêt 18
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix D



Intéret autre machine
PC: 18

Super Monaco Grand Prix

Megadrive
type course auto
intérêt 18
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix D



Qu'il s'agisse de sa version PC ou de l'adaptation surtout plus récemment sur Amiga, *Indianapolis 500* est à coup sûr la meilleure simulation de course automobile disponible à ce jour sur micros et consoles, le plus réalisme qui garantisse le succès de cette épreuve. Graphiquement, la 3D sans plénes utilise les décors de cette course offre un plaisir en champ de vision très large, très beau et parfaitement réaliste. Les bruitages sont de même très soignés. Ah, le bruit du moteur de vos concurrents, on ne peut douter, un vrai délice! Et ce scratch contre les bords du circuit, quand les pièces de la bolide retombent sur le sol dans un bruit de ferraille... Génial! Il y a aussi la stratégie pour motiver les pilotes, sans jamais briser l'aspect ludique de la course. Par exemple, la tenue de route est entièrement fonction du type de pneumatiques et de l'adynamisme de l'engin lors de la course. Le circuit est très varié, avec le réservoir, déjà à moitié vide, une partie longue l'ajoute encore à tout cela le mode replay qui détaille une partie de la course sous tous les angles... De qui querre le hi-topade, de qui obtient la palme de l'année! (Disquette Electronic Arts).

De même qu'*Indianapolis 500* occupe à coup sûr la première place de « simulation » auto, *Super Monaco Grand Prix* rallie quand à lui la palme de la course « arcade ». Contrôlé à la main et qui fit fureur dans les salles de jeu, cette compétition affiche sur la Megadrive une animation à dessouder les yeux tenaces, ce qui est normal vu les capacités techniques de cette console. Le circuit de cette course, peut être modifié sous trois options, boîte automatique, boîte manuelle quatre ou sept rapports. C'est dans cette dernière configuration que le jeu prend tout son sens. Votre Formule 1 enchaîne bientôt les virages dangereux d'un paysage superbe. En surimpression sur l'écran très vaste qui dévoile le route devant vous, le plan du circuit et l'indicateur de vitesse sont les seuls stratagèmes de cette épreuve. Mais, attention, il faudra aussi penser à ne pas percuter trop d'obstacles ou de concurrents... Voici dix ans que les joueurs ont découvert la supériorité de ce genre de course dans la simulation arcade. Impossible de retrouver sur micro une telle rapidité d'animation, une telle qualité graphique et sonore. Possesseurs de Megadrive, un jeu indispensable! (Cartouche Sega).

Triple Battle F1

PC Engine NEC
type course automobile
intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix E



Final Lap

PC Engine NEC
type course auto
intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix D



Lotus Esprit Turbo Challenge

Amiga
type course auto
intérêt 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Hard Drivin'

Atari ST, Amiga, PC, Amstrad CPC
type course auto
intérêt 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Intéret autre machine
Amiga: 17 / CPC: 17 / PC: 17

Stunt Car Racer

Amiga, Atari ST, PC, CGA, EGA, Amstrad CPC
type course auto acrobatique
intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Intéret autre machine
Atari ST: 17 / PC: 16 / Amstrad CPC: 10

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

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

Proche de *Final Lap*, mais sur micro affaire, *Lotus Esprit Turbo Challenge* offre une course dont le genre rappelle plus l'arcade que la simulation. L'un de ses meilleurs atouts est la possibilité de jouer à deux simultanément. Le graphisme des paysages qui défilent devant vous est intéressant, mais pas génial. Toutefois la grande fluidité de l'animation et le souplesse de l'engin séduisent les amateurs de slalom. Il vous faudra en effet éviter sans cesse les concurrents qui tentent de vous barrer la route, de même que les nombreux obstacles qui obstruent certains passages de la piste. Les joueurs choisiront aussi entre les boîtes automatique et manuelle. Pour ceux qui ont des difficultés de difficulté qui peuvent tout au long sur la complexité des circuits que se l'appelle un jeu « avancé ». En mode championnat, on retrouve toute la difficulté d'un *Final Lap*. Pour ceux qui aiment l'épreuve d'un bon placement, un bon placement à chacune des épreuves. Il suffit que l'un ou l'autre des joueurs loupe l'une des courses pour que soit compromise votre trophy. *Lotus Esprit Turbo Challenge* ne fait pas partie des « indispensables » mais c'est un très bon soft. (Disquette Gremlin).

S'il n'arrive pas à la hauteur de l'excellent *Indianapolis 500*, *Hard Drivin'* séduit toutefois les pilotes de ce grand réalisme de sa mise en place graphique. La représentation des véhicules est de très bonne qualité. 3D sans plénes. Même si l'animation du jeu est alors plus lente que celle du jeu d'arcade dont est inspiré le titre, on retrouve quand même tous les frissons de la compétition. Cette simulation vous propose deux types d'épreuves: après quelques kilomètres de circuit, vous vous retrouverez à un embranchement qui mène soit sur un parcours de course sur un parcours de course acrobatique. On peut également choisir entre la boîte automatique ou le passage des vitesses à jockey. Sur le tableau de bord, les instruments proposent les aspects statistiques du jeu: consommation de carburant, température des témoins d'essence ou d'huile, rien ne manquera à l'appel. *Hard Drivin'* propose enfin quelques options de jeu très intéressantes, comme le talent qui permet de remettre de la vitesse à votre volant, ou le mode « aller voir les autres », ou *trajectories...* Très bien traduit sur Amiga ou ST, le jeu est séduisant par sa qualité graphique et par sa maîtrise de la console. (Disquette Sega).

Nommé au Tilt d'or 89 pour la qualité de ses animations, *Stunt Car* mérite bien de figurer à nouveau dans ce challenge de fin d'année. En effet, il a connu en 90 de nombreuses adaptations (Amiga, PC et Amstrad CPC) où il conserve le plus souvent toutes ses qualités. *Stunt Car* est une course acrobatique originale et très ludique. Pas de simulation, mais surtout de l'arcade à l'action, dans une course qui se joue sur un seul écran. Par exemple, la mise à part la piste qui lamine devant vous, peu d'éléments définissent le paysage. En revanche, les concepteurs de cette course ont mis à fond leur amour du jeu vidéo. On se retrouve dans les menus. Alors que PC et même la VEGA n'est pas au menu, la course conserve toutes les qualités de la version ST. Sur Amiga, le résultat est encore plus superbe et ne peut en effet pas avoir les premiers tours de piste. Plus, l'adaptation de *Stunt Car* sur Amstrad CPC est bien moins intéressante, surtout en ce qui concerne les graphismes, sont en fait très peu intéressants. Pour que l'on retrouve l'ambiance et la concentration des épreuves précises. Sur ST, Amiga et PC EGA, *Stunt Car* est un incontournable. (Disquette Micro Style).

Days of Thunder

PC tous écrans
type course de stock-cars
intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



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

Vette

PC CGA, EGA
type course auto
intérêt 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



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

Chase HQ

NEC, Sega, Amstrad CPC, C64, Atari ST, Amiga
type course auto
intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** E



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

Ultimate Ride

Amiga
type course moto
intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



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

The Cycles

PC tous écrans, Amiga
type course moto
intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix ***** C



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

BADLANDS

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

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

Je n'agresserai et danger, dans les *Badlands*, où seuls les impitoyables survivants pour raconter leur histoire. Personnalisez votre voiture de course avec des missiles supplémentaires, de la vitesse, des pneus, des turbocompresseurs et des écrans. Évitez les flammes d'huile et une foule de dangers pour courir sur les huit pistes uniques qui deviennent de plus en plus dangereuses au fur et à mesure de l'augmentation du niveau de difficulté.

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



Disponibles sur Amiga, Atari ST, IBM PC, 3.5 & 5.25, Commodore 64 (cartouche, disk), Nintendo (cartouche, disk) et Spectrum.

Produit par Tengen Games Ltd.
Copyright © 1989 Tengen Games Ltd.
© 1989 Domark Publishing Company Ltd.
Tous droits réservés.
1011 East Brook Lane, P.O. Box 1070, Scottsdale, AZ 85260, USA.
Phone: (602) 948-1110

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

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

La grande envolée du tennis micro avait en fait commencé fin 83 avec le Tili d'Or obtenu par Great Courts, le premier simulateur de tennis vraiment performant sur micro. En cette fin d'année, les titres sont bien plus nombreux à se partager le podium : 1980 aura été l'année du tennis. Diverses tendances nous aident divers types de machines se disputent la palme d'honneur. Console ou micro, 16 bits ou 8 bits, Amiga ou Atari ST, autant de matchs serrés qui se résolvant dans ce challenge de fin d'année.

Commençons par les 16 bits. ST et Amiga, deux machines sur lesquelles sont développés la plupart des bons tennis disponibles aujourd'hui. Les amateurs du genre devront faire leur choix entre quatre titres prestigieux, Great Courts, Tennis Cup, Tie Break et International 3D Tennis. Les deux premiers logiciels elles sont les plus réalistes des programmes existant sur le marché. Great Courts offre une jouabilité parfaite, tant son animation est souple et son terrain de jeu vaste. En revanche, on peut facilement lui préférer Tennis Cup, ce qui est mon cas. Ce deuxième programme offre en effet un réalisme plus poussé, tant dans le déplacement des personnages que dans l'évolution des capacités de votre

champion. Tennis Cup fut de même le premier tennis à permettre le jeu en double, premier tennis aussi qui ne laisse jamais un joueur en fond de court (deux fenêtres de jeu). Enfin, le maniement des coups est bien plus aisé dans Tennis Cup qu'il ne l'était pour Great Courts. La Tili d'Or 89 a essayé les platères de cette envolée tennisistique de la micro ludique. Tennis Cup, riche de l'expérience de son prédécesseur, fait encore plus fort : il est le premier de International 3D Tennis et Tie Break, s'il s'élève aussi au rang des hits, restent en fait marginaux. Le premier offre un panel de vues et de coups impressionnant, mais pâlit en jouabilité. Le deuxième utilise la vue aérienne, ludique mais peu réaliste. Si vous possédez un PC, seul Great Courts mérite votre attention. Sur CPC, c'est Tennis Cup qui gagne la partie. Enfin, les possesseurs de C64 profiteront eux aussi de Great Courts, le seul vrai tennis disponible sur cette machine. Il reste à parler des nombreux tennis développés sur consoles. Mis à part la GX4000 qui profite de Great Courts et de l'excellent Tennis Cup, il n'y a donc du réalisme « micro », les PC Engine, Sega, Nintendo ou Game Boy ne parviennent jamais à retravailler le réalisme d'un

grand match. Bien sûr, tous les programmes détaillés ci-après offrent des menus d'options complets, des panels de coups variés, etc. En revanche, c'est bien dommage, il faudra comme toujours faire l'effort de s'accommoder des silhouettes rondouillantes et par réalistes des champions, des animations fluides mais qui oublient la justesse du mouvement, et ainsi de suite.

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

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

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

Olivier Hautefeuille

Tennis Cup I et II

Amiga, Atari ST, PC, Amstrad CPC, GX4000

| | |
|-----------|--------|
| type | tennis |
| intérêt | 18 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | ***** |

Inclut aussi machines



Atari ST : 16 / 40 x 128
Amstrad CPC : 17 / 64 x 100 / 17

Great Courts

Amiga, Atari ST, PC, Amstrad CPC

| | |
|-----------|--------|
| type | tennis |
| intérêt | 18 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | ***** |

Inclut aussi machines



Atari ST : 18 / 30 x 128 / 18
Amstrad CPC : 13

Tennis Cup reste, aux côtés de Great Courts, le plus grand tennis de cette année 90. Face à sa console, il est plus ou moins d'actualité. Ici, nous nous concentrons sur le jeu d'abord, l'écran qui ouvre deux fenêtres permet aux joueurs de ne jamais jouer en fond de court. Deuxième atout, l'évolution de vos personnages est très complexe (pourcentage sur chaque coup) et garantissant la continuité de votre progression dans le jeu. Toujours face à Great Courts, Tennis Cup est très maniable. Les différents coups se déclenchent en fonction de la position de la manette au moment de l'impact, et non plus en fonction de la position du joueur par rapport à la balle. Ce maniement plus aisé se prend en main. Tennis Cup ne présente finalement que quelques petits défauts, comme celui de couper le haut de chaque fenêtre de jeu (on ne voit plus la balle à l'engagement) ou encore de ne pas afficher la souplesse de jeu de Great Courts. Très convaincant sur Amiga, Tennis Cup est un peu moins bon sur ST et assez décevant sur PC (trop rapide, pas de pourcentage du joystick, pas de maniement souple). Le soft est en revanche supporté sur Amstrad CPC, ainsi que la console de même marque. (Disquette Loricel).

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

International 3D Tennis

Amiga, Amstrad CPC

| | |
|-----------|--------|
| type | tennis |
| intérêt | 16 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |

Inclut aussi machine



Tie Break

Amiga, Atari ST

| | |
|-----------|---------------------|
| type | tennis vue aérienne |
| intérêt | 17 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |

Inclut aussi machine



World Court

PC Engine

| | |
|-----------|--------|
| type | tennis |
| intérêt | 17 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | E |



Tennis Game Boy

| | |
|-----------|--------|
| type | tennis |
| intérêt | 17 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | B |



Table Tennis

Amiga

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



Cette simulation de tennis n'a pas reçu un bon accueil dans la presse française. International 3D Tennis n'est en effet pas un soft que l'on prend en main comme Great Courts ou Tennis Cup. Il faudra passer plus de temps à comprendre toutes les finesses pour en tirer un maximum de plaisir. 3D Tennis est un graphique 3D. Il est de plus en plus surprenant au début. En revanche, la simplicité et l'aspect démodé de ses décors ouvrent au programme une grande souplesse dans le choix de vues et de l'adresse. Il s'agit donc par exemple possibilité de suivre votre propre match avec tous les angles et tous les grossissements possibles et imaginables. 3D Tennis est plus puissant en ce qui concerne le maniement et la richesse de ses coups. Si c'est l'ordinateur qui vous place automatiquement dans l'axe de la balle, les huit positions de la manette vont décider de l'endroit où l'on dévie renvoyer la balle. Très pratique. De plus, vous contrôlez ici les effets de balles et surtout la puissance du tir, ce qui n'est le cas que dans ce tennis. Voici donc une simulation assez graphiquement mais très performante. Sur Amstrad CPC, le soft est un peu trop complexe pour la machine. (Disquette Palace).

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

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

Très proche de World Court, la meilleure simulation de tennis de la PC Engine, Tennis, est un jeu des possibilités de cette si petite machine qui s'est le Game Boy. Le jeu est typiquement « console », à savoir qu'il s'agit comme toujours de personnages petits et ronds dont les mouvements sont vraiment très simples. En revanche, on retrouve ici toutes les options de jeu désormais indispensables à l'élaboration d'une bonne simulation de tennis, choix du terrain, du jeu à deux ou en double, etc. La difficulté varie selon quatre niveaux. Le maniement des coups est assez délicat puisqu'il faut tout à la fois contrôler le placement du joueur par rapport à la balle au moment où l'on presse la raquette sur Game Boy. Mais l'animation est si fluide et le déplacement des joueurs si rapide que l'on parvient vite à contrôler tous les renvois automatiquement. On est impressionné par l'aspect impressionnant par lequel on obtient sur une si petite machine, le joueur sera heureux d'apprendre que le jeu à deux est au menu de ce tennis. En effet, en reliant deux Game Boy par câble adapté, deux sportifs auront la possibilité d'échanger quelques balles dans un tournoi. (Cartouche Nintendo).

Pour tous ceux qu'éfraine la vision d'un terrain de tennis, ce logiciel vous invite à « ouvrir » sur table, à jouer au ping-pong comme Amiga ou Atari ST. C'est un coup de chance pour tous les passionnés de la raquette, le résultat est bon, ludique et satisfaisant. La mise en place et de manœuvres est classique, en vue 3D semi-plongée. Les joueurs ne sont pas représentés. Seules des mains s'agitent de chaque côté de la table. Le premier atout de cette partie réside dans la souplesse de son animation. C'est l'on joue au joystick ou à la souris, la raquette va d'elle-même se placer dans l'alignement de la balle. Fin aligner le joueur prendra d'instinct. Ce coup d'importance pour essayer de surprendre l'adversaire. Si l'engagement est un peu difficile à animer en début de jeu, l'ensemble des actions se mémorise assez rapidement. De nombreux coups sont disponibles. L'Amiga saura motiver les amateurs de ce sport. A noter enfin que le maniement souris, qui est assez rarement développé pour les simulations sportives sur micro, s'adapte très bien au ping-pong. Un programme à voir. (Disquette Starbyte).

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

Il s'est produit en 90 pour le football le même phénomène que pour le tennis. De même que *Great Courts* avait précédé, fin 88, l'explosion du tennis 90, Kick Off II, nommé aux Tit d'or l'année dernière, semblait avoir lancé bon nombre de programmeurs sur ses traces. Nous avons vu cette année éclore des simulations de qualité, qu'il s'agisse de football classique ou de gestion d'équipes. Ce qui concerne le choix délicat entre console et micro, le football suit là encore les traces du tennis. Si les plus performants des consoles possèdent toutes dans leur ludothèque un foot de qualité, il semble impossible de retrouver sur PC Engine ou Megadrive une simulation aussi réaliste que sur Atari ST ou Amiga. Action pure ou jeu évolué, il faut choisir !

Le top niveau de la simulation footballistique se partage entre deux équipes, certes bon mais moins complètes que celles, Kick Off II et International Soccer Challenge. Le premier conserve toute la jouabilité de son grand frère. Tit d'or 89, en ajoutant à son jeu quelques options supplémentaires, telles les modifications de techniques en cours de match ou l'orientation du tir lors des corners.

Kick Off II est une excellente simulation que

l'on peut acheter les yeux fermés. Mais, attention, *International Soccer Challenge* n'est pas mal non plus ! Certes, il s'agit d'un logiciel moins facile à jouer au premier abord mais, à long terme, il me semble plus réaliste si on les compare aux deux bests : la V3 arriérée, les modes de contrôle des joueurs et les possibilités de réaliser sont autant d'atouts qui feront pencher la balance.

Aux côtés de ces deux titres prestigieux, trois logiciels se partagent le domaine du foot "arcade", des programmes à la jouabilité immédiate et exemplaire, mais qui pèchent en contrepartie par un manque de réalisme si on les compare aux deux bests : *Italy 90*, disponible sur 16 bits et CPC, offre un jeu simple et facile à prendre en main. Mais puisque, sur ST ou Amiga, vous avez le choix entre de soit et *Kick Off II*, pas la peine d'hésiter. Les deux programmes sont parfaitement prêts de cette année 90. Le clavier console/micro reste important mais bien naturel, souplesse de l'action pour les uns, richesse de jeu pour les autres. A signaler enfin que les meilleurs possesseurs de PC ou de 8 bits soient un peu déçus du challenge 90. Peu de bonnes choses à se mettre sous le pied, il faudra attendre les adaptations des bests cités plus haut.

Olivier Hauteville

consoles n'ont que ça à se mettre sous la dent ! Rassurez-vous, il ne s'agit vraiment pas de mauvaises simulations. Il vous suffira de miser à fond sur l'action pour sortir peut-être de nombreux championnats.

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

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

Olivier Hauteville

World Championship Soccer
Megadrive



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

Formation Soccer
PC Engine



type : football
intérêt : 11
graphisme : ****
animation : ****
bruitages : **
prix : D

Face à Formation Soccer, le grand foot de la PC Engine, la Megadrive profite depuis l'été d'un des plus beaux foots du monde. Il est aussi le plus intéressant entre micro et console se fait bien sentir. Inutile d'espérer retrouver dans *World Championship Soccer* le réalisme d'un Kick Off ou un International Soccer Challenge. Ce titre met à disposition un jeu simple et très bien tiré par ailleurs. Grâce aux possibilités graphiques et sonores de la Megadrive, la partie en jeu est très ludique. Les sprites sont de grande taille et le terrain de jeu, montré en vue aérienne, scrolle sans aucun à-coup. Comme toujours, on peut facilement localiser les joueurs à l'aide du scanner. Quant à l'efficacité du jeu, elle évolue en souplesse tout au long des nombreux matchs qui retracent le championnat du monde, but ultime de vos efforts. *World Championship Soccer* entre en contrepartie, peu de richesses de coupes. Il faudra attendre l'été 91 pour être dans le même pur style secado, sans se soucier des fautes ou pénalités, toutes deux ignorées par la simulation. Un programmeur allemand très ludique même s'il ne peut en aucun cas être considéré comme l'équivalent d'un Kick Off clone. (Cartouche Sega.)

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

Italy 90
Atari ST



type : football
intérêt : ****
graphisme : ****
animation : ****
bruitages : ****
prix : C

Kick Off II
Amiga



type : football
intérêt : 17
graphisme : ****
animation : ****
bruitages : ****
prix : C

Manchester United
Amiga, Atari ST



type : football et gestion d'équipe
intérêt : 16
graphisme : ****
animation : ****
bruitages : ****
prix : C

Player Manager
Amiga, Atari ST



type : football et gestion d'équipe
intérêt : 17
graphisme : ****
animation : ****
bruitages : ****
prix : C

International Soccer Challenge
Atari ST



type : football
intérêt : 18
graphisme : ****
animation : ****
bruitages : ****
prix : B

Loins de la complexité d'*International Soccer Challenge* pour le management des titrs, de *Kick Off* pour le contrôle du ballon ou de *Formation Soccer* pour niveau de jeu, *Italy 90* mise avant tout sur la simplicité de son manquement et la beauté de ses animations — superbes sur un Atari ST — pour passer l'animation de foot arcade. Ce soit en effet très facile à prendre en main. Le ballon colle à vos pieds et il suffit de maintenir le maniment de la puissance des coups (pression plus ou moins longue de la gâchette du joystick) pour se lancer contre l'adversaire. Le choix du niveau de difficulté de vos matchs dépendra des équipes sélectionnées. Ensuite, le jeu sur le terrain est avant tout affaire de réflexes et de rapidité. *Italy 90* est donc très ludique, si l'on ne regrette pas trop de ne pas contrôler tous les aspects qui l'on honorent aux titres concurrents. Seul le contrôle dont on pourra souffrir à long terme : l'absence de caméra, ce qui ne facilite pas la localisation des joueurs pour les passes longues. Il est intéressant de noter que l'Atari ST parvient ici à rivaliser avec la PC Engine au niveau de l'animation. Un titre qui, faute d'argent, dévoile très vite sa qualité. (Disquette US Gold.)

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

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

Player Manager est le seul concurrent de *Manchester United*. Ces deux s'affrontent tout à la fois à la gestion stratégique et à l'orientation du jeu et au déroulement du match sur le terrain. Là où *Manchester United* présente des tableaux stratégiques très précis et manipulés, *Player Manager* accorde, en contrepartie, une variété d'options. Manque d'options disponibles et cette phase de jeu perd un peu de son intérêt. En revanche, lorsqu'on se met à jouer, *Player Manager* est plus intéressant que *Manchester United* car il souffre que d'un seul défaut, l'absence d'un fait d'un joueur. Toutefois, une fois que l'on a maîtrisé ces deux titres, il est possible de choisir entre deux modes de contrôle, soit que l'on dirige le joueur le plus proche du ballon, soit que l'on choisisse un certain spot qui ne quittera pas le joystick tout au long du match. Cette option est intéressante car elle permet d'actions, la gestion d'une équipe est chose complexe. Mais quand on sait que l'on va finalement jouer à la mode de *Kick Off*, pourquoi ne pas s'atteler à cette stratégie et dépasser du mode coup l'intérêt plus simple de *Kick Off*. (Disquette Amiga.)

Détroeur *Kick Off II*, voilà le but de cette excellente simulation de foot. Son arme : l'innovation constante, tant au niveau de la mise en scène graphique que du maniment même de la balle. *International Soccer Challenge* profite de trois atouts. Il utilise tout d'abord une vue 3D arriérée du terrain, ce qui lui permet de donner un caractère plus réaliste à ses buts adverses avant de reculer vers le milieu de terrain... L'effet est superbe, même s'il est sans doute plus difficile de suivre un match sous cet angle de vision qu'un jeu aérien classique. Depuis cette année, la simulation propose un entraînement complet à toutes les techniques de tir et de passes. Puisque l'on ne contrôle la puissance d'un tir, sa direction n'est pas contrôlée par la pression de la gâchette du joystick, mais par la durée de la pression. Dans les matchs, le joueur a la possibilité de sélectionner trois niveaux de difficulté, deux ou trois joueurs en jeu, deux ou trois données précédées. Enfin, ce soit innové également dans le contrôle de la balle, que l'on peut à tout moment laisser à l'ordinateur pour le reprendre ensuite. Excellente simulation footballistique qui, laquelle il ne manque que le jeu 2D. (Disquette Microprose.)

Devant l'afflux des simulations de tennis ou de football, nous avons décidé de traiter chacune de ces catégories dans des rubriques bien précises. Restaient des jeux inspirés de différentes activités sportives, sports de combats, multi-épreuves dérivés des Summer Games et Winter Games, basket-ball, etc. La sélection a été rude.

Résultat : voici les meilleurs jeux de sports de l'année 1990 sur consoles et micro-ordinateurs.

Dans le domaine des sports, concepteurs et programmeurs se sont tournés cette année vers des disciplines précises et ont créé des dynamiques autour de quelques thèmes particuliers, au détriment de la richesse légendaire de l'un des domaines micro les plus ludiques et appréciés par le public. Si le football et le tennis, par exemple, ont connu en 90 un essor incroyable, en revanche, des domaines comme la simulation d'arts martiaux ou les multi-épreuves sont en complète récession. En ce qui concerne le match qui oppose consoles et micros en cette fin d'année, le bilan est relativement équilibré pour notre catégorie. Les consoles offrent des simulations très arcade comme *Super Real Basketball* sur Megadrive ou *Super Volley-Ball* sur PC Engine. Qualité maximale en matière de graphismes et d'animation, de quoi déjouer vos manettes. Côté micro, c'est le domaine des sports de combat qui est le plus représenté, même si la production n'a rien à voir avec celle des années précédentes. Voici donc notre sélection pour les "autres sports" de l'année 1990.

Les combats de karaté ou de kendo fleurissent encore l'an passé comme autant de grains de sable dans un sac

d'entraînement. Cette année, peu de sports, mais des programmes de qualité, développés sur micro, et qui usent de ce fait de la puissance "ordinaire" en matière de réalisme de la simulation. *Budokan* offre ainsi un choix de disciplines variées. Après un entraînement sérieux, vous pourrez combattre au nunchaku un karaté mané... le pied ! La précision graphique obtenue sur PC par ce programme montre bien que la tendance est désormais au réalisme, plus qu'à l'action 100 % boom boom, ce qui a trop longtemps été le cas dans le domaine sportif. *Bruce Lee Lives* et *Oriental Games* misent quant à eux sur la programmation de macros, des enchaînements d'actions que vous mettez en place avant le match. Un excellent moyen d'adapter enfin ses propres exigences à celles du programme. Cette initiative 90 devrait être désormais suivie par tous les programmeurs dans les années à venir.

Dans le domaine des multi-épreuves, on ne retrouve en aucun cas cette année la grandiose série des productions 88 ou 89. Fini la grande série des *Games d'Exx*, un seul logiciel intéressait à voir le jour en 90, *Track and Field II*, développé sur console Nintendo. Cette "petite" console montre

bien ici sa supériorité face aux micros : grâce à la puissance de stockage de sa cartouche, la simulation offre en effet quinze disciplines, toutes très bien travaillées et qui allient action et réflexion, répétition du joystick et stratégie. Enfin, nous avons sélectionné pour vous l'exceptionnel *TV Sport Basketball*, une simulation qui soigne avant tout l'aspect visuel de la partie. C'est difficile à prendre en main, ce programme est le premier à offrir des sprites de si grande taille, animés avec autant de réalisme. Un logiciel qui enlève graphiquement le déjà fameux *Baseball Volley*, même si sa jouabilité est plus géniale.

Pour dégaier les grandes tendances, on peut donc dire que le sport micro 90 a été orienté vers plus de réalisme, ce qui s'est traduit par un enrichissement du jeu par la plénitude. Face aux grands challenges de l'année que constituent le tennis et le football, l'originalité et la richesse de cette catégorie porteur très ludique a pris un coup de vieux. Espérons que les programmeurs de demain renouvelleront la vapeur et s'attaqueront de nouveau aux domaines oubliés de cette année... le ski, le base-ball, les multi-épreuves...
Olivier Hautefeuille

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

Voilà encore une initiative qui prouve l'efficacité des consoles en matière de simulation sportive. Sur une seule cartouche, *Track and Field II* ne vous propose pas moins de quinze disciplines, y compris de l'exercice au tir au pigeon, en passant par la perche, le canoé, etc. Pour bien démontrer la qualité de cette simulation, il suffit d'annoncer aux consommateurs qu'elle surpasse largement la série des *Games d'Exx*, une référence en la matière. Cette compétition a plus le mérite de cumuler énergie (pour les courses, les sauts...) et stratégie (pour le tir, l'exercice...), dans le sens où il ne suffit pas de s'affiler sur la manette pour sortir vainqueur des épreuves. Si les logiciels de ce type ont connu en 90 un essor remarquable, c'est parce qu'ils fleurissent encore l'an dernier, c'est à coup sûr qu'ils n'ont cessé de se genre pour passionnés. Les consoles ont-elles relevé le défi en usant de leurs années habituelles, qualité arcade et surtout grande capacité de stockage ? Espérons que cette fabuleuse initiative n'est pas évanouie. En attendant, il est impossible pour les possesseurs de la console Nintendo de passer au travers de cette grande simulation, grâce à une simple mais tellement ludique... (Cartouche Konami).

Super VolleyBall

| | |
|-----------|-------------|
| PC Engine | |
| type | volley-ball |
| intérêt | 16 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | D |



Budokan

| | |
|----------------------|---------------|
| PC, Amiga, Megadrive | |
| type | arts martiaux |
| intérêt | 16 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |



Inédit sous machines
Amiga: 16 / Megadrive: 18

Bruce Lee Lives

| | |
|---------------|---------------|
| PC sous écran | |
| type | arts martiaux |
| intérêt | 17 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |



TV Sports Basketball

| | |
|-----------|-------------|
| Amiga | |
| type | basket-ball |
| intérêt | 16 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | C |



Super Real Basket Ball

| | |
|-----------|-------------|
| Megadrive | |
| type | basket-ball |
| intérêt | 15 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | D |



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

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

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

TV Sports Basketball est à coup sûr un logiciel original, pour le tout autre chose. C'est sa mise en scène qui impressionnera le joueur. Fidèle à son temps, Chienmenan est un jeu très drôle, très amusant, qui se joue sur vie par sa caméra. Les mouvements des joueurs sont superbes. Gros atout de ce jeu : la possibilité de programmer des macros, d'entraîner le joueur au mieux de sa forme. La stratégie de la mise en place de votre prochaine partie est de même convaincante. Beaucoup d'options, notamment en ce qui concerne la difficulté du jeu, permettent au sportif d'adapter la partie à ses capacités. Lors du combat, on notera aussi quelques Initiatives Intéressantes, comme ce timing qui vous indique en temps réel le pourcentage de chance de chaque geste. Si l'on est très vite rétroactivement, *TV Sports Basketball* n'est pas facile à prendre en main, pas très jouable court terme. Impossible de lancer l'offensive sans avoir lu la notice, sans avoir passé de longues heures à loucher des passes, des tirs. N'espérez pas profiter de cette partie dans les premiers temps. Mais si l'on s'accroche, quel pied ! Un très bon titre, original mais difficile. (Disquette Chienmenan.)

La *Megadrive* commence à offrir une honnête collection de simulations sportives, couvrant les principaux genres. Ce simulateur de basket joue la carte de la réalisme, offre une excellente animation et se met à disposition les joueurs sur le terrain. Mais, comme toujours sur console, le côté ludique n'est pas oublié pour autant : le jeu est rapide et passionnant. Le plaisir de jouer est accru renforcé par une bonne réalisation graphique et sonore. Comme c'est généralement le cas dans les baskets sur console, les programmeurs se sont efforcés de rendre le jeu plus réaliste que les autres. On se sent vraiment en jeu, on a l'impression de se déplacer. Ce changement de point de vue, véritable suivi caméra, dynamise le jeu. La chapitres des reproches, on peut dire que ce jeu n'est pas un jeu, mais ne soit pas au plus plus fluide et que le grand nombre de joueurs par équipe rend parfois le jeu confus. Mais il s'agit d'un défaut qui il est difficile d'excuser. Pour le reste, il n'y a vraiment rien à redire sur ce beau titre. Une très bonne simulation sportive, peut-être pas aussi exceptionnelle que certaines de ses sœurs mais sûrement la meilleure de tous les amateurs de sport pixelisés. (Cartouche Sega.)

Oriental Games

Amiga, Atari ST, Amstrad 6128

| | |
|---------------|------|
| arts martiaux | |
| type | 17 |
| intérêt | 15 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | D |



Inédit sous machines
Atari ST: 15 / Amstrad 6128: 15

Track and Field II

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



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

Les jeux d'action/reflexion existent depuis longtemps et bien des joueurs se souviennent encore du génial *Zenji* sur Atari XL et CD4. C'est depuis le triomphe de *Tetris* que ce genre est devenu très populaire. Deux ans après sa sortie, *Tetris* régnait encore sur cette catégorie. Pour s'en convaincre, il suffit de constater que dans notre sélection nous avons les versions *Nintendro* de ce classique, ainsi que deux remakes : *Wallris* et *Block Out*. Ce type de jeu s'adresse à des joueurs complets, capables de réfléchir rapidement et disposant d'excellents réflexes. Généralement, vos réflexes sont sollicités lorsque la vitesse de déroulement s'accroît, comme dans *Tetris* et ses clones, ou dans

Klax. Dans *Puzznic*, il faut réagir très rapidement en raison du peu de temps dont vous disposez pour terminer un tableau, et dans *Pipmania*, c'est le liquide qui s'écoule dans la tuyauterie qui vous met la pression. Dans tous les cas, la consistance de ce type de programmes, c'est le stress qui les engendrent. Il faut avoir les nerfs solides pour garder la tête froide au fur et à mesure que la tension augmente.

Dans cette catégorie, les micros l'emportent nettement sur les consoles. Les jeux d'action/reflexion sont typiquement des programmes micros et les plus grands succès du genre ont été développés sur ces machines. D'autre part, une comparaison entre les versions micro et console ne s'im-

pose pas, dans la mesure où l'intérêt de ce type de jeu repose uniquement sur le concept et que la graphisme et l'animation sont généralement réduits à leur plus simple expression. Mais le principal avantage des versions micro sur leurs concurrentes repose sur la possibilité de sauvegarder ses scores. En effet, ces programmes sont vraiment des jeux à scores et le désir d'améliorer ses performances est particulièrement stimulant. Sans sauvegarde des scores, on se lasse plus rapidement des programmes de ce type. Chaque console dispose de quelques litres passionnants, mais c'est sur micro que vous trouverez le plus large éventail de jeux d'action/reflexion.
Alain Huyghues-Lacour

Klax
Megadrive, PC Engine,
Lynx, Atari ST, Amiga

| | |
|-----------|------|
| intéret | 17 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | D |

Intéret autres machines
PC Engine : 16 / Lynx : 17 /
ST : 16 / Amiga : 17



Cet excellent jeu d'action/reflexion d'Atari Games n'est dans la lignée de *Duopoly* et *Block Out* que dans le fait qu'il vous demande de réfléchir et vous devez les disposer de manière à réaliser des figures. Plus les figures formées sont complexes, plus elles rapportent de points, aussi est-il préférable de rechercher des diagonales et les figures de plus de trois pièces. A l'instar de *Tetris*, ce programme a fait l'objet de conversions sur presque tous les formats. Les versions Amiga et ST sont fort réalisées, mais elles présentent un niveau de difficulté assez élevé en raison de la rapidité de déroulement des pièces. Les versions PC Engine et Megadrive sont également très réussies, mais elles ne proposent pas de sauvegarde des précédentes. En outre, la version Megadrive offre l'avantage de permettre à deux joueurs de s'affronter, comme dans le jeu arcade. Cette édition est particulièrement plaisante dans la mesure où l'on peut continuer sur la partie de son adversaire, ce qui est l'occasion d'affrontements très excitants. Pour finir, il faut noter que ce jeu est très intéressant en ce qu'il concerne la réalisabilité. (Disquette, carte et cartouche Tengen.)

Puzznic
CPC, PC Engine,
Game Boy

| | |
|-----------|------|
| intéret | 17 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | B |

Intéret autres machines
PC Engine : 17 / Game Boy : 16



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

Pipmania (Pipe Dream)
PC Atari ST, Amiga
Game Boy

| | |
|-----------|------|
| intéret | 18 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | C |

Intéret autres machines
ST : 18 / Amiga : 18 /
Game Boy : 16

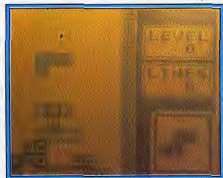


Pipmania est indiscutablement l'un des jeux d'action/reflexion les plus excitants de l'année. Le principe est très simple : à l'aide de différents blocs, vous devez construire la tuyauterie la plus longue possible. L'eau se met à couler dans les tuyaux au bout d'un certain temps et il s'arrête lorsqu'elle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

Tetris
Game Boy, Nintendo 8 bits

| | |
|-----------|------|
| intéret | 19 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | B |

Intéret autres machines
Nintendo 8 bits : 17



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

Rock 'n Roll
Amiga

| | |
|-----------|------|
| intéret | 16 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | C |



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

Sokoban
PC Engine, Megadrive

| | |
|-----------|------|
| intéret | 16 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | D |

Intéret autres machines
Megadrive : 16

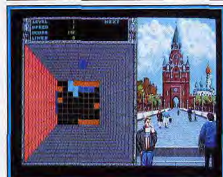


Ce programme qui fera réaliser que le métier de démineur est réservé aux intellectuels. En effet, votre travail consiste à placer des caisses au des emplacements déterminés à l'avance et vous vous rendez compte tout de suite que c'est un véritable casse-tête. Vous pouvez seulement pousser les caisses,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

Welltris
PC Atari ST, Amiga

| | |
|-----------|------|
| intéret | 18 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | B |

Intéret autres machines
ST : 18 / Amiga : 18



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

Block Out
Atari ST, Amiga

| | |
|-----------|------|
| intéret | 17 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | C |

Intéret autres machines
Amiga : 17



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

WARGAME

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

Armada

Amiga, Atari ST, PC
wargame naval
intérêt ****
graphisme ****
animation ****
bruitages ***
prix B



Armada est un wargame naval basé sur l'aspect stratégique. On peut y jouer contre l'ordinateur ou contre un adversaire humain. Différents options permettent d'adapter la difficulté au niveau du joueur. Cette bataille navale offre une représentation 3D agréable et précise. Les différents angles de vue autorisent une visualisation rapide de la position des unités. L'éventail des ordres possibles est très large et témoigne de la richesse du programme au niveau stratégique : déplacement, engagement au combat ou désengagement, changement de tactique, patrouille, transfert de troupes, etc. Cette richesse est encore améliorée par la possibilité de combinaisons de plusieurs ordres. De nombreux facteurs sont pris en compte pour améliorer les résultats de la simulation. Le principal problème vient de la manière de rentrer ces ordres : il faut utiliser une syntaxe proche des jeux d'aventure, ce qui alourdit le jeu. Il est bien dommage que les programmes n'aient été écrits en français, améliorant du même coup l'ergonomie du programme. Un wargame réservé aux mordus du genre. L'intérêt du jeu est équivalent sur les trois machines mais la version PC n'offre que le mode CGA à couleurs. (Disquette M3)

Harpoon

PC
wargame naval
intérêt ****
graphisme ****
animation ****
bruitages ***
prix C



Harpoon est une bataille navale superbement réalisée. En recherche, le joueur suit le champ d'action limité par la stratégie très complexe mise en œuvre dans les différentes missions. Selon la difficulté choisie, vous contrôlez une flotte plus ou moins importante (un peu comme dans Armada). L'écran se partage en quatre fenêtres, offrant chacune la visualisation d'un endroit ou d'un rapport différent. Ce système permet ainsi de lire d'un seul coup d'œil les informations les plus importantes. Toutes les actions se choisissent à la souris et leur éventail est vaste : choix du cap d'une unité, mission de reconnaissance assignée à une escadille et l'aspect géographique de l'environnement. Les actions spatiales (tir ou naufrage par exemple) sont elles aussi minutieusement animées. Harpoon se distingue par le réalisme stratégique de sa simulation ainsi que par la beauté et la souplesse de sa mise en image et la qualité de son ergonomie. En recherche, on se sent un peu frustré dans les combats, ceci étant géré par l'ordinateur sans que le joueur y ait la moindre part. Damage! (Disquette P55.)

Khalaan

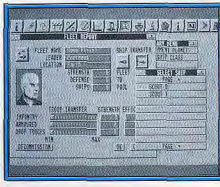
Atari ST, Amiga
type wargame/commerce/
politique
intérêt ****
graphisme ****
animation ****
bruitages ****
prix C



Vous incarnez l'un des quatre califes de Khalaan, opposé dans une lutte sans merci aux trois autres rivaux. L'enchaînement va se mêler à cette sarabande infernale. La conquête du pouvoir passe par de nombreux moyens bien différents. Vous pouvez par exemple opter pour la lutte armée et conquérir l'Arnie au prix des forces bien gardées. Ces combats se déroulent éventuellement dans un mode arcade simple mais agréable, tout comme les batailles navales de commerce (vous êtes bottiques, mise en place d'une caravane) ou son importance peut accroître vos ressources. La politique n'est pas exclue de cette simulation : gare aux alliances temporaires, aux espions qui tentent de commettre un attentat, de corrompre une armée ou de recueillir des renseignements. Même la magie trouve sa part si vous mettez la main sur la lampe. Ces riches possibilités permettent à chacun de trouver sa propre stratégie. Les graphismes mi-digitalisés, mi-désinés, sont superbes et l'ambiance sonore performante. En recherche, l'information est plus inégale. Les accès disques fréquents et les réactions de la souris parfois un peu molles. Un excellent jeu cependant. (Disquettes Ch1p.)

Imperium

Atari ST
type wargame/futuriste
intérêt ****
graphisme ****
animation ****
bruitages ****
prix B



Imperium est un wargame futuriste ayant pour particularité de ne présenter particulièrement aucun graphisme. Tout au jeu grâce à une série d'écrans optionnels dédiés à la souris. Ces écrans représentent un peu ceux de GEM peuvent être à volonté déplacés, rangés dans l'ordre voulu, supprimés, etc. A chaque tour, vous allez prendre des décisions : économiques (taux, impôts, échanges), militaires (alliances, espionnage) ou guerrières (constructions de vaisseaux, mise en place de troupes, dépenses, investissements). Vous devez bien entendu tenir compte de tous les rapports émanant de vos alliés pour prendre vos décisions futures. De son côté, l'ordinateur ne va pas se gêner pour vous mettre des bâtons dans les roues par tous les moyens possibles. La simulation est très fidèle, le programme sachant gérer un grand nombre de paramètres et faire preuve d'une richesse de ses possibilités et très simple par son manégement (gestion tout souris, multifenêtrage, graphisme très clair, tout en français). Ce wargame futuriste saura séduire tout autant l'amateur éclairé que le néophyte. (Disquette Electronic Arts.)

North and South

Amiga, Atari ST
type wargame/action
intérêt ****
graphisme ****
animation ****
bruitages ****
prix C



Intrêt autre machine
Atari ST: 14

Prince

Atari ST
type wargame
intérêt ****
graphisme ****
animation ****
bruitages ****
prix C



Omega

Amiga, PC
type création de chars de
combat
intérêt ****
graphisme ****
animation ****
bruitages ****
prix C



Intrêt autre machine
PC: 17

Full Metal Planet

Atari ST
type wargame/stratégie
intérêt ****
graphisme ****
animation ****
bruitages ****
prix C



Austerlitz

Amiga
type wargame
intérêt ****
graphisme ****
animation ****
bruitages ****
prix D



North and South vous invite à revivre la guerre de Sécession, sur fond de décor à la Blueberry. La superbe présentation animée suffit à vous mettre dans l'ambiance. Infanterie, cavalerie et canons sont déployés sur la carte à la souris. Des combats ont lieu lorsqu'une unité pénètre dans un territoire détenu par l'adversaire. Ces combats se déroulent sur un mode mi-arcade, mi-stratégie et sont joliment traités : graphismes clairs, bruitages réalistes et bruitages dans l'esprit de la BD. Les attaques du train de chars sont adossées à une perspective latérale plus classique que celle qui cède en rien au niveau de la réalisation graphique et sonore. North and South souffre cependant d'une réelle fatiabilité due au scénario et surtout de la trop faible force stratégique de l'ordinateur. Une fois que l'on maîtrise bien l'usage des canons, on gagne à jouer. En fait, le programme ne révèle toute son intérêt que face à un autre adversaire humain. Ce n'est qu'alors que la résistance sur le champ de bataille, la stratégie d'attaque du train qui transporte l'or de l'adversaire, la défense des forts ou la guerre contre les Indiens prennent toute leur ampleur. Les différents versions sont équivalentes. (Disquette Infogames.)

A la tête de leurs armées respectives, deux princes s'affrontent dans un combat sans merci pour la conquête du pouvoir total. Ce wargame médiéval vous permettrait d'affronter l'ordinateur ou un autre joueur (si toutefois vous disposez de deux machines et d'un câble nul). Prince est un wargame original qui présente une nouvelle approche du genre. L'ergonomie de jeu est très soignée. Toutes les actions (déplacements, combats, etc.) s'effectuent à la souris, ce qui apporte un grand confort d'utilisation. Cette singularité, qui saura séduire le joueur, ne s'est pas faite au détriment de l'intérêt de jeu. Ici, de la. De nombreux facteurs sont pris en compte par le programme dans ses calculs et celui-ci se montre d'ailleurs un redoutable adversaire bien difficile à battre. La réalisation s'appelle aucun reproche particulier. Les graphismes rappellent ceux de Populous et les effets de zoom apportent une certaine variété dans la mise en images. Les bruitages sont plus restrictifs, mais cela se révèle de peu d'importance dans ce type de jeu. Un bon wargame qui renouvelle l'intérêt du genre et conviendrait aussi bien aux novices qu'aux habitués des grandes batailles. (Disquette ARC.)

Omega est un wargame gouverné par un concept original. Au lieu de diriger votre tank dans les batailles, vous allez lui apprendre à se débrouiller tout seul grâce à l'intelligence artificielle. Côté ergo, vous disposez d'un éventail de dix modèles, que vous pourrez compléter d'accessoires supplémentaires en fonction de votre budget. Vous l'instruisez grâce à un langage simple dérivé du Basic et du Pascal. Vous possédez déjà des modules très précis : chercher un ennemi, tirer dessus, etc., mais vous savez amener à affiner la programmation pour combattre des ennemis plus intelligents. De cette manière, votre tank sera aussi à même de choisir ses cibles, de contourner les obstacles au lieu de leur tirer dessus, de réparer les dommages ou même de rompre le combat si l'ennemi a l'air malade. Les simulations sont exécutées en temps réel et vous pouvez observer le combat selon le point de vue de différents antagonistes ou à partir d'un mode satellite plus global. Si tout va bien, il sera temps de passer les tests d'évaluation qui consistent en une série de dix combats différents. La réalisation est très moyenne mais le jeu est passionnant. Pas de différence entre les deux versions. (Disquette Origin.)

Full Metal Planet est la version informatisée du jeu de plateau du même nom combinant exploration, ramassage de minéraux, wargame aux vastes possibilités. Le jeu accepte de deux à quatre joueurs, humains ou informatiques. Les adversaires-ordinateur sont variés, utilisant chacun une stratégie propre, mais tous se montrent redoutables. Outre la souris, un engin, des modes d'attaque (on peut détruire mais aussi capter un engin adverse) et un mode satellite plus global. Si tout va bien, il sera temps de passer les tests d'évaluation qui consistent en une série de dix combats différents. La réalisation est très moyenne mais le jeu est passionnant. Pas de différence entre les deux versions. (Disquette Origin.)

Les grandes batailles napoléoniennes ont toujours attiré les créateurs de wargames. Aussi la grande bataille d'Austerlitz se devait-elle d'être traitée avec un certain nombre de points par rapport au mode de déroulement des wargames plus classiques. Tout d'abord, le terrain est représenté en trois dimensions, ce qui apporte un réalisme plus important. Cette représentation 3D est d'ailleurs excellente, en particulier au niveau de la carte, ce qui est loin d'être facile dans ce type de jeu. Le réalisme de la bataille est renforcé par le déroulement en temps réel. De même, les ordres (déplacement des unités, attaque, retraite, malhuit d'une position, etc.) demandent un certain temps à être traités et peuvent être mal interprétés ou même tout simplement ignorés dans certains cas. Vous allez vivre la bataille depuis votre quartier général. En conséquence, vous ne pouvez pas voir les actions de votre partie d'ennemi. Vous devez vous fier aux rapports de vos généraux. Austerlitz est un excellent wargame qui s'adresse surtout à nos joueurs confirmés. La notice en français est bien faite et s'accompagne d'une carte du champ de bataille. (Disquette PSS.)

Peu de réelles innovations dans l'univers des jeux de réflexion/stratégie cette année. Les jeux d'échecs s'améliorent toujours et deviennent enfin capables de réellement faire progresser les débutants. Les amateurs de bridge découvrent avec plaisir Bridge Player 2150 Galactic. Quant aux possesseurs de consoles, ils peuvent déjà jouer sur les incontournables Tetris et Populous et découvrir très bientôt Sim City. Bref, tout va bien...

Alors que l'année 89 avait été particulièrement riche en nouveautés originales (Archipelagos, Bombuzal et surtout Populous et Sim City), 1990 semble marquer un peu le pas. Seul Tower of Babel est réellement novateur. Outre la perfection de sa représentation 3D surfaces planes, ce logiciel ravira les amateurs de casse-tête. Une fois que l'on en a bien assimilé les subtilités, il vous plonge dans un univers prenant dont est si bien difficile de s'échapper. En revanche, les grands classiques ont été bien servis. Bridge Player 2150 Galactic est le premier programme de bridge sur micro capable de bien jouer, et cela à toutes les phases du jeu. De plus, son cours de bridge

intégré est bien fait et très didactique. Toutes ces qualités font d'autant plus regretter la médiocrité de sa réalisation graphique et de son ergonomie. Les échecs, le maître jeu de réflexion, n'ont pas été oubliés non plus. Chess Champion, qui est une version améliorée de Chess Player 2150, déjà gagnant du championnat mondial des logiciels d'échecs sur micro en 1989. Cette dernière version est encore plus forte, ce qui la place très bien face aux machines d'échecs dédiées, seules les plus coûteuses marquant une nette différence. Mais, surtout, il est le premier à proposer de vrais niveaux pour débutants, ce qui est capital pour pou-

voir s'adapter à tous les types de joueurs. Les consoles commencent à se pouvoir aussi en jeux de stratégie. Pour l'instant, ce sont principalement des jeux d'action / stratégie (type Tetris) mais la légende vient un peu de Populous (jeu en solitaire uniquement). De plus, Sim City ne devrait pas tarder à être adapté et Populous obéira sur d'autres consoles. Si, sur cette fin 90, les ordinateurs offrent le choix le plus large pour les jeux de réflexion / stratégie, la situation pourrait fort bien changer en 91. Un dernier mot pour parler de Powermonger qui se rapproche un peu de Populous et risque d'être le logiciel plus d'un à sa sortie. Jacques Harbom

Oil Imperium

Atari ST, Amiga
type : stratégie / commerce / action
intérêt : 16
graphisme : ****
animation : ***
bruitages : ***
prix : ** C
Intrêti autre machine : Amiga : 16



Cette bataille économique a pour point de mire un sujet d'actualité : le pétrole. Vous allez affronter un à trois autres joueurs dans une guerre sans merci et les enjeux sont variés : ruiner les autres joueurs, être le plus riche, parvenir à un certain capital, ou posséder 90 % de l'ensemble des sites pétroliers. Oil Imperium mêle habilement stratégie et actions. Il faudra savoir choisir les terrains rentables, prévoir le stockage du pétrole, vendre au meilleur cours et l'accepter que les contrats intéressants. Mais vous devez aussi mettre vous-même la main à la pâte pour forer, construire votre pipeline ou éteindre un incendie. Ces petits jeux d'arcade sont événements, le plus souvent néfastes, vont perturber votre fragile équilibre. Parfois des accidents peuvent aussi être le fait de actions de sabotage commanditées par vos concurrents. C'est alors le moment de faire intervenir les détectives ou vos propres saboteurs. La réalisation globale est correcte, et quelques petites touches d'humour parsèment le jeu. Une simulation prenant où l'on a vite envie de devenir un magnat du pétrole. (Disquette Reliance)

Centrefold Squares

Amiga
type : pseudo Amigo / strip
intérêt : 19
graphisme : *****
animation : *****
bruitages : *****
prix : ** C



Sur fond de superbes créations déshabillées (des digitalisations sont crantées de vérité), Centrefold Squares vous propose une variante originale à Othello. Vos onze partenaires sont de niveau très différents et, si la première n'est pas très difficile à battre, les dernières en revanche vous posent de réels problèmes. Contre une équipe-pokers, vous allez passer vos différentes phases du déshabillage mais ôter un à un les rectangles qui obstruent l'image. Chaque rectangle représente un chiffre qui constitue la limite à attendre. En effet la partie s'arrête dès que l'un des joueurs a atteint ce score. Des cases de bonus ou de malus dépendent continuellement sur le plateau de jeu et compliquent les choses. En fait, la stratégie gagnante à Othello (mobilité maximale et gain de centre et des coins) n'est plus de mise ici. Il faut quasiment jouer au coup par coup et surveiller sans cesse le taux d'occupation de votre adversaire. En dernier recours, on dispose même d'un traceur son aux effets variés : gain d'un deux tours, gain ou perte de points, changements de couleurs, etc. Un bon programme pour qui veut se décharger les nerfs et (le mettre à l'épreuve). (Disquette CDS).

Deflektor II

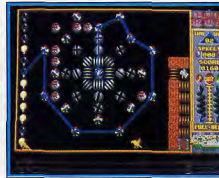
Amiga
type : réflexion
intérêt : 15
graphisme : *****
animation : *****
bruitages : *****
prix : ** C



Deflektor II utilise le thème principal de jeu que le premier volet. Vous devez éviter un rayon magique à l'aide de nombreux miroirs afin de réaliser un trajet continu entre le laser source et la destination. Différents éléments sont compliqués le jeu. Tout d'abord, certains obstacles vont s'opposer au passage du rayon et il vous faudra être très précis. Votre source laser ne supporte pas de recevoir son propre rayon, qui lui ferait perdre de l'énergie. Dans certains cas, le chemin ne peut être créé qu'il y avait secours à des « téléporteurs ». Chaque tableau se joue en temps limité et, aux niveaux supérieurs, de petites créatures viennent sans cesse tourner vos miroirs et détruire ce que vous avez en bien du mal à établir. La réalisation de ce second volet est bien meilleure. Les sprites des personnages tournent sur eux-mêmes avec réalisme. Les pièges et les subtilités sont de plus en plus nombreuses et la bande son très réussie. De plus un mode scénario vous permet de créer vos propres tableaux, ce qui prolonge d'autant la durée de vie de ce type de logiciel. Un bon programme, à la progression de difficulté bien menée, qui ravira ceux qui aiment se creuser les méninges. (Disquette Genielin).

Mindbender

Amiga, Atari ST
type : réflexion
intérêt : 15
graphisme : *****
animation : *****
bruitages : *****
prix : ** C
Intrêti autre machine : Atari ST : 15



Mindbender vous propose une excellente variante de Deflektor. Vous devez dépasser un rayon magique, là aussi en faisant tourner les multiples « déviateurs », de manière à détruire les obstacles qui retiennent de l'énergie. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à diriger le rayon vers la sortie pour accéder au tableau suivant. Pour compliquer le tout, de nombreux objets de différents caractères ont été différenciés par leur couleur. Les cinquante tableaux de programme vous donneront bien du fil à retordre à la progression de difficulté est bien menée, la barre étant cependant placée un peu haut (le second tableau est déjà difficile). La variété des éléments soutient l'intérêt du jeu. Dès que vous avez terminé un tableau, celui-ci est sauvegardé automatiquement, ce qui évite de toujours devoir reprendre la partie au début. L'édition de tableaux intégrés vous permettra d'échanger vos créations avec vos amis et de prolonger encore la durée de vie du logiciel. La réalisation est très correcte, tant au niveau des graphismes fins, de l'animation ou des bruitages d'ambiance. L'ergonomie est excellente. Un bon programme qui ravira les amateurs de casse-tête. (Disquette Genielin).

Sim City

Amiga, Atari ST, PC, Mac
intérêt : 18
graphisme : *****
animation : *****
bruitages : ***
prix : ** C
Intrêti autres machines : Atari ST : 18 / PC : 18 / Mac : 18



Impossible de ne pas parler de Sim City, cette superbe simulation TIT d'89. Vous allez construire une ville nouvelle et gérer tous les aspects politiques, économiques et sociaux. Peu à peu votre ville s'anime, les voitures circulent sur les routes, les immeubles se construisent, les avions décollent de l'aéroport, et la foule se rend au stade pour voir le dernier match. Les nuisances d'une grande ville ne vont pas tarder à se manifester : embouteillages, manque de transports en commun, pollution, risque d'incendie, criminalité élevée, etc., sans compter les multiples catastrophes peu probables. Prenez les mesures qui s'imposent pour que vos citoyens soient contents de vous. Vous pouvez aussi choisir de présider aux destinées d'une ville délabrée, qui souffre d'un terrible chômage et des temps qui va la troyer de la carte et partie ou en totalité. Aurez-vous le temps et les moyens de limiter les conséquences du désastre ? Ce jeu fait encore une fois un objectif très ambitieux et qui est encore enrichi d'un éditeur de terrain, désormais disponible. Un programme passionnant à la réalisation sans doute. Toutes les versions disponibles sont équivalentes. (Disquette Infomagnum).

Populous

PC, Amiga, Atari ST
type : stratégie / wargame
intérêt : 18
graphisme : *****
animation : *****
bruitages : ***
prix : ** C
Intrêti autres machines : Amiga : 18 / Atari ST : 18



TIT d'89 sur ST et Amiga, Populous se devait d'être des richesses aux possesseurs de PC. Rappelons-en le scénario. Vous incarnez un dieu bon opposé dans une difficile lutte d'influence au mauvais dieu. Chacun de vous doit rassembler le plus de croyants possible pour augmenter sa puissance. Pour cela, un seul moyen a été adopté : améliorer les conditions de vie de vos partisans en aplatisant le terrain. Ils vont alors collecter et se multiplier comme des lapins. Il est alors temps de former des héros qui défendront vos couleurs et d'enrayer la progression de l'ennemi par des tranchées de terre, raz de marée, maréages et autres gentillesces. Des événements extérieurs peuvent perturber la fragile équilibre à haut niveau. On reste sous le charme de ce petit monde qui mène à vie plus ou moins transformé en un monde de héros. L'ordinateur montre un adversaire redoutable. La réalisation est sans reproche tant au niveau des graphismes et de l'animation que de la facilité de jeu. La disquette complète, The Promised Land, clarifie encore un peu plus les règles et apporte des graphismes et surtout des stratégies encore plus variées. Un superbe programme. (Disquette Electronic Arts.)

Tower of Babel

Atari ST, Amiga
type : réflexion
intérêt : 19
graphisme : *****
animation : *****
bruitages : *****
prix : ** C
Intrêti autre machine : Amiga : 19



Tower of Babel est le jeu de casse-tête le plus novateur de l'année 90. Dans un superbe univers 3D assez pléin de très beaux décors, vous contrôlez un à trois robots aux fonctions complémentaires : pousser, prendre ou détruire. Le but de chaque niveau est simple (ramasser des barres d'or) ou déstabiliser des créatures, mais le moyen d'y parvenir est autrement plus ardu. En effet le monde de Tower of Babel est peuplé d'éléments très divers : tourmente de feu, nuages noirs, pluie, or, et même des blocs opaques ou réfléchissants, et bien d'autres encore. Outre la difficulté de trajet lui-même (il faut changer de niveau en utilisant les ascenseurs), vous devez éviter d'être dérangé par les utilitaires du monde. Il faut analyser soigneusement chaque tableau avant de commencer, pour enchaîner dans un ordre précis les missions de vos robots. Dans ce jeu, tout doit être fait en temps limité dans un temps limité et vous devez recourir à la programmation des robots pour qu'ils agissent simultanément à l'échelle du monde. Les graphismes sont splendides avec caméras multiples et zoom de grande amplitude, et l'animation étonnante. Un jeu de réflexion incontournable. (Disquette Rainbow).

Wall Street

Atari ST, Amiga
type : simulation boursière
intérêt : 15
graphisme : *****
animation : *****
bruitages : *****
prix : ** C
Intrêti autre machine : Amiga : 15



Wall Street est un jeu de simulation boursière qui se rapproche suffisamment de la réalité pour que vous en tiriez vraiment des connaissances utiles. D'ailleurs la somme qui vous est allouée au départ est dégrugée de vos réponses aux questions à choix multiples portant sur le domaine boursier. Tous les jours, vous recevrez des nouvelles, en fonction de vos réponses, les implications et décidez des mesures qui l'imposent pour en parer ou au contraire en profiter. Vous pouvez à tout moment voir le cours des valeurs, et l'état de votre portefeuille couru avec rappels en cours d'achat et de cours actuel. Vous ne disposez que de dix secondes pour les achats et les ventes en Bourse, pour simuler le stress autour de la corbeille. Bien d'autres choses ont été créées et ajoutées à la conception de la moitié des sommes investies en action, comparaison du portefeuille des différents boursiers, informations boursières et graphiques des fluctuations des cours des différentes actions. La simulation est intéressante et la mise en page claire et aérée. En revanche, on peut se demander pourquoi la sortie n'a pas été implémentée (notice de jeu en français). (Disquette Magic Byte).

Lost Dutchman Mine

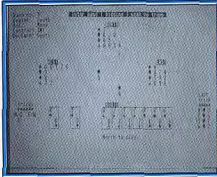
Atari ST, Amiga
type *meurtrier/strategie/action*
intérêt *16*
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix *C*
Intéret autre machine
Amiga: 16



Lost Dutchman Mine vous invite à une traqué vers l'or dans une aventure mêlée d'action et de stratégie. Vous y incarnerez un pauvre prospecteur dont le but est de retrouver une fabuleuse mine perdue. Pour la découvrir, soit vous explorez systématiquement toutes les mines, soit plus intelligemment vous tenteriez de mettre la main sur les six morceaux de la carte. Vous allez devoir gérer votre nourriture et votre boisson, pêcher pour manger, tâcher pour accumuler un peu d'or, et explorer les mines et les cavernes. De retour à la ville, vous pourrez même vous livrer à une partie entaillée de poker pour plumer votre adversaire qui vous donnera alors un morceau de carte. Dans les déserts que vous traverserez, il est possible que vous soyez attaqué par des serpents, des Indiens ou des bandits. Si vous avez la chance de capturer un bandit recherché, vous aurez le plaisir de toucher la récompense promise. Lorsque vous serez un peu plus riche, vous serez en mesure d'acheter des mules pour transporter plus d'équipement, ce qui vous permettra des explorations plus longues et plus lointaines. Bien que la réalisation soit moyenne, le jeu est très personnel. (Disquette Magnetic Images.)

Bridge Player 2150 Galactica

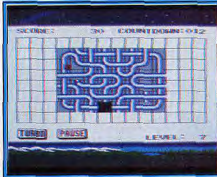
Atari ST
type *bridge*
intérêt *17*
graphisme *A*
animation *N*
bruitages *C*
prix *C*



Bridge Player 2150 Galactica est dû à la réunion d'un programmeur et d'une championne européenne de bridge. Non content d'être un excellent programmeur de jeu, il offre aussi un enseignement didactique. Pour l'apprentissage, le logiciel vous propose cent mains de difficulté croissante qui vous initieront en douceur à toutes les subtilités des annonces et des squeeze. Les annonces ou cartes mal jouées seront sévères et vous pourrez éventuellement faire jouer le programme à votre place. Pour le jeu classique, le programme se charge de la gestion des trois autres joueurs. Les données peuvent être entrées manuellement (très utile pour les problèmes qui disposent en outre de la recherche du meilleur coup à partir de la initiation levée) ou être aléatoirement. Au niveau de jeu lui-même, le logiciel est sans reproche. Il connaît les conventions d'enchères classiques (Stayman, Blackwood, Gerber, Josephine) et y répond correctement. Pour le jeu de la carte, il se débrouille tout aussi bien, grâce à sa maîtrise des impasses, de la répartition, du squeeze et du retour au mort. En revanche, l'affichage est indigne du ST et l'ergonomie clavier bien peu pratique. (Disquette CP Software.)

Bloodin

PC Engine NEC
type *reflexion/action*
intérêt *15*
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix *D*



Bloodin est l'un des rares jeux de réflexion/action disponibles sur console. Vous allez déplacer des portions de circuit de proche en proche (comme le vieux jeu du poisson-poseur) pour former le circuit complet. Un mode turbo accélère la vitesse de déplacement du curseur sous votre finger des points supplémentaires, au prix bien évidemment d'une difficulté accrue. Chaque tableau se joue en temps limité, ce qui ne facilite pas les choses. Ce programme rappelle beaucoup Diablo sur Atari ST. Amiga mais s'avère plus réussi que ce dernier. Les tableaux sont très variés et la progression de difficulté bien menée. Certains sont de véritables casse-tête qui font fumer vos pauvres cellules grises, tandis que d'autres tableaux sollicitent plutôt vos réflexes. Le système intelligent de codes donnés après la réussite des tableaux vous évite de toujours recommencer le jeu au début. La réalisation graphique n'a rien d'exceptionnel mais sa clarté facilite le jeu. La bande sonore d'un bon niveau apporte un plus incontestable. Il s'agit donc d'un programme d'autant plus intéressant qu'il comble un manque certain dans le domaine des jeux de réflexion sur console. (Carte Hudson Soft.)

Hoyle Book of Games

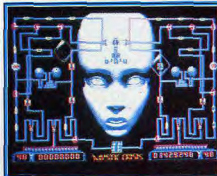
Amiga, Atari ST
type *jeux de cartes*
intérêt *15*
graphisme ******
animation *****
bruitages *****
prix *C*
Intéret autre machine
Atari ST: 15



Hoyle Book of Games vous propose cinq jeux de cartes avec leurs variantes éventuelles se jouant contre un ou plusieurs adversaires, et une vidéo. A côté de huit américain et du ginami, on trouve des jeux de cartes peu connus en France tels que le Old Maid, Hearts ou Cribbage. Ces jeux sont intéressants et les règles sont fournies par le programme (en anglais malheureusement). Les adversaires proposés par les programmes sont nombreux et d'une grande diversité, tant au niveau de leur visage qu'il y a même des animaux, savants à n'en pas douter! que de leur force de jeu. Si certains ne sont pas trop difficiles à battre, les plus forts en revanche vous donneront bien du fil à retordre. La réalisation est d'un bon niveau: les cartes étant très joliment dessinées et bien reconnaissables. L'ergonomie à la souris s'avère aussi très agréable et la « conversation » que vous tiendrez vos partenaires renforce le réalisme. On regretterait seulement les temps de chargement vraiment trop longs, d'autant qu'ils ne s'expliquent guère dans ce genre de jeu. Un programme très agréable pour qui aime les jeux de cartes. La version ST accepte le monochrome et gère les expandeurs Roland MT-32 et Casio CZ-101. (Disquette Sierra.)

Extase

Amiga, Atari ST
type *reflexion/action*
intérêt *16*
graphisme ******
animation ******
bruitages ******
prix *C*
Intéret autre machine
Atari ST: 16



Extase vous propose de vous insinuer dans les circuits d'un androïde pour le remettre en état. Pour cela, vous devez débrancher les circuits pour laisser le filbre passage au courant qui pourra se frayer un chemin jusqu'au cerveau. Mais de vilains virus sont à l'affût, prêts à faire sauter les fusibles se trouvant sur leur passage. Vous pourrez bien détruire en cliquant dessus, mais il faut alors être très rapide. Vous disposez cependant d'une usine à fusible qui fonctionne lorsque l'on y amène le courant grâce aux câblages. Le temps joue un rôle déterminant dans ce jeu. D'une part, vous ne disposez que d'un nombre limité de charges électriques et, d'autre part, il vous faut terminer avant l'adversaire (humain ou ordinateur) qui s'occupe de l'autre côté. Les huit niveaux dont se compose le programme sont bien échelonnés en ce qui concerne la difficulté. La réalisation est de grande qualité. Le graphisme est agréable et la bande sonore d'un niveau de grande qualité. Le graphisme est agréable et la bande sonore est superbe, avec une excellente introduction et surtout une étonnante musique interactive en cours d'action. Un programme personnel. (Disquette Cryo.)

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

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



Jour après jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténèbres du labyrinthe vous combattez 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

Pour recevoir le plan du labyrinthe et livrer la première princesse Zeldia, renvoyez ce bon ci-dessous à 36 15 ZELDA - SUR 1024 - rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris.

Nom _____ Age _____
Adresse _____
BSS _____

JEU DE ROLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D

REFLEXION / STRATEGIE

Dames Simulator

Atari ST
type : dames françaises
intérêt : 15
graphisme : ****
animation : ****
bruitages : *
prix : C



Dames Simulator est (son nom le laisse presser) un jeu de dames françaises. Le programme est assez complet et respecte toutes les règles. Il offre des niveaux infinis par détermination du temps moyen ou de la profondeur de recherche, la possibilité de jouer les Blancs ou les Noirs (avec retour de damier), le retour arrière, l'entrée d'une position pour les problèmes et les pendules pour chaque coup. La force du programme est plus que correcte et celui-ci dispose d'une bibliothèque d'ouvertures que l'on peut découvrir éventuellement. S'il est facile à battre dans les premiers niveaux, il se montre déjà un partenaire honorable avec un temps de réflexion de dix secondes et devient franchement redoutable lorsqu'on lui concède une minute par coup. Le graphisme 3D est bien rendu et est perceptible. Méritamment luyant, facilite la visualisation des pièces. En revanche, l'entrée des coups est bien peu ergonomique. Il faut passer en revue tous les coups possibles pour choisir le sien. Un contrôle direct de la pièce à la souris, comme aux échecs, aurait été le bienvenu. Un bon choix cependant, tant pour le joueur débutant ou occasionnel que pour le joueur de club. (Disquette Infogames.)

Plotting

Amiga
type : réflexion
intérêt : 16
graphisme : ****
animation : ****
bruitages : ****
prix : C



Plotting est un jeu de réflexion original ne laissant aucune part aux réflexes. Le principe du jeu est simple : vous devez faire disparaître en trois temps limités un bloc composé de différents dominos. Pour y parvenir, vous projetez un domino sur un autre portant le même symbole. Ce dernier disparaît et vous récupérez celui qui se trouve derrière. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que neuf carrés à l'écran. Il est capital de calculer plusieurs coups à l'avance (ce qui est le propre des vrais jeux de réflexion) pour ne pas vous retrouver bloqué. Un poker vous permettra de continuer mais, attention, leur nombre est limité. La progression de difficulté est bien mesurée. Si les premiers tableaux sont faciles, un troisième à haut niveau la disposition des briques pose déjà de sérieux problèmes et de nombreux obstacles viennent en plus sous votre main. Le jeu apporte une dimension particulière, votre adversaire récupérant les doubles ou triples que vous forcez par erreur. Un éditeur de tableaux, très agréable d'emploi, prolonge encore la durée de vie du programme. La réalisation est d'un bon niveau et l'ergonomie parfaite. Un jeu original et passionnant. (Disquette Ocean.)

Hoyle Book of Games II

Amiga
type : réussites
intérêt : 15
graphisme : ****
animation : ****
bruitages : ****
prix : C



Ce second volume de Hoyle Book of Games ne propose que des jeux en solitaire. L'éventail des réussites proposées est vaste puisque le logiciel résout vingt-huit différentes. Le plupart sont peu connues mais toutes sont intéressantes. Le « mode d'emploi » de chaque réussite est fourni au sein du programme, en anglais malheureusement. Contrairement à certaines réussites où le facteur chance est prépondérant, celles-ci demandent une stratégie plus ou moins évoluée. Certaines nécessitent même de prévoir plusieurs coups à l'avance. La chance a cependant son mot à dire, ce qui permet de varier les parties. Un certain nombre d'options élargissent le jeu. Deux niveaux de difficulté sont offerts. A la fin d'une partie, on peut revoir les différents coups pour les analyser et déduire les causes de l'échec. D'ailleurs, rien ne vous empêche de rejouer la même distribution de cartes tant une nouvelle fois de parvenir au but. Vous disposez même d'un mode autoplay pour laisser le programme jouer à votre place. La réalisation est de qualité. Les cartes sont bien dessinées et très lisibles et les bruitages agréables. Un bon programme pour amateurs de réussites. (Disquette Sierra.)

Colossus Chess X

PC, Atari ST, Amiga
type : échecs
intérêt : 17
graphisme : ****
animation : ****
bruitages : **
prix : D



Après le ST et Amiga, Colossus Chess X s'insinue dans les entrailles de PC. Le programme propose une visualisation au choix en 2D et 3D. Le mode 3D adopte une perspective agréable. Les deux jeux de pièces sont proposés, certains étant tout à fait originaux. Les options offertes sont très riches : évaluation des positions et affichage de la ligne de recherche, retour arrière complet, estimation de votre ELO par analyse de vos jeux classés à différentes parties, jeu en aveugle, contexte sonore (musique ou sonnerie), interruption des ennemis, etc. Les chabots des tours sont très utiles, tout au moins, constant. Bits et temps égaux. La bibliothèque d'ouvertures est très riche et il est possible de la compléter manuellement ou de laisser le programme le faire tout seul. En million de parties, le programme est capable d'analyser de nombreuses combinaisons et pratique un jeu positionnel correct. Les finales sont d'un bon niveau aussi. Un excellent programme d'échecs, même s'il n'est pas aussi fort que Chess Champion. Les deux programmes ont des meilleurs graphismes et d'un environnement sonore plus riche. En revanche, il existe une incompatibilité partielle sur ST avec les anciennes ROM. (Disquette CDS.)

Chess Champion

Amiga, Atari ST, PC
type : échecs
intérêt : 19
graphisme : ****
animation : ****
bruitages : C
prix : D



Chess Champion est la version améliorée de Chess Player 2150. Iniciel déjà très performant. L'échiquier est présenté en 2D ou 3D. La perspective 3D est excellente et l'on peut d'ailleurs la modifier. Cinq jeux de pièces sont proposés, certains très originaux. Les graphismes sont remarquables sans être aussi beaux que ceux de Chessmaster 2100 ou surtout Battle Chess. Les options complémentaires offertes sont très riches : évaluation des positions, affichage de la ligne de recherche, évaluation de votre ELO, retour arrière complet, etc. Les niveaux de jeu se scindent en deux groupes, débutant ou fort. Dans les dix niveaux débutants, le programme pratique un jeu plus ou moins faible qui conviendra parfaitement aux joueurs occasionnels. Les niveaux forts sont infinis, grâce au réglage du temps moyen joué ou moyen, plus ou moins temps égal. La bibliothèque d'ouvertures est très riche et variée et le programme peut la compléter de lui-même. En million de parties, Chess Champion est bon tacticien et bon stratège. Les finales sont aussi très performantes. Un superbe programme qui sait se mettre aussi bien au niveau du débutant que du joueur de première catégorie. (Disquette Oxford Software.)



Une compilation HAUTE TENSION pour votre PC/PS.



Une sélection de jeux dont vous ne pourrez plus vous passer!

PIPE MANIA est un jeu arcade d'une difficulté exceptionnelle, simple et rapide. Avec PIPE MANIA, vous relevez tout ou rien. Vous devez vous élever de chaque niveau jusqu'à la fin.

Un tout mouvement, une simple réaction et vous êtes hors dans un colosse de laque plume.

PIPE MANIA est un jeu arcade à l'attention de ceux qui touchent le jeu plus et pas passer! C & VG n° 02/89.

Le FBI vous confie une mission délicate : démanteler un réseau de trafic pour inspecter dans un tas de véhicules volés. Vous avez le véhicule FBI de l'écran, le véhicule des bandits, télé-chargeuse, voiture-pompe et camion-pompe. O à la fin d'un jeu!

ATTENTION! Cette course folle en 3D tourne sur votre écran.

Rejoignez le célèbre barbare et la Princess Monarch dans les rochers/océans Pacifique. Kungu vous fait vengeance, vous pouvez affronter le sorcier et le dragon dans son monde fantastique. Mais attention, le dragon est très puissant et il y a de nombreuses tentatives. Les cartes colorées, les cartes de la carte, les cartes de la carte, les cartes de la carte.

Plus le prince de plusieurs titres. Retrouvez dans sa version intégrée, les plus fantastiques et les plus spectaculaires de la série. La difficulté du scénario, la qualité des graphismes et la variété des niveaux en ont fait une référence. Plus qu'un casse-bottes, il est un jeu qui vous défiera face à une difficulté, à une difficulté et à une difficulté. Commentez et jouer... vous ne pouvez plus vous arrêter!

LES JEUX DE LA COMPILATION SONT DISPONIBLES EN VERSIONS FR-FR ET EN ANGLAIS.

LES JEUX DE LA COMPILATION SONT DISPONIBLES EN VERSIONS FR-FR ET EN ANGLAIS.

LES JEUX DE LA COMPILATION SONT DISPONIBLES EN VERSIONS FR-FR ET EN ANGLAIS.

LES JEUX DE LA COMPILATION SONT DISPONIBLES EN VERSIONS FR-FR ET EN ANGLAIS.

HIGH QUALITY GAMES

SIMULATEURS DE VOL

Soyons clairs : les simulateurs de vol sont aujourd'hui sublimes ! Et le mot est faible pour décrire la richesse de ces logiciels qui ne pourront, en plus, que s'améliorer davantage.

L'augmentation de la puissance et de la rapidité des machines, le savoir-faire toujours plus grand des programmeurs aboutissent à des petites merveilles qui ont pour noms F29 Retaliator, ESS ou LHX Attack Chopper, le meilleur simulateur d'hélicoptère aujourd'hui disponible...

Toujours en pleine expansion, le parc des simulateurs de vol est particulièrement étiré cette année. Si l'on note peu d'originalité dans les thèmes abordés — il s'agit toujours des mêmes missions en scène que l'an dernier — la simulation aérienne 90 développe quand même quelques nouveautés. Ainsi, les avions de combat désormais compatibles PC utilisent désormais au mieux les possibilités de ces machines. D'autre part, sur *Amiga* ou *Atari ST*, c'est la qualité arcaïque qui est à l'ordre du jour. Mais il faut bien l'admettre, seul le PC offre un très grand choix de simulateurs. Quant aux consoles, elles ne proposent aucune simulation réelle. Impossible de piloter un jet sur PC, *engine* ou *Megadrive* (par exemple) ! L'année 90 a donné naissance à deux logiciels particuliers et de grande qualité. *ESS* est un simulateur de navette spatiale qui développe tout autant la simulation (piloteage) que la stratégie (commerce et entretien de satellites). Pour une mise en scène graphique précieuse, *ESS* séduira pour son pilotage 3D. Un pilotage similaire entoure le simulateur de sous-marin 3D de *Subotac*, père du très grand *Flight Simulator*. Ce programme, très bien réalisé

pour peu qu'on l'exploite sur un PC haut de gamme, apporte lui aussi un nouveau souffle aux pilotes lassés des missions de vol classiques. Dernier thème enfin qui s'échappé de la norme aérienne micro, l'arcabate et les très belles missions de *Blue Angels*. Ce soft vous invite à travailler votre style dans plusieurs scénarios de haute volée. De très complexes menus d'options permettent au pilote de modifier les composants de chaque éprouve. Si *Blue Angels* apparaît dans ce challenge comme le soft logiciel d'arcabate aérienne étoilé cette année, il ne parvient pas à détrôner l'ancien *Chuck Yeager's*, bien plus fluide et plus agréable à jouer, se maintenant dans ce combat 30. Aussi performant que le plus récent *F29 Retaliator*, il ne baisse les bras que sur le PC, faute de stratégie très poussée. Voilà pour les domaines autres que le combat classique. Si maintenant vous cherchez missiles à votre pied, *Tilt* à sélectionné pour vous les huit plus grands simulateurs, le meilleur cur 90, *Battle of Britain* est un logiciel qui mise tous sur l'arcade que le combat classique. Si maintenant vous cherchez missiles à votre pied, *Tilt* à sélectionné pour vous les huit plus grands simulateurs, le meilleur cur 90, *Battle of Britain* est un logiciel qui mise tous sur l'arcade que le combat classique. Si maintenant vous cherchez missiles à votre pied, *Tilt* à sélectionné pour vous les huit plus grands simulateurs, le meilleur cur 90, *Battle of Britain* est un logiciel qui mise tous sur l'arcade que le combat classique.

Fighter, déjà nommé l'année dernière mais toujours bien placé, *Fighter Bomber*, *F29 Retaliator*, *A10 Tank Killer*, *SU 26*, *Flight of the Intruder* et *LHX Attack Chopper*. Sur PC, *F19*, *Fighter Bomber*, *Intruder* et *SU 26* partagent la palme d'Or. *A10 Tank Killer* reste un peu en retrait, surtout si l'on ne possède pas un PC très puissant. *Flight of the Intruder*, quant à lui, propose un « plus », le contrôle simultané de plusieurs avions. En revanche, son jeu est trop difficile et ses graphismes louchés sont moins précis que ceux d'un *SU 26* par exemple. Sur PC ou *Amiga*, *F29* reste sans aucun doute le simulateur de vol et combat aérien le plus beau, le plus fluide à l'écran. En contrepartie, ses missions sont très brèves et ne développent en aucun cas la stratégie d'un *F19*. Reste enfin l'excellent *LHX Attack Chopper*, le simulateur qui m'a le plus combié cette année. Le pilotage de cet hélicoptère de combat est à une souplesse et d'un réalisme extraordinaires. De plus, visuellement, c'est un délice... À vos manettes et à vos joysticks, parmi ces hits votre logithèque « simulation » pour préparer vaillamment les combats 91. Olivier Hauteville

ESS

Atari ST, PC

| | |
|-----------|----------------------------------|
| type | simulation spatiale et stratégie |
| intérêt | **** |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | B |

Intéret autre machine

PC : 16



Aux côtés des simulateurs de vol classiques, ce titre méritait de figurer dans ce challenge aérien. *ESS* est une simulation spatiale qui profite d'une excellente réalisation. Le jeu se décompose en diverses phases. Vous allez tout d'abord acheter des satellites, puis les placer en orbite autour de la Terre, à l'abri d'un réseau spatial complexe. Ensuite, vous lancez l'aspect économique, stratégique et le pilotage de votre engin. *ESS* demande au pilote la même concentration que celle qui est nécessaire au manche d'un *F19* Retaliator. Le pilotage est vraiment très bien plus enrichissant, bien sûr, que ne l'est celui d'un avion classique. C'est en jonglant avec la puissance des divers tuyères que vous pourrez définir et conserver votre trajectoire. Le pilote lutte contre l'inertie. Il doit souvent lever la propulsion pour freiner un mouvement. Il faudra sans cesse s'aider de l'affichage (et du son) pour atteindre un point voulu et effectuer la manœuvre finale. Le graphisme 3D et toutes les animations disponibles dans ce programme sont d'une grande précision et d'une grande souplesse. *ESS* a la fois réalisme et ludique. Un soft qui comblera bien des pilotes. (Disquette Tomahawk).

UFO

PC tous écrans

| | |
|-----------|-------------------------------------|
| type | simulation de vol spatial/stratégie |
| intérêt | **** |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | D |



A mi-chemin entre *LHX Attack Chopper* et *ESS*, *UFO* nous entraîne dans une passionnante mission de pilotage 3D. Une sauvegarde répond aux commandes délicates de votre joystick. Si un scénario complexe vous propose de mener les combats, c'est sur la qualité et la difficulté du jeu que repose l'autorité majeure de ce logiciel. Vous contrôlez le pilote d'un très grand simulateur d'engin spatial, l'atterrisseur *Manitac* au clavier, à la souris ou au joystick, votre engin répond au mieux à toutes vos actions, même si la complexité du programme souffre de cette configuration PC de petite capacité. Concez l'équipe qui gèrera le célèbre *Flight Simulator*, *UFO* utilise tous les menus déroulants de son composante du jeu dans leurs moindres détails : coordonnées, type d'appareil, conditions de vol, etc. *UFO* s'intéresse en aucun cas les plus puristes des simulateurs classiques. De même, il ne tente pas de découvrir les fans de simulations spatiales hyper-réalistes. Pour les autres, ceux qui n'ont pas peur de l'inconnu, c'est un programme à voir, ne serait-ce que pour son originalité. (Disquette Subotac).

Blue Angels

PC, C64

| | |
|-----------|-------------------|
| type | arcabate aérienne |
| intérêt | ***** |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |

Intéret autre machine

C64 : 14



Souvenez-vous de *Chuck Yeager's*... Cet excellent programme de simulation d'arcabate aérienne, qui possédait une souplesse de vol incroyable sur PC, trouve ici un nouveau souffle. *Blue Angels* offre aucun combat dans ses menus de jeu. Il s'agit de piloter en « cocoon » afin de travailler toutes sortes de figures, du vol libre au plus complexe des vols en formation. Ce soft offre sur PC ou C64 des menus déroulants impressionnants. On peut à tout moment modifier sa mission, choisir un type de vue ou un angle de caméra, revoir tous les vols en mode vidéo, etc. Sur l'écran, les silhouettes 3D sont très travaillées, de même que les tableaux de bord des différents appareils. En revanche, soit on obtient un logiciel qui ne se contente pas des petites animations de PC. Seul un 386 peut donner le frisson des grands espaces. *Blue Angels* a pour lui l'originalité de son thème. De plus, il apparaît dans ce challenge car c'est le seul soft d'arcabate de l'année, mais il ne parvient pourtant pas à surpasser l'ancien *Chuck Yeager's*. Même si l'absence en effet de menus plus complexes et d'options de vol très riches, les animations qu'il propose ne sont pas à la hauteur de celles du titre concurrent. (Disquette Mega Bits).

Battle of Britain

Atari ST

| | |
|-----------|------------------------------|
| type | simulateur de vol « arcade » |
| intérêt | ***** |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |

Intéret autre machine

PC : 15



LHX Attack Chopper

PC tous écrans

| | |
|-----------|------------------------------------|
| type | simulateur de combat d'hélicoptère |
| intérêt | ***** |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |

Intéret autre machine



Ce simulateur privilégié plus l'arcade que la stratégie. Le pilotage de votre avion est très simple. Pas de complexe phases d'atterrissage, on porte tout l'effort sur la visée de l'ennemi, son mitraillage à partir des postes de combat avants et arrière. Sur PC, *Battle of Britain* apporte un décor très soigné. Le tableau de bord compte peu d'instruments (l'essentiel est là). Les animations sont à une grande fluidité et tous vos adversaires évoluent dans un 3D parfaite. Grâce à des menus déroulants bien gérés, le joueur peut modifier bien des composants de la mission. Par exemple, vous avez la possibilité de modifier les vols pour constater les effets des options de simulation superbe en VGA, ce logiciel séduira donc les amateurs de simulation arcade. Certains pilotes pourront lui reprocher en contrepartie la simplicité de son vol et la relative monotonie de ses missions. La version Atari ST propose quant à elle les mêmes qualités « arcade » que la version PC, même si les animations sont parfois légèrement sacadées, surtout lorsque beaucoup de parties évoluent à l'écran. Les graphismes et bruitages y sont toutefois de bonne qualité, très réalistes et ludiques. (Disquette Casacini).

Comme *Wolfpack* dans le domaine de la simulation sous-marin, *LHX Attack Chopper* a apporté aux passionnés de vol un hélicoptère à souffler nouveau. Très simple, hyper-maniable et s'adaptant parfaitement aux machines équipées d'un minimum d'une configuration AT EGA, ce programme est un *Tilt* d'or en puissance. La préparation de vos missions est superbe, en tout point semblable à celle que l'on rencontre sur *F19* ou *Flight of the Intruder*. Dès que commence l'effensive, tous les pilotes seront séduits par deux points essentiels : le maintien de l'hélicoptère est réaliste et les graphismes et animations sont en son fait plus performants. Avec *LHX Attack Chopper*, le plaisir de voler est renforcé par le porteur d'épave fameux *Gunskip*. L'appareil s'élève, tourne sur lui-même, plonge ou se cabre, et ce sans aucune accélération. De très nombreuses vues extérieures, que l'on peut en plus modifier selon ses goûts, sont possibles, dévoilant un réalisme précis, en 3D surfaces pleines. En conclusion, *LHX* est parfaitement compatible arcade et stratégie et offre au mieux des possibilités du PC. Sur cette machine, c'est le simulateur qui m'a le plus combié cette année. (Disquette Electronic Arts).

F29 Retaliator

Atari ST, Amiga

| | |
|-----------|------------------------------------|
| type | simulateur de vol et combat aérien |
| intérêt | ***** |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |

Intéret autre machine

Amiga : 18



C'est sans doute le plus beau des simulateurs de vol disponibles à ce jour sur ST et Amiga. Très proche de *Falcon*, le *Tilt* d'or 89, *F29* offre en effet des graphismes très travaillés, tant en 2D qu'en 3D. Le tableau de bord que les vues extérieures disponibles lors des combats. Côté animation, le résultat est à la fois réaliste et superbe. Les combats de *Bombardier*, par exemple, l'avaient tenu compte de l'inertie pour tous les mouvements que lui communique le joystick. *F29* est donc gagnant pour l'aspect arcade, mais le maintien de la modélité est réel et bien. Le scénario est en effet laissé pour compte, toujours en comparaison avec les autres simulateurs disponibles à ce jour. La préparation des missions est très succincte. Tous les scénarios développent des attaques très variées, même si le terrain d'action bien trop étroit. Le pilote va, par exemple, sortir de ce champ d'action en quelques minutes de jeu. C'est bien peu proche de la réalité ! Réservez par conséquent à ceux qui jouent un simulateur plus sur sa souplesse que sur son intérêt stratégique à long terme. *F29* demeure un très bon programme, le plus beau en tout cas de toute sa génération. (Disquette Ocean).

F19 Stealth Fighter

PC, Atari ST, Amiga

| | |
|-----------|------------------------------------|
| type | simulateur de vol et combat aérien |
| intérêt | ***** |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | D |

Intéret autre machine

Atari ST : 17 / Amiga : 17



F19 reste l'un des titres phares de la simulation aérienne micro ludique. Déjà nommé pour le *Tilt* d'or 89, ce logiciel offre en effet un subtil mélange entre action et stratégie. Les préparatifs de vos missions sont en effet précis, de même que le briefing qui accompagnera votre retour à la base, et développe en *flank* back toutes les phases du combat. Face à *F29* par exemple, *F19* offre des attaques plus variées, plus originales et mieux construites. *F19* profite de même d'une prise en main facile (action touchée) et d'un jeu plus détaillé que précise (redige en français). Tous ces qualités, que l'on retrouve très souvent dans le simulateur Microprose, font de ce simulateur l'un des meilleurs sur PC. En revanche, depuis une année, *F19* a plus mal à s'imposer face à *Falcon*. *F19* ou *Fighter Bomber*. En effet, les animations de *F19* sont parfois trop saccadées sur 16 bits. Des graphismes y trouvent aussi plus pauvres, surtout en scènes en couleurs. Ce simulateur reste donc une valeur sûre, surtout sur PC où il vole en première place aux côtés du *SU 26*. Si vous êtes intéressés par ce jeu, n'hésitez pas à l'acheter qui se justifie toujours. (Disquette Microprose).

SIMULATEURS DE VOL

SU-25 Soviet Attack Fighter

PC tous écrans
type simulateur de vol et combat aérien
intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
(carte-son)
prix D



Fighter Bomber

Amstrad CPC, Atari ST,
Amiga, PC
type simulateur de vol et combat aérien
intérêt 15
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix B



Flight of the Intruder

PC tous écrans
type simulateur de vol et combat aérien
intérêt 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix D



A10 Tank Killer

PC tous écrans
type simulateur de vol et combat aérien
intérêt 15
graphisme ***** (VGA)
animation *****
bruitages *****
prix D



Falcon

Amiga, Atari ST, PC,
Macintosh
type simulateur de combat aérien
intérêt 18
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Surpasser F19 de Microprose côté graphismes et animations, voilà le plus gros atout de cet excellent simulateur de vol et combat aérien. En revanche, SU25 mise plus sur la puissance de votre PC. Une dizaine de minutes seront nécessaires au programme pour remplir une bonne portion de votre disque dur. VGA, carte-son et démultiplicateur de lichteners, les 386 mettent en scène des missions d'une fluidité parfaite. Côté bruitages, les possesseurs de carte-son vont profiter — une fois n'est pas coutume — d'excellents bruitages et de musiques dignes des plus grands jeux. Les menus de jeu qui s'affichent en début de partie ouvrent de nombreuses missions. Il faudra que le pilote remporte un certain nombre d'offensives pour qu'il puisse enfin progresser et atteindre un jeu plus complexe. Malheureusement, cette difficulté est mal dosée à mon goût : même les toutes premières offensives sont trop ardues pour qu'un novice du genre s'y croque. Configuration PC optimale, maîtrise du manche parfaite. SU25 est à coup sûr le simulateur des professionnels du missile. Si vous remarquez ces deux exigences, n'hésitez pas à acquiescer ce soft, un nouveau best of l'espace aérien PC. (Disquette Electronic Arts.)

Disponible sur PC, Atari ST, Amiga et Amstrad CPC. Fighter Bomber possède un atout majeur, la richesse et la pluralité de la préparation de ses missions. Le programme ouvre toutefoits des menus de scénarios distincts, mais l'on peut désigner individuellement dans le disque scénario disponible depuis peu sur tous les formats. De plus, il est ici possible de mettre en place ses propres formations. Sur la carte, vous allez placer vos cibles, tracer votre plan de vol, et bien sûr sauvegarder la mission pour l'attendre tout à loisir. C'est un atout de taille qu'il faut prendre en compte dans votre choix. Comme dans F19, le pilote peut observer sur carte tous les détails de sa prochaine offensive. En plus, il lui suffit de pointer un site à la souris pour obtenir un panorama 3D de celui-ci. Sur PC, les animations sont correctes, sans plus. Côté graphismes, c'est le même chose. L'essentiel est présent, mais rien à voir avec Falcon par exemple. Lors des combats, le pilote profitera en revanche d'une carte très détaillée et zoomable à l'échelle, ce qui manque à F19. La version CPC de ce simulateur, enfin, est très réussie. Le jeu conserve sa richesse stratégique, ses vues multiples, sa carte, etc. (Disquette Activision.)

Le plus gros atout de cette récente activation réside dans le fait que vous pouvez contrôler ici plusieurs appareils. En effet, l'option de combat en escadille « permet au pilote de jongler d'un avion à l'autre, d'agir sur un leader en passant des appareils sur pilote automatique, etc. Pour profiter au mieux de ces possibilités stratégiques, les nombreuses vues extérieures sont entièrement orientables. Le graphisme des silhouettes 3D est très fin. En revanche, le tableau de bord de vos engins, très travaillé lui aussi, perd de sa beauté (trop de couleurs, l'ensemble devient flou). L'animation de Flight of the Intruder est performante. Mais, attention, il faut travailler sur un PC puissant si l'on veut vraiment en profiter. Ce simulateur profite également d'un grand choix de missions et surtout d'une préparation au jeu assez complète que maintient. Le pilote use d'icônes (mouse, clavier ou joystick) pour examiner les détails de sa prochaine mission. Cette phase de jeu est largement aussi performante que la préparation des vols sur Bomber ou F19. Flight of the Intruder est un best, malgré ses défauts et même s'il s'adresse aux plus « pros », tant son jeu est difficile à vaincre. (Disquette Mirrorsoft.)

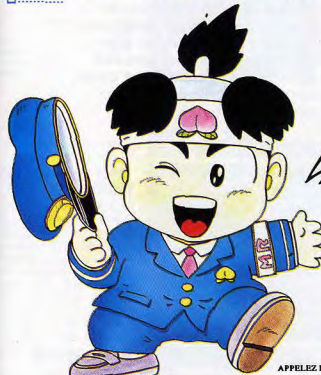
Spécialisés dans l'attaque air-sol, ce simulateur vous offre un nombre confortable de missions. Qu'il s'agisse de bombardier des installations ennemies ou de traquer un convoi de blindés, A10 Tank Killer profite d'un pilotage très dévoué. Les concepteurs de ce soft ont plutôt favorisé la stratégie. Ainsi, il sera impossible de remporter les missions complexes sans tenir compte des reliefs, d'un choix d'armes précis et d'un plan de vol strict. Les graphismes d'A10 Tank Killer peuvent être à la fois attrayants ou décevants selon que l'on travaille en VGA ou dans un autre mode graphique. Comme Flight of the Intruder, ce simulateur opte en effet pour des graphismes très fouillés. Les effets de moteurs seront alors très bien rendus par le VGA. Mais en VGA ou pire, en CGA, le résultat est tout à fait désastreux. Même chose en ce qui concerne les animations. Sur un 386, le jeu est simple et agréable, mais dès que l'on joue sur AT ou XT, il est difficile de supporter les saccades de l'affichage. Voici donc un simulateur réservé aux configurations PC musclées. Pourtant, même en utilisant ces dernières, A10 ne parvient pas à détrôner les boss de la simulation aérienne. (Disquette Dynamics.)

Comment passer sous silence la qualité de ce fameux simulateur de vol, qui fut Tilt '87 or '89 et, surtout, à l'origine de la plupart des simulateurs plus actuels. Innovateur, comme l'a été F19 Interceptor il y a trois ans ou Flight Simulator il y a plus longtemps encore, Falcon possède désormais deux disques à saisir. Et si l'on compare ses qualités arcade à celles, plus récentes, de F29 Retaliator, par exemple, les différences sont vraiment difficiles à saisir. F29 est souple, certes, mais plus souple que Falcon ? A peine. Côté stratégie, les deux jeux sont à peu près équivalents sur ce dernier titre offrant un choix de missions plus diversifié que ne l'est celui de F29. En fait, tout comme F29, Falcon se heurte plus à des softs très stratégiques comme Flight of the Intruder (un chef d'escadille contrôle plusieurs avions) ou même le plus ancien F19 Stealth Fighter. En effet, les missions de Falcon sont plus brèves que celles de tels simulateurs. Si l'assaut l'emporte dans les combats (animation, graphismes, bruitages), la stratégie est un peu en deçà. Falcon reste donc en course dans le challenge 90. Les possesseurs de ce grand hit peuvent encore lui rester fidèles, sauf sur PC. (Disquette Mirrorsoft.)

SODIPENG PC ENGINE

- PAPA
- MAMAN
- GRAND MERE

POUR NOEL JE VEUX JOUER!!



- OFFREZ MOI:
- SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*
 - CD ROM+CORE GRAFX+1 JEU
3990 Frs*
 - CORE GRAFX + 1 JEU
1290 Frs*
 - CD ROM
2990 Frs*
- COCHEZ LA CASE

APPELÉZ LA (16)99.08.95.72 POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE LA PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS

PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES DE 299Frs A 399 Frs!

COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX LA SUPER GRAFX LA PC ENGINE GT



"LA SUPER GRAFX EST INCONTESTABLEMENT LA CONSOLE DU FUTUR" TILT supp.No83

"...LA VEDETTE DE L'ANNEE 91" JOYSTICK Juillet 90

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

(16)99.08.95.72
HOT LINE (16)99.08.95.72

*Prix publics conseillés.

TOUTES NOS CONSOLES SONT EQUIPEES DU BOITIER AUDIO VIDEO PLUS

Distributeurs à l'étranger:

ESPAÑE: TOUR VISION SA BENEUX: J.P. ELECTRONICS SUISSE: LOGICOSOFT/WARE
358 55 86 (02)720.93.80 212 65 21

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

Disponibles dans les meilleurs points de vente, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, PLEIN CIEL, VIRGIN MEGASTORE.

SIMULATEURS DE TANKS

Au jeu de la guerre des tanks, les micro-ordinateurs exposent les consoles. Véritables simulations, les programmes que nous vous présentons vous mettent aux commandes des blindés les plus performants de la décennie. Précision des graphismes, véacité du pilotage, richesse des missions, il n'y a pas à hésiter, vous devez découvrir ces merveilles qui ont pour noms M1 Tank Platoon, Sherman M4, Conqueror ou Dark Century...

1990 aura été l'année du « tank-boom » ! Les plus importants éditeurs ont trouvé dans ce nouveau type de simulation le moyen d'exploiter de nouvelles techniques de programmation et de nouveaux types de mise en scène.

Seuls les micros sortent victorieux du combat. Aucun simulateur de char n'est disponible sur console, ce qui est tout à fait normal vu le nombre d'options stratégiques nécessaires à ce type de jeu. Pour *Tank*, *Dark Century* l'occasion de travailler à l'ordinaire la technique du ray tracing. Quant à Microprose, Loriciel ou Mirrorsoft, ils ont comblé ce manque en permettant de développer un aspect stratégique jusque-là délaissé de tous : le contrôle simultané de plusieurs engins dans une simulation de combat.

Abrams Battle Tank, premier simulateur de combat blindé réellement performant, est encore dans le cours de cette cuvée 90. Son exploitation du relief, la richesse de ses missions et le pilotage blindé/tourelles développent un jeu très séduisant. De plus, ce simulateur he met en scène qu'un seul engin blindé, ce qui peut favoriser la concentration du joueur.

À ses côtés, *Steel Thunder* mise plus sur

l'arcade. La très juste continuité des missions et la progression régulière de leur difficulté sont ludiques. En revanche, la version PC n'offre pas un univers graphique très convaincant. A noter enfin que ce logiciel est disponible sur C64.

Plus haut sur le podium, trois titres se partagent le top niveau de la simulation blindée. Il s'agit de *M1 Tank Platoon*, *M1 Abrams Tank Simulation* et *Sherman M4*. Ces trois logiciels restent pourtant différents, et il sera aisé, à la lecture de ces challenge, de faire votre choix. *Sherman M4* est le plus « beau » de la sélection. Entre lui et ses deux acolytes, on retrouve un peu les différences qui séparent *F19* de *F29* pour la simulation de combat aérien. *Sherman M4* est très réussi graphiquement, très ludique et « arcade ». Toutefois, son jeu est sans doute moins complet en stratégie que dans *M1 Tank Platoon* et *M1 Abrams Battle Tank*. Entre ces deux derniers titres, les différences sont bien moins sensibles. *M1 Abrams* vous donne le contrôle d'une vingtaine de chars, auxquels s'ajoutent des unités légères ou aériennes. Stratégique, mais très complexe à gérer, ce programme est donc novateur. *M1 Tank Platoon* est plus intéressant : vous n'y contrôlez que

quatre blindés. La préparation des missions et la suivi sur carte des offensives en font l'un des hits de l'année. Deux softs, enfin, offrent des jeux plus originaux. *Conqueror* et *Dark Century* misent avant tout sur des mises en place graphiques « new look ». Pour *Dark Century*, c'est l'effet de ray tracing qui donne aux sprites des reliefs d'un réalisme dense. La stratégie aussi y est originale, puisqu'il est possible de programmer entièrement toutes les actions d'un char pour ensuite suivre à l'écran son offensive (un ou deux joueurs). Quant à *Conqueror*, ce programme s'inspire de la mise en scène de l'ancien jeu sur Archimedes. En jeu extérieur, le char évolue sur une surface ludique à 100 %.

Voici donc la sélection de *Tilt* pour cette année : *Conqueror* et *Dark Century* pour les amateurs de prestations graphiques et de jeu ludique avant tout, *M1 Tank Platoon* ou *Sherman M4* pour les plus purs adeptes du réalisme de la bataille, le premier pour sa stratégie très performante (notamment sur carte), le second pour sa variété de paysages et de ses scrollings. À vous de choisir maintenant...
Olivier Hautefeuille

SIMULATEURS DE TANKS

M1 Tank Platoon

PC tous écrans
type simulateur de combat blindé
intérêt *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix D



Seul *Abrams Battle Tank* avait séduit les amateurs de combats blindés de l'année 89. Pour ce challenge 90, c'est à coup sûr *M1 Tank Platoon* qui arrive en tête. Ce simulateur s'ouvre sur un choix complexe de missions, très variées à celui de presque tous les simulateurs de ce type de la société Microprose. Vous choisissez votre niveau de difficulté, le type d'ennemi affronté avant d'attaquer la carte stratégique. Dans *M1 Tank Platoon*, le pilote contrôle simultanément quatre blindés. Il passe de l'un à l'autre par une simple touche du clavier, et lance par exemple l'un des tanks en contrôle manuel tandis que les trois autres suivent des programmes décidés par le joueur l'instant d'avant sur la carte. Cette façon de commander stratégiquement est passionnante. Elle permet de jouer avec des graphismes haut de gamme, surtout en ce qui concerne la représentation des tanks, des avions qui patrouillent pour vous telle ou telle région, des lieux qui partagent un reconnaissance. Pour être disponible plus rapidement sur PC, ce simulateur profite du mode VGA, ce qui n'est pas le cas du concurrent direct, *M1 Abrams Tank Simulation*. Un best : (Disquette Microprose).

M1 Abrams Tank Simulation

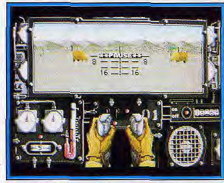
PC CGA EGA
type simulation de blindés
intérêt *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix D



Face à *M1 Tank Platoon*, *M1 Abrams Tank Simulation* développe une stratégie bien plus complexe. Le jeu offre de nouvelles options de combat... Mais c'est en fait le nombre de blindés sous vos ordres qui est le plus en cause. Pour cette simulation, vous voyez à la tête d'une vingtaine d'unités. Sur la carte tout d'abord, puis sur le terrain. Le joueur se va heurter à un véritable casse-tête. En effet, dès que l'on sélectionne un niveau de jeu un tant soit peu délicat, la complexité des situations risque de désorienter les meilleurs pilotes. Une seule solution sortira, se faire aider d'un copilote ! Face à son supérieur, ce jeu n'est pas un jeu de stratégie mentale. Ainsi, le niveau de jeu peut être modulé en finesse et la stratégie du jeu en mode « carte » offre bien plus de possibilités d'action. Pour le pilotage, l'emploi du clavier est de même très complet, mais bien difficile à prendre en main en début de jeu. Enfin, on regrettera ici l'absence du jeu VGA. Ce soft est plus complet que *M1 Tank Platoon*, mais peut-être moins ludique aussi car trop complexe. Il est vraiment d'un programme réservé aux plus purs stratèges de la micro blindée. (Disquette Mirrorsoft).

Sherman M4

Axari ST, Amiga, Amstrad CPC
type combat de blindés
intérêt *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix B



Sherman M4 est à *M1 Tank Platoon* ce que *F29* est à *F19*. Il s'agit d'un simulateur de char beaucoup plus « arcade » que son concurrent, mais moins complet ou techniquement réaliste. *Sherman M4* reprend toutes les icelles de *M1 Tank Platoon*. Même contrôle sur carte ou sur le terrain de quatre chars, choix du blindé piloté, progressivité des missions, etc. En ce qui concerne le pilotage, les graphismes extérieurs sont supérieurs à ceux des autres simulateurs du même type (sur ST ou Amiga). Le défilement des arbres, l'approche des reliefs 3D et les explosions sont très bien traités. En revanche, il est impossible ici de tourner la tourelle sans modifier son cap, de choisir une autre caméra ou de sélectionner un autre char. À sa carte, ce jeu offre des détails dont profitait *M1 Tank Platoon* par exemple. Il s'agit bien d'un soft « arcade » tout, plus « fluide » mais moins complet que ceux de l'année. À noter que la version PC de ce programme est très bien traitée en ce qui concerne les possibilités de la machine. Pour les possesseurs d'Amstrad CPC, cet acte est vraiment à saluer. Le jeu est vraiment disponible. Pour ces derniers, il représente un investissement obligatoire ! (Disquette Loriciel).

Dark Century

Axari ST, Amiga
type combat de chars/stratégie
intérêt *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Dark Century n'est rien à voir avec la série de *M1* ou *Abrams Battle*. Plus proche de *Conqueror*, il mise sur la 3D et une stratégie complexe. Ce simulateur est tout aussi intéressant sur son jeu de pilotage que sur sa technique de programmation qui l'a nécessité. *Dark Century* utilise en effet le ray tracing, une technique qui permet de donner plus de réalisme à certaines matières en incorporant aux arêtes des ombres et des reflets. Ce combat offre par conséquent des graphismes et des animations particulièrement beaux. Bien sûr, les décors extérieurs sont d'une très grande simplicité. La stratégie de *Dark Century* est très développée. Vous pouvez diriger entre deux et six blindés. Comme il est de coutume dans ce type de mise en scène, l'utilisateur va contrôler tout à tour chaque des chars, et placer les autres en mode de pilotage automatique. Un important module de programmation permet alors d'enregistrer un grand nombre d'ordres qui seront exécutés par la suite. Deux joueurs pourront alors programmer leur offensive pour ensuite assister au conflit sans intervenir. En conclusion, il faut avoir ici un programme original, complexe et graphiquement séduisant, pour les amateurs du genre. (Disquette Titus).

Conqueror

Axari ST
type combat de chars 3D
intérêt *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix B



Face aux simulateurs de combat blindé « classiques », *Conqueror* développe un jeu fondamentalement différent. Toute l'action est mise en scène en vue de dessus, dans une optique qui est un peu simplifiée, mais en revanche très riche au niveau du relief. Le pilotage du tank est en ce sens plus simplifié. En manipulant le cap du char et l'orientation de la tourelle, le pilote va orienter et détruire son ennemi, ce qui est très agréable sur un radar. *Conqueror* offre donc un jeu arcade très prenant, original et utile d'une 3D de toute première qualité. Mais n'allez pas croire pour autant que la stratégie soit absente de ce jeu ! Lorsque l'on sélectionne la carte et que l'on dirige plusieurs chars, les missions deviennent extrêmement complexes. À la suite d'un choix qui se succèdent pas à pas, vous contrôlez un blindé à l'autre, mener de façon offensive ponctuelle pendant que ses autres unités sont en mode de contrôle automatique. *Conqueror* n'a pas toujours été de bonnes critiques dans la presse, mais il est très apprécié car c'est surtout parce qu'il dérange, parce que son fonctionnement et sa mise en scène sont très originaux. Pour ça, je pense qu'il s'agit d'un soft à ne pas laisser passer. (Disquette Ul' Soft).

Abrams Battle Tank

PC tous écrans
type simulateur de combat blindé
intérêt *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Abrams Battle Tank fut le premier simulateur de combat blindé réellement intéressant sur PC. Déjà répertorié dans le guide de l'année dernière, ce « hit » ne propose que le contrôle d'un seul blindé (face à *M1 Abrams* ou à *M1 Tank Platoon*), si ses graphismes ne sont pas aussi lucides que ceux d'un *Sherman M4*, ce jeu reste bien placé sur le podium des combats blindés « arcade ». Les atouts majeurs de cette simulation sont, d'une part, le réalisme du relief de votre terrain d'action, d'autre part, le réalisme du pilotage de votre char. Quelle que soit la mission que vous avez choisie sur les complexes menus stratégiques, votre engin va tout à la fois s'aider et soulager de relief accidenté du paysage qu'il rencontre. L'animation des problèmes extérieurs et des silhouettes ou constructions ennemies est très soignée, pour peu que le jeu sur un PC puissant. Côté pilotage, c'est le double maniement de l'orientation du char et de la tourelle qui offrent des stratégies de jeu passionnantes. *Abrams Battle Tank* est enfin plus simple à gérer que ses confrères (un seul char et des missions très précises). (Disquette Electronic Arts).

Steel Thunder

Commodore 64, PC
type simulation de combat de chars
intérêt *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix B



Steel Thunder est un simulateur de combat blindé à la mode Accolade-Plus, mais sur l'action que ses confrères de combat, facile à prendre en main mais sans doute moins complet qu'un *Battle Tank*, ce logiciel offre finalement moins d'intérêt que ses autres concurrents directs. Sur PC, les graphismes extérieurs qui vont défilé derrière la vitre de la cabine sont relativement peu précis, même en mode EGA. En version Commodore 64, le résultat est de même assez décevant, mais il faut bien tenir compte des possibilités de la machine... Les animations sont très fluides sur C64 et sur les PC de bonne puissance. *Steel Thunder* offre entre autres des combats de tank au relief dû sol sur lequel vous évoluez. L'écran tremble, oscille de haut en bas, bradi, traduit de façon très réaliste la progression de l'engin. Côté stratégie, ce simulateur vous invite à mener des missions de plus en plus complexes, au fur et à mesure que votre expérience s'enrichit. Les scénarios y sont variés et attrayants. *Steel Thunder* fonctionne bien établie mais moins complet, et donc moins prêt à long terme, que les bests du genre testés dans cette même rubrique. (Disquette Accolade.)

CRÉATION GRAPHIQUE

Deluxe Paint

Atari ST, PC
type _____ dessin et animation
intérêt _____ 19
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ ★★★★★

Inclut une machine PC-16



Deluxe Paint est l'adaptation sur ST du célèbre Deluxe Paint III tournant sur Amiga. Tout comme lui, il dispose de nombreux outils de dessin, y compris les courbes de Bézier. Le spray peut pulvériser des broches et surtout modifier la couleur de pulvérisation en fonction des quotas définis. Ce système permet d'obtenir un feuillage multicolore très naturel. Le remplissage est tout aussi puissant avec, en particulier, un dégradé sur le registre de couleurs de son choix et le paramétrage de la diffusion de ces couleurs. Autres possibilités : déformations multiples utilisant des bords définis par rectangle ou main levée, estompage réaliste des contours, cyclage automatique des couleurs au tracé ou encore plus puissant à la visualisation (un paramétrage indépendant de quatre registres couleurs). Les options d'animation permettent de réaliser automatiquement rotation, déplacement, agrandissement. Il est dommage de ne plus retrouver les versions animées si pratiques et ergonomiques amant qu'elles étaient. Un puissant programme de dessin et d'animation aux fonctions originales. La version PC offre les broches animées, en revanche, la configuration laquée. On n'a pas tout Top Tamer pour l'animation. (Disquette Electronic Arts.)

Superpic

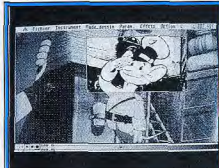
Amiga
type _____ digitaliseur couleur
temps réel et genlock
intérêt _____ 18
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ ★★★★★



Superpic est un digitaliseur couleur temps réel doublé d'un genlock fonctionnant sur Amiga. Il travaille en standard PAL et dans toutes les résolutions de l'Amiga, en monochrome (64 gris), 32 couleurs ou HAM (4 096 couleurs). Toutefois, ne peut accéder aux hautes résolutions qu'en fixant la mémoire de l'Amiga et de Superpic. L'appareil dispose d'un réglage de la luminosité, du contraste et de la saturation des couleurs. La capture des images vidéo s'effectue en temps réel. Un des très gros avantages est qu'il n'est donc pas besoin ici de procéder à trois filtrages pour obtenir une image couleur. La qualité de ces digitalisations est déjà superlatante en basse résolution. Elle peut même être encore améliorée pour des images fixes en procédant à de multiples captures pour éliminer les « bruits de fond ». Un certain nombre d'options logicielles complètent les capacités de Superpic : quatre banques mémoire de stockage, sauvegarde d'une zone sélectionnée de l'image, traitement assez complet des images monochromes (déparasitage, modification de la netteté, etc.). Un superbe produit à la qualité professionnelle et au prix qui ne l'est pas moins, malheureusement. (JCL Business Systems.)

Relouche

Atari ST
type _____ traitement d'images
intérêt _____ 17
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ ★★★★★



Relouche est un logiciel destiné au traitement des images en vue de l'impression. Le programme travaille sur des images 640 x 400 en 256 nuances de gris, mais l'affichage est limité à 64 niveaux de gris. Les possibilités de retraital sont très complètes. Certaines agissent de manière globale comme le choix du nombre de gris ou de la courbe luminosité-contraste. D'autres travaillent de manière plus sélective : effet de contours, modification de structure, délavage, adoucissement, aspect plus grossier. Ces effets sont souvent paramétrables. On peut limiter la zone traitée à l'aide du mode bloc qui sert aussi à d'éventuelles manipulations. Relouche propose aussi ses propres outils de dessin, assez particuliers. Si le crayon est assez classique, le pinceau, la craie et le tampon en revanche permettent d'obtenir des effets très originaux. De plus, leur tracé peut affecter certaines « toiles » de l'image. D'autres instruments complètent cet éventail : le doigt pour étaler la couleur et l'eau pour délayer une zone. La machine dispose d'un mode original qui restaure la zone d'origine correspondante de l'écran Undo. Un programme performant doté de nombreuses fonctions originales. (Disquette ALM.)

Image Partner

Atari ST
type _____ dessin monochrome
intérêt _____ haute résolution
présentation _____ 16
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ ★★★★★

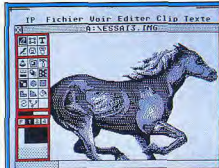


Image Partner est un logiciel de dessin monochrome dédié à l'impression, qui permet de travailler directement dans la résolution de l'imprimante. Le programme utilise deux modes complémentaires : un mode Flash pleine page et un mode normal où l'écran ne représente qu'une partie variable de l'image complète. On dispose bien entendu des outils habituels de dessin avec le paramétrage GEM, mais aussi des B-Splines et des courbes de Bézier (courbes définies par un certain nombre de points géométriques, le déplacement de ces points modifiant l'aspect de la courbe). Certains outils sont spécifiques d'un mode. Ainsi le mode normal offre l'ombrage automatique paramétrable, tandis que le mode Flash dispose pour sa part des broches (capturables par la méthode classique rectangle ou à lasso), du spray, d'une loupe et de l'Undo. Le mode Clip ouvre la porte à toutes sortes de tracés : inversion, miroir, rotation, inclinaison, masqué, etc. Les différents trames permettent de varier les résultats, à sa part toutefois d'un temps de calcul parfois un peu long. Le manuel en français est complet et très didactique. Un bon programme pour qui veut imprimer ses dessins. (Disquette Upgrade.)

Dali 3

Atari ST
type _____ dessin
intérêt _____ 18
présentation _____ ★★★★★
accessibilité _____ ★★★★★
potentialité _____ ★★★★★
prix _____ ★★★★★



Dali 3 est un programme de dessin fonctionnant dans les trois résolutions de l'Atari ST (3 Mo minimum) et exploitant les 4 096 couleurs des STX. Il travaille selon deux modes complémentaires (écran et dessin) et offre toutes les possibilités du GEM. Les outils de dessin classiques sont présents, ainsi que les courbes de Bézier (de tracé rapide, adoucissement). Les tracés des lignes fermées acceptent les modes GEM monochromes, des trames redéfinissables multicolores ou encore des dégradés paramétrables en direction, type ou amplitude. On dispose de la gomme, du spray, du zoom à angle variable, et de lignes très complètes. Le menu couleur offre toutes les facilités pour la création de palettes de couleurs, du personnel. Les manipulations à l'asso (rectangle ou lasso) autorisent de nombreux effets : modification de taille, permutation, rotation, torsion, déformation en cylindre ou sinusoidale, contour. Une dernière option étonnante transforme le tracé des rectangles et polygones en tracé de volume (mais sans calcul des faces cachées). La version light de Dali accepte de tourner sur 512 Ko mais n'a alors amputé de nombre de fonctions intéressantes. (Disquette ALM.)

LE TEMPLE DES COMPILS

BATTANTS

CLAP CINE

STAMIGA
CHARLIE CHAPLIN
TURNU'EST PAS JOUER
KARMA DEUTER
VIVRE ET LAISSER MOURIR

CCC
VIVRE ET LAISSER MOURIR
STAMIGA
SCHOCKWAY RIDER
TETIS
LIGHT FORCE
MANGE CALLOUX

SPORT

GREAT COURT
COURTS
RICK OFF

CCC
KICK OFF
GREAT COURT
FOOTBALL MANAGER 2
EMELYN HUGHES
HORSEBITE
TRACER
30 GRAND PRIX

CARTOONS

STAMIGA/CCC
EVA SAMILIUM
SILBER WONDERBOY
TOONS
TOMMY JERRY
BEGGY BOY

LES POUX DU FOOT

STAMIGA
CHARLIE CHAPLIN
TURNU'EST PAS JOUER
KARMA DEUTER
VIVRE ET LAISSER MOURIR

CCC
VIVRE ET LAISSER MOURIR
STAMIGA
SCHOCKWAY RIDER
TETIS
LIGHT FORCE
MANGE CALLOUX

DECLIC

STAMIGA/JRM PC
MANGER DES MORT-VELLES
TRIVIAL PURSUIT
WALL STREET
WONDERMAGES 2000
TETIS

CCC
CHUCK YEAGER
STUCKE FORCE HARRER
ACE
ACE
TOMAHAWK

BIG BANG

STAMIGA/JRM PC
MANGER DES MORT-VELLES
TRIVIAL PURSUIT
WALL STREET
WONDERMAGES 2000
TETIS

CCC
CHUCK YEAGER
STUCKE FORCE HARRER
ACE
ACE
TOMAHAWK

LA HOUPE

STAMIGA/CCC
EVA SAMILIUM
SILBER WONDERBOY
TOONS
TOMMY JERRY
BEGGY BOY

ET PLUS DE
20 AUTRES
COMPILS
EN VENTE
PRES DE
CHEZ VOUS

- 08 CHARLEVILLE : INFORMATIQUE 8 rue du Petit Bois
- 13 AUBAGNE : AUCHAN Route de Cemenos
- 13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Saint Ferréol
- 17 EVREUX : PETREL INFORMATIQUE C.C. Cap Cœur Normandille
- 31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Blvd de l'Europe
- 33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 1519 Place Gambetta
- 33 MERIGNAC : BOLLANGER Route de l'aéroport
- 45 SARAN : HYPERMEDIA Zone Franck Lieu Dit les 100 Arpents
- 56 LORIENT : LA BOUQUINERIE 17 rue du Port
- 59 HAUBOURDIN : BOLLANGER ENGLIS C.C. Englos les Géants
- 62 ST OMER : MAMMOUTH C.C. Maillebois route d'Arques Longuesneuse
- 65 BOIS : LIBRAIRIE DU MERIDEN C.C. Leclerc route de Pau
- 67 VENDENHEIM : HYPERMEDIA Route de Strasbourg
- 69 ST PRIEST : AUCHAN ZAC du Champ du Port
- 73 CHAMBERY : BOLLANGER C.C. Chaumond 1097 av. des Landeris
- 74 ANNECY : AUCHAN La Balme de Sallency Z.L. de Mandalla 3

- 75 PARIS 8^e : VIRGIN MEGASTORE 52/60 av. des Champs Elyses
- 77 TORCY : CONTINENT Route de Croisy
- 77 DAMMARIE LES LYS : HYPERMEDIA C.C. Villiers
- 77 DAMMARIE LES LYS : CARREFOUR C.C. Villiers en Bière RN 7
- 78 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13
- 78 PLAISIR LES CLAYES : CARREFOUR Route départementale 161
- 78 PLAISIR : BOLLANGER C.C. Plaisir chemin départemental 161
- 83 LA GARDE : LA BOUTIQUE C.C. Plaisir chemin départemental 161
- 83 TOULON LA VALETTE : PHONOCLA C.C. du Grand Var
- 92 PUTEAUX : AUCHAN LA DEFENSE C.C. Les Quatre Temps
- 93 BONDY : CONFORMA RN3 53 av. Gallieni
- 94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN Avenue Charles Garcia
- 94 ORMESSON SUR MARNE : CONTINENT Carrefour de Finca Vent
- 94 RUNGIS : B.H.V. Belle Epine C.C. Régional Thiers Belle Epine
- 95 ERMONT : CORA Av. G. Pompidou
- 95 ST BRICE SOUS FORET : CONTINENT Avenue Robert Schumann

La MAO, musique assistée par ordinateur, a atteint aujourd'hui sa pleine maturité. Les « petits » softs des premiers jours ont cédé la place à des outils puissants, adaptés aux besoins des amateurs comme à ceux des professionnels.

L'Atari ST est en France le roi incontesté de la création musicale. STE ou STF, peu importe : aujourd'hui tout passe par la prise MIDI. L'ordinateur pilote synthétiseurs ou expandeurs qui ont des capacités sonores autrement plus poussées que les siennes propres.

Mais foin de discours, place à l'action : voici les meilleurs softs musicaux 1990 sélectionnés par Olivier Hautefeuille...

Tout avait commencé par de petits intitulés musicaux, des softs comme *Musica Studio* ou *Deluxe Musica Construction Set*, qui vous permettaient d'enregistrer des pistes sur plusieurs pistes et d'en modifier certains paramètres... Cas premiers pas, la MAO les a depuis longtemps oubliés.

Avec la sortie de l'*Atari ST* et de son interface MIDI intégrée, la MAO est devenue un véritable essor aujourd'hui comparable à celui de la MAO par exemple. Si Jean-Michel Jare Pilotat, il y a peu, son show avec quelques Atari, on ne compte plus les studios de musique équipés d'ordinateurs dédiés à son...

Lâchés par les tables qualitatifs sonores de nos micros, les concepteurs de softs grand public se sont tous désormais orientés vers la musique MIDI. On trouve des synthétiseurs à votre micro cheri, et en avant pour la course aux décibels !

Les sons MIDI prennent le relais

Création musicale, orchestration ou apprentissage, les logiciels de MAO ont donc pris le pas sur les premiers intitulés musicaux des années passées. Bien sûr, on ne s'agit plus aujourd'hui du même investissement. En s'équipant d'un micro, d'une interface MIDI (si elle n'est pas intégrée à la machine...) ou d'un ou de plusieurs synthétiseurs et finalement d'un séquenceur MIDI minimalistes, l'utilisateur devra investir au minimum 15000 francs dans sa passion musicale... Quand on aime, on ne compte pas !

En cette fin d'année 1990, la MAO suit deux tendances. De sont tout d'abord les softs à vocation éducative qui colorent les devantures des revendeurs spécialisés. L'affrètement des deux grands de la MAO 90, Atari ST et PC, résume d'ailleurs part la seconde tendance de cette époque sonore.

En sélectionnant les cinq logiciels répertoriés dans ce challenge, *Till* vous dévoile les plus intéressantes productions de l'année. Du côté de *Cubase* ou *Sequence 1000* aux logiciels pour petits

budgets (*Big Boss* ou *Notator Alpha*), en passant par les éducatifs (*Répétition*), voici le bilan d'une année de MAO.

Atari ST ou PC, quelle machine faut-il acheter si l'on veut se lancer dans la musique assistée par ordinateur ? Pour répondre à cette question certes épineuse, il vous faudra réfléchir aux points suivants :

PC/ST l'affrontement

— Si vous possédez déjà un micro... Les possesseurs de PC auront tout intérêt à investir dans une interface MIDI, plutôt que d'acheter un autre micro, un ST en l'occurrence. Les interfaces MIDI coûtent entre 1000 et 2500 francs selon leurs performances. Le *Sequence 1000*, le meilleur séquenceur MIDI disponible à ce jour, est venu à bon prix, avec une interface. Les possesseurs d'Atari ST vont de même travailler sur leur machine, qui a de plus l'avantage de compter une interface MIDI intégrée. Mais attention, si vous ne possédez qu'un Atari 520, il faudra sans doute investir dans une machine plus puissante. Un PC peut-être...

— Vers quel genre de travail désirez-vous vous orienter ? Le PC offre bien plus de softs MAO, comparé au ST. Puisque l'on n'est pas aux USA (où le PC est le roi de la MAO...), les musiciens qui s'orientent vers le choix d'un compatible devront dire adieu à bien des voies de création. C'est en contrepartie le plus gros atout de l'Atari ST qui compte un nombre impressionnant de softs de tout genre, éducatifs, séquenceurs, etc.

Pour le futur... Le PC risque à coup sûr de rattraper son handicap et de se forger une logique confortable. En attendant, le choix ST est conseillé, sauf si vous possédez déjà un PC.

Parlons maintenant des logiciels forts de cette année. Du côté des séquenceurs haut de gamme (4000 francs environ chacun), le *Cubase ST* et le *Sequence 1000* sur PC se partagent le podium. Ces deux logiciels sont très puissants. Ils offrent tous deux la vision en clair des pistes enre-

gistrées (chaque mesure est un petit rectangle que l'on peut couper, coller, déplacer à la souris). De même, les deux programmes vous permettent de modifier en interne toutes les données MIDI. Ces deux softs proposent la gestion et l'impression des partitions complètes de vos œuvres. Égalité donc, pour deux logiciels puissants. Toutefois, du rapport qualité/prix entre *Cubase* et *Sequence 1000* (Signatures également que le *Cubase*, version simplifiée du *Cubase*, permettra aux bourses plus petites de s'attaquer quand même à la MAO professionnelle.

Prix en baisse, puissance en hausse

Big Boss offre un travail bien moins poussé que les autres titres précités. En revanche, il affiche un prix modeste pour des qualités essentielles, telles que la gestion de partition, la facilité de prise en main souris, l'approche didactique de sa création. Dans une gamme de prix séduisante, le *Notator Alpha* nous a aussi séduits cette année. Il s'agit en fait d'une version simplifiée du célèbre *Notator*, un séquenceur très puissant en ce qui concerne la mise en place des partitions.

Enfin, parmi les très nombreux softs de MAO éducative en course actuellement, *Répétition* est assurément l'un des programmes les plus performants aux côtés de ce professeur dévoué vous permet de jouer la partition qui défie à l'écran. Il corrigera sur des tableaux très précis la manière de vos erreurs.

Aux côtés de cette sélection des bests de l'année, de nombreux programmes de qualité devraient voir le jour l'année prochaine. De plus en plus, les concepteurs MAO tentent de faciliter l'approche de la musique assistée par ordinateur. En oubliant chaque jour un peu plus le jargon informatique, pour ne plus utiliser que la souris et des icônes qui sauront parler aux musiciens, les éditeurs ont fait un grand pas vers la MAO qui se réalise un peu plus chaque année !

Olivier Hautefeuille

Cubase

Atari ST

| | |
|---------------|-----------------|
| type | séquenceur MIDI |
| intérêt | 19 |
| présentation | ***** |
| accessibilité | **** |
| potentialité | ***** |
| prix | F |

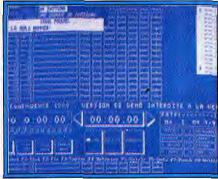


Successeur du célèbre PRO 24, le *Cubase* est sans aucun doute le séquenceur le plus abouti que l'on connaisse aujourd'hui. Par quoi possède un *Atari ST* et un ou plusieurs synthétiseurs, le *Cubase* trouve en ce soft son plein potentiel. Bien sûr, le prix d'une telle configuration (soft et matériel) n'est certes pas accessible aux novices. *Cubase* décroche donc la palme de la MAO de haut niveau aux côtés de *Sequence 1000* sur PC et compatibles. Lorsqu'il a pris la succession du PRO 24, le *Cubase* a apporté à la MAO un atout de taille. Désormais, quand vous enregistrez une séquence sur une piste, elle se symbolise à l'écran en autant de rectangles qui correspondent à chacune des mesures mémorisées. Résultat, on possède d'un seul coup d'œil l'ensemble d'une séquence, et on peut l'éditer, mais aussi modifier le morceau (couper/coller) à la souris sans jamais faire appel à des compléments de mesures difficiles à tracer. *Cubase* édite de même les partitions, offre une option boîte à rythmes et ouvre de très complets menus de gestion de tous les codes MIDI. Sans trop entrer dans les détails, sachez finalement que le *Cubase* est le best de la MAO Atari de l'année. (Disquette Steinberg/Sato).

Sequence 1000

PC

| | |
|---------------|-----------------|
| type | séquenceur MIDI |
| intérêt | 19 |
| présentation | **** |
| accessibilité | ***** |
| potentialité | ***** |
| prix | F |

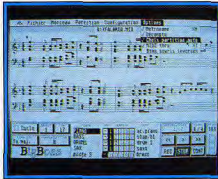


Si sa première version, commercialisée au printemps 1988, avait déjà lancé le *Sequence 1000* vers les sommets de la MAO grand public, ce séquenceur affiche en cette fin d'année des possibilités et une souplesse qui le placent sans contestation possible au même rang que le célèbre *Cubase*. Entre ces deux séquenceurs, il n'y a qu'une différence : *Cubase* confère la réputation de l'*Atari ST* en matière de MAO ; le *Sequence 1000* démontre quant à lui qu'il est aussi capable de faire de la MAO de qualité sur PC. Pour moins de 4000 F, le programme et l'interface MIDI (non intégrés au PC) de base, on obtient un matériel complet et un confort de travail souvent très facile à prendre en main. Le *Sequence 1000* dernière version a de nombreux atouts supplémentaires. Outre la gestion de tous les codes MIDI de vos synthétiseurs à partir du PC, ce soft développe une table de mixage très précise et un module de PAO qui vous permettra d'incorporer des paroles à l'impression des partitions. Plusieurs interfaces MIDI sont actuellement disponibles sur le marché. Elles sont en outre plus intelligentes que celle du ST. La MAO fait désormais partie intégrante du patrimoine PC. Un must. (Disquette Freeless).

Big Boss

Atari ST

| | |
|---------------|------------|
| type | séquenceur |
| intérêt | 16 |
| présentation | **** |
| accessibilité | ***** |
| potentialité | **** |
| prix | F |



Façon aux deux grands de la MAO d'aujourd'hui, *Cubase ST* et *Sequence 1000* sur PC, le *Big Boss* offre un agréable complément à ces deux séquenceurs MIDI de faibles capacités si on le compare aux titres précités. En revanche, pour un investissement bien inférieur, il sera le compagnon idéal des musiciens qui veulent composer et surtout travailler à la MAO ou travailler leur instrument. *Big Boss* utilise bien sûr la sonnerie sonore de ST. Sur un tableau de travail très bien conçu, le créateur va entrer, pour chaque piste, diverses versions d'un thème, d'un accompagnement. Le programme développe en temps réel la partition enregistrée, mais aussi tous les autres paramètres de la configuration des instruments, etc. Ensuite, il est possible de faire jouer l'ensemble de la création en choisissant, pour chacune des pistes, l'une des versions stockées en mémoire. Pour travailler son instrument, le musicien profite alors d'un orchestre de poche judicieusement conçu. Quant aux choix de son, il est possible de charger par exemple le paramètre de donner le programme de travail à la MAO professionnelle ou travail. *Big Boss* offre en fait très bon rapport qualité/prix. (Disquette RNS).

Notator Alpha

Atari ST

| | |
|---------------|---|
| type | séquenceur MIDI, gestion des partitions |
| intérêt | 17 |
| présentation | **** |
| accessibilité | ***** |
| potentialité | **** |
| prix | F |

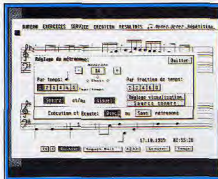


Le *Notator* est depuis longtemps l'un des logiciels les plus performants en ce qui concerne l'impression des partitions. Réputé dès le début comme étant un séquenceur de qualité, ce programme nous offre en 1990 un cadeau de taille : le *Notator Alpha* n'est plus d'être une simple interface MIDI, mais un véritable séquenceur haut de gamme toujours très performant — une bonne raison pour les possesseurs de ST de lancer dans la MAO. Si l'on ne s'intéresse qu'à un aspect spécifique de ce logiciel, le *Notator Alpha* ne profite pas des derniers acquis du *Cubase* par exemple. Il vous faudra en effet jongler ici avec des compteurs numériques pour vous localiser sur une piste. Un mode de gestion peu simple et ébarbant. En revanche, pour ce qui est de gérer l'écran et finalement par le papier les partitions de vos œuvres, ce programme reste en tout et pour tout le meilleur. Le *Notator Alpha* prend en compte le programme musicale dans ses détails les plus pointus. L'utilisateur pourra récupérer des créations issues d'autres séquenceurs MIDI ou enregistrer à même le soft. Ensuite, c'est à la souris qu'il finalisera le score final de vos œuvres. Un best. (Disquette C-Lab/MP1).

Répétition

Atari ST

| | |
|---------------|--|
| type | éducatif MAO, interprétation de partitions |
| intérêt | 17 |
| présentation | **** |
| accessibilité | **** |
| potentialité | **** |
| prix | F |



Utilisé depuis plus de deux ans dans des conservatoires ou écoles de musique, ce fameux logiciel de MAO éducative est encore en course dans le marché français. Originalement conçu par un professeur de musique, le concept de travail novateur. Vous allez ici travailler l'interprétation piano (ou tout autre instrument MIDI, pourvu qu'il soit interfacé d'une œuvre pré-programmée). L'*Atari ST* n'a aucun problème à gérer la partition de votre morceau et la fait défiler sans sauts de pages désagréables. L'utilisateur va alors jouer en même temps sur son clavier ce qu'il déchiffre ou lit à l'écran. L'ordinateur fera ensuite le bilan de votre travail... Ce parfait professeur, docile et très résistant (il tient compte de toutes les nuances musicales), vous permettra de travailler votre morceau sans jamais vous arrêter, mais aussi nuances et travail séparé main gauche/main droite. *Répétition* nous a offert cette année une toute dernière version pleine d'avenir. Sachez enfin que les concepteurs de ce logiciel ont répondu à la demande de savoir pour le morceau de votre choix ! Un bon rapport qualité/prix pour un éditeur de MAO plutôt sérieux... mais vraiment très bien conçu. (Disquette Motec OTC).

UTILITAIRES / PROGRAMMATION

UTILITAIRES / PROGRAMMATION

Les passionnés de programmation n'ont pas à se plaindre de 1990. Que ce soit sur ST ou sur Amiga, les nouveautés sont légion. De Basic 1000 D à Amos en passant par A-Debog, les nouveaux logiciels ou aides à la programmation sont d'un niveau impressionnant. Et, en prime, ils se mettent toujours davantage à la portée des débutants. Programmer ? C'est aujourd'hui facile et ça peut, pourquoi pas, rapporter gros...

En 1989, Atari ST disposait déjà d'une grande variété de langages et d'utilitaires. Pourtant Basic 1000 D et A-Debog ont réussi à créer la surprise. Pour sa part, l'Amiga a étendu son champ d'action grâce à Amos. Il s'agit de l'adaptation sur Amiga du Stos, le basic dédié au jeu du ST. Tous les défauts du Stos ont été corrigés sur Amos qui bénéficie d'un éditeur performant, d'un éventail complet de fonctions puissantes (procédures récursives, gestion des fenêtres et menus déroulants, gestion des librairies internes). Au niveau graphique, animation et son, Amos dépasse encore Stos, déjà très performant. Il devient véritablement très facile d'animer de nombreux sprites ou

bobs, sur fond de scrolling différentiel, sans aucun clignotement et à bonne vitesse, sans oublier la musique ou les bruitages d'accompagnement. Il ne reste plus qu'à attendre le compilateur dédié et l'adaptation d'Amos sur Atari ST. Les deux autres programmes sont d'un usage beaucoup plus spécifique. Basic 1000 D est un basic mathématique sur Atari ST, qui se permet une précision de 1 230 chiffres significatifs. Le calcul fractionnel, la résolution directe de systèmes linéaires de degré quelconque et du calcul formel en général, sans oublier un tas d'autres fonctions mathématiques de haut niveau. Bien des utilisateurs de PC ou de Mac risquent de jouter sur le ST.

A-Debog, ensuite, est une petite merveille de débogage symbolique. Elle permet de tout tracer (y compris les routines sous interruptions), est entièrement paramétrable et peut mettre à profit l'écran du Minitel pour afficher simultanément deux écrans différents. En ce qui concerne les consoles, il n'existe rien sur le marché français (et les possibles projets pour la console Nintendo au Japon sont encore très flous) qui permette de les programmer ou de les utiliser à des fins sérieuses. Les ordinateurs restent donc le choix soit possible dans le domaine de la programmation. Jacques Harboun

GFA-GUP

Atari ST
type **complément GEM ou GFA Basic**

intérêt **14**
présentation *******
accessibilité ********
potentialité ********
prix **C**



Le GFA-GUP est un ensemble de routines complémentaires en basic GFA, destinées plus spécifiquement à la gestion du GEM. Le programme agit comme une couche intermédiaire supplémentaire qui intercepte et gère automatiquement un grand nombre d'événements GEM. La gestion des fenêtres multiples, écran virtuel, curseurs, boîte de dialogue, menus déroulants et sélection d'une entrée au sein d'une fenêtre n'en trouve réellement facilitée. Cela ne vous dispense bien évidemment pas d'un effort de programmation, ne serait-ce que pour bien assimiler la nouvelle philosophie de programmation sous GFA-GUP. Cette facilité se paie cependant par certains nombres de contraintes. Certes, l'absence de gestion de dérivés et interdites. La plupart trouvent heureusement leurs équivalents dans les nouvelles routines. Autre point à noter, les attributs liés aux procédures sont des variables ordonnées en tableaux, ce qui ne facilite guère leur mémorisation. Mais, en fait, le principal problème concerne le manuel d'accompagnement, peu développé (et pas toujours explicite). Malgré ces défauts, le GFA-GUP apporte une aide appréciable au programmeur travaillant sous GEM. (Disquette Micro Applications.)

Craft

Atari ST
type **shell type Unix**

intérêt **12**
présentation *******
accessibilité ********
potentialité ********
prix **F**



Craft est un shell, c'est-à-dire un environnement qui se substitue au bureau GEM. Il se tourne dans toutes les résolutions. Avec Craft, dédié au souris, les icônes et les menus déroulants. Mais en contrepartie, l'autorité des opérations impossibles ou fastidieuses sous GEM. L'éditeur très complet dispose d'un grand nombre de commandes, d'un copier-coller avec huit buffers à sa disposition et enrichi d'un mode colonne. L'interpréteur de commandes traite plus de cent instructions diverses et puissantes. La syntaxe des instructions se rapproche de celle de C. On y trouve les éléments indispensables à un bon langage : variables, tableaux, branchements conditionnels, boucles de différents types, instructions conditionnelles, boîtes de commande ou de répétition monoligne, chronomètre, etc. Le langage des commandes permet d'en construire d'autres plus complexes. Les entrées-sorties peuvent être personnalisées via le périmétrique de son choix. Craft dispose en outre d'une mémoire-cache pour les accès disque, d'un spooler d'imprimante et d'un éditeur virtuel. Il est compatible avec la plupart des assembleurs et compilateurs du marché. Le manuel n'est pas un excellent. (Disquette Arobace.)

Seuck

Atari ST, Amiga
type **création de shoot-them-up**

intérêt ********
présentation ********
accessibilité ********
potentialité ********
prix **F**



Shoot'em up Construction Kit permet de créer des jeux de tir à scrolling vertical ou à tableaux fixes sans la moindre notion de programmation ! Le programme se compose de modules menus permettant de définir les composantes du jeu. Tout d'abord, les sprites disposent d'un éditeur de mouvement moyenne mais qui autorise tout de même quelques transformations. L'animation est gérée en combinant jusqu'à dix-huit sprites différents. Vous pourrez régler la vitesse d'animation, le pointage en avant, automatique ou non, après un déplacement latéral, ou l'animation différentielle en fonction des mouvements du personnage. Les objets sont constitués de blocs de taille d'un sprite, juxtaposés pour définir le paysage. Les sons sont gérés via un éventail de cinquante bruitages préédigés et l'on peut en créer d'autres en redéfinissant les paramètres de réglage. Il ne reste plus qu'à mettre en place ces divers éléments et à lancer les multiples options des ennemis et des joueurs. Les résultats sont d'un excellent niveau. Contrairement à ce qui se passe sur ST, l'animation est même sur Amiga lorsque les sprites sont trop nombreux à l'écran. (Disquette Outlaw.)

Spack

Atari ST
type **création de démos**

intérêt **15**
présentation ********
accessibilité ********
potentialité ********
prix **E**



Avec Spack, sans avoir la moindre notion de programmation, vous pouvez mettre au point facilement de superbes démos utilisant pleinement les capacités du ST. L'image de fond ou subtils défilements de scrollings ; général pour assembler le décor, ou partiel pour sélectionner une bande horizontale ou verticale et l'animer selon l'une des deux directions. Le sprite dispose du choix du plan et de sa trajectoire. Différentes trajectoires sont proposées : circulaires, droites, courbes ou même librement définies. Une option particulière multiplie les sprites permettant ainsi d'animer une foule à partir d'un seul élément. Bien entendu, vous pouvez combiner différents sprites qui seront ainsi animés selon des parcours divers, les textes bénéficient de différentes fontes et de différents scrollings. Des effets particuliers tels que le clignotement, la rotation, les dégradés, entrent en compte dans le démo. Le contexte sonore sera fourni par un échantillon issu d'un digitaliseur ou un morceau provenant de Music Stos ou de House Music System. Le travail est facilité par des modules d'aide intégrés. Un bon manuel qui explique les capacités sonores du STE (échantillons sous DMA). (Disquette East.)

GFA Basic 3.5

Atari ST
type **programmation basic**

intérêt **18**
présentation ********
accessibilité ********
potentialité ********
prix **C**



Cette nouvelle version 3.5 du GFA Basic enrichit ce langage déjà très performant. Le pack comprend le nouvel interpréteur, le compilateur correspondant et un manuel restreint qui ne détaille que les nouvelles fonctions. Il est donc obligatoire de posséder aussi le GFA Basic 3.0. L'éditeur a été encore amélioré, un compilateur au niveau du scrolling arrière plus rapide, des tabulations plus complètes et de la possibilité de replier aussi plus facilement. L'interpréteur dispose de quelques quarante nouvelles fonctions qui portent principalement sur le calcul mathématique. On peut ainsi effectuer intégration, inverses, opérations arithmétiques complexes, copies de matrices, etc. Les autres possibilités concernent les factorielles, le calcul des combinaisons et permutations et la redéfinition des pointeurs des zones de données. Ce langage montrera toute sa puissance pour le calcul vectoriel à la gestion d'objets 3D. Le compilateur a été revu et corrigé et dispose de nouvelles fonctions à très grande majorité. Les applications bogues sont désormais fixées, en dehors de l'instruction Line Input. Pour conclure, nous avons ici affaire à un basic de référence sur ST. (Disquette Micro Applications.)

Basic 1000 D

Atari ST
type **basic mathématique**

intérêt **19**
présentation ********
accessibilité ********
potentialité ********
prix **F**



Le Basic 1000 D est un basic particulier dédié au calcul algébrique et mathématique en général. L'éditeur rappelle le celui du GFA et offre même un débogueur intégré. Basic 1000 D peut travailler jusqu'à la précision étonnante de 1 230 chiffres significatifs grâce à une simple instruction. Il est aussi à même d'effectuer directement des calculs formels, c'est-à-dire de développer des polynômes ou de les factoriser, de calculer des dérivées ou des intégrales, ou de résoudre un système d'équations à plusieurs inconnues de degré quelconque. Les fonctions gérant le calcul mathématique sont tout aussi complètes : nombres complexes, factorisation d'un nombre complexe, plus généralement de tout nombre à plus ou moins un module, arithmétique fractionnelle. Certaines fonctions sont d'un haut niveau : indicatrices, résolution modulaire, calcul de la Legendre, algèbre de Racah, etc. La programmation plus classique n'est pas oubliée : instructions complètes de boucles et de tests, traitement de grands des chaînes de caractères, procédures récursives, gestion des graphiques, des sons, des routines du GEM et de la souris. Un étonnant baccin utile aux chercheurs et aux étudiants. (Disquette Mori.)

Amos

Amiga
type **basic dédié au jeu**

intérêt **19**
présentation ********
accessibilité ********
potentialité ********
prix **F**



Amos est la conversion sur Amiga du Stos, cet étonnant basic dédié au jeu sur ST. Cette conversion a été d'ailleurs accompagnée d'animations et d'animations. L'éditeur est aussi riche que celui du GFA. Dans le domaine de l'animation et des bruitages, Amos est roi grâce à son mode de travail simplifié. De nombreuses instructions simples gèrent les écrans (multiples effets d'apparition ou de disparition, asc-ciel, etc.), les scrollings (général ou différentiel) ou la synchronisation d'effilage. Amos contrôle les sprites et les bobs (litter oblique) et dispose d'instructions variées pour leur animation, la détection des collisions, ou l'élimination des problèmes de clipping. Pour ses sons, Amos dispose de bruitages divers, la restitution d'échantillons, la programmation du processeur sonore ou encore la synthèse vocale. Les instructions de programmation plus classiques sont tout aussi riches : procédures, gestion complète des chaînes de caractères, gestion des fenêtres et menus déroulants et en cascade, accès aux librairies DOS, Exec, Graphics et Intuition, etc. Un superbe basic, aussi à l'aise dans le jeu que dans la programmation sérieuse. (Disquette Mandarin Software.)

A-Debog

Atari ST
type **débogueur symbolique**

intérêt **19**
présentation ********
accessibilité ********
potentialité ********
prix **F**



A-Debog est un débogueur symbolique, c'est-à-dire un programme capable d'analyser et de tracer le code exécutable par le processeur. Les noms des labels et variables sont affichés à l'écran pour clarifier le listing. A-Debog peut être lancé à partir du bureau, en accessoire, automatiquement à l'appellation d'une bombe ou même à partir d'une cartouche pour échantillonner l'espace mémoire. A-Debog n'a recours ni au registre ni à la vitesse de chargement pour effectuer les recherches. Il utilise un mécanisme permettant la multi-édition pour afficher ou modifier les valeurs des registres d'adresses et de données, le compteur d'instruction, le désassemblage du programme et sa représentation hexadécimale et ASCII. Il est même possible d'avoir à la fois votre moniteur les résultats de programmation en cours d'analyse et sur votre Minitel d'A-Debog. Ce logiciel dispose d'un jeu complet d'instructions pour se déplacer et se poser de listing, placer des points d'arrêt et à lancer les multiples options de l'analyse routine, etc. Il permet même de tracer un programme sous interruption ou de changer de réaction au cours de travail. Le manuel en français est un modèle du genre. (Disquette Arobace.)

TRAITEMENT DE TEXTE / PAO

Aurait-on pu imaginer en 1989 qu'un traitement de texte sur Atari ST surclasserait les meilleurs logiciels tournant sur Macintosh et PC ? C'est pourtant chose faite avec les nouveaux programmes sortis cette année. Et lorsque vous saurez que les logiciels de PAO ont suivi la même évolution, vous n'aurez plus aucune excuse pour ne pas vous lancer dans l'écriture et, pourquoi pas, la création de votre propre journal...

Alois qu'en 1989, Atari ST et Amiga ne disposaient d'aucun traitement de texte capable de rivaliser avec ceux du monde Mac et PC, il en va différemment en cette fin 90. Quatre traitements de texte sont sortis coup sur coup sur ST, tous graphiques, multifonts et multitalles. *Script et Graal Text* sont déjà deux excellents produits, mais *Calligrapher Pro*, plus encore, le *Réducteur 3* apparaît comme des produits à la puissance hallucinante, capables même de battre sur certains points les meilleurs logiciels sur PC ou Mac : fonctions PAO puissantes et simples d'emploi, pour *Calligrapher* qui offre en outre un bon dictionnaire : vitesse de traitement ultrarapide, dictionnaire très complet et

intelligent, complété d'un excellent module de césure pour le *Réducteur 3*, ces deux programmes disposant de la création automatique de tableaux, d'un gestionnaire de formules et de fonctions de recherche ultraformates. Cette augmentation de puissance nécessite en contrepartie une configuration plus lourde : 1 Mo minimum (le *Réducteur 3* ne se sentant d'ailleurs à l'aise qu'avec une mémoire encore plus étendue), un second lecteur ou un disque qui étiât fortement recommandés. *L'Amiga*, pour sa part, se voit doté d'Excellence version 2 (voir la rubrique Dead Line) aux capacités exorbitantes aussi : multipolice, fonctions de calcul, correction orthographique à la traîne, multi-colonnage,

génération de sommaire et d'index, postpubligage, etc. Côté PAO (publication assistée par ordinateur), c'est l'arrivée de *Publishing Partner Master 1.8* qui domine les nouveautés. Si cette version n'apporte que des améliorations d'ordre par rapport à la précédente version ST, en revanche sur *Amiga*, elle comble une lacune de taille, cette machine ne disposant principalement jusque là que de *Page Setter* assez rustique, ou de *Professional Page*, puissant mais un peu dépassé et surtout très coûteux. Les consoles ne disposant toujours pas de clavier, les ordinateurs restent donc la seule alternative possible pour le traitement de texte et la PAO. Jacques Harbourn

Calligrapher

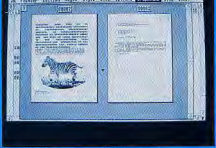
Atari ST 1 Mo
type traitement de texte/PAO
intérêt 18
présentation *****
accessibilité *****
potentielité *****
prix ***** F



Traitement de texte multifont et multitalle, *Calligrapher* s'inscrit en outre de fonctions de Post-Grid et d'un menu modifié. Il permet de travailler sur sept documents. Il dispose de cinq polices et l'éventail des tailles des caractères est impressionnant. Outre les attributs habituels, on trouve un mode contour et un mode liffé (pour inclure des commentaires). La vitesse d'affichage est le point faible du programme ainsi que l'absence de césure automatique. En revanche, les fonctions PAO sont riches : règles multiples, multicolumnage, filets horizontaux ou verticaux, encadrements aux multiples options, feuilles de style. Les graphiques peuvent être retravaillés. *Calligrapher* dispose de 100 pages par page, mais de manière complète. Les fonctions de recherche passent par un système de codes peu pratique mais s'avèrent très puissantes. Le dictionnaire orthographique est riche de 500 000 mots. Procédés de recherche, création de tableaux et de formules mathématiques viennent compléter ce programme déjà riche. La présentation de la page est excellente, avec une impression et les diapositives. L'impression sous GDOS est excellente et le manuel complet. (Disquettes Upgrade).

Le Réducteur 3

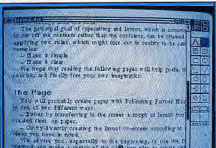
Atari ST 1 Mo
type traitement de texte
intérêt 19
présentation *****
accessibilité *****
potentielité *****
prix ***** F



Le *Réducteur 3* conserve la vitesse de la version 1, mais apporte de nombreuses fonctions supplémentaires. Il requiert un minimum de 1 Mo et se sent à l'aise qu'avec une mémoire supérieure. Il est désormais capable de combiner différents types de polices, de tailles (limités à 24 points), de caractères et de formes. Les fonctions de recherche, de remplacement sont d'une incroyable richesse tout en restant très simples d'usage. La césure automatique, très rapide, remplace tous les pièges de la langue française. Le dictionnaire orthographique est tout aussi riche et comprend le Larousse, le Robert et le Bêchevalle ! On dispose des graphiques, des hauts, bas et notes de bas de page et des commentaires imprimés. La création de tableaux, de formules mathématiques ou d'index est facile. Les macros sont présentes et récursives. Le programme est entièrement reconfigurable et dispose de son propre sécteur de fichiers très performant. Un grand nombre de modules complètent le programme : module d'impression graphique, éditeur de polices et de dictionnaires, utilitaires divers. Le manuel de 600 pages détaille chaque fonction. Un programme parfait pour les gros comptes. (Disquettes Epirgal).

Publishing Partner Master 1.8

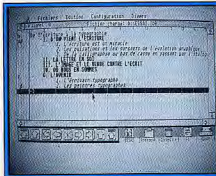
Amiga, Atari ST
type PAO
intérêt 18
présentation *****
accessibilité *****
potentielité *****
prix ***** F



Publishing Partner Master 1.8 comble une lacune importante dans le domaine de la PAO sur Atari ST. Il est possible de travailler simultanément sur plusieurs documents, la seule limitation étant la place mémoire. Les fonctions de création de gabarit sont puissantes et les feuilles de style facilitent le travail. La visualisation des documents offre toutes les fonctions : pages multiples, pages entières en réduction variable, zoom de grande amplitude. Le menu style est tout aussi riche avec 22 polices diverses, des corps allant de 3 à 216 points, et des effets variés (interfonction, ombre, centrés, etc.). On dispose d'un éditeur de formules et des possibilités de formatage du texte : alignement, justification totale sur caractère ou sur mot, la césure et l'habillage automatique, le groupement ou la séparation d'objets, et le changement dans l'ordre de superposition. Le version 1.8 enrichit les modules d'importation et de transfert de données, la gestion des polices et certaines options gagnent en rapidité. L'impression est d'excellente qualité et le manuel exemplaire de pédagogie. Un excellent programme de PAO. (Disquettes Upgrade).

ZZ Idée

Atari ST
type processeur d'idées
intérêt *****
présentation *****
accessibilité *****
potentielité *****
prix ***** E



ZZ Idée est un processeur d'idées dans la lignée de *Think Tank* sur Mac. Les processeurs d'idées montrent leur utilité dès que l'on doit traiter des documents nécessitant un plan rigoureux. Le programme est entièrement GEM, et dispose d'un éditeur performant. Il fonctionne selon le principe d'idées auxquelles sont rattachées des idées filiales, pouvant être à leur tour tirées d'autres idées, un peu comme un arbre généalogique. Bien entendu, on peut aussi créer un arbre à la main, mais il est alors sûr, la numérotation des chapitres et des sous-chapitres va pouvoir s'effectuer automatiquement par le programme, grâce à une vaste batterie de divisions (chiffres arabes, romains, lettres majuscules ou minuscules, rappels de la numérotation du chapitre dans un sous-chapitre), de styles (gris, souligné, italique) ou de codes d'action (global, niveau, génération, lignes). Lorsque l'on décide de remédier le plan, le graphique correspondant va se placer au bon endroit, avec toutes ses ramifications et ses textes correspondants, et la numérotation s'ajustera aussi automatiquement en conséquence. Un bon produit à la notice claire. (Disquette Human Technologies).

The Publisher

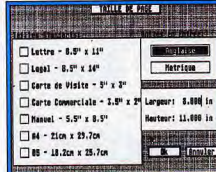
Amiga
type pack PAO
intérêt 14
présentation *****
accessibilité *****
potentielité *****
prix ***** F



The Publisher est un pack de logiciels dédiés à la mise en page. Il comprend un traitement de texte, un logiciel de PAO, des fontes, et des dessins traités. Le programme de PAO est la version 1.2 de *Page Setter*. Le logiciel a été entièrement francisé, en particulier au niveau des caractères accentués. Les fontes proposées sont assez vastes mais leur taille est limitée à 64 points. Les fonctionnalités de *Page Setter* sont de puissance moyenne (on est loin de *Publishing Partner Master*) mais, en contrepartie, son abord est relativement simple. Un utilitaire de dessin rudimentaire complète le programme. Heureusement, l'une des disquettes contient déjà un grand nombre de dessins monochromes. Le traitement de texte, *Kindword 2.0*, appelle les menus commentaires que *Page Setter*. Si l'est simple d'emploi, il est aussi un peu limité (pas de notes de bas de page, de documents multiples ou de multicolumnage). Il dispose cependant de l'inclusion de graphismes, de la césure automatique et d'un dictionnaire français correct. En conclusion, *The Publisher* est parfait pour de petits travaux de PAO, mais trop limité pour des mises en pages plus conséquentes. (Disquettes The Disk Company).

Wordup

Atari ST
type traitement de texte
intérêt 14
présentation *****
accessibilité *****
potentielité *****
prix ***** F



Wordup est un traitement de texte WYSIWYG doté en outre de certaines fonctionnalités de PAO. Il permet de travailler sur quatre textes simultanément avec transfert d'informations et l'unité entre ses quatre fonctions. À la manière des autres traitements de texte récents (*Le Réducteur 3* ou *Calligrapher*, entre autres), *Wordup* traite le texte non comme un seul bloc, mais comme une suite de paragraphes. Chacun de ces paragraphes pourra disposer de sa forme propre (justification, marges, interlignes, type de police et taille de caractère). On peut aussi classer des graphiques au format *Draw*. Neuf ou GEM, le texte suit automatiquement le cadre de l'image. Le programme met à profit les pages multiples de la PAO. Tout ce qui est défini sur une page première page apparaît sur les suivantes, avec possibilité de disocier pages paires et impaires. *Wordup* est ouvert au postpubligage, grâce aux formats *SuperDraw*, *Draw* et *Draw Master*. *Wordup* est aussi *DBase III* sur PC. Si l'est aussi *Wordup*, *Wordup* peut cependant par la lenteur de son affichage, l'absence de correcteur orthographique et la relative complexité de sa prise en main. (Disquettes Neocrypt).

Script

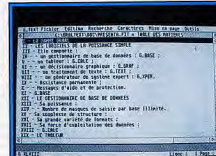
Atari ST
type traitement de texte
intérêt 15
présentation *****
accessibilité *****
potentielité *****
prix ***** F



Script est un traitement de texte multifont et multitalle. Il requiert 1 Mo de mémoire et un écran monochrome. Le programme permet de traiter jusqu'à quatre textes simultanément. Chaque paragraphe dispose de son propre gabarit jusqu'à 100 caractères (proportionnelle). Les tabulations diverses, choix de la police, de la taille et des attributs des caractères. *Script* dispose de la même banque de polices que *Calligrapher*, ce qui lui ouvre l'accès à près de 200 polices, comprenant entre autres les langues « exotiques ». La vitesse d'affichage est excellente (juste après *Calligrapher* et *Le Réducteur 3*). Il est remarquable de ne pas disposer des accents circonflexes et des trémas en touche morte, ceux-ci étant accessibles par le clavier numérique qui leur est dédié. Les options classiques sont présentes : coupe-coller, haut et bas de page, notes de page, facilités d'éditer. En revanche il y manque le dictionnaire et la césure automatique. *Script* accepte de charger plusieurs documents dans différents formats. L'impression est excellente grâce au mode graphique double densité et double passage. Le manuel est clair et bien documenté. (Disquette Applications Systems).

Graal Text

Atari ST
type traitement de texte
intérêt 16
présentation *****
accessibilité *****
potentielité *****
prix ***** F



Graal Text est un traitement de texte graphique fonctionnant sous GDOS. Il s'écrit indifféremment en occam ou haute résolution et se compose de 521 Ko. Outre la police système, il offre deux autres polices proportionnelles déclinées en sept tailles. Quatre autres polices proportionnelles sont disponibles. Le programme est entièrement francisé, le formatage et césure sont automatiques. La mise en page utilise le principe classique des rubriques et des nouveaux attributs de texte. La recherche-replacement offre différents jokers mais le retour chariot y est absent. Les hauts et bas de page peuvent inclure des graphismes. *Graal Text* offre une instruction pour la création de postpubligage automatique et la création facilitée d'un index. La création automatique et répétitive de documents sur le texte. En revanche, pas de dictionnaire, de glossaire ni de notes de bas de page. L'un des points très particuliers de *Graal Text* est de disposer d'un menu qui peut ouvrir jusqu'à cinquante opérations successives. L'impression sous GDOS est excellente. Un bon produit assez complet. (Disquette Profil).

ÉDUCATIFS

Horizon CE1

Atari ST, Compatible PC, Amiga
 matière : français / mathématiques
 intérêt : 15
 contenu pédagogique : ★★★★★
 graphisme : ★★★★★
 animation : ★★★★★
 bruitages : ★★★★★
 prix : C



Le Labyrinthe d'Errare

Compatible PC5, PC3, ST, Amiga, CPC
 matière : français
 intérêt : 18
 contenu pédagogique : ★★★★★
 graphisme : ★★★★★
 bruitages : -
 prix : C

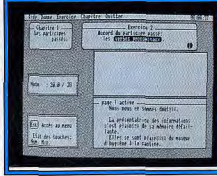


Joker micro orthographe

Compatible PC, Atari ST
 matière : français
 intérêt : 16
 contenu pédagogique : ★★★★★
 graphisme : -
 animation : -
 bruitages : -
 prix : C

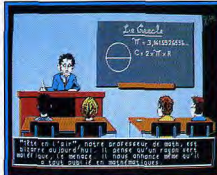
Le Français du brevet

Compatible PC5, Anstrat CPC
 matière : français
 intérêt : 16
 contenu pédagogique : ★★★★★
 graphisme : -
 animation : -
 bruitages : -
 prix : C



Le Labyrinthe aux mille collines

Compatible PC5, PC3, ST, Amiga, CPC
 matière : mathématiques
 contenu pédagogique : ★★★★★
 intérêt : 18
 graphisme : ★★★★★
 animation : ★★★★★
 bruitages : -
 prix : C



Organiser une réunion au sommet des grands chefs de quatre planètes au château de Brisalabelle, voilà qui n'est pas une mince affaire ! Mil, diplomate intergalactique est chargé de cette délicate mission et quatre ambassadeurs bizarroïdes, chacun spécialisé dans une matière étudiée à l'école, sont là pour l'aider. Tel est le décor de cette aventure galactico-éducative destinée aux élèves de cours élémentaires. Mais, avant tout, Mil doit identifier les quatre ambassadeurs et mettre de l'ordre dans la cour du château qui constitue les premiers exercices de repérage. On enchaine ensuite sur la correction de la lettre de Super B.B. qui représente une exercice de lecture active. La mémoire auditive est également testée dans un jeu d'identification d'ombres qui bougent en fonction de son accompagnement. Se rendre chez les voisins, ranger la bibliothèque, consulter les livres ou préparer le grand feuain sont autant d'étapes importantes, dans le déroulement de l'histoire et font appel aux notions de repérage dans l'espace, à la compréhension de consignes, au français, aux maths, à l'observation et à la mesure. Le tout, abordé de façon ludique et graphique, constitue un bon logiciel. (Disquette Coktel Vision.)

Parti à la recherche de l'enchanteur Grévisse et de son manuscrit sacré, voilà votre mission si vous décidez d'affronter Ertrare le sorcier et le suaire dans les multiples salles de ce Labyrinthe infernal ! Pas d'erreur, ceci est un éducatif qui, construit sur le mode du jeu de rôle, propose aux élèves de collège de se perfectionner en orthographe. Au départ, vous possédez un capital de 20 points de vie ; votre quête vous conduit à travers un dédale de salles. Vous y rencontrez toutes sortes de personnages bizarroïdes qui vous questionnent soit sur l'orthographe, soit sur la grammaire. Une mauvaise réponse entraîne une perte de points mais, en revanche, vous gagnez une règle de grammaire qui explique l'erreur commise. Une bonne réponse donne des points et un petit rappel de la règle concernée. Attention, le labyrinthe est peuplé de tout un tas de bêtes qui voudront se battre contre vous. Affrontez-les, elles peuvent vous donner des clés utiles pour délivrer Grévisse. Telle est la trame de cet excellent éducatif vivant, captivant, qui donne envie d'aller jusqu'au bout et qui, surcroît, suit donner avec brio culture et aventure ! Encare une fois la preuve que le logiciel peut tenir avec pédagogie ! (Disquette Retz.)

Premier-acté de la nouvelle gamme de logiciels éducatifs lancés par Bordas, ce programme s'inspire directement du fascicule d'exercices corrigés Joker Bordas. Pour couvrir la totalité du programme, une multitude d'exercices sont proposés, sous forme très diversifiée. Une interface graphique avec multifenêtres et menus déroulants confère au logiciel un confort d'utilisation et une clarté appréciables. Les exercices sont conçus de façon à éviter un travail trop répétitif. On trouve les mots créés, selon le principe bien connu, les traques où l'enfant doit remettre en ordre mots ou phrases, les puzzles constructifs, les QCM fléchés. L'enfant devant choisir la bonne réponse dans celles proposées, et les QCM « poubelles » où il faut éliminer les mauvaises réponses. Pour chaque exercice, deux essais sont autorisés. Il y a aussi la possibilité de faire appel à une aide. De plus, un lexique des règles de grammaire est à disposition à tout moment. Enfin, l'enfant peut suivre l'évolution de son travail et faire les liens à des diagrammes qui figurent dans le carnet de notes. Tout cela fait de ce programme intelligemment conçu un outil facilement utilisable en classe. (Disquette Bordas.)

Pour tous ceux qui auraient besoin de se rafraîchir la mémoire, et plus spécialement pour les élèves de collège, Hatier retient un hit des éducatifs : ce programme de grammaire. Vous désirez vous entraîner, réviser ou bien apprendre, ce logiciel est fait pour vous. Sa vocation première est de préparer aux épreuves de français du brevet ce programme propose une kyrielle d'exercices répartis en onze rubriques. Hormis les habiles chapitres consacrés aux participes passés et à l'emploi des modes, on peut aborder des notions telles que la ponctuation, les accents, et faire tout un travail sur le style et l'utilisation du vocabulaire. Dans tous les cas, vous pouvez choisir une série d'exercices progressifs et clairement présentés. Contrairement aux autres programmes de ce type, les phrases sur lesquelles vous travaillez sont souvent extraites de poèmes célèbres ou d'articles de presse, ce qui confère un côté vivant aux exercices. En cas de panne, une aide est à disposition et, bien qu'il en coûte des points, elle permet de ne pas rester bloqué et de bénéficier d'une résolution guidée. Des explications claires, des exercices variés et intéressants : en conclusion, un logiciel intelligent. (Disquette Hatier.)

Construit sur le mode du jeu de rôle, ce qui est plutôt rare pour un logiciel de mathématiques, Le Labyrinthe aux mille collines vous emmène dans une belle aventure dans laquelle Rosenkavalier, le savant fou, terrorise le monde. Bien sûr, votre mission consiste à le neutraliser avec l'aide du noble et de sa fille Dulcinea. Évidemment, de nombreuses épreuves vous attendent avant de pouvoir pénétrer dans le labyrinthe, et donc de notre persécuter. Mais voilà, pour triompher du savant fou il faut répondre à un certain nombre d'épreuves qui représentent autant de problèmes mathématiques à résoudre. A vous donc de faire fonctionner vos petites cellules grises ! Destinée aux élèves de collège, ce logiciel aborde les propriétés de parallélogramme, les exercices de numération et de lectures, les solides et les volumes, et la proportionnalité. Le tout est soigneusement distillé dans des exercices variés qui ont pour avantage d'être repris sous une forme de résolution guidée les notions mal assimilées par l'enfant, en l'incitant à réfléchir. Un scénario bien ficelé, une mise en scène vivante et très graphique, tous les ingrédients sont réunis pour stimuler l'enfant de travailler et dédramatiser l'approche des mathématiques. (Disquette Retz.)

POUR LES ENFANTS À PARTIR DE 3 ANS

rêve aventure observation réflexion coloriage

RODY & MASTICO

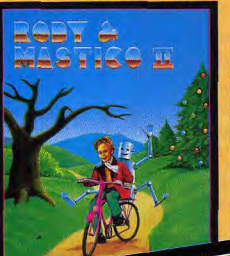
TITI D'OR
 DU MEILLEUR
 LOGICIEL
 ÉDUCATIF
 EN 1988

SISTE
 AMIGA
 CPC
 et PC



RODY & MASTICO II

SISTE AMIGA et CPC



RODY & MASTICO III

SISTE et AMIGA



et ne ratez pas
 sur SISTE et AMIGA

RODY NOËL

Le Père Noël a invité Rody dans son domaine ..



RODY & MASTICO
 PRIX PUBLIC CONSEILLÉ
 (sur tous les formats)
199 F 00

Une aide ?
 Une question ?
 Des news ?

3615
LANKHOR

Une compilation pour tous les âges :

- 3 à 8 ans **RODY & MASTICO**
- 9 à 14 ans **TROUBADOURS**
- 14 ans et plus **MORTVILLE MANOR**

LIVRET DE FAMILLE
 PRIX PUBLIC CONSEILLÉ
249 F 00

Lankhor

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
 92140 CLAMART - Tél. (1) 46 30 33 03

COMPILATIONS

Les compilations sont rarement mises en valeur dans Tilt où nous préférons privilégier les nouveaux jeux. C'est une erreur que nous nous attachons à modifier dès les prochains numéros. En achetant une « compil », vous disposez en effet de trois, quatre jeux — voire dans certains cas de beaucoup plus — pour le prix d'un seul programme. Bien sûr, les titres rassemblés ne sont plus de toute première jeunesse. Ils n'en restent pas moins passionnants pour tous ceux qui n'ont pu se les procurer lors de leur sortie. Jean-Loup Jovanovich, nouvelle recrue de la rédaction, a fait une sélection impitoyable et donne son avis sévère mais juste sur la valeur réelle des jeux présentés.

Les Justiciers I

Atari ST, Amiga, Amstrad CPC

Dragon Ninja : 17 (n° 66, Hit)
Robocop : 15 (n° 67, Hit)
Rambo III : 12 (n° 63, Hit)

prix : C (16 bits), B (CPC)



Dragon Ninja est sans doute la plus fidèle conversion d'arcade réalisée à ce jour sur micro. Pur beat-them-up où vous incarnez un des deux ninjas qui doivent sauver le président qui a été pris en otage, ce jeu bénéficie de graphismes superbes (la taille des sprites) et d'un scrolling horizontal très souple. Vous pouvez ramasser des armes (couteau ou machete) et les cinq niveaux sont variés, avec à la fin de chacun d'eux un « grand méchant » différent. Le seul défaut est la relative lenteur de jeu, mais un micro n'est pas une console d'arcade ! Robocop, tiré lui aussi d'une bonne d'arcade, vous permet d'utiliser diverses armes pour traverser cinq niveaux, entreprendre une séquence « bonus-stage » afin de différencier (retrouver un criminel d'après son portrait-coloré, faire un exercice de tir sur cinq cibles mouvantes, etc.). Les niveaux sont très différents les uns des autres, et le jeu tire d'ailleurs Rambo III vers le place dans une 3D isométrique où vous dirigez Rambo en plusieurs directions pour disposer au départ d'un couteau, mais vous pouvez ramasser par la suite arc et flèches, lunettes à infrarouge, détecteur de mines... Le graphique est assez joli mais les combats sont répétitifs et le jeu sans intérêt. (Disquettes SMI).

Cartoons

CPC, Amiga, ST

Super Wonderboy in Monsterland : 18
Tom & Jerry 2 : 3
Dynamite Dix : 14 (n° 71, Hit)
Toonin' : 13 (n° 61b, Dasse)
Buggy Boy : 19 (n° 57, RS)

prix : C (16 bits), B (CPC)



Super Wonderboy (cf. Le Monde des Merveilles) est très réussi, quelle que soit la version. Tom & Jerry est... nul, quelle que soit la version ! Les graphismes des deux héros ont beau être mignons comme tout, le jeu manque totalement d'intérêt. Dans Dynamite Dix, vous contrôlez un des deux canards qui doivent combattre des chaussures carnivores, des sauteuses enragées, à l'aide d'armes variées (et généralement cocasses). Le jeu est plein d'humour « cartoon », mais la gestion des sprites est aléatoire. Toonin' vous met (ou à peu près) dans une chambre à air avec laquelle vous devez descendre une rivière particulièrement mal fréquentée ; tout est fait pour vous empêcher de passer. Du chasseur qui vous prend pour cible au crocodile qui vous court après, rien ne sera épargné. Distingant, Buggy Boy, est une simulation de conduite de buggy (très bien adaptée de l'arcade. Plus jeu que simulation, il vous permet de choisir cinq parcours, eux-mêmes composés de parties que vous devez finir avant la fin du temps limite et en récoltant le maximum de drapeaux. Très réussi, d'une jouabilité parfaite, ce classique qui date de 1987 n'a pas vieilli d'un poil. (Disquettes Ubi Soft).

Heroes

Atari ST, Amiga, CPC, C64

Permis de tuer II : 11 (n° 71, SOS)
Barbarian II : 16 (n° 70, RS)
Burning Man : 13 (n° 68, RS)
Star Wars : 16 (n° 59, Dasse)

prix : C



Permis de tuer, s'il est bien fait, est un jeu difficile (cf. Clap Ciné). Dans Barbarian II, la suite de l'adieu, vous dirigez l'effroyable une multitude de monstres, muni de votre épée. Pour passer de niveau et pour valence finalement DDD, il vous faut passer les pièges. Les graphismes sont assez corrects, mais très réussis, et les monstres variés. En revanche, le nombre de coups possibles est plus limité que dans le premier épisode. Dans Burning Man vous incarnez Schwartz et vous devez échapper en direct à de nombreux monstres. Vu de profil, vous devez courir, sauter et frapper avec les armes que vous ramassez ou qui vous tombent dessus. Les combats sont quelconques, l'animation assez. Star Wars est la copie conforme du jeu de café : il vous met, dans une 3D fil de fer très réussie, aux commandes d'alle-X de Skywalker. Vous devez d'abord approcher de l'étoile noire, puis traverser les défenses de surface avant d'entrer dans la base et la détruire. Après chaque étape complète, vous changez de niveau. L'animation est très fluide (norma !) et les voix et sons digitalisés sont bien rendus. Use de force, Luke. (Disquettes Domark).

Clap Ciné

Amstrad CPC

Back to the Future : 2 (n° 49, RS)
Ghostbusters : 15 / 12
Le Génie mouton : 14 (n° 19)
Guide / Wonder Boy : 12
(n° 49, RS) / Quartet : 17 (n° 52, RS) / Permis de tuer : 10
(n° 71, SOS) / Aliens : 16
(n° 47, RS) / Staring Charlie Chaplin : 13 (n° 57, Rapin) / Etdolon : 12 (cassette, n° 30)

prix : B



Dans Vivre et laisser mourir, vous pilotez un off shore dans des voies d'eau. Rapide et bien fait. Les Ghostbusters doivent... capturer des fantômes. Pas beau mais très amusant, ce jeu m'a le plus plaisir d'arcade. Alors est ce jeu original où vous dirigez six personnages du film, passant de l'un à l'autre d'une touche. Vous devez explorer la base en tuant les pirates d'un niveau, pour trouver la reine. C'est difficile, mais l'animation est intéressante. Dans Wonder Boy, jeu de plates-formes, vous dirigez un bambin à travers une jungle. Les niveaux sont assez variés et le jeu est très facile. Permis de tuer vous met aux commandes d'un hélicoptère, puis vous faites courir et ramper dans la base ennemie avant de devoir monter sur un avion en fuite, l'arcade des hélicoptères. Les graphismes sont réussis, mais le jeu est difficile. Staring Charlie Chaplin vous propose de devenir réalisateur de films muets avec, comme acteur principal, Chaplin. Vous choisissez le thème, puis filmez avant de monter le résultat au public. Vous déplacez Charlie au joystick, le faites frapper les méchants. Malheureusement, les réalisations de ce jeu sont réussies ou pas me sont restées obscures. (Disquettes Ubi Soft).

Les Dieux du Ciel

PC EGA/CGI

Chuck Yeager Advanced Flight
Trainer : 19 (n° 46)
Ace : 4
Ace 2 : 6 (seul), 14 (à deux)
Strike Force Harrier : 12 (n° 37)

prix : C



Une compilation aérienne avec Chuck Yeager AFT, qui vous permet de choisir entre une douzaine d'avions, du Camel au XRI-4 MacDog (avion fusée expérimental) en passant par le F16 ou le Sp17c. Rien que du pilotage, mais quel pilotage ! Au menu, cours avec un instructeur, figures acrobatiques impossibles à réaliser avec d'autres sources avec l'assai (et lib). Les graphismes sont superbes, l'animation rapide. À la fois programme d'initiation et programme de jeu, AFT permet d'apprendre à piloter sans s'ennuyer. Un très bon jeu. Dans Ace vous devez, sans commandes de votre avion, détruire les tanks et les avions ennemis, si ils résistent à l'ennemi... Ace 2, suite du précédent, est presque aussi bon. En revanche, il est plus rapide, et permet à deux pilotes de s'affronter. Plusieurs missions peuvent être sélectionnées. L'économie en revanche est discutabile (l'analyse même souvent redéfinit les touches...). Strike Force Harrier vous met aux commandes d'un Harrier, l'avion à décollage vertical anglais. De nombreuses missions (guérristes) vous sont proposées. Les graphismes sont bons, et l'animation un peu lente sur un 8088 (mais très fluide sur un 386 !). Sans ça, sans plus. (Disquettes Ubi Soft).

Les Géants du Sport

Atari ST, Amiga, PC, CPC

Kick Off : 19 (n° 68, Hit)
Great Courts : 16
Football Manager II : 13
(n° 57, RS)

prix : C



Dans cette compilation sport, deux très bons classiques et un jeu « moyen ». Kick Off est (à mon avis) la meilleure simulation de football disponible (je ne parle pas de Kick Off II). Malgré un graphique démodé, les joueurs musculaires et des sons incisants, ce jeu est rapide et maniable et offre l'émotion d'un match de foot. Les options sont multiples, mais il est regrettable que l'extension extra time, supplémentaire à Kick Off, ne soit pas fournie avec. Great Courts est une simulation de tennis très bien réalisée, qui permet de jouer en tournoi seul ou à deux. Le mode tournoi vous permet de progresser dans le classement au fur et à mesure de vos matchs. Les graphismes sont somptueux et l'animation très bonne. Un gadget original : un lance-balle programmable. Football Manager II vous met dans le peau du gérant d'une équipe anglaise de 4^e division. Vous pouvez acheter ou vendre des joueurs, les placer où vous leur semble et contrôler (avec l'entraîneur) les joueurs. Vous obtenez plus ou moins d'argent des publicitaires, ce qui vous permet d'acheter des joueurs plus coûteux. Il est regrettable que l'on ne puisse pas intervenir pendant la séquence match. (Disquettes Ubi Soft).

Le Monde des Merveilles

Atari ST, Amiga,

Amstrad CPC
New Zealand Story : 17
(n° 69, Hit)
Rainbow Island : 18 (n° 77, Hit)
Super Wonderboy : 18
(n° 73, Hit)
Bubble Bobble : 19 (n° 58, RS)

prix : C (16 bits), B (CPC)



Général : que des bits du jeu de plates-formes ! New Zealand Story, très bonne conversion du jeu d'arcade de Falco, vous fait sauter, voler, nager et utiliser de nombreuses armes pour sauver vos amis kidnés, le tout dans un scrolling multidirectionnel et des graphismes super mignons. Rainbow Island, suite de Bubble Bobble (on joue seul), à vous devez utiliser vos arc-en-ciel comme arme ou comme escaliers. Les monstres vous laissent de nombreux bonus. Dans Super Wonderboy, proche de Mario Bros, vous devez traverser les niveaux en tuant les monstres, qui vous laissent alors à l'aise tout vous permettant d'améliorer votre équipement ou d'acheter des armes spéciales. Ces trois jeux sont aussi variés que réussis. Enfin, Bubble Bobble, grand classique du jeu de tableaux, est plus ancien mais sa qualité ne disparaît pas. Il vous permet de jouer deux simultanément, associés pour passer de niveau en niveau (1 en a cent), et en capturant tous les monstres de l'écran dans des bulles de couleur (seule une !), puis en les transformant en fruits et en héritant violemment. De nombreux bonus pour passer quelques niveaux, courtir plus vite ou tuer tous les monstres du niveau. (Disquettes Ocean).

Super Quintet

Atari ST, Amiga, CPC

Les Passagers du Bientôt 1 et 2 : 1
16 (n° 48 et 49)
Bubble Ghost : 15 (n° 49, RS)
Wharlock's Quest : 12 (n° 50)

prix : C



Les deux épisodes des Passagers du vent sont aussi réussis l'un que l'autre. Il s'agit de jeux d'aventure en mode graphique avec de longs textes (en français, où vous incarnez les héros de la bande dessinée). Vous cliquez sur la personne que vous voulez faire parler et choisissez ce qu'elle va vous répondre. Les personnages sont graphiques et superbes, riches de la BD, et de bonnes musiques accompagnent le jeu. Bientôt est (à ma connaissance) le seul jeu d'arcade d'escalade sur micro. Vous grimpez sur des rochers et montages et vous avez le choix entre plusieurs voies. Vous choisissez votre équipement (celui que vous avez au départ n'est pas adapté — une conclusion !). Les graphismes ne sont pas satisfaisants, mais le jeu est agréable. Dans Bubble Ghost vous dirigez un petit fantôme qui soufflé sur une bulle à travers un monde rempli de bulles. Les graphismes sont mignons et le jeu réussi. Enfin dans Wharlock's Quest vous dirigez un petit magicien qui doit parcourir un monde rempli de monstres. Vous devez ramasser un certain nombre d'objets pour acheter votre quête. Ce jeu d'arcade dispose de jolis graphismes. (Disquettes Infogrames).

SimulAction

Atari ST, Amiga, CPC

North & South : 16 (n° 71, RS)
Twin Objectif Lune : 10 (n° 64)
Kult : 17 (n° 67, SOS)
Purple Saturn Day : 17
(n° 61b, Hit)

prix : C



Rien que des jeux français. North & South est un jeu d'action avec des touches de wargame où vous contrôlez un des deux camps (nordiste ou sudiste). Après le déplacement des troupes sur la carte, se déroulent les parties arcade : rencontre entre deux armées, attaque d'un fort ou d'un village. Les séquences sont assez amusantes mais répétitives et un peu trop rapides. Heureusement, vous pouvez les éviter. Les dessins sont très proches de la bande dessinée Les Tuniques bleues dont est inspiré ce jeu. Twin... est un jeu d'arcade qui illustre l'album du même nom. Les graphismes sont très proches des dessins de Herge, mais le jeu n'est guère intéressant. Kult, jeu de rôle d'aventure, se déroule dans un monde où les pouvoirs psy sont omniprésents. Les graphismes sont superbes, le jeu pas-otageant. Purple Saturn Day, enfin, vous offre de participer à des jeux olympiques publicitaires. Quatre épreuves variées sont ces sports étonnants : un slalom dans l'anneau de Saturne, un foot « réinventé » où il faut ramasser les morceaux de la bulle après l'avoir fait exploser, un exercice de tir et un jeu bizarre où il faut aider des implantations électriques à atteindre leur but. (Disquettes Infogrames).

COMPILATIONS

Edition One

Atari ST, Amstrad CPC, Amigo
 Double Dragon : 13 (n° 64, RS)
 Kenon : 15 (n° 67, SZ)
 Silkwores : 15 (n° 69, RS)
 Gemini Wings : 14 (n° 70, RS)



prix : C

Silver Collection

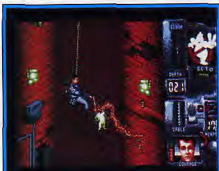
Atari ST, PC
 Pac Mania : 15 (n° 62, HH)
 Star Wars : 16
 Strike Force Harrier : 12 (n° 57)
 Dual Warriors : 14 (n° 55, RS)
 Skateball : 13



prix : C

Les Justiciers II

Atari ST, Amigo, Amstrad CPC
 Ghostbusters II : 15
 Cabal : 14
 Operation Thunderbolt : 8



prix : C (16 bits), B (CPC)

Les Aventuriers

Atari ST, Amigo, Amstrad
 Indy Action : 8 (n° 49, RS)
 The Striders : 17 (n° 70, HH)
 Vigilante : 8 (n° 68, HH)
 Forgotten Worlds : 16 (n° 67, HH)



prix : C

All Time Classics

PC
 Seve and Volley : 14
 (n° 63, RS)
 The Striders : 17 (n° 70, HH)
 Vigilante : 8 (n° 68, HH)
 Rack'em up : 8
 Steel Thunder : 17 (n° 70, RS)



prix : n.c.

Xenon est... un classique. Dans ce jeu d'arcade à scrolling vertical, vous pilotez un vaisseau transformable soit en tank, soit en avion. Vous devez traverser quatre niveaux, d'une difficulté (très) rapidement croissante. Les graphismes sont hétéroclites... l'animation exécrable, il y a même des digits vocales. Superhit Silkwores est shoot'em-up à scrolling horizontal où vous dirigez un hélicoptère et une jeep face à l'armée ennemie. La maniabilité est très bonne, mais les couleurs auraient pu être mieux choisies. Gemini Wings est aussi un shoot'em-up, vous dirigez un vaisseau spatial dans un scrolling vertical face à des hordes d'aliens. Ces derniers vous laissent parfois des bonus à usage unique qui vous permettent d'utiliser des armes spéciales. Les graphismes ne sont pas transcendants, mais l'animation est rapide et le jeu prenant. On peut jouer à deux simultanément. De même dans Double Dragon, on se bat en combat, à mains nues ou avec les armes laissées par vos adversaires. L'action est vive de profil, mais vous pouvez vous déplacer perpendiculairement au scrolling. Les graphismes sont horribles (version U) mais l'animation, rapide et le jeu amusant. (Disquettes Virgin Games.)

Pac Mania est un Pac Man en 3D isométrique. Il vous propose, au long de quatre niveaux, de ramasser tous les points qui les recouvrent, en évitant les fantômes. Des paquets spéciaux sont répartis sur les niveaux, vous permettant pendant quelques secondes de manger les fantômes. Les graphismes sont agréables, la musique très réussie, mais le jeu est trop facile. Star Wars est un jeu de combat spatial en 3D ill (cf. Heroes). Pour Strike Force Harrier, voir les Dieux du ciel. Karl Warriors est un jeu de guerre style commando, mais en mieux (sur ST en tout cas) ! vous pouvez utiliser des tanks, des avions... On peut jouer à deux, les graphismes et l'animation sont bons. Skateball est une simulation sportive futuriste où le hockey sur glace est devenu un sport de combat particulièrement violent. Après avoir formé votre équipe (le choix de joueurs est important), vous devez, contre la machine ou un autre adversaire humain, marquer des buts etc... éliminer les joueurs adverses. Il faut être très précis sur des boules couvertes de piquants et autres gadgets amusants, variés selon le niveau. Le jeu est distrayant, mais les graphismes sont laids et la maniabilité imparfaite. (Disquettes Ubi Soft.)

Ghostbusters II est un jeu d'action reprenant tous moments marquants du film. Vous devez d'abord traverser un tunnel vertical en évitant ou en détruisant les fantômes et autres ectoplasmes qui pullulent, puis conduire la statue de la liberté dans New York pour enfin combattre le grand méchant et sauver le bébé de Sigourney Weaver. Les graphismes sont somptueux (particulièrement dans la dernière partie), la difficulté bien dosée et le jeu très agréable. Dans Cabal, jeu de tir adapté de l'arcade, on dirige deux personnages vus de dos, qui doivent au long de plusieurs tableaux tuer de nombreux ennemis. Vous disposez au départ d'un pistolet-mitrailleur et de grenades, mais vous pouvez ramasser d'autres armes plus puissantes. Pour éviter les tirs ennemis, vous faites des roulettes et vous pouvez vous cacher derrière des murs. L'animation est rapide et le jouable. Operation Thunderbolt est l'adaptation d'un jeu d'arcade du même nom. Vous devez tuer les ennemis qui progressent dans et vous dans un scrolling en profondeur. Malheureusement, on ne retrouve plus grand chose de l'original, l'animation est hachée, les sprites mal gérés, le jeu quite captivant. Décroant. (Disquettes Ocean.)

De l'action, rien que de l'action, avec Indiana Jones et la last grande action, où vous dirigez Indy dans quatre scènes tirées du film. Plus tôt laid, tout difficile, ce jeu présente peu d'intérêt. Strider est une très bonne conversion de l'arcade, où votre personnage, armé d'une épée laser, doit traverser de nombreux niveaux. Les différents niveaux ont des thèmes. Les graphismes sont dépourvus mais l'animation est fine et très fluide. Très maniable, il vous faut passer par les différents niveaux. Forgotten Worlds vous permet de jouer à deux (seul il est trop difficile) pour traverser un monde sauvage. Les monstres laissent des crédits qui vous permettent d'améliorer votre équipement dans des magasins, au milieu de chaque niveau. Complexe à manipuler au début (vous pouvez tirer dans toutes les directions en tournant sur vous-même), il devient rapidement passionnant, bien qu'assez difficile. En fait, Vigilante vous met dans une sorte d'un «village» qui doit délivrer sa fonction dans la ville de New York. Par bonheur même, il vous permet d'utiliser des armes de corps-à-corps variées pour venir à bout des voyous qui infestent cette ville. Les graphismes sont moyens, l'animation pauvre. (Disquettes US Gold.)

TKO (on commence par les mauvais) est une simulation de boxe laide et mal faite. L'écran est divisé en deux parties, vous en haut, l'ordinateur ou un autre joueur en bas. Et vous frappez. Dans Rack'em up, tous les billards classiques sont présents. 8 ball, snookers, etc. (seul le français). Vous choisissez sur une vue de dessus la boule que vous voulez, puis sur un autre écran l'effet et la force du coup, et pan. Il y a beaucoup mieux comme billard sur PC. Seve & Volley est aussi laid et lent que les précédents mais, au moins, il est original. Dans cette simulation de tennis, vous ne dirigez pas le joueur, mais vous choisissez le coup qu'il va faire et l'endroit où il l'envoie. En fonction de ces paramètres, de vos caractéristiques et de la précision du coup de l'adversaire vous avez plus ou moins de chance de renvoyer la balle dans le court. Steel Thunder, enfin, est une simulation de tanks. Vous avez le choix entre deux tanks américains et entre plusieurs missions (selon votre niveau). Les graphismes sont assez réussis, mais l'intérêt vient surtout de la possibilité de donner des ordres à vos coéquipiers - piloter tout... - ce qui vous permet de vous consacrer au jeu. Très bien fait. (Disquettes Accolade.)

COMMANDES TELEPHONIQUES



(1) 40 16 04 02

CARTE BLEUE OU VISA
 ACCEPTEES



COMMANDES PAR COURRIER



CCM

37, RUE DES MATHURINS

75008 PARIS

SPECIAL NOEL

LE PACK UTILE
 Tout ce que vous avez besoin pour commencer
 Faut de gadgets si vous perdez rien que de l'utile
 LE 1er COMPEND

1 AMIGA 500
 Avec extension 512K (Switch et Horloge)
 2 Joysticks à microswitches
 20 Disquettes MF/2DD
 Tapis souris
 PRIX CCM SANS MONITEUR
 3690,00

Avec MONITEUR HR COULEUR 5690,00
 UNITS CENTRALES/LES MICS CONSULTER

AMIGA SCHOOL KIT
 AMIGA STARTER KIT
 AMIGA HOME OFFICE KIT
 3790 FR\$

Nous vous offrons en Plus
 2 Joysticks - 1 Tapis Souris
 10 disquettes Domaine Public

AMIGA HOME VIDEO KIT
 Sigs DigiView 4490Fr\$
 Avec DigiView 5990Fr\$
 Rajoutez 690Fr\$ ET LE
 DISKMAN SONY EST A VOUS

AMIGA MUSIC 1
 Sans LE DISKMAN
 4790Fr\$
 AVEC LE DISKMAN SONY
 5690Fr\$

MERCI DE NOUS CONSULTER
 POUR LA COMPOSITION DES PACKS

DISQUE DUR POUR A500
 LE A590

HD de 20 Mégas et extensible
 de 2 Mégas en Ram
 Sans la RAM 2990Fr\$
 Avec 2MO ram 3690Fr\$

NOTRE CATALOGUE NE SE LIMITE PAS A LA PAGE C-DESSUS, MERCI DE NOUS CONSULTER POUR LES DETAILS

CONDICTIONS GÉNÉRALES DE VENTE
 VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIFORMEMENT
 Pour les Commandes par Courrier Joindre le Règlement plus 40 Fr\$ de participation aux frais de port. Par Téléphone Cartes Visa Internews
 Les Colis de plus de 6 kg sont expédiés en contre remboursement pour le port.
 GARANTIE ET SAV: TOUTE DEMANDE DE GARANTIE DOIT FAIRE L'OBJET D'UN N°UMÉRO DE RETOUR
 Toute demande de reprise de matériel sera acceptée par un avoir, ou un remboursement avec 20% de frais de restocking.

CREDIT RAPIDE

Nous pouvons vous proposer
 des formules de Crédit à partir
 de 250 Frs par mois
 Réponse dans les 45 Minutes
 N'attendez plus pour vous
 offrir l'ordinateur ou
 l'extension dont vous avez
 besoin maintenant.

STOP
 UN WALKMAN LASER
 POUR NOEL
 Dans ses Packs CCM vous offre avec
 ou sans participation un
 DISKMAN SONY DJ1
 Un compact Disc Portable
 avec Écouteurs batteries etc...
 A la qualité de l'Amiga nous ne
 pouvons qu'offrir la Qualité

LES "CLASSICS"
 EXTENSION MEMOIRE
 POUR A500 Horloge et Switch
 530 FR\$

LECTEUR EXTERNE 3 1/2
 (A2000 & A500) avec Switch
 690 Fr\$

EXTENSION MEMOIRE
 POUR A2000 (2/4/6/8 MO)
 A PARTIR DE
 1790 Fr\$
 (La Carte Peuplée de 2MO)

DISQUETTES
 MF/2DD Avec Etiquettes
 Ces disquettes sont de qualité (96 hds, 16 décauses)
 Par 50 Disquettes 250 Fr\$
 Par 100 Disquettes 470 Fr\$
 Par 200 Disquettes 890 Fr\$
 (A partir de 100 disquettes, Frais de Port 60 Fr\$)
 (A partir de 200 disquettes, Frais de Port 100 Fr\$)
 (A partir de 500 disquettes, Frais de Port 150 Fr\$)

PACK ETUDIANT

CCM vous propose le Travail et les Loisirs
 AMIGA 2000 avec Kit Pe
 Moniteur Couleur HR
 Excellence! 50 Disquettes
 Tapis Souris - Joystick
 LE DISKMAN SONY
 AVEC KIT XT = 10990Fr\$
 AVEC KIT AT = 13990Fr\$

SUPER ETUDIANT
 L'ENFANT COMPLETE
 AMIGA 2000 avec Kit Pe
 Moniteur Couleur HR
 Imprimante Citizen 120+
 Works Platinum
 LE DISKMAN SONY
 AVEC KIT XT = 12380Fr\$
 AVEC KIT AT = 15380Fr\$

VOUS PREFEREZ
 L'AMIGA 2000 SEUL
 SANS MONITEUR 5990Fr\$
 AVEC MONITEUR 7990Fr\$

LE DISKMAN SONY AVEC???
 Ajoutez une participation de 990Fr\$
 DISQUES DURS POUR A2000
 Carte SCSI avec place pour 2MO Ram
 1890 Fr\$
 CARTE SCSI MICROBOTICS
 1490 Fr\$
 DISQUE DUR QUANTUM 40MO
 avec Microbotics et LE DISKMAN
 5600 Fr\$

CARTES ACCELERATRICES
 CARTE 68020 AVEC 2MO 32BITS
 4390Fr\$
 CARTE 68030 AVEC MEMOIRE
 ET LE DISKMAN SONY
 10000 Fr\$

NOUS CONSULTER POUR LES
 EXTENSIONS SPECIALISEES
 (GeneLocks, Splitters, etc...)
 Imprimantes, Sofas, Scanners...
 Note Importante:
 Nous assurons nous même le SAV
 Nous avons les dernières versions
 des Logiciels ou Micros Disponibles

Un Guide comme celui que vous tenez entre vos mains ne s'écrit pas en un jour. Nous en avons commencé la conception début octobre ! Nombre de jeux arrivés en novembre n'ont donc pu trouver place dans les rubriques qui les concernaient, ce qui nous a poussés à créer ces pages. Vous y trouverez, en vrac, les dernières nouveautés et, il faut bien l'avouer, quelques jeux qui avaient échappé à la vigilance de nos testeurs. Bien sûr, nous avons, comme dans les autres rubriques, sélectionné les softs qui nous semblaient les plus importants, les plus dignes de figurer dans votre ludothèque idéale...

Pang

GX 4000

| | |
|-----------|--------|
| type | action |
| intérêt | 17 |
| graphisme | *** |
| animation | *** |
| bruitages | *** |
| prix | C |



Vraii bien un titre qui va contribuer au succès de la toute dernière des consoles, la GX 4000 d'Amstrad. Pang développe un principe de jeu aussi simple que ludique. Votre personnage se déplace au sol de gauche à droite. Muni de différents armements, il doit crever des bulles qui rebondissent devant lui, qui se déplacent à chaque impact en deux balles à cela quelques créatures volantes très dangereuses et surtout une kyrielle de bonus pour vous venir en aide (bombe, laser multiaimé, etc.), on retrouve ici toute la vitalité d'une classique de l'arcade. Mélange de Space Invaders et d'Arkanoid, cette partie d'action conserve sur la console GX 4000 toutes les qualités du jeu micro. Bien sûr, les graphismes sont assez simples et surtout statiques. Mais l'animation du personnage et la précision de son déplacement sont vraiment très agréables. Impossibles de compter alors sur la chance. Seule voie déviante : la miniorisation. Pang possède des bruitages très classiques, dans le plus pur style console. Le jeu à deux est fabuleux. (Cartouche Ocean.) O. H.

4D Sports Driving

PC aux écrans

| | |
|-----------|----------------------|
| type | simulation de course |
| intérêt | 17 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** (carte-son) |
| prix | D |



Cette superbe expérience de course automobile s'inspire de Test Drive, surtout en ce qui concerne le maniement de votre voiture. Le pilote atterrit la piste à travers la paroi. Devant lui, les compteurs, témoin et les autres vitesses lui permettent de doser la puissance du moteur pour éviter la surchauffe. Sur un PC AT minimum et en mode VGA ou EGA, la simulation est superbe. Les décors sont variés et les scrollerings suffisamment souples pour que l'on plonge très vite dans l'ambiance de la compétition. 4D Sports Driving propose de plus un grand choix d'options. Si l'on peut modifier le mode de contrôle du véhicule (clavier, souris ou joystick), il est aussi possible de jouer en 3D les différentes voitures disponibles, de sélectionner une piste ou un concurrent. Ce logiciel ne surpasse certes pas l'excellent et plus avancé, Test Drive. En revanche, il profite de quelques plus + avantageux. Un mode replay vous permet de visionner une épreuve, arrêt sur image ou lecture arrière. Et si, dans le jeu, vous possédez un jeu de cartes sonores compatibles Adlib vous en prendrez plein les oreilles. Plus simulation d'arcade, un titre fort ! (Disquette Mindscape.) O. H.

James Pond

Amiga

| | |
|-----------|--------|
| type | action |
| intérêt | 17 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | C |



James Pond à beau être un agent secret, il n'en est pas moins un grenouille. Alors, bien sûr, les missions qui lui sont confiées le dérogent légèrement. Mais, dans le monde aquatique cher à Cousteau, tant il s'agit de libérer des langoustes prises au piège, tant il faut remonter les limpets d'or que également les épaves noyées, on se sent moins grenouille. Mais notre héros n'est pas des préoccupations d'ordre écologique ; elle doit sauver des poissons menacés par des déchets nucléaires et elle s'apprête pas à faire sauter des plates-formes de forage à la dynamite, pour lutter contre la pollution. James Pond est très ludique et offre une excellente jouabilité. Plus que le programme ne manque pas d'humour. La présence de nombreux bonus pimente dans le jeu et il est même possible de toucher le jackpot en occupant toutes les cases du plateau. Le jeu est simple, mais qui présente d'excellents graphismes et une animation fluides. De très bons moments en perspective pour ceux qui aiment les bons jeux d'action, très simples que ludiques. (Disquette Millentium.) A.H.-L.

Panza Kick Boxing

Atari ST, Amiga, PC aux écrans, CPC

| | |
|-----------|--------------------|
| type | simulation de boxe |
| intérêt | 17 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | C |



Le plus gros atout de cette simulation de boxe thaïlandaise, est la simplicité et le réalisme de l'animation des combattants. Mises au point par digitalisation d'un vrai entraîneur et par son expérience, nous sommes Vous encaissez les coups en rentrant le torse, pivotez sur vous-même pour relancer l'offensive, sans aucun a-coup. En plus de cette qualité technique, Panza Kick Boxing est également d'une stratégie très soignée. A l'image de Tennis Cup dans le domaine du tennis, cette simulation vous permet en effet de choisir en début de jeu les caractéristiques de votre boxer. Ensuite, ce dernier va évoluer, au fil des matchs ou des phases de jeu, en fonction de sa rapidité de ses réflexes, etc. Bien sûr, les amateurs d'arcade pure regrettent le côté statique du ring et l'absence de scènes à la Bruce Lee Lives. En revanche, les puristes et les passionnés de simulation sportive suivront de très près les nombreux tours de Panza Kick Boxing. Un des meilleurs programmes de ce type disponible sur micro. Amiga, Atari ST, CPC ou PC, toutes les versions existantes sont de la même qualité. (Disquette Laricel.) O. H.

Nemesis

Game Boy

| | |
|-----------|-------------|
| type | shoot-em-up |
| intérêt | 18 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | B |



Ce jeu d'arcade de Konami joue un rôle très important dans l'histoire des shoot-them-up. En effet, c'est dans Nemesis que les armements supplémentaires et les monstres de fin de niveau firent leur apparition. Ces innovations ne sont passées inaperçues, la preuve en est que de très nombreux shoot-them-up reprennent ces deux éléments. Konami, à qui l'on doit un bon nombre de chefs-d'œuvre sur Nintendo, est parvenu à réaliser une conversion étonnante de son hit d'arcade. On est vraiment surpris de retrouver tous les éléments du programme original sur Game Boy ainsi que toute la panoplie des armes supplémentaires qui figuraient dans le programme d'arcade. On appréciera particulièrement la possibilité de commencer par le niveau de son choix, ce qui permet de profiter totalement du programme. De plus, de nombreuses options sont disponibles : nombre de vies, deux niveaux de difficulté, lit automatique, etc. Les graphismes sont suffisamment clairs pour compenser la petitesse de l'écran et l'animation ne manque pas de précision, ce qui offre une excellente jouabilité. Toutes ces qualités font de Nemesis un grand shoot-them-up de poche. (Cartouche Konami.) A.H.-L.

Tennis Cup II

GX 4000

| | |
|-----------|--------|
| type | tennis |
| intérêt | 17 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | C |



En adaptant Tennis Cup sur la console Amstrad GX 4000, Laricel a donné le plus gros défaut de cette simulation. En effet, il était difficile de suivre l'engagement dans les versions micro (la balle sortait de l'écran...). Les amateurs de précision pourront ici opter selon leur convenance pour un écran partagé ou non en deux fenêtres de jeu. Dans le premier cas, on devra le difficile jeu en fond de court qui pose problème à Pro Tennis Tour par exemple. Dans l'autre, on profite en contrepartie d'une meilleure visibilité du terrain. Tennis Cup utilise un maniement très efficace et facile à prendre en main en ce qui concerne les renvois de balle. Il suffit d'orienter la manette à gauche ou à gauche pour choisir sa trajectoire. C'est précis, agréable... Enfin, le suivi des rebonds est très bien conçu. Pour chaque coup, engagement, revers, etc., les capacités de votre sportif vont évoluer en fonction de vos victoires ou de l'entraînement machine. Rien de tel pour vous entraîner le jour et la nuit. Vous voilà donc à mon sens le meilleur tennis disponible sur la GX 4000, un tennis bien plus convaincant que tout ce qui se fait sur les autres consoles. (Cartouche Laricel.) O. H.

Wings

Amiga

| | |
|-----------|--------|
| type | action |
| intérêt | 18 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | C |



Wings vous propose de vous engager dans la RAF lors de la Première Guerre mondiale. Votre objectif est de rester en vie jusqu'à la fin de la guerre et ce n'est pas si facile car 230 missions vous séparent encore de l'armistice. Avant de repartir votre unité, vous devez triompher des tests de sélection pour pilotes débutants. Ensuite, tout devient très simple : on vous demande de mitrailler les lignes ennemies, d'affronter les as allemands, ou encore de descendre un ballon d'observation. Si vous en survivez vivant, vous passez à la mission suivante. Heureusement, vous pouvez sauvegarder votre piste à volonté, car il serait épuisant s'il en revenait à des missions d'attente. Délaissant pour une fois l'aventure / action, Cinemaware nous offre un jeu 100 % shoot-them-up. Les différentes séquences sont aussi réussies que les autres que nous avons déjà vues au jeu dès la première partie. Les scènes de combat aérien, qui mélangent habilement sprites et 3D spatiales pleines, sont particulièrement réussies. La réalisation est toujours aussi soignée, avec les superbos graphismes habituels à cet éditeur. Les animateurs d'action pure et dure seront ravis. La grande classe ! (Disquette Cinemaware.) A.H.-L.

Das Boot

PC aux écrans

| | |
|-----------|------------------|
| type | combat naval |
| intérêt | 17 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** (carte-son) |
| prix | D |



Pour qui possède un PC haut de gamme, AT minimum et aussi si possible d'une configuration et d'une carte son compatible Adlib, Das Boot est une simulation de combat naval qui est difficile d'ignorer. Ce programme associe plus que jamais arcade et stratégie. Si l'on retrouve dans le pilotage de votre sous-marin les postes de combat qui ont fait le succès de Silent Service et II ou de Wolfpack, l'action de Das Boot vous permettra de mitrailler les navires ennemis, d'acquiescer dans son sillage et de plonger 3D exceptionnelle. Les vues sous-marines de cette simulation sont de même impressionnantes. Votre sous-marinable plonge sous vos yeux. Dans la brume océanique, vous êtes à l'aise et à l'écoute de l'ennemi et d'un délice... Fissons garçons ! Très soigné quant à la stratégie et au maniement de toutes les données de combat (radio, chargement des torpilles, étude de la carte), Das Boot excelle quand même que Wolfpack. Lorsque l'il s'agit de mener des opérations de grande envergure. L'enchaînement des scènes est certes rapide mais perd un peu de son charme soufflé par la trop grande simplicité de certaines phases du jeu, comme le lancer des torpilles ou le tir au « gun ». (Disquette Mindscape.) O. H.

Strider

Megadrive

| | |
|-----------|--------|
| type | arcade |
| intérêt | 17 |
| graphisme | **** |
| animation | **** |
| bruitages | **** |
| prix | D |



Strider est le meilleur jeu que la Terre ait connu et son agilité est légendaire. Il excède des sauts particulièrement acrobatiques et il est même capable d'escalader les parois les plus lisses. Ces talents lui seront utiles pour résoudre la mission qui lui a été confiée : traverser toute l'Eurasie pour retrouver la Terre et rétablir la terreur à chaque région. Vous allez aussi ensemis en pièces mécaniques que des dinosaures. Vous tallez vos ennemis en monnaie à l'aide d'une épée-laser des plus efficaces et vous pouvez parfois vous faire aider par un ou deux autres joueurs à vos adversaires. Ce programme offre des niveaux très variés, ce qui relance sans cesse l'intérêt du jeu et on ne se lasse pas de faire vitevoler Strider dans les airs. Les décors sont très agréables et les niveaux de jeu d'arcade de Capcom sur la Megadrive que cette conversion est vraiment la meilleure. On appréciera particulièrement la réalisation de ces sprites de bonne taille et des décors assez fouillés. On regrettera quand même la présence de quelques alignements de sprites, mais cela s'oublie vite dans le jeu de l'action. Encore un jeu d'arcade qui se sent à l'aise sur la console de Sega ! (Cartouche Sega.) A.H.-L.

Golden Axe

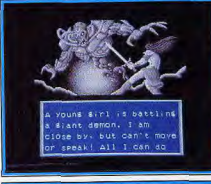
| | |
|-----------|--------|
| type | arcade |
| intérêt | 17 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |



Un barbare, une amazone et un viking ont décidé de se venger de l'ignoble Death Adder dont les armées ravagent la région. Vous choisissez l'un de ces trois personnages et le carnage commence. L'action est passionnante que l'on joue seul ou à deux, mais on progresse plus facilement en équipe. Vous frappez vos adversaires avec votre arme (une hache ou une épée), mais vous pouvez également les pousser à bout bras pour les projeter sur le sol. La monnaie est la clef de la survie car, si vous restez vous excéder, de tous façon, ils ne vous feront pas de cadeaux. Il convient de se méfier tout particulièrement des amazones, des squelettes et des dragons cracheurs de feu. Heureusement, vous pouvez vous emparer de ces dragons après avoir désarmé leurs cavaliers, et les utiliser alors à votre avantage. Virgin a parfaitement réussi sa convention de jeu d'arcade de Sega, car on y retrouve tous les détails qui font le charme du programme original. Il n'est pas si fréquent de découvrir des conversions de ce niveau. Amiga et Atari maitrent leur beat-them-up en vous dotant d'un massacre aussi excitant... (Disquette Virgin). A.H.-L.

Phantasy Star II

| | |
|-----------|-------------|
| type | jeu de rôle |
| intérêt | 18 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| langue | anglais |
| prix | D |



Mets, une des trois lunes du système d'Algo, est en plein émoi : des monstres mutants ont envahi sa campagne et y font régner la terreur. Mother Brain, l'inducteur qui contrôle la vie, serait-il devenu tout ? C'est à vous d'aller récupérer la boîte noire du bûle lab pour comprendre ce qui s'est passé. Vous découvrez l'aventure seul mais, peu à peu, des hommes et des femmes viendront vous rejoindre. Dans les villes, le dialogue est très agréable, vous apprendrez de nombreuses choses utiles. A l'exception de la phase de création des personnages, Phantasy Star II incorpore la plupart des éléments d'un jeu de rôle micro. Il étie également l'un des meilleurs jeux de rôle sur console en offrant des combats complexes, même si à un peu reprocher l'impossibilité de positionner ses personnages. La réalisation, dans le plus pur style dessin animé japonais, est vraiment excellente et fait honneur à la machine. Quant à l'utilisation, elle est très agréable, une fois tous les éléments de jeu maîtrisés, on peut jouer de façon très confortable et se sentir importé par l'un. Mais l'un des meilleurs jeux à trouver ce soft non encore importé par l'Asie. Quelques efforts pour l'acquies. (Cartouche Sega). O.S.

Alpha Waves

| | |
|----------------|-------------------------|
| PC tous écrans | (suif VGA) |
| type | exploration 3D, inertie |
| intérêt | 17 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | (*****) Adlib |



Vous sans console fonce l'un des programmes les plus originaux de l'année. Vous allez diriger un module dans un décor 3D constitué de multiples plate-formes situées à des hauteurs différentes, comme les marches d'un escalier. Dès qu'il atteint une marche, votre module rebondit dessus et s'éloie de plus en plus haut, prêt à bondir sur la marche suivante d'une brève poussée de réacteur. Ainsi, en prenant garde de ne jamais manquer une plate-forme, le joueur réussira d'atteindre la porte de sortie de chaque tableau... C'est la qualité du contexte et de l'animation 3D qui l'on du à tenir le jeu selon tous les angles. En vue plongeante, on prend repère sur l'ombre du module portée au sol ou mieux vue la prochaine plate-forme. Très vite, le joueur tente des bonds fadales pour franchir les étapes et peut-être évier un ennemi volant... La fluidité de l'animation est alors exemplaire. Alpha Waves répond à un principe de jeu simple mais captivant. Les graphismes sont en revanche assez répétitifs si ce n'est les amateurs d'étrange, d'inertie et de casse-tête se lanceront dans l'aventure ! (Disquette Amiga). O.H.

Capivo

| | |
|----------------------|---------------|
| Amiga, Atari ST | |
| type | jeu de rôle |
| intérêt | 18 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |
| Intéret aux machines | Atari ST - 18 |



Captive est un jeu de rôle dans le veiné de Dungeon Master. Vous allez diriger quatre robots. Chacun se décompose en un série de pièces mal contrôlées dont l'état va conditionner le fonctionnement du robot. Tout l'écran de visualisation principal qui affiche une excellente représentation 3D de l'environnement, cinq autres écrans complémentaires fournissent de vues spécifiques des robots et de la caméra. Vous allez explorer une vaste galaxie formée de 64 régions, chacune contenant un monde unique et à son satellite. L'exploration s'effectue principalement en intérieur, mais les extérieurs sont aussi présents. Les donjons sont variés et recitent passages secrets, pièges et monstres. Pour chaque robot, vous avez aussi une arme puissante. A mesure de votre progression, vous allez découvrir de nouvelles capacités mais, en contrepartie, les monstres et les engins sont plus dangereux et les prises se font plus rares. Les marchands vous permettent de réparer et de compléter votre équipement. L'ergonomie est aussi bonne que Dungeon Master, ce qui n'est pas un mince compliment. Un superbe jeu de rôle. (Disquette Mindscape). J.H.

Super Hydlide

| | |
|-----------|-------------------|
| Magazine | |
| type | jeu de rôle animé |
| intérêt | 17 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |



Sur console, la plupart des programmes se réclamant du jeu de rôle prennent beaucoup de liberté avec les règles du genre et s'apparentent en fait bien à des jeux d'aventure avec des éléments de jeu de rôle. Super Hydlide se démarque sur ce point : à l'exception de la gestion d'une équipe et de la complexité des combats, on retrouve tous les éléments d'un véritable jeu de rôle. Néanmoins, le temps qui le soustrait au jeu par exemple pais en compte. C'est scénario, on retrouve la traditionnelle histoire du héros qui, au départ, sans s'en rendre compte, se voit attribuer la tâche de sauver le monde. Sans atténuer la complexité des combats lors micro, Super Hydlide est un des meilleurs jeux de rôle sur console. Le gros reproche n'est pas fait vient de sa réalisation indigne d'un Magazine. Il y a même pas de scrolling multidirectionnel, ce qui est un peu fort en ROM. Les amateurs de jeux complexes qui privilégient la profondeur à l'habillage craqueront peut Super Hydlide. A signaler que cette cartouche, non importée par l'Asie, ne peut se trouver que dans quelques boutiques. (Cartouche Sega). O.S.

Sliders

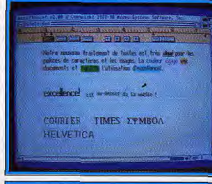
| | |
|-----------|--------|
| Amiga | |
| type | action |
| intérêt | 16 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |



Voici un programme original qui vous propose une rencontre sportive dans le domaine des traitements de texte sur Amiga. Graphique, multiforme, multiautelle et VRSIWVG, elle offre en outre de nombreuses et puissantes fonctions complémentaires. Chaque paragraphe dispose de ses caractéristiques propres. Haut, bas ou de bas de page, la mise en page est originale. Le multicolonage (jusqu'à 4 colonnes) est automatique. Un ludo original permet de travailler sur l'ensemble des modifications effectuées sur un paragraphe ou même d'une ligne. Les options de recherche sont assez complètes. Le dictionnaire riche de 136 000 mots fonctionne à la frappe et permet de trouver un mot ou un mot entier. Parmi les corrections complémentaires, on note la création facilitée de sommaire et d'index, le tableau numérique et même la possibilité de calculs simples en colonne. Au total, un excellent traitement de texte permettant un usage professionnel. (Disquette Micro System Software). J.H.

Excellence 2.0

| | |
|---------------|---------------------|
| Amiga | |
| type | traitement de texte |
| intérêt | 18 |
| présentation | ***** |
| accessibilité | ***** |
| potentialité | ***** |
| prix | F |



Cette seconde version d'Excellence combine une importante lacune dans le domaine des traitements de texte sur Amiga. Graphique, multiforme, multiautelle et VRSIWVG, elle offre en outre de nombreuses et puissantes fonctions complémentaires. Chaque paragraphe dispose de ses caractéristiques propres. Haut, bas ou de bas de page, la mise en page est originale. Le multicolonage (jusqu'à 4 colonnes) est automatique. Un ludo original permet de travailler sur l'ensemble des modifications effectuées sur un paragraphe ou même d'une ligne. Les options de recherche sont assez complètes. Le dictionnaire riche de 136 000 mots fonctionne à la frappe et permet de trouver un mot ou un mot entier. Parmi les corrections complémentaires, on note la création facilitée de sommaire et d'index, le tableau numérique et même la possibilité de calculs simples en colonne. Au total, un excellent traitement de texte permettant un usage professionnel. (Disquette Micro System Software). J.H.

Fire and Forget II

| | |
|-------------------------|--------------------|
| Amiga, Atari ST, Sega 8 | |
| type | auto/shoot-them-up |
| intérêt | 15 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |



Action non stop pour le dernier jeu de Titus. Une arrivée de terroristes a décidé de faire échouer le congrès international de la paix. Leur arme : des bombes à retardement par route sur les lieux du colloque. Le convoi, composé de cinq camions, est protégé par une kyrielle de véhicules militaires et de chars. Les pilotes de l'armée ont à leur disposition le Thunder Master, une voiture de combat ultra-rapide et équipée de deux sorts de missiles différents. Pour contrer les ennemis volants, elle peut également se transformer en chasseur. Malheureusement, cette opération consomme du kérosène et il faudra la réserver pour les moments désespérés. Une excellente réalisation, surtout sur Amiga, ajoute au plaisir de jouer à ce jeu de rôle à l'ancienne. Toute la production de Titus s'est appuyée les versions micro de ce soft : j'ai traité ainsi son action féérique typiquement amicale et son excellente réalisation. Oliez l'huile ! Au feu ! Dans l'attente de nos prochains numéros, j'ai même eu le plaisir de sélectionner une option moins aléatoire qui vous oblige à adapter votre conduite. Si vous ne vous sentez pas encore capable de vous qualifier pour le grand prix, entraînez-vous d'abord en free run ou en practice. Une fois en course, l'arcade reprend le dessus. Ce sont alors les réflexes qui permettent d'éviter les ennemis, il en faut, vu la vitesse incroyable du scrolling : sensations fortes garanties ! Des panneaux vous indiquent les virages et des drapeaux vous signalent divers dangers. Lorsque le volant de panne s'allume, faites tout au surplus. Un nu de passe permet d'interrompre la partie et de la reprendre plus tard. Comble de bonheur : jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer. Un soft ravageur, surtout O.S. à plusieurs. (Carte Nicholson). O.S.

F1 Circus

| | |
|-----------|-----------------------|
| PC Circus | |
| type | simulation automobile |
| intérêt | 16 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | D |



Sous des aspects annuels, F1 Circus se révèle être un très bon soft, à même-temps à la simulation et l'arcade pure. En ce qui concerne l'aspect simulation, vous pouvez choisir d'activer ou désactiver les options de conduite, reconfigurer complètement votre voiture (pression, moteur, aller, frein, pneu et vitesse) et choisir si vous préférez se passer en automatique ou en manuel. Si vous le souhaitez, il est même possible de sélectionner une option moins aléatoire qui vous oblige à adapter votre conduite. Si vous ne vous sentez pas encore capable de vous qualifier pour le grand prix, entraînez-vous d'abord en free run ou en practice. Une fois en course, l'arcade reprend le dessus. Ce sont alors les réflexes qui permettent d'éviter les ennemis, il en faut, vu la vitesse incroyable du scrolling : sensations fortes garanties ! Des panneaux vous indiquent les virages et des drapeaux vous signalent divers dangers. Lorsque le volant de panne s'allume, faites tout au surplus. Un nu de passe permet d'interrompre la partie et de la reprendre plus tard. Comble de bonheur : jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer. Un soft ravageur, surtout O.S. à plusieurs. (Carte Nicholson). O.S.

Prince of Persia

| | |
|-----------|-----------------|
| Amiga | |
| type | aventure/action |
| intérêt | 19 |
| graphisme | ***** |
| animation | ***** |
| bruitages | ***** |
| prix | C |



Plus de pas mille et une nuit, le grand vifrit veut épouser la princesse pour devenir calife à la place du calife. Ce scénario chez à l'origine est le prétexte de ce grand jeu d'aventure/action. Vous êtes emprisonné au fond d'un somber donjon et vous ne disposez que d'une seule possibilité d'échapper à la prison. La première chose à faire consiste à partir à la recherche de votre épouse, sinon vous ne ferez pas de vœux à vos amis gardiens qui attendent dans certaines salles. C'est ce que vous affrontez dans le donjon ne posez guère de problèmes, mais attendez de rencontrer le soldat d'être qui gardent la prison. C'est là que le jeu devient intéressant. Ce n'est pas la seule difficulté qui vous attend, car il faut également découvrir le fonctionnement de certaines dalles qui vous permettent de passer d'une salle à l'autre. De plus, il faut savoir que le jeu est très précis, si vous ne voulez pas vous emparer sur des points clés, Prince of Persia est un programme qui offre beaucoup de plaisir à sa réalisation. Les graphismes sont assez simples, mais on est impressionné par le réalisme de l'animation, car chaque mouvement de votre personnage est un régal pour les yeux. (Disquette Broderbund). A.H.-L.

Atomic Robo Kid

Amiga
arcade
type intérêt 16
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Le héros de ce shoot-them-up arcade est un sympathique petit robot qui affronte des hordes d'aliens déchainés. Son ennemi attaque dans toutes les directions et il ne vous laisse pas une seconde pour reprendre votre souffle. Pour survivre, il est indispensable de profiter des armes supplémentaires au plus vite. Celles-ci s'obtiennent en ramassant des crânes et vous pouvez ensuite passer à l'attaque à l'aide d'un bouton de commande. Il est indispensable de disposer de l'arme qui est vraiment adaptée pour franchir certains passages difficiles. Les différents niveaux sont variés et il faut sans cesse modifier sa tactique en fonction de la qualité de l'adversaire, sans même parler des traditionnels gardiens de linéaire où le niveau qui vous pose le plus de problèmes. Atomic Robo Kid n'est pas un shoot-them-up pour débutants, car le niveau de difficulté est assez élevé, mais les fans d'arcade — les vrais professionnels — y trouveront un challenge à leur mesure. Ce programme signé Activision Média offre une réalisation assez soignée, en dépit d'un scrolling différentiel quelque peu douteux. Activision. A.H.L.

Wintex Light

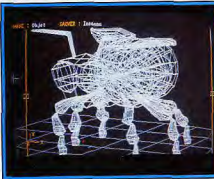
Macintosh
traitement de texte
type intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix E



Pour la première fois depuis longtemps, un traitement de texte pour Macintosh sous la barre des 1 000 F. L'arrivée des Mac abordables serait-elle en train de modifier le marché du logiciel pour cet ordinateur ? Outre les fonctions habituelles d'un tel logiciel, Wintex Light dispose de nombreuses possibilités de recherche, d'un dictionnaire orthographique en français et permet le mailing. On peut également créer ses styles de caractères personnalisés, ce qui évite de relater dix fois les mêmes manipulations. En outre, le fait qu'il s'agisse d'une version d'un logiciel existant depuis longtemps garantit une bonne familiarité avec le produit. Il offre tout ce dont a besoin un utilisateur personnel. Un achat intelligent. S'il vous faut un ensemble bureautique plus complet, vous pouvez l'acquérir avec une bonne gestion de fichiers (Wintex Light), un gestionnaire de fichiers (Wintex Light) et un logiciel d'apprentissage de la langue (Wintex Light) pour moins de 3 000 F. (Disquette Wintexoft). O.S.

Volumm 4D

Amiga
création et animation d'objets 3D
type intérêt 18
présentation *****
accessibilité *****
potentialité *****
prix F



Volumm 4D est un modèleur, logiciel destiné à la création d'objets en relief. Le programme se compose de trois modules indépendants. Le premier, qui ne permet que la représentation fil de fer, est dévolue à la création proprement dite. Cette création peut s'effectuer de trois manières : primitives variées, soit pour les objets à symétrie axiale et les classiques extrudés pour les formes libres. Les objets disposent de leurs propres attributs : couleur, mapping, diverses textures et rendu (lisse ou anguleux). Ces attributs ne seront cependant visibles que grâce au second module. On peut encore modifier les lignes constitutives de l'objet, les lier, les couper, les dupliquer ou les répéter. Le second module permet de régler les lampes et calque le rendu final de l'objet (ce qui peut prendre deux heures pour les objets les plus complexes) ainsi que les images intermédiaires de l'animation. Le dernier module est dévolu à l'exportation de l'animation obtenue avec réglage de la vitesse. Un excellent produit aux capacités prodigieuses, qui ne coûte que ce qu'il vaut : son prix, avec une mémoire étendue et une carte accélérée au Amiga 2500 ou 3000. (Disquettes Volumm). A.H.L.

The Light Corridor

Atari ST
casse-briques
type intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Une nouvelle génération de casse-briques vient de naître. Dans un interminable couloir 3D semé d'obstacles, vous allez renouer, à l'aide de votre raquette, une boucle calculée en cascading et animée superbement, vous allez vraiment jaillir un obstacle quelconque qui le renversa. Vous allez vous même parcourir ce couloir à vitesse réglable à l'aide de votre cloche. En cours de chemin, vous pourrez récupérer des bonus classiques : raquette double, charge, collante, etc. Les obstacles, en revanche, sont beaucoup plus variés. Il ne s'agit que de passer à travers les plus petites cloisons fixes. Celles-ci vont ensuite s'agrandir pour ne plus laisser qu'un petit interstice par lequel il vous faudra passer, votre bouclier et vous. Les obstacles se compliquent encore : cloisons mobiles, horloges ouales ou verticales, pans de cloisons occultant temporairement le couloir. D'autres surprises : cloisons qui se déplacent, portes qui s'ouvrent que lorsque l'on touche le bouton d'ouverture, porte à materiel, cloisons suivant le déplacement de votre raquette, raquette à ennemis à vitesse réglable, etc. La réalisation est d'un excellent niveau et le jeu prenant. (Disquette Infogrames). A.H.L.

Murders in Space

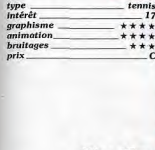
Atari ST
aventure policière
type intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Vous êtes chargé d'enquêter dans une station spatiale sur une tentative d'assassinat. Vous allez évoluer dans un univers clos, et rencontrer les huit membres d'équipage de nationalités diverses. Il faudra faire preuve de doigté pour éviter les incidents diplomatiques. Le jeu se déroule en temps réel selon un système assez particulier. Les personnages se déplacent et effectuent leurs activités à chaque nouvelle heure, vous laissant entre temps l'occasion de travailler. Vous pourrez heureusement ralentir ou même stopper le déroulement du temps pour faciliter votre tâche. L'exploration des lieux et d'une certaine manière, mais c'est surtout grâce aux différentes conversations que vous serez avancé votre enquête. Se reproduit de sitôt. Pour sauver l'équipage, vous serez amené à utiliser différents appareils : MMU (pour se déplacer dans l'espace), bras manipulateur, télescope (communications) et Copo (communication avec la Terre). L'enquête est passionnante, la réalisation d'un bon niveau et les différents types de l'action enrichissent encore l'atmosphère. (Disquette Infogrames). A.H.L.

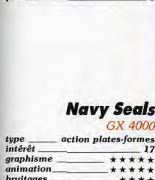
Pro Tennis Tour

GX 4000
tennis
type intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Blue Max

PC
action
type intérêt 17
graphisme *****
animation *****
prix C



Navy Seals

GX 4000
action plates-formes
type intérêt 17
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Rody et Mastic 10

Atari ST, Amiga, Amiro CPC, Compatible PC
matrice dessin
type intérêt 16
contenu pédagogique *****
graphisme *****
animation *****
bruitages *****
prix C



Imago

Atari ST
dessin monochrome en image virtuelle
type intérêt 17
présentation *****
accessibilité *****
potentialité *****
prix E



Pro Tennis Tour est l'adaptation du célèbre Grand Courts sur le console GX 4000 d'Amstrad. Cette simulation de tennis est une réussite dans le sens où elle conserve tout ce que le réalisme des versions micro. Tout comme Tennis Cup, également disponible sur la GX 4000, Pro Tennis Tour est en scène des joueurs de bonne taille dont les mouvements sont bien plus prononcés que ceux des stars des consoles Sega. Mieux encore dans le jeu. Il est même possible de s'enlancer sur la machine, de jouer bien sûr contre l'ordinateur ou contre l'un de vos amis. Face à son concurrent direct, Tennis Cup, cette simulation profite d'une animation plus rapide et d'un très vaste terrain de jeu. En contrepartie, il faudra apprendre ici à jouer un fond de tennis de fond, ce qui n'est pas toujours évident. Par ailleurs, il préfère également le manement de Tennis Cup. Or il suffit de pencher la manette à droite pour renvoyer la balle. A droite ici, c'est de la position de votre joueur que dépendent les trajectoires du renvoi. Cela se révèle bien différent à manier, même après de nombreux matchs. Cette adaptation réussie conviendra sans aucun doute au succès de la toute récente console Amstrad. O.S.

Si vous avez envie d'éprouver les sensations d'un pilote de la Première Guerre mondiale, voilà l'occasion ou jamais de réaliser votre rêve. Après avoir choisi entre plusieurs autres modèles concurrents d'époque, vous partez accomplir différentes missions dans le ciel français : patrouilles, bombardements, missions défensives, destruction des ballons ennemis ou missions de reconnaissance pour photographier des objectifs précis. Blue Max ressemble à un simulateur de vol plus traditionnel que grand choix de vues différentes, mais ce n'est qu'un jeu d'action particulièrement réaliste. Il vous suffit de diriger votre avion le plus simplement du monde, sans avoir recours à de complexes manipulations du clavier, et sans se précipiter des décollages ni des atterrissages. De plus, le contrôle s'effectue indifféremment par l'intermédiaire du clavier, de la souris ou du joystick. Blue Max présente bien des points communs avec les Wings de Cinemaware, mais ici toutes les séquences se déroulent en 3D. Ce qui fait surtout la force de Blue Max, c'est la possibilité de jouer à deux. Cela, vous pouvez soit accomplir des missions ensemble, soit vous affronter dans un duel à mort. Une réussite. (Disquette Mindscape). A.H.L.

Voici actualisée la liste (disquette du conflit du golfe...). Un hélicoptère américain est abattu, et débris éparpillés se retrouvent dans les mains de l'ennemi. Vous allez explorer sept niveaux de difficulté croissants, vous servir par des graphismes de haut niveau. Navy Seals est l'un des premiers softs à avoir réellement performé sur la GX 4000. Les décors de cette mission sont aussi beaux que variés. Mais les deux points forts de l'aventure sont surtout l'animation des personnages et la complexité des techniques de combat. Côté animation, les personnages profitent de mouvements variés et très réalistes. Le héros se trouve suspendu le long d'une corniche, grimpaux et escadant des escaliers, et des scènes d'actions de votre personnage sont décomposées avec précision. Côté stratégie, il faut bien se tenir compte des nombreuses armes disponibles. Mais il est très intéressant de analyser chaque situation pour trouver la meilleure approche de l'ennemi. Navy Seals associe de ce fait la vitalité des combats à l'intelligence des situations. On ne s'agit pas d'un beat-them-up, mais réellement d'une partie où biceps et cellules grises se partagent la tâche. (Cartouche Ocean). O.S.

Le Rody nouveau est arrivé et c'est toujours avec le même plaisir que nous retrouvons notre héros flanqué de son fidèle oiseau. Dans ce périple aventureux nous sommes en train de faire le tour du monde, et nous tagne que l'action se situe. Pas de doute, notre jeune ami est sur ses sacs à dos et n'est pas un bouc qui n'est pas un rapide car il doit pas se reconnaître d'un monde bizarre qui se permet de retarder l'arrivée du printemps. Rody s'éclaire donc sur les pentes pérorantes, il rencontre tout un tas de personnages qui fournissent des informations et des aides pour le héros du Badoled. Il doit en outre faire preuve d'observation et d'astuce et reconnaître les animaux de la montagne ainsi que les instruments de musique. Ce sont certes finalement une place importante dans cette aventure, car, si vous parvenez à rendre au monde ses instruments, le mélange se produira et le printemps reviendra. Le scénario est dignes des meilleurs contes pour enfants, le graphisme est vraiment très beau et nous retrouvons toutes les options accessibles en cours de partie, dont l'option dessin qui permet toujours avec la même facilité de s'adresser aux joies de la peinture et des couleurs (Disquette Lanhook). B.S.

Imago est un logiciel de dessin monochrome travaillant dans la résolution de l'imprimante. Le programme est composé de nombreux formats dont les classiques Macromath et Dwg (Dwg) de l'Imag, GEM Line (GEM Line) (vecteur), GEM Fontimage (formes GEM) ainsi que le format GEM Format (Colorim). Les images couvrant sont converties selon deux méthodes : soit par une méthode traditionnelle, soit par une méthode plus riche mais on regrettera l'absence des courbes de Bézier. Les trente brosses sont toutes réglables, un second jeu étant fourni. Le remplissage est une option pour laquelle il faut un disque dur. L'écran, sur six mots sont proposés, tous modifiables, et quatre jeux supplémentaires sont disponibles. Les outils sont divisés en motifs ou groupe disposés d'un grossissement fixe. Le mode dégradé, assez particulier, travaille sur l'ensemble des motifs de remplissage mis bout à bout. Il permet de définir l'étendue de la palette et le taux de dégradé. Quelques manipulations par clic ou sur l'ensemble de l'impage, complètent le programme. Bien qu'assez classique, Imago dispose de fonctionnalités intéressantes et son prix ajusté le rend très compétitif. (Disquette Archaic). A.H.L.

L'ESSENTIEL DU HARDWARE



"FANCY" MOUSE

LA NOUVELLE SOURIS PAS COMME LES AUTRES

Avec son driver en 5" 1/4 et 3" 1/2, 400 DPI, compatible 100 % microsoft ou PC Mouse par switch

PRIX UNITAIRE TTC
270 F seulement

PC/S 18 vous informe que la Disquetterie est ouverte

NOUVEAU

SOURIS OPTIQUE

résolution 100 à 800 DPI, 3 vitesses

695 F TTC

NOUVEAU

TRACKBALL

395 F TTC

DISQUETTES NEUTRES

garanties 100 % sans erreur livrées avec étiquettes, stickers et pochettes.
Prix unitaire TTC, TVA 18,6 % incluse.

Par quantité de 10

| | |
|--------------------------|--------|
| Disquette 3" 1/2 720 ko | 3,00 F |
| Disquette 3" 1/2 1.44 ko | 8,70 F |
| Disquette 5" 1/4 360 ko | 1,85 F |
| Disquette 5" 1/4 1.2 ko | 4,40 F |

Par quantité de 100

| | |
|--------------------------|--------|
| Disquette 3" 1/2 720 ko | 2,90 F |
| Disquette 3" 1/2 1.44 ko | 8,50 F |
| Disquette 5" 1/4 360 ko | 1,80 F |
| Disquette 5" 1/4 1.2 ko | 4,20 F |

Par quantité de 600

| | |
|--------------------------|--------|
| Disquette 3" 1/2 720 ko | 2,80 F |
| Disquette 3" 1/2 1.44 ko | |

Promo valable 1 mois

600 DISQUETTES 3" 1/2 1.44 Mo

SEULEMENT **4 250 F** TTC

| | |
|-------------------------|--------|
| Disquette 5" 1/4 360 ko | 1,75 F |
| Disquette 5" 1/4 1.2 ko | 3,90 F |

PIÈCES DÉTACHÉES

Tous nos prix sont toutes taxes comprises sans si spécifités.

CARTES MÈRES

| | |
|--------------------------|---------|
| AT 80286-12 ext. à 4 Mo | 1 000 F |
| AT 80386-16 ext. à 8 Mo | 2 750 F |
| AT 80386-20 ext. à 8 Mo | 5 100 F |
| AT 80386-25 ext. à 8 Mo | 6 500 F |
| (64 ko de mémoire cache) | |
| (64 ko de mémoire cache) | |
| AT 80386-33 ext. à 16 Mo | 9 500 F |
| (64 ko de mémoire cache) | |

MONITEURS

| | |
|-------------------------------|---------|
| 14" VGA couleur | 2 500 F |
| 14" Multimode couleur | 3 500 F |
| 14" Multisynchro couleur | 4 370 F |
| 14" Multisynchro couleur SONY | 5 330 F |

DISQUES 5 1/4

PROMOTION NOËL

| | |
|----------------------------------|---------|
| DISQUE DUR 20 MO 40 MS MFM 990 F | TTC |
| 40 Mo 28 MS MFM/AT Bus | 2 200 F |
| 80 Mo 28 MS SCSI | 4 500 F |
| 160 Mo 16 MS ESDI | 6 900 F |
| 180 Mo 16 MS ESDI | 7 250 F |

COPROCESSEURS INTEL

| | |
|-------------|---------|
| 80387-16 sx | 2 350 F |
| 80387-20 | 2 900 F |
| 80387-25 | 3 850 F |
| 80387-33 | 4 200 F |

LECTEURS DE DISQUETTES

| | |
|----------------|-------|
| 5" 1/4 360 ko | 550 F |
| 5" 1/4 1.2 ko | 550 F |
| 3" 1/2 720 ko | 550 F |
| 3" 1/2 1.44 Mo | 550 F |

IMPRIMANTES

De la marque STAR avec câble parallèle

| | |
|---------------------------------------|----------|
| LC 10 | 1 650 F |
| LC 10 Couleur | 2 100 F |
| LC 15 | 3 200 F |
| LC 24-10 | 2 500 F |
| LC 24-15 | 3 900 F |
| FR 10 | 4 200 F |
| FR 15 | 5 100 F |
| XB 24-10 | 5 300 F |
| XB 24-15 | 6 350 F |
| Laser LP 811 (garantie 1 an sur site) | 13 800 F |

Mais aussi, des imprimantes Citizen et Canon

PC/S 386 sx-16

Boîtier baby AT, alimentation 200 W
Processeur 80386 sx à 8/16 Mhz
Emplacement pour coprocesseur 80387 sx
1 mo de ram extensible à 8 mo
Contrôleur 2 FDD / 2 HDD (AT BUS)
Lecteur 5" 1/4 1.2 mo ou lecteur 3" 1/2 1.44 mo
2 ports série, 1 port parallèle
Disque dur 40 mo 28 ms (AT BUS)
Carte VGA 16 bits 256 ko (ext. à 512 ko)
Ecran VGA couleur 14" (640 x 480)
Clavier 102 touches azerty
Garantie 1 an pièces et main d'œuvre

PRIX HT **9 950 F** (11 800,70 TTC)

PC/S 386-25

Boîtier tour, alimentation 230 W
Processeur 80386 sx à 8/25 Mhz
Mémoire cache
Emplacement pour coprocesseur 80387
2 mo de ram extensible à 16 mo
Contrôleur 2 FDD / 2 HDD (AT BUS)
Lecteur 5" 1/4 1.2 mo ET 1 lecteur 3" 1/2 1.44 mo
2 ports série, 1 port parallèle
Disque dur 40 mo 28 ms (AT BUS)
Carte VGA 16 bits 512 ko
Moniteur multimode 14" couleur (1024 x 768)
Clavier 102 touches azerty
Jus-à-01 et CW BASIC avec manuels en Français
Garantie 1 an pièces et main d'œuvre

PRIX HT **16 500 F** (19 569 TTC)

PC/S 386-33

Même configuration que le PC/S 386-25 avec
Processeur 80386 à 8/33 Mhz

PRIX HT **19 100 F** (22 652,60 TTC)

PC/S 286-12

Boîtier baby AT, alimentation 200 W
Processeur 80286 à 8/12 Mhz
Emplacement pour coprocesseur 80387
1 mo de ram extensible à 4 mo
Contrôleur 2 FDD / 2 HDD (AT BUS)
Lecteur 5" 1/4 1.2 mo ou lecteur 3" 1/2 1.44 mo
2 ports série, 1 port parallèle
Disque dur 20 mo 40 ms (AT BUS)
Carte MGP
Moniteur monochrome 14"
Clavier 102 touches azerty
Garantie 1 an pièces et main d'œuvre

PRIX HT **4 974,70 F** (5 900 TTC)

PC/S 286-16

Même configuration que le PC/S 286-12 avec
Processeur 80386 à 8/16 Mhz
Carte VGA 16 bits
Moniteur VGA monochrome 14"

PRIX HT **6 323,70 F** (7 500 TTC)



DIVERS CONSOMMABLES

| | |
|--|-------|
| Tapis pour souris | 30 F |
| Tapis fluo pour souris (couleurs variées) | 70 F |
| Support imprimante | 150 F |
| 200 Étiquettes pour disquettes 5" 1/4 (couleurs variées) | 50 F |
| 100 Étiquettes pour disquettes 3" 1/4 (couleurs variées) | 50 F |
| Rangement tiroir pour 3" 1/2 et cartouches numériques | 190 F |
| Rangement tiroir pour 5" 1/4 et disques laser | 249 F |
| BOÎTES DE RANGEMENT | |
| 5" 1/4 par 100 | 65 F |
| 3" 1/2 par 50 | 45 F |
| 5" 1/4 par 10 | 15 F |
| 3" 1/2 par 80 | 65 F |
| 3" 1/2 par 40 | 45 F |
| 3" 1/2 par 10 | 15 F |
| MICRO 15 - 3" 1/2 | 39 F |

| Modèle | Qté | Prix unitaire TTC | Prix total TTC |
|---|-----|-------------------|----------------|
| Livraison consommables | | | |
| | | | 50 F |
| Livraison chrono Paris et Région parisienne | | | |
| | | | 250 F |
| Livraison province en 48 h | | | |
| | | | 450 F |
| Total | | | |

Toutes les marques citées sont déposées.
Prix modifiables sans préavis.

Ti 855

BON DE COMMANDE

A retourner à :
PC/S 18 - 5, rue J.-F. LEPEINE - 75018 Paris

Je vous prie de bien vouloir noter ma commande référencée ci-contre.

Nom _____

Société _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

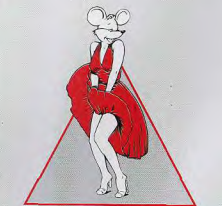
Je désire régler par : Chèque

Carte bleue N° _____

Date de val. _____

Date _____

Signature _____



PC/S 18

5, rue J.-F. LEPEINE - 75018 PARIS
Tél. : 42 05 96 66 - Fax : 46 07 97 60

3615 TILT DECROCHEZ LA LUNE

GAGNEZ VOTRE NEO GEO ET UN JEU*



L'ARCADE CHEZ VOUS

Arrêtez de rêver et passez à l'action ! Ce mois-ci TILT vous offre ce qui se fait de mieux en matière de console : la fabuleuse NEO GEO accompagnée d'un jeu. Avec cette petite merveille, c'est l'arcade qui entre chez vous. Alors donnez-vous les moyens de mener la grande vie en vous connectant sur notre grand jeu de réseau "Torpillés dans le Pacifique". Le premier décrochera ce petit bijou.

ON VOUS DONNE 2 CHANCES:

du 5 décembre au 26 décembre 90
du 27 décembre 90 au 16 janvier 91

1er prix : 1 NEO GEO ET UN JEU
pour les suivants, 2 platines laser, des
échaquiers électroniques ...
Dès le 5 décembre.

* valeur 3490 F + 1990 F

Ils ont gagné !

Dominique
BRUNSON
gagne
la Megadrive



Jean-Philippe
LOSlier
remporte
l'Atari ST et la
console NEC

TORPILLES DANS LE PACIFIQUE

Devenez l'Amiral du Pacifique et décrochez le gros lot !

Un jour, sans crier gare, alors que j'émerge de ma torpille habituelle, Florence, notre chef de rubrique du service Minitel me propose de tester son nouveau jeu de réseau sur Minitel. La moue qui se dessine sur son visage ne passe évidemment pas inaperçue. Sous le feu roulant des questions que me pose Florence, je lui réponds finalement qu'un jeu sur Minitel ne m'intéresse pas ! « Pourquoi ? » (Je savais qu'elle me dirait ça). Je lui explique que je suis trop habitué à jouer sur des bécanes telles que l'Amiga, le PC ou le ST. Tout le monde connaît la différence entre les performances de ces ordinateurs et un Minitel. La lenteur de l'affichage sur un écran Minitel doit rendre un jeu de réseau mortellement ennuyeux ! Florence n'en démord pas et je finis par accepter l'expérience, sans grande conviction, il faut le dire. J'allume mon Minitel et compose le 36 15 Tilt. Un coup d'œil sur le sommaire du service et je repère le 17 : jeu de réseau. Allons-y ! Florence me laisse seul avec mon Minitel pour me retrouver, deux

heures après, encore assis, l'œil rivé sur mon petit écran, en train de pianoter sur mon clavier. « Martellement ennuyeux ! » dit-elle en souriant. Autant pour moi, j'ai effectivement sous-estimé les possibilités que peut offrir un jeu de réseau. Ici, plusieurs personnes se connectent, en utilisant leurs ordinateurs ou terminaux (ex. : le Minitel). On peut aussi y entrer via modem ou par câble. Dans le cas du Minitel, les joueurs se branchent en prise directe sur un programme central. Le principal intérêt de ce système est de permettre à tous les protagonistes d'évoluer, à tout moment, dans le même univers. Le jeu de réseau qui nous intéresse se nomme *Torpilles dans le Pacifique*. Chaque participant commande un sous-marin qui évolue dans un monde aquatique parsemé d'îles précieuses. Le but de la manœuvre : « dégommer » le plus de destroyers et de sous-marins possible. Une partie commence par une page de présentation où l'on vous demande votre pseudo, qui peut-être différent de celui que vous avez utilisé en vous connectant

sur le service. Puis, ce programme vous propose de protéger votre pseudo en créant un mot de passe secret. A partir de ce moment, votre pseudo devient votre drapeau de guerre, votre signe de reconnaissance. En avant toutes ! Tataut ! Banzaïiiii... ! et tous les autres cris de guerre que j'oublie ! Ah ! l'écran du jeu apparaît, votre sous-marin est en surface. Vous êtes dans le kiosque, c'est le nom donné à la tourelle qui surplombe tout sous-marin de bonne famille. Votre écran se divise en deux. La partie supérieure est réservée à un point de vue subjectif de la mer. Un affichage de toutes les commandes et les panneaux de contrôle mis à votre disposition, occupent toute la partie inférieure. Ces commandes sont on ne peut plus simples. Vous pouvez mettre les machines en marche ou les arrêter, virer à babord ou à tribord. Les deux seules commandes offensives sont celles du lancement de torpilles et le largage des mines. Vous pouvez également plonger (fallait-il le préciser), activer le radar et



1500 LOGICIELS

Une année de jeux micro

Voici la Bible des logiciels. Tous les softs de l'année 1990, testés par Tilt, ont été répertoriés, analysés et ont vu leurs notes réactualisées en fonction de l'arrivée des nouveaux jeux. Notre but : vous fournir un catalogue qui vous permette en quelques secondes de savoir ce qu'il faut penser d'un programme. A vous ensuite de vous reporter à votre collection de Tilt ou aux comparatifs et aux fiches de ce numéro qui répertorient les meilleurs softs 1990. Autre point fondamental : vous trouverez peut-être nos notes trop sévères. C'est le résultat d'un constat : sur nombre de jeux édités, seule une infime partie mérite d'être achetée. Bon choix !

consulter le sonar pour identifier l'ennemi. Les panneaux de contrôle, quant à eux, affichent et réactualisent en permanence les données vitales pour une bonne navigation. Ainsi, vous connaissez à tout moment votre cap, la position de votre sous-marin, sa vitesse, le niveau de votre carburant, le nombre de torpilles et de mines disponibles à bord. Pour finir, un panneau vous indique la résistance de votre sous-marin qui est de 100 unités quand il est intact. Etre touché par une torpille ou heurter une mine et c'est 10 unités de résistance qui s'enlèvent. Dès que la partie commence, mieux vaut se mettre en mouvement immédiatement car l'endroit où le programme vous « parachute » est infesté d'autres sous-marins qui veulent en découdre autant que vous ! tenter de repérer visuellement les vaisseaux ennemis en surface, est efficace mais risqué. Et, très souvent, vous prenez une torpille dans le dos ! Plonger présente l'avantage d'une certaine sécurité au détriment de votre vitesse de croisière qui chute de 40 à 25 km/h. Le radar est votre meilleur

allié car il vous signale la présence des sous-marins et des îles. Vous devez ruser en optant pour la meilleure tactique et descendre le maximum de sous-marins et destroyers avant d'être à court de carburant et de munitions. Chaque victoire vous rapporte de l'argent qui vient s'ajouter à votre capital de départ qui est de 1 000 crédits. Pour vous ravitailler, il vous suffit d'accoster une des îles pour y acheter ce dont vous avez besoin : torpilles, mines, points de résistance, gas-oil, etc. Un bon chasseur peut rester dans une partie pendant des heures puisque ses victoires alimentent sa bourse. Il peut se déconnecter et reprendre le combat avec ses acquis de la partie précédente. Ma première partie fut un véritable désastre ! Il faut le dire, les combattants, garçons ou filles, qui se retrouvent dans le Pacifique, se transforment en ligres, une fois à bord de leur sous-marin ! Tous aspirent au titre suprême d'Amiral. Quelle agresseivité ! Je me suis fait couler en quelques minutes et, vexé dans mon amour propre de joueur, je suis reparti avec la ferme intention

de « casser » du sous-marin. Je lance un message à tous les connectés : « Je vous aurai tous » ! Mille sabords, ils vont bientôt frémir rien qu'en voyant le message qui apparaît à chaque nouvelle connexion : « Death vient d'entrer dans le jeu ». J'avoue avoir totalement oublié les contraintes que vous impose le Minitel. Par exemple, quel que soit l'ordre que vous lancez, vous devez impérativement le valider en appuyant sur la touche Envoyé. Mais ce léger handicap s'oublie dans le feu de l'action. L'affichage est long, c'est vrai, mais qu'importe cela ne nous empêche pas de vivre pleinement nos combats. L'essentiel est de savoir qu'il y a plusieurs personnes qui veulent « s'éclater » ensemble dans le cadre d'une compétition. Personnellement, je recommande *Torpilles dans le Pacifique* à tous ceux qui affectionnent ce genre d'activité ludique. Certes, il vous faudra du temps et de l'expérience avant de mériter le titre d'Amiral mais le jeu en vaut la chandelle !

Dany Boolauck

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|-----------------------------------|-----------------|-----------------|--------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| A 10 TANK KILLER | Dynatec | Amiga | Simulation de vol | 17 | ***** | ***** | *** | C | 84 RS |
| A 10 TANK KILLER | Dynatec | PC | Idem | 16 | ***** | *** | ** | D | 78 HFT |
| A DEBOG | Ambrose | Atari ST | Débugueur symbolique | 19 | — | — | — | F | 86 S |
| A LA RECHERCHE DE GABRIEL SANDEGO | Broderbund | PC | Aventure éducative | 12 | ** | * | * | D | 81 SOGC |
| ABRAMS BATTLE TANK | Electronic Arts | PC | Simulation combat blindé | 17 | ***** | ***** | *** | C | 84 CHA |
| ACTION FIGHTER | Amitage | Amiga | Shoot them-up moto et vaisseau | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 68 RS |
| ACTION FIGHTER | Mitropress | Amstrad CPC | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | B | 70 RS |
| ACTION FIGHTER | Freebird | Atari ST | Idem | 15 | **** | ***** | ***** | B | 73 RS |
| ACTION SERVICE | CobraSoft | Amiga | Action stratégie militaire | 16 | **** | ***** | ***** | C | 63 RS |
| ACTION SERVICE | CobraSoft | Amstrad CPC | Idem | 16 | **** | ***** | *** | B | 73 GUID |
| ACTION SERVICE | CobraSoft | PC CGA EGA | Idem | 15 | ***** | ***** | ** | C | 63 BSS |
| ADVENTURE OF LINK (THE) | Nintendo | Nintendo 8 bits | Arcade aventure | 17 | **** | ***** | ***** | D | 79 HFT |
| ADVENTURE OF LINK (THE) | Nintendo | Nintendo 8 bits | Action réflexion | 16 | *** | ***** | ***** | D | 83 RS |
| AFTER BURNER | Activision | Amiga | Action | 5 | ** | *** | ***** | C | 66 GUID |
| AFTER BURNER | Activision | Amstrad CPC | Idem | 12 | **** | ***** | *** | B | 64 BSS |
| AFTER BURNER | Activision | Atari ST | Idem | 2 | ***** | *** | ** | C | 64 RS |
| AFTER BURNER | Activision | Commodore 64 | Idem | 10 | *** | ***** | ***** | B | 64 BSS |
| AFTER BURNER | Sega | PC | Idem | 12 | *** | ***** | ** | B | 77 GUI |
| AFTER BURNER | Activision | Spectrum | Idem | 15 | **** | ***** | ***** | B | 63 RS |
| AFTER BURNER II | Sega | Megadrive | Idem | 13 | **** | ***** | ***** | D | 81 GUI |
| AFTER THE WAR | Dinamic | Amiga | Action | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 77 RS |
| AFTER THE WAR | Dinamic | Atari ST | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 76 HFT |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARI DANS N° |
|-----------------------------------|------------------------|-----------------|-------------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| AIR DIVER | Amiga | Megadrive | Shoot-them-up | 8 | ***** | *** | ***** | D | 81 GU |
| AIRBALL | Microdeal | Apple II GS | Action tiercé | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 70 RS |
| AIRWOLF | Acclaim | Nintendo 8 bits | Shoot-them-up | 12 | ***** | **** | ***** | D | 80 RS |
| ALEAZAR | Motet Odet | Atari ST | Citation musicale | 11 | — | — | — | C | 82 CREA |
| ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE | Sega | Megadrive | Action plates-formes | 15 | ***** | ***** | ***** | D | 83 RS |
| ALL TIME CLASSIC | Accolade | PC | Compilation | 24 | — | — | — | E | 85 S |
| ALL TIME FAVORITES | Accolade | Atari ST | Compilation sport | 18 | — | — | — | C | 81 GU |
| ALL TIME FAVORITES | Accolade | PC | Idem | 18 | — | — | — | C | 81 GU |
| ALLEMAND 4/3 | Micro C | PC | Educatif allemand | — | — | — | — | C | 79 RD |
| ALLEMAND 4/3 | Micro C | Atari ST | Idem | 15 | — | — | — | C | 79 RD |
| ALLEMAND PRIMAIRE | Micro C | Amstrad CPC | Educatif allemand | 12 | — | — | — | C | 80 RD |
| ALLEMAND PRIMAIRE | Micro C | Atari ST | Idem | 12 | — | — | — | C | 80 RD |
| ALLEMAND PRIMAIRE | Micro C | PC | Idem | 12 | — | — | — | C | 80 RD |
| ALPHAKHOR | Lectal | Amstrad CPC | Aventure lecture | 14 | ***** | — | *** | B | 74 SOCS |
| ALTERED BEAST | Activision | Amiga | Aventure/action combat vue latérale | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 71 HT |
| ALTERED BEAST | Activision | Atari ST | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 71 HT |
| ALTERED BEAST | Sega | Commodore 64 | Idem | 14 | **** | ***** | **** | B | 73 RS |
| ALTERED BEAST | Sega | Megadrive | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 86 S |
| ALTERED BEAST | Sega | PC Engine | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 82 GU |
| ALTERED BEAST | Sega | Sega 8 bits | Idem | 13 | ***** | ***** | ***** | C | 69 RS |
| AMC | Dinamic | Amiga | Action | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 80 RS |
| AMC | Dinamic | Amstrad CPC | Idem | 13 | ***** | ***** | ***** | B | 80 RS |
| AMERICAN CIVIL WAR II | Electronic Arts | PC | Wargame | 14 | **** | — | — | C | 74 GU |
| AMERICAN PRO FOOTBALL | Sega | Sega 8 bits | Sport football américain | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 70 RS |
| AMIGA AUDIO DIGITISERS | Trilogic | Amiga | Interface de digitalisation sonore | — | — | — | — | D | 79 CREA |
| ANACS | Mandarin | Amiga | Programmation de jeu basic | 19 | — | — | — | E | 82 CREA |
| ANARCHY | Psychepse | Amiga | Shoot-them-up | 13 | *** | ***** | ***** | D | 83 GU |
| ANARCHY | Psychepse | Atari ST | Idem | 13 | *** | ***** | ***** | B | 81 RS |
| ANCIEN ART OF WAR AT SEA | Broderbund | Macintosh | Wargame | 17 | ***** | ***** | ***** | E | 71 RS |
| ANGLAIS PRIMAIRE | Micro C | Amstrad CPC | Educatif anglais | 12 | — | — | — | C | 76 RD |
| ANIMATOR | Invalac | PC | Création graphique, animation | 18 | — | — | — | F | 78 CREA |
| ANNIVERSAIRE DE BOBBY (L) | Carfax | Amiga | Educatif: éveil | 18 | — | — | — | C | 79 RD |
| ANNIVERSAIRE DE BOBBY (L) | Carfax | Amstrad CPC | Idem | 18 | — | — | — | C | 79 RD |
| ANNIVERSAIRE DE BOBBY (L) | Carfax | Atari ST | Idem | 18 | — | — | — | C | 79 RD |
| ANNIVERSAIRE DE BOBBY (L) | Carfax | PC | Idem | 18 | — | — | — | C | 79 RD |
| ANTAGO | New Dual Art of Dreams | Atari ST | Balle/lançon/dancier | 11 | ***** | *** | — | B | 77 RS |
| APACHE STRIKE | Activision | Commodore 64 | Action combat hélicoptère 3D | 8 | *** | *** | *** | B | 70 RS |
| APACHE STRIKE | Activision | PC CGA EGA | Idem | 6 | *** | *** | *** | B | 70 RS |
| APB | Dinamic | Amstrad CPC | Action/course auto | 11 | ***** | ***** | ***** | B | 70 RS |
| APPRENDS-MOI A LIRE I | Nathan | Amstrad CPC | Educatif: éveil | 18 | — | — | — | C | 76 RD |
| APPRENDS-MOI A LIRE I | Nathan | Atari ST | Idem | 18 | — | — | — | C | 76 RD |
| APPRENDS-MOI A LIRE I | Nathan | PC | Idem | 18 | — | — | — | C | 76 RD |
| APPRENDS-MOI A LIRE I | Nathan | TOS, 109 | Idem | 18 | — | — | — | C | 76 RD |
| APPRENTICE (THE) | Rainbow Arts | Amiga | Action plates-formes | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 82 HT |
| AQUANAUT | Activision Software | Atari ST | Action | 12 | *** | ***** | *** | C | 78 RS |
| ARABESQUE | Upgrade | Atari ST | Création graphique, mode bitmap | 18 | — | — | — | E | 82 CREA |
| ARCADE HITS | Lectal | Atari ST | Compilation action | 17 | ***** | ***** | ***** | B | 76 GU |
| ARKANOID II | Siemens Line | Apple II GS | Action - casse-brique | 16 | **** | ***** | ***** | C | 70 RS |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARI DANS N° |
|----------------------------------|-----------------------|------------------------|-----------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| ARMADA | Amiga | Amiga | Wargame/bataille navale | 14 | **** | — | — | C | 77 RS |
| ARMADA | Amiga | Atari ST | Idem | 14 | **** | — | — | B | 77 RS |
| ARMADA | Amiga | PC | Idem | 14 | **** | — | — | B | 77 RS |
| ARMED FORCE | Big Don | PC Engine | Shoot-them-up | 15 | ***** | ***** | ***** | E | 79 RS |
| ARTHUR | Infocom | Macintosh | Aventure graphique | 16 | **** | — | — | D | 78 SOCS |
| ASSAULT CITY | Sega | Sega 8 bits | Tir | 8 | **** | *** | **** | C | 73 RS |
| ASTAROTH | Hewson | Amiga | Aventure/action | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 70 RS |
| ASTAROTH | Hewson | Atari ST | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 73 RS |
| ASTATE | NO Productions | Atari ST | Aventure | 12 | ***** | ***** | *** | C | 77 SOCS |
| ASTERIX ET LE COUP DU MÈMBRE | Coktel Vision/Nathan | Atari ST | Action stratégie | 11 | ***** | ***** | ***** | B | 78 RS |
| ATOMIC ROBOT KID | UPX | PC Engine | Action | 15 | ***** | ***** | ***** | D | 78 RS |
| ATOMIX | Thalion | Atari ST | Rafleson stratégie | 10 | *** | *** | *** | B | 79 RS |
| ATOMIX | Thalion | PC | Idem | 10 | *** | *** | *** | B | 79 GU |
| AIV SIMULATOR | Code Masters | Spectrum | Action | 11 | *** | *** | *** | A | 73 GU |
| AUDIO DIGITISER | Trilogic | Amiga | Interface de digitalisation | — | — | — | — | D | 76 CREA |
| AUSTERLITZ | PSS | Amiga | Wargame | 16 | **** | ***** | ***** | D | 76 RS |
| AVENTURIERS (LES) | US Gold | Amiga | Compilation | 18 | — | — | — | C | 85S |
| AVENTURIERS (LES) | US Gold | Amstrad CPC | Idem | 14 | — | — | — | C | 85S |
| AVENTURIERS (LES) | US Gold | Atari ST | Idem | 14 | — | — | — | C | 85S |
| AVENTURIERS JEU DE ROLE ANNES 80 | Stonehenge Production | Amstrad CPC | Création de jeu de rôle sur table | 18 | *** | — | — | B | 77 SOCS |
| AUX MAGS HAMMER | Grinnit | Amiga | Action course/nerveux | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 74 RS |
| BACK TO THE FUTURE II | Image Works | Amiga | Action | 14 | ***** | ***** | **** | C | 84 RS |
| BACK TO THE FUTURE II | Image Works | Atari ST | Idem | 14 | ***** | ***** | **** | B | 83 RS |
| BACK TO THE GOLD AGE | Ubi Soft | Atari ST | Arcade aventure | 6 | ***** | *** | *** | C | 82 RS |
| BAD COMPANY | Logotron | Amiga | Shoot-them-up | 10 | **** | **** | **** | C | 77 GU |
| BAD COMPANY | Logotron | Atari ST | Idem | 5 | *** | **** | **** | C | 74 RS |
| BADLANDS | Tengen | Amiga | Sport course auto | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 83 RS |
| BALADE AU PAYS DE BIG BEN | Coktel Vision | Atari ST | Educatif anglais | 16 | — | — | — | C | 71 RD |
| BALADE AU PAYS DE BIG BEN | Coktel Vision | PC | Idem | 16 | — | — | — | C | 71 RD |
| BALANCE OF POWER 1990 | Mindscape | Amiga | Wargame politique | 16 | *** | — | — | C | 66 RS |
| BALANCE OF POWER 1990 | Mindscape | Atari ST | Idem | 16 | *** | — | — | C | 70 GU |
| BALANCE OF POWER 1990 | Mindscape | Macintosh | Idem | 15 | **** | — | — | C | 77 GU |
| BANGKOK KNIGHTS | System 3 | Amiga | Action sport de combat | 12 | ***** | **** | **** | B | 73 RS |
| BANGKOK KNIGHTS | System 3 | Atari ST | Idem | ***** | **** | **** | **** | B | 73 RS |
| BAR GAMES | Accolade | Amiga | Jeu de société | 12 | ***** | **** | **** | C | 84 RS |
| BAR GAMES | Accolade | PC EGA | Idem | 5 | **** | *** | * | C | 74 RS |
| BAR GAMES | Palace Software | PC | Action | 6 | *** | *** | *** | B | 74 GU |
| BARBARIAN II | Palace Software | Amiga | Action combat vue latérale | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 70 RS |
| BARBARIAN II | Palace Software | Amstrad CPC | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | B | 67 RS |
| BARBARIAN II | Palace Software | Atari ST | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 64 HT |
| BARBARIAN II | Palace Software | PC | Idem | 14 | ***** | ***** | ** | C | 74 RS |
| BARBARIAN II | Palace Software | Spectrum | Idem | 13 | **** | ***** | * | B | 66 GU |
| BARB'S TALE | Electronic Arts | Macintosh (à regarder) | Aventure rôle | 16 | ***** | ***** | *** | C | 73 SOCS |
| BARUMBA | Namco | PC Engine | Shoot-them-up | 15 | ***** | ***** | ***** | D | 80 RS |
| BASIC 1000 D | Mori | Atari ST | Programmation | 18 | — | — | — | F | 81 CREA |
| BASIC DESIGNER | East | Atari ST | Programmation, gestion de dessin | — | — | — | — | E | 77 CREA |
| BASKETBALL NIGHTMARE | Sega | Sega 8 bits | Sport: basket ball | 11 | **** | **** | **** | C | 70 RS |
| BAT | Ubi Soft | Atari ST | Aventure lecture rôle | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 74 SOCS |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS (N°) |
|-------------------------|------------------|-----------------|--|---------|-----------|-----------|-----------|------|----------------|
| BATMAN | Sunsoft | Megadrive | Action | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 83 RS |
| BATMAN | Sunsoft | Nintendo 8 bits | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | D | 82 RS |
| BATMAN THE MOVIE | Ocean | Amiga | Action multi-éprouve | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 71 HF |
| BATMAN THE MOVIE | Ocean | Amstrad CPC | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | B | 74 RS |
| BATMAN THE MOVIE | Ocean | Commodore 64 | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | B | 74 RS |
| BATTLE CHESS | Electronic Arts | Atari ST | Echecs 3D animé | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 69 RS |
| BATTLE CHESS | Interplay | Commodore 64 | Idem | 13 | **** | ***** | *** | C | 75 GLD |
| BATTLE OF BRITAIN (THE) | Lucasfilm | Atari ST | Simulation de combat aérien | 15 | ***** | *** | *** | C | 83 RS |
| BATTLE OF BRITAIN (THE) | Lucasfilm | PC | Idem | 15 | ***** | ***** | ** | C | 76 RS |
| BATTLE OUT RUN | Sega | Sega 8 bits | Action | 15 | **** | ***** | ***** | C | 77 RS |
| BATTLE SQUADRON | Intercept | Amiga | Shoot them up | 19 | ***** | ***** | ***** | C | 74 HF |
| BATTLE VALLEY | Hewson | Amiga | Shoot them up | 12 | *** | **** | **** | C | 70 RS |
| BATLEMASTER | PSS | Amiga | Wargame aventure rôle | 16 | ***** | *** | *** | C | 83 S |
| BATLEMASTER | PSS | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | *** | C | 83 S |
| BATTLESHIPS | Elite | Amiga | Jeu de société | 10 | **** | --- | **** | B | 79 GLD |
| BEACH VOLLEY | Ocean | Amiga | Volley-ball | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 69 HF |
| BEACH VOLLEY | Ocean | Atari ST | Idem | 15 | ***** | ***** | **** | C | 75 RS |
| BEBALL | Hudson | PC Engine | Action réflexe | 11 | ***** | ***** | ***** | D | 81 GLD |
| BECKER CAD | News Application | Atari ST | Cotation graphique vectorielle | 16 | --- | --- | --- | F | 76 CREA |
| BEVERLY HILLS COP | Tynesoft | Amstrad CPC | Action/madness | 12 | ***** | ** | *** | B | 77 RS |
| BEVERLY HILLS COP | Tynesoft | Atari ST | Idem | 13 | ***** | ***** | ***** | C | 75 RS |
| BEYOND DARK CASTLE | Activision | Amiga | Action stratégie | 8 | ***** | ***** | ***** | C | 73 GLD |
| BEYOND ICE PALACE | Elite | Atari ST | Action | 15 | ***** | ***** | ***** | B | 79 GLD |
| BIG BOSS | RNS | Atari ST | Séquenceur MIDI | 18 | --- | --- | --- | E | 82 CREA |
| BLACK LAMP | Atari | Atari XLXE | Plates-formes | 13 | ***** | **** | **** | A | 76 RS |
| BLACK MAGIC | EAS | Amiga | Action échelles | 14 | **** | **** | **** | C | 70 RS |
| BLACK TIGER | Capcom | Amiga | Arcade | 12 | ***** | **** | **** | C | 79 GLD |
| BLACK TIGER | US Gold | Amstrad CPC | Idem | 7 | *** | *** | *** | B | 80 GLD |
| BLACK TIGER | US Gold | Atari ST | Idem | 13 | ***** | **** | **** | C | 78 RS |
| BLOCK OUT | Rainbow Arts | Amiga | Action réflexion | 17 | **** | ***** | *** | C | 76 HF |
| BLOCK OUT | Rainbow Arts | Atari ST | Idem | 17 | **** | ***** | **** | C | 81 GLD |
| BLOCK OUT | Rainbow Arts | Macintosh | Idem | 16 | **** | ***** | **** | D | 82 GLD |
| BLOCK OUT | Rainbow Arts | PC | Idem | 16 | **** | ***** | *** | C | 76 HFV |
| BLOOD MONEY | Pygrosoft | Amiga | Shoot them up deux joueurs | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 67 HF |
| BLOOD MONEY | Pygrosoft | Atari ST | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 71 RS |
| BLOOD MONEY | Pygrosoft | PC | Idem | 16 | ***** | ***** | *** | C | 76 RS |
| BLOODIA | Hudson Soft | PC Engine | Action réflexion | 15 | *** | --- | **** | D | 78 RS |
| BLOODWYCH | Image Works | Amiga | Jeu de rôle scène 3D (anglais/allemand/espagnol) | 14 | **** | **** | *** | C | 71 SOSG |
| BLOODWYCH | Image Works | Amstrad CPC | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | B | 81 SOSG |
| BLOODWYCH | Image Works | Atari ST | Idem | 17 | *** | *** | ** | C | 71 SOSH |
| BLOODWYCH DATA DISK 1 | Image Works | Atari ST | Jeu de rôle | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 76 SOSG |
| BLOODY WOLF | HE System | PC Engine | Action tir | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 85 S |
| BLUE ANGEL | Magic Bytes | Amiga | Réflexion | 14 | **** | --- | **** | C | 74 RS |
| BLUE ANGEL 69 | Magic Bytes | PC | Réflexion | 12 | *** | --- | ** | B | 77 GLD |
| BLUE ANGELS | Accolade | Amiga | Simulation de vol acrobatique | 15 | ***** | **** | *** | C | 81 RS |
| BLUE ANGELS | Accolade | Commodore 64 | Idem | 14 | **** | **** | **** | C | 76 RS |
| BLUE ANGELS | Accolade | PC | Idem | 13 | **** | ** | *** | C | 76 RS |
| BLUE BLINK | Hudson | PC Engine | Action plates-formes | 13 | **** | ***** | **** | D | 82 RS |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS (N°) |
|-------------------------------------|-------------------|-----------------|----------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|----------------|
| BLUE THUNDER | Encore | Commodore 64 | Action | 2 | ** | --- | --- | A | 70 GLD |
| BMX 2 SIMULATOR | Code Masters | Spectrum | Action vélocesse | 12 | **** | ***** | ** | A | 73 GLD |
| BMX FREESTYLE | Code Masters | Amstrad CPC | Simulation sportive vélo | 11 | **** | ***** | **** | A | 67 GLD |
| BMX FREESTYLE | Code Masters | Spectrum | Idem | 14 | **** | ***** | ***** | A | 73 GLD |
| BOMB JACK | Encore | Amiga | Action | 14 | **** | ***** | ***** | B | 81 GLD |
| BOMB JACK | Encore | Atari ST | Idem | 14 | **** | ***** | ***** | B | 81 GLD |
| BOMBER | Digi | Macintosh | Simulation combat aérien | 12 | **** | --- | *** | C | 79 GLD |
| BORODINO | Arc | Atari ST | Wargame | 13 | **** | --- | --- | C | 77 GLD |
| BORODINO | Arc | PC | Idem | 15 | **** | --- | --- | C | 75 RS |
| BOULDERDASH | Past Star | Amiga | Action réflexion | 6 | ** | ***** | *** | C | 75 RS |
| BOUNCING BLUSTER | Fantasia Software | Apple II GS | Casse-têtes | 15 | **** | ***** | *** | B | 76 RS |
| BOUISIER (LE) | Ordrenew | Atari ST | Aide à la décision financière | 14 | *** | --- | --- | C | 82 TJ |
| BRANACHE | Code Masters | Spectrum | Action | 13 | ***** | ***** | *** | A | 73 RS |
| BRNACH 2 | Impressions | Atari ST | Wargame rôle | 12 | **** | --- | --- | C | 82 RS |
| BRIDGE PLAYER 2150 GALACTICA | CP Software | Atari ST | Bridge | 17 | * | --- | --- | C | 78 HF |
| BRUCE LEE LIVES | Imagination | PC | Simulation d'arts martiaux | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 76 HF |
| BUBBLE + | Indogames | Atari ST | Action | 13 | **** | ***** | **** | C | 75 RS |
| BUBBLE BOBBLE | Taito | Nintendo 8 bits | Arcade | 17 | ***** | ***** | **** | D | 84 RS |
| BUDOKAN | Electronic Arts | Amiga | Arts martiaux | 16 | ***** | ***** | **** | C | 79 RS |
| BUDOKAN | Electronic Arts | Megadrive | Idem | 18 | ***** | ***** | **** | D | 83 RS |
| BUDOKAN | Electronic Arts | PC | Idem | 15 | ***** | ***** | **** | C | 74 HF |
| BUGGY BOY | Encore | Amiga | Action course buggy | 16 | ***** | ***** | **** | A | 80 GLD |
| BUGGY BOY | Encore | Amstrad CPC | Idem | 15 | **** | --- | --- | A | 75 RS |
| BUGGY BOY | Encore | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | **** | A | 80 GLD |
| BULLFIGHT | Ornam | PC Engine | Simulation sportive | 11 | **** | ***** | *** | D | 82 GLD |
| BUTCHER HILL | Greenlit | Amstrad CPC | Action | 10 | **** | ***** | **** | A | 70 GLD |
| CABAL | Ocean | Amiga | Arcade tir sur cible | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 85S |
| CABAL | Ocean | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | --- | C | 73 HF |
| CABAL | Ocean | Commodore 64 | Idem | 16 | **** | ***** | **** | B | 75 RS |
| CADAVER | Microsoft | Atari ST | Aventure action | 15 | ***** | *** | *** | B | 83 HF |
| CALCUL CMI | Heller | Atari ST | Éducatif-calcul | 14 | --- | --- | --- | B | 78 RSD |
| CALIFORNIA GAMES | Epyx | Amiga | Sport d'eau multi-événements | 15 | ***** | ***** | **** | C | 64 RSS |
| CALIFORNIA GAMES | Epyx | Apple II GS | Idem | 13 | *** | *** | *** | D | 64 RS |
| CALIFORNIA GAMES | Epyx | Atari ST | Idem | 13 | ***** | ***** | ***** | C | 73 GLD |
| CALIFORNIA GAMES | Sega | Sega 8 bits | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 69 RS |
| CALLIGRAPHER | Upgrade | Atari ST (1 Mo) | Traitement de texte et animation | 18 | --- | --- | --- | F | 80 CREA |
| CANVAS | Microval | Atari ST | Idem | --- | --- | --- | --- | F | 79 CREA |
| CAPTAIN BLOOD | Enc/Indogames | Macintosh | Aventure spatiale | 15 | ***** | ***** | ***** | D | 80 RS |
| CAPTAIN COMIC | Color Dreams | Nintendo 8 bits | Base-tirées all plates-formes | 12 | ***** | ***** | ***** | C | 82 GLD |
| CAPTAIN TRUENO | Dionex | Amstrad CPC | Action | 13 | ***** | **** | **** | B | 80 RS |
| CARRIER COMMAND | Rainbird | Amstrad CPC | Stratégie | 15 | ***** | ***** | ***** | B | 71 RS |
| CARTOONS | Ubi Soft | Amiga | Compilation | 15 | --- | --- | --- | C | 85S |
| CARTOONS | Ubi Soft | Amstrad CPC | Idem | 15 | --- | --- | --- | C | 85S |
| CARTOONS | Ubi Soft | Atari ST | Idem | 15 | --- | --- | --- | C | 85S |
| CASTLE MASTER | Domark | Amiga | Aventure 3D | 14 | ***** | *** | **** | C | 81 GLD |
| CASTLE MASTER | Domark | Amstrad CPC | Idem | 15 | ***** | ***** | ** | C | 79 SOSG |
| CASTLE MASTER | Domark | Atari ST | Idem | 15 | ***** | ***** | *** | C | 79 SOSG |
| CASTORS JUNIORS DANS LA FORET (LES) | Castel Viton | Amiga | Éducatif, sciences de la nature | 18 | --- | --- | --- | C | 75 RD |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|---|------------------------|----------------|---------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| CASTORS JUNIORS DANS LA FORÊT (LES) | Colnet Vision | Atari ST | Éducatif, scénario de la nature | 18 | *** | — | — | C | 75 RD |
| CASTORS JUNIORS DANS LA FORÊT (LES) CAVEMAN UGH LYMPICS | Colnet Vision | PC | Idem | 18 | — | — | — | C | 76 RD |
| CD GAMES PACK | Code Masters | Commodore 64 | Idem | 10 | ** | *** | *** | C | 80 RD |
| CENTREFOLD SQUARES | CDS | Amiga | Rafiation pseudo vidéo 2D | 15 | ***** | — | *** | C | 73 HT |
| CHAIN REACTION | Ensonic | Amstrad CPC | Aventure action | 11 | ***** | *** | ** | B | 74 GULU |
| CHALLENGE OLYMPIQUE | Epyx | Amstrad CPC | Sport, compilation | 13 | **** | **** | *** | C | 75 GULU |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | Grandtilm | Amiga | Arts martiaux | 13 | **** | **** | **** | C | 74 RSS |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | Grandtilm | Atari ST | Idem | 13 | **** | **** | **** | C | 74 RS |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | Grandtilm | Commodore 64 | Idem | 13 | **** | **** | **** | B | 77 GULU |
| CHAMBERS OF KYRYN | SSI | Amiga (1 Mo) | Aventure rôle | 18 | **** | *** | *** | C | 81 SOSH |
| CHAMPIONS OF KRYNN | SSI | PC | Idem | 18 | **** | — | ** | D | 77 SOSC |
| CHAMPIONSHIP JET SKI SIMULATOR | Code Masters | Amstrad CPC | Action scooter des neiges | 10 | **** | **** | **** | A | 75 GULU |
| CHAOS STRIKES BACK | FTL Games | Atari ST | Aventure rôle 3D | 19 | **** | **** | **** | C | 74 HT |
| CHARIOTS OF WRATH | Impressions | Amiga | Action multi-jeux | 13 | **** | **** | **** | C | 70 RS |
| CHARIOTS OF WRATH | Impressions | Atari ST | Idem | 14 | **** | **** | *** | C | 70 RSS |
| CHASE H Q | Ocean | Amiga | Arcade course auto | 17 | **** | **** | **** | C | 84 HT |
| CHASE H Q | Ocean | Amstrad CPC | Idem | 16 | **** | **** | **** | E | 77 GULU |
| CHASE H Q | Ocean | Atari ST | Idem | 16 | **** | **** | *** | C | 75 RS |
| CHASE H Q | Ocean | Commodore 64 | Idem | 12 | **** | *** | *** | B | 75 RSS |
| CHASE J Q | Taito | PC Engine | Idem | 17 | **** | **** | **** | E | 77 RS |
| CHASE H Q | Taito | Sega 8 bits | Idem | 17 | **** | **** | **** | D | 81 RS |
| CHESS CHAMPION | Okof Software | Amiga | Echecs | 19 | **** | — | — | C | 82 HT |
| CHESS PLAYER 2150 | CP Software | Atari ST | Echecs | 19 | **** | — | *** | C | 73 HT |
| CHESS SIMULATOR | Infogames | Amiga | Echecs | 18 | ***** | — | **** | C | 84 RS |
| CHESS SIMULATOR | Infogames | Atari ST | Echecs | 18 | ***** | — | **** | C | 84 RSS |
| CHESSMASTER 2000 | Ubi Soft | Amstrad CPC | Echecs | 17 | **** | — | — | B | 82 RS |
| CHESSMASTER 2100 | Software Technology | Apple II | Idem | 18 | **** | — | — | E | 76 GULU |
| CHESSMASTER 2100 | Software Technology | PC CGA EGA VGA | Idem | 18 | **** | *** | *** | C | 71 HT |
| CHICAGO 90 | Microdis | Amiga | Action stratégie course auto | 8 | *** | ** | *** | B | 74 RSS |
| CHICAGO 90 | Microdis | Amstrad CPC | Idem | 14 | **** | **** | *** | B | 68 HT |
| CHICAGO 90 | Microdis | Atari ST | Idem | 8 | *** | *** | *** | B | 74 RS |
| CHICAGO 90 | Microdis | PC | Idem | 12 | *** | **** | ** | B | 75 RS |
| CHUCK YEAGERS APT | Electronic Arts | Macintosh | Simulation de vol acrobatique | 16 | **** | **** | **** | D | 81 GULU |
| CIRCUIT'S EDGE | Infocom | PC | Aventure | 13 | **** | — | *** | C | 81 SOSH |
| CITADEL | Electronic Dreams | Commodore 64 | Action/reflexion | 17 | **** | **** | **** | C | 70 HT |
| CIVIC | Postprod International | Macintosh | Idem | 15 | **** | — | *** | E | 81 SOSH |
| CITY HUNTER | Sun Soft | PC Engine | ArCADE/aventure | 14 | **** | **** | **** | D | 78 RS |
| CLAP CINE | Ubi Soft | Amstrad CPC | Compilation | 16 | *** | — | — | B | 85S |
| CLOUD KINGDOMS | Millennium | Amiga | Action stratégie | 14 | **** | **** | **** | C | 80 GULU |
| CLOUD KINGDOMS | Longtin | Atari ST | Idem | 14 | **** | *** | *** | C | 79 RS |
| CLOUD MASTERS | Sega | Sega 8 bits | Shoot-them-up | 12 | **** | **** | **** | C | 73 RS |
| CLOWN O MANIA | Spartay | Amiga | Action | 13 | **** | **** | **** | C | 78 RS |
| COLLECTION CODOROUTE | Franklin Partners | Atari ST | Educatif code de la route | 17 | — | — | — | B | 80 RD |
| COLONEL'S BEQUEST (THE) | Sierra | PC | Aventure polissier arcaïe | 18 | ***** | **** | *** | C | 77 SOSH |
| COLONEL'S BEQUEST (THE) | Sierra | Amiga | Idem | 18 | **** | ** | **** | D | 83 SOSC |
| COLONY | Mindscape | Amiga | Aventure 3D | 17 | **** | **** | *** | C | 79 GULU |
| COLONY | Mindscape | Macintosh | Idem | 17 | **** | **** | **** | E | 81 GULU |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|--------------------------|---------------------|-----------------|-----------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| COLORADO | Sinaris | Atari ST | ArCADE/aventure | 16 | **** | **** | **** | C | 78 HT |
| COLOSSUS CHSS 10 | CDS | Amiga | Echecs 3D | 17 | ***** | — | **** | C | 69 RS |
| COLOSSUS CHSS 10 | CDS | PC EGA | Idem | 17 | **** | — | **** | D | 81 RS |
| COMBO RACER | Gremlin | Amiga | Course side-cars | 16 | **** | **** | **** | C | 78 HT |
| COMMANDO | Capcom | Amiga | Shoot-them-up | 13 | **** | **** | **** | C | 81 GULU |
| COMMANDO | Capcom | Atari ST | Idem | 10 | ** | *** | **** | C | 74 RS |
| COMPILEUR GFA 3.0 | Micro Applications | Atari ST | Programmation compilateur basique | — | — | — | — | E | 71 CREA |
| CONFLICT EUROPE | PSS | Amiga | Wargame | 16 | **** | — | **** | C | 70 RS |
| CONQUEROR | Rainbow Arts | Atari ST | Simulation Islandia 3D | 16 | **** | **** | **** | E | 78 HT |
| CONQUESTS OF CAMELOT | Sierra | Amiga | Aventure arcaïe | 14 | *** | *** | *** | C | 82 GULU |
| CONQUESTS OF CAMELOT | Sierra | PC | Idem | 15 | **** | *** | ** | D | 79 SOSH |
| CONTINENTAL CIRCUS | Virgin Games | Atari ST | Action course auto | 16 | **** | **** | **** | C | 74 HT |
| CONTINUUM | Dionap | Macintosh | ArCADE | 15 | **** | **** | **** | A | 78 RS |
| CORSAIRES | Opensoft | Amiga | Action | 5 | *** | — | — | C | 77 RS |
| COSMIC OSMO | Activision | Macintosh | Décosse/tares | 16 | **** | **** | **** | B | 83 GULU |
| CRACK DOWN | US Gold | Amiga | ArCADE | 15 | **** | **** | **** | C | 79 RS |
| CRACK DOWN | US Gold | Amstrad CPC | Idem | 14 | **** | **** | **** | B | 80 GULU |
| CRACK DOWN | US Gold | Atari ST | Idem | 16 | **** | **** | **** | C | 77 HT |
| CRAPT | Arcaïe | Atari ST | Utilitaire shell type Unix | 15 | — | — | — | F | 78 CREA |
| CRAZY SHOT | Lordtel | Amiga | Fire sur cible (phaser) | 12 | **** | **** | **** | B | 77 GULU |
| CRAZY SHOT | Lordtel | Atari ST | Idem | 12 | **** | **** | **** | B | 75 RS |
| CREATOR | Agilevision Systems | Atari ST | Création graphique et animation | 18 | — | — | — | F | 76 CREA |
| CREATURES | Actionware | Amiga | Action tir | 8 | **** | **** | **** | C | 83 GULU |
| CRYSTAL MINES | Color Dreams | Nintendo 8 bits | Action réflexion | 14 | **** | **** | **** | B | 82 RS |
| CUBASE | Steinberg/Sarno | Atari ST | Séquenceur MIX | 13 | — | — | — | F | 74 CREA |
| CURSE | Microcat | Mégabite | Shoot-them-up | 9 | **** | *** | *** | B | 83 GULU |
| CURSE OF RA (THE) | Rainbow Arts | Amiga | Raflexion | 15 | **** | **** | **** | C | 83 RS |
| CURSE OF THE AZURE BONDS | SSI | PC | Aventure rôle | 15 | **** | *** | *** | C | 73 SOSC |
| CYBERBALL | Tengen | Amiga | Sport football américain | 10 | **** | **** | **** | C | 79 RS |
| CYBERBALL | Domark | Atari ST | Idem | 8 | *** | ** | ** | B | 82 GULU |
| CYCLES (THE) | Accolade | Amiga | Course moto | 16 | **** | **** | **** | C | 75 RS |
| CYCLES (THE) | Accolade | PC | Idem | 17 | **** | **** | ** | C | 74 RS |
| DALL 3 | ALM | Atari ST et STE | Ultimate, relation graphique | 18 | — | — | — | F | 76 CREA |
| DALL LIGHT | ALM | Atari ST et STE | Création graphique | — | — | — | — | F | 873 CREA |
| DAMES SIMULATOR | Infogames | Atari ST | Jeu de dames | 15 | **** | — | — | C | 79 RS |
| DAMOCLES | Colnet Vision | Amiga | Aventure 3D stratégie | 15 | **** | **** | **** | C | 81 SOSH |
| DAMOCLES | Colnet Vision | Atari ST | Idem | 15 | **** | **** | **** | C | 81 SOSH |
| DAN DARE III | Virgin | Commodore 64 | Action | 9 | **** | **** | **** | B | 80 GULU |
| DANGER CASTLE | Kunast Soft | Amiga | Plateau-forces | 14 | **** | **** | **** | n.c. | 76 RS |
| DARIUS + | Softeck | Amiga | ArCADE | 15 | **** | **** | **** | C | 76 RS |
| DARIUS + | The Edge | Atari ST | Idem | 15 | **** | **** | **** | C | 74 HT |
| DARK CENTURY | Tina | Atari ST | Action stratégie combat de choc | 16 | **** | **** | **** | C | 74 HT |
| DARK CENTURY | Tina | PC | Idem | 15 | **** | **** | ** | C | 78 RS |
| DARK CHAMBERS | Atari | Atari XL/XE | Action | 13 | **** | **** | *** | B | 76 RS |
| DARK SAT | Lordtel | Atari ST | Action 3D stratégie | 12 | ** | *** | **** | B | 81 RS |
| DARWIN 4081 | Data East | Mégabite | Shoot-them-up | 4 | ** | — | — | D | 81 GULU |
| DASTORF | Amiga | Shoot-them-up | 17 | **** | **** | **** | **** | C | 69 HT |
| DAY OF THE VIPER | Accolade | Amiga | ArCADE/aventure | 14 | **** | **** | **** | C | 76 GULU |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|---------------------------|-----------------|-------------------------|--|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| DAY OF THE VIPER | Accolade | Atari ST | Arcade aventure | 14 | **** | **** | **** | C | 73 RS |
| DAYS OF THUNDER | Mindscape | Amiga | Sport / simulation | 17 | **** | **** | **** | C | 83 HTV |
| DAYS OF THUNDER | Mindscape | PC | Idem | 17 | **** | **** | **** | C | 83 HTV |
| DEAD ANGLE | Sega | Sega 8 bits | Arcade | 12 | **** | **** | **** | C | 75 RS |
| DEATH BRINGER | Teleart | PC Engine | Aventure rôle | 5 | **** | **** | **** | B | 83 GLU |
| DEATH TRACK | Activision | PC | Action stratégie | 10 | **** | **** | **** | A | 73 RS |
| DELIC LECTURE | Miroc C | Aminal CPC 6128 | Educatif / Swift / lecture | 14 | --- | --- | --- | C | 79 RD |
| DECOUVE LES PAYS DU MONDE | East Software | Amiga | Educatif / géographie | 15 | --- | --- | --- | C | 81 RD |
| DEEP BLUE | NIC | PC | Shoot-them-up | 7 | --- | **** | **** | D | 76 RS |
| DEFENDER OF THE CROWN | Ubi Soft | Aminal CPC | Aventure stratégie / action | 18 | **** | **** | **** | B | 74 RS |
| DEFLIKTOR II | Geminis | Amiga | Ballastoon | 16 | **** | **** | **** | C | 73 RS |
| DELIVRANCE | Hewson | Aminal CPC | Shoot-them-up | 14 | **** | **** | **** | B | 83 RS |
| DELUXE PAINT | Electronic Arts | Atari ST | Création graphique / dessin / DPA | 19 | --- | --- | --- | C | 85S |
| DELUXE PAINT ANIMATION | Electronic Arts | PC | Création graphique et animation | --- | --- | --- | --- | E | 82 CREA |
| DELUXE PRODUCTION | Electronic Arts | Amiga | Animation, effets spéciaux | --- | --- | --- | --- | --- | 70 CREA |
| DELUXE STRIP POKER | CDS | Amiga | Strip-poker | 12 | **** | --- | --- | B | 76 RS |
| DELUXE STRIP POKER | CDS | Atari ST | Idem | 11 | **** | --- | --- | A | 76 RS |
| DELUXE VIDEO 3 | Electronic Arts | Amiga | Création graphique animation vidéo | 17 | --- | --- | --- | F | 77 CREA |
| DEMON'S WINTER | SSI | Atari ST | Jeu de rôle / stratégie | 16 | *** | --- | --- | B | 70 GLU |
| DEMON'S WINTER | SSI | PC CGA EGA | Idem | 16 | *** | --- | --- | B | 70 GLU |
| DESTINATION MATHS | Generation 3 | Aminal CPC | Educatif mathématiques | 18 | --- | --- | --- | B | 65 RD |
| DESTINATION MATHS | Generation 3 | Atari ST | Idem | 13 | --- | --- | --- | B | 78 RD |
| DEVIL CRUSH | Nasat | PC Engine | Flipper | 15 | **** | **** | **** | D | 82 HTV |
| DICTEE (LA) | Cemac | Amiga | Educatif orthographe | 14 | --- | --- | --- | C | 79 RD |
| DICTEE (LA) | Cemac | Atari ST | Idem | 14 | --- | --- | --- | C | 79 RD |
| DICTEE (LA) | Cemac | PC | Idem | 14 | --- | --- | --- | C | 79 RD |
| DIDOT | ADM | Atari ST | Utilitaire, adresse de bases Pour Celestus | --- | --- | --- | --- | F | 76 CREA |
| DIE HARD | Activision | PC Engine | Aventure / action | 17 | **** | **** | **** | C | 77 HTV |
| DIE HARD | Activision | PC Engine | Idem | 17 | **** | **** | **** | C | 85S |
| DIELX DU CIEL (LES) | Ubi Soft | PC Engine | Compilation | 15 | --- | --- | --- | C | 85S |
| DISCOSCOPIE | East | Amiga | Utilitaire, gestion de disquette | --- | --- | --- | --- | F | 75 CREA |
| DISCOSCOPIE | East | Atari ST / nouvelle ROM | Idem | --- | --- | --- | --- | D | 69 CREA |
| DIZZY TREASURE ISLAND | Code Masters | Spectrum | Aventure action | 16 | **** | **** | **** | A | 73 SOS- |
| DJ BOY | Megadive | Arcade | Idem | 14 | **** | **** | **** | D | 82 RS |
| DOGS OF WAR | Elite | Amiga | Action | 6 | *** | **** | **** | C | 73 RS |
| DOGS OF WAR | Elite | Atari ST | Idem | 6 | *** | **** | **** | C | 73 RS |
| DOMINATOR | System 3 | Spectrum | Shoot-them-up | 13 | **** | **** | **** | B | 70 GLU |
| DON'T GO ALONE | Accolade | PC EGA | Jeu de rôle | 10 | **** | ** | --- | C | 74 SOS- |
| DONKODDON | Taito | PC Engine | Action | 14 | **** | **** | **** | D | 81 RS |
| DONE SPORT | Nasat | PC Engine | Sport / balls au plicomnet | 14 | **** | **** | **** | D | 81 RS |
| DORAMON | Hudson Soft | PC Engine | Action | 13 | **** | **** | **** | D | 76 RS |
| DOUBLE DRAGON | Melbourne House | Amiga | Combat échelle verticale | 15 | **** | **** | **** | C | 63 RS |
| DOUBLE DRAGON | Melbourne House | Aminal CPC | Idem | 14 | **** | **** | **** | B | 73 GLU |
| DOUBLE DRAGON | Melbourne House | Atari ST | Idem | 14 | **** | **** | **** | C | 64 RS |
| DOUBLE DRAGON | Melbourne House | Commodore 64 | Idem | 11 | **** | **** | ** | B | 64 RS |
| DOUBLE DRAGON | Acclaim | Game Boy | Idem | 16 | **** | **** | **** | B | 83 RS |
| DOUBLE DRAGON | PC | Idem | Idem | 14 | **** | **** | **** | C | 64 RS |
| DOUBLE DRAGON | Sega | Sega 8 bits | Idem | 15 | *** | *** | **** | C | 64 RS |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|----------------------------|-------------------|-----------------|--------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| DOUBLE DRAGON 2 | Virgin Games | Amiga | Action/combat | 16 | **** | **** | ** | C | 74 HTV |
| DOUBLE DRAGON 2 | Virgin Games | Atari ST | Idem | 16 | **** | **** | **** | C | 74 HTV |
| DOUBLE DRAGON 2 | Virgin Games | PC | Idem | 14 | **** | **** | **** | C | 76 GLU |
| DOUBLE DRIBBLE | Nintendo | Nintendo 8 bits | Arcade | 16 | **** | **** | **** | D | 78 RS |
| DOWN LOAD | Nic Avanzat | PC Engine | Shoot-them-up | 16 | **** | **** | **** | D | 81 HTV |
| DR DOOM'S REVENGE | Empire | Aminal CPC | Action | 8 | **** | **** | **** | B | 79 GLU |
| DR DRUMMET'S HOUSE OF FLOX | MicroIllusions | Amiga | Action/horreur | 15 | *** | **** | **** | B | 77 RS |
| DRAGON BALL | Bandai | Nintendo 8 bits | Arcade/aventure | 13 | **** | **** | **** | D | 82 RS |
| DRAGON SPIRIT | Tengen | Amiga | Arcade | 15 | **** | **** | **** | C | 74 RS |
| DRAGON SPIRIT | Tengen | Aminal CPC | Idem | 10 | **** | **** | **** | B | 74 RS |
| DRAGON SPIRIT | Tengen | Atari ST | Idem | 13 | **** | **** | **** | C | 74 RS |
| DRAGON STRIKE | SSI | PC | Arcade | 14 | **** | **** | **** | C | 81 HTV |
| DRAGON WARS | Interplay | Apple IIc | Aventure/rôle | 16 | **** | **** | --- | F | 74 SOSH |
| DRAGON WARS | Interplay | Commodore 64 | Idem | 11 | *** | ** | ** | B | 76 SOS- |
| DRAGON WARS | Interplay | PC | Idem | 15 | **** | **** | **** | D | 78 SOS- |
| DRAGON'S LAIR | ReadySoft Inc. | Amiga | Action/dessin animé interactif | 15 | **** | **** | **** | E | 64 HTV |
| DRAGON'S LAIR | Encore | Aminal CPC | Idem | 7 | **** | *** | ** | A | 79 GLU |
| DRAGON'S LAIR | ReadySoft | Atari ST/STE | Idem | 13 | **** | **** | **** | E | 81 RS |
| DRAGON'S LAIR | Sullivan Youth | PC | Idem | 13 | **** | **** | **** | E | 78 RS |
| DRAGON'S LAIR SINGE CASTLE | Victorway | Amiga | Arcade interactive | 13 | **** | **** | **** | D | 79 RS |
| DRAGON'S LAIR SINGE CASTLE | Encore | Aminal CPC | Idem | 7 | **** | *** | **** | A | 80 GLU |
| DRAGON'S LAIR SINGE CASTLE | Bandai | Nintendo 8 bits | Arcade/aventure | 13 | **** | **** | **** | D | 81 GLU |
| DRAGONFLIGHT | Thalion | Amiga | Aventure/rôle | 17 | **** | ** | **** | C | 83 SOSH |
| DRAGONFLIGHT | Thalion | Atari ST | Idem | 17 | *** | *** | **** | C | 83 SOSH |
| DRAGONS BREATH | Palace | Amiga | Aventure/rôle stratégie | 16 | **** | ** | **** | C | 76 SOSH |
| DRAGONS OF FLAME | SSI | Atari ST | Jeu de rôle | 16 | **** | **** | **** | C | 75 SOSH |
| DRAGONSCAPE | Software Horizons | Amiga | Shoot-them-up | 17 | **** | **** | **** | C | 74 GLU |
| DRAGONSCAPE | Software Horizons | Atari ST | Idem | 12 | **** | **** | **** | C | 66 RS |
| DRAKKHEN | Idolgames | Atari ST | Jeu de rôle animé | 18 | **** | **** | **** | C | 75 SOSH |
| DRIVERS | Microdis | Aminal CPC | Action | 14 | **** | **** | **** | B | 80 GLU |
| DRIVINFORCE | Digital Magic | Amiga | Action/course | 14 | **** | **** | **** | C | 76 RS |
| DROP ROCK | Deco | PC Engine | Action / casse-briques | 13 | **** | **** | **** | E | 79 RS |
| DUNGEON QUEST | Image Action | Amiga | Aventure graphique | 12 | **** | --- | **** | C | 77 SOS- |
| DYNAMITE DUX | Techtonics | Amiga | Arcade / beat-them-up | 16 | **** | **** | **** | C | 73 GLU |
| DYNAMITE DUX | Sega | Aminal CPC | Idem | 15 | **** | **** | **** | B | 71 HTV |
| DYNAMITE DUX | Activision | Atari ST | Idem | 16 | **** | **** | **** | C | 71 HTV |
| DYNASTY WAR | Capcom | Amiga | Arcade | 14 | **** | **** | **** | C | 80 HTV |
| DYNASTY WAR | Capcom | Atari ST | Idem | 13 | **** | **** | **** | C | 81 GLU |
| DYTER | Ralinx | Amiga | Action | 12 | **** | **** | **** | C | 77 RS |
| E ANGELS 69 | Magic Byte | PC | Reflexion | 12 | *** | --- | ** | B | 77 GLU |
| E-MOTION | US Gold | Amiga | Action / partie / réflexion | 17 | **** | **** | **** | B | 71 HTV |
| E-MOTION | US Gold | Aminal CPC | Idem | 16 | *** | **** | **** | B | 80 RS |
| E-MOTION | US Gold | Atari ST | Idem | 17 | ** | **** | **** | B | 80 RS |
| EAGLE'S RIDER | Microdis | Amiga | Action/aventure | 11 | **** | **** | **** | C | 80 GLU |
| EAGLE'S RIDER | Microdis | Atari ST | Idem | 14 | **** | **** | **** | C | 77 RS |
| EAST VS WEST BERLIN 1948 | Rainbow Arts | Amiga | Aventure icône | 13 | **** | --- | --- | B | 82 SOS- |
| ECHOLANGUES | Jarkko | PC et Nanobau | Educatif anglais | 17 | --- | --- | --- | D | 71 RD |
| ECRITURES AUTOMATIQUES | Jarkko | PC et Nanobau | Educatif français, anglais | 17 | --- | --- | --- | D | 73 RD |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|----------------------------|--------------------|----------------|------------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| EDITION ONE | Virgin Games | Amiga | Complétion | 16 | *** | --- | --- | C | 83 S |
| EDITION ONE | Virgin Games | Amstrad CPC | Idem | 16 | --- | --- | --- | C | 85 S |
| EDITION ONE | Virgin Games | Atari ST | Idem | 16 | --- | --- | --- | C | 85 S |
| ELECTION | Dom Pub | Macintosh | Action | 13 | * | *** | ** | A | 83 GUI |
| ELLIPSE | EAM | Atari ST | Création de sonnerie (musique) | 9 | --- | --- | --- | F | 77 CREA |
| EMLYN HUGHES IS | AudioLogic | Amiga | Sport: football | 9 | **** | **** | **** | C | 81 GUI |
| EMPEROR OF THE MINES | Impression | Atari ST | Simulation économique | 8 | **** | **** | *** | C | 73 RS |
| ENGME A OXFORD | Costal Vision | Atari ST | Educatif: anglais | 16 | --- | --- | --- | C | 71 RID |
| ENGME A OXFORD | Costal Vision | PC | Idem | 16 | --- | --- | --- | C | 71 RID |
| ENTREPRISE | NASC | Atari ST | Action/stratégie spatiale | 13 | **** | **** | **** | B | 77 RS |
| EQUINOXE WARRIOR | AeroSoft | Compaq | Beat-them-up | 5 | **** | *** | ***** | D | 81 RS |
| ESCAPE FROM HELL | Electronic Arts | PC | Aventure/rôle | 12 | **** | ** | * | C | 81 SOSC |
| ESCAPE FROM THE PLANET | Tengen | Amiga | ArCADE combat | 16 | ***** | **** | ***** | C | 80 RS |
| ESCAPE FROM THE PLANET | Tengen | Amstrad CPC | Idem | 16 | ***** | **** | **** | B | 81 GUI |
| ESCAPE FROM THE PLANET | Tengen | Atari ST | Idem | 16 | ***** | **** | **** | C | 81 GUI |
| ESCAPE FROM THE PLANET | Domark | Atari ST | Idem | 16 | ***** | **** | **** | C | 78 HT |
| ESKIMO GAMES | Magic Bytes | Amiga | Action | 2 | * | ** | *** | A | 73 GUID |
| ESPRIT | Application System | Atari ST | Action stratégie | 13 | **** | **** | **** | B | 83 GUI |
| ESS | Tomahawk | Atari ST | Simulation/piloteage/stratégie | 16 | ***** | **** | *** | B | 75 HT |
| ESS | Tomahawk | PC | Idem | 16 | ***** | **** | *** | B | 75 HTIV |
| ESWAT | Saga | Megadrive | ArCADE | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 83 HT |
| EUROPEAN SUPERLEAGUE | CDS | Amiga | Simulation de football | 6 | ***** | --- | --- | C | 78 RS |
| EXTASE | Oyo | Amiga | Action reflexion | 16 | **** | **** | **** | C | 79 HT |
| EXTASE | Oyo | Atari ST | Idem | 16 | **** | **** | **** | C | 81 RS |
| EXTASE | Oyo | PC | Idem | 16 | **** | **** | **** | C | 81 GUI |
| EYE OF HORUS | Logotron | Amiga | Action aventure | 15 | ***** | ***** | **** | B | 75 RS |
| EYE OF HORUS | Logotron | Atari ST | Idem | 15 | ***** | ***** | **** | C | 73 SOSC |
| EYE OF HORUS | Logotron | PC | Idem | 15 | **** | **** | **** | C | 75 RSS |
| F16 COMBAT PILOT | Digital | Commodore 64 | Simulation de combat aérien | 16 | **** | **** | **** | B | 80 RS |
| F16 COMBAT PILOT | Digital | PC CGA | Idem | 16 | **** | **** | **** | B | 65 HT |
| F19 STEALTH FIGHTER | Microprose | Amiga | Simulation de vol et combat aérien | 17 | ***** | **** | *** | C | 82 RS |
| F19 STEALTH FIGHTER | Microprose | Atari ST | Idem | 17 | ***** | **** | *** | C | 81 HT |
| F19 STEALTH FIGHTER | Microprose | PC | Idem | 17 | ***** | **** | ** | D | 62 HT |
| F29 RETALIATOR | Ocean | Amiga | Simulation combat aérien | 18 | ***** | ***** | **** | B | 79 HT |
| F29 RETALIATOR | Ocean | Atari ST | Idem | 18 | ***** | ***** | **** | C | 81 HT |
| F15 STRIKE EAGLE II | Microprose | PC CGA EGA VGA | Simulation de vol et combat aérien | 18 | ***** | **** | *** | C | 70 HT |
| FAIRY TALE ADVENTURE (THE) | MicroMillions | Commodore 64 | Jeu de rôle/action (anglais) | 1 | * | ** | *** | B | 61B SOSC |
| FAIRY TALE ADVENTURE (THE) | MicroMillions | Macintosh | Idem | 15 | **** | **** | *** | D | 83 GUI |
| FAIRY TALE ADVENTURE (THE) | MicroMillions | PC EGA | Idem | 13 | *** | *** | ** | C | 73 SOSC |
| FALCON MISSION VOL 1 | Miramsoft | Amiga | Scénario pour simulateur de vol | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 80 RS |
| FALCON MISSION VOL 1 | Miramsoft | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 80 RS |
| FALLEN ANGEL | Screen | Amiga | Beat-them-up | 10 | ***** | **** | **** | C | 76 RS |
| FANTASY ZONE | Nes Avenue | PC Engine | ArCADE | 12 | ***** | ***** | ***** | D | 76 RS |
| FAST BREAK | Accolade | Amiga | Simulation course auto | 13 | *** | **** | **** | C | 70 GUI |
| FAST BREAK | Accolade | Commodore 64 | Idem | 14 | *** | *** | *** | B | 65 RS |
| FAST BREAK | Accolade | Macintosh | Idem | 13 | **** | *** | ** | E | 77 GUI |
| FAST BREAK | Accolade | PC | Idem | 15 | --- | --- | --- | --- | 65 RSS |
| FAST FOOD | Code Masters | Amstrad CPC | Action | 3 | *** | **** | *** | A | 73 GUI |
| FAST FOOD | Code Masters | Spectrum | Idem | 13 | **** | **** | **** | A | 73 GUI |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|--------------------------|----------------|----------------------|-------------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| FERRARI FORMULA ONE | Euroasic Arts | Atari ST | Course auto | 8 | *** | *** | *** | C | 83 S |
| FESTER'S QUEST | Sasoft | Nintendo 8 bits | ArCADE/aventure | 15 | *** | ***** | ***** | B | 83 RS |
| FETICHE MAYA | Silmaril | Amiga | Aventure antique | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 74 SOSC |
| FETICHE MAYA | Silmaril | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | *** | C | 73 SOSH |
| FETICHE MAYA | Silmaril | PC | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 74 SOSC |
| FENISH FREDDY'S | Mindscape | Amiga | Action multi-épisodes | 18 | ***** | ***** | ***** | D | 71 HT |
| FENISH FREDDY'S | Mindscape | Amstrad CPC | Idem | 16 | ***** | ***** | *** | B | 77 GUI |
| FENISH FREDDY'S | Mindscape | Atari ST | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 74 RS |
| FENISH FREDDY'S | Mindscape | PC | Idem | 18 | ***** | ***** | *** | C | 74 RSS |
| FIGHTER BOMBER | Activision | Amstrad CPC | Simulation/combat aérien | 15 | **** | **** | *** | B | 81 RS |
| FIGHTER BOMBER | Activision | Atari ST | Idem | 15 | ***** | ***** | *** | C | 78 RS |
| FIGHTER BOMBER | Activision | PC | Idem | 15 | **** | ***** | ** | C | 75 HT |
| FIGHTER BOMBER ADVANCED | Activision | Amiga | Disque scénario pour Fighter Bomber | 13 | --- | --- | --- | B | 82 GUI |
| FIGHTER BOMBER ADVANCED | Activision | Atari ST | Idem | 13 | --- | --- | --- | B | 81 GUI |
| FIGHTER BOMBER ADVANCED | Activision | PC | Idem | 13 | --- | --- | --- | B | 81 GUI |
| FIGHTING GOLF | SNK | Nintendo 8 bits | Sport: golf | 14 | **** | **** | **** | D | 80 RS |
| FIGHTING SOCCER | Activision | Amiga | Sport: football | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 74 RS |
| FIGHTING SOCCER | Activision | Amstrad CPC | Idem | 6 | **** | ** | ** | B | 75 GUID |
| FINAL BATTLE (THE) | PSS | Amiga | Aventure/rôle | 17 | **** | --- | --- | C | 83 SOSH |
| FINAL COMMAND | UBI | Atari ST | Aventure/sofware | 14 | ***** | --- | --- | B | 76 SOSH |
| FINAL ZONE II | Telarc | PC Engine CD Rom | Shoot-them-up | 13 | ***** | --- | --- | E | 79 RS |
| FIRE | ND Production | Amiga | Shoot-them-up | 14 | ***** | **** | *** | C | 75 RS |
| FIRE | ND Production | Atari ST/STE | Idem | 13 | **** | **** | *** | C | 75 RS |
| FIRE AND BRIMSTONE | Firebird | Amiga | ArCADE/aventure | 17 | ***** | ***** | **** | C | 80 HT |
| FIRE AND BRIMSTONE | Firebird | Atari ST | Idem | 17 | ***** | ***** | **** | C | 81 RS |
| FIRE KING | EAD | Commodore 64 | Aventure anime/rôle | 17 | ***** | --- | --- | C | 73 SOSH |
| FIRE KING | EAD | PC | Idem | 14 | **** | **** | *** | C | 81 GUI |
| FIRE BRIGADE | Panther Games | Atari ST | Wargame | 17 | ***** | --- | --- | C | 78 RS |
| FIREBALL | Firebird | Atari ST | Action/BD | 10 | **** | --- | --- | C | 82 RS |
| FIRST CONTACT | Rambrod | Amiga | Action/stratégie | 14 | **** | ***** | **** | C | 78 RS |
| FIRST CONTACT | Rambrod | Atari ST | Idem | 15 | ***** | ***** | **** | C | 77 RS |
| FIRST PERSON PINBALL | Tyresoft | Atari ST | Flipper | 3 | **** | *** | *** | B | 74 RS |
| FIRST PERSON PINBALL | Tyresoft | PC | Idem | 3 | **** | ** | ** | B | 74 BSS |
| FIRST STRIKE | Elite | Commodore 64 | Shoot-them-up/combat aérien | 12 | *** | *** | *** | B | 73 RS |
| FIRST WORD PLUS 3.14 | GST | Atari ST double face | Utilitaire, traitement de texte | --- | --- | --- | --- | F | 75 CREA |
| FLIGHT OF THE INTRUDER | Miramsoft | PC | Simulation/combat aérien | 16 | **** | ***** | **** | D | 83 HT |
| FLEMO'S QUEST | System 3 | Amiga | Action/plates-formes | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 81 HT |
| FLIP IT AND MAGNOSE | Image Works | Atari ST | Action échelles | 8 | ** | *** | *** | C | 84 GUI |
| FLOOD | Bullfrog | Amiga | Action | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 81 HTIV |
| FLOOD | Bullfrog | Atari ST | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 81 HT |
| FM MELODY MAKER | Upgrade | Atari ST | MAO composition et arrangement | --- | --- | --- | --- | H | 71 CREA |
| FOKKER TRIPLANE | Bullseye | Macintosh | Simulation de vol | 8 | ** | *** | * | D | 76 GUI |
| FOKKER TRIPLANE V 2.0 | Bullseye | Macintosh | Simulation/combat aérien | 14 | **** | **** | **** | D | 79 GUI |
| FONZ | Neosoft | Atari ST | Editeur de textes | --- | --- | --- | --- | --- | 74 CREA |
| FOOTBALL CRAZY | ESP | Atari ST | Sport: football management | 2 | --- | --- | --- | B | 79 RS |
| FOOTBALLER OF THE YEAR 2 | Gremlin | Amiga | Stratégie: football | 6 | *** | **** | **** | B | 77 GUI |
| FOOTBALLER OF THE YEAR 2 | Gremlin | Atari ST | Idem | 6 | *** | **** | **** | B | 76 RS |
| FORGOTTEN WORLD | US Gold Capcom | Amiga | Shoot-them-up | 17 | ***** | ***** | ***** | B | 67 HT |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|--------------------------------|----------------------|-----------------|---------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| FORGOTTEN WORLD | Sega | Megadrive | Arcade | 15 | ***** | ***** | ***** | D | 82 RS |
| FORMATION SOCCER | Human Technology | PC Engine | Sport : football | 17 | **** | ***** | **** | D | 81 HT |
| FORMES ET COULEURS | Camaz | Amiga | Educatif : arith | 16 | — | — | — | C | 74 RD |
| FORMES ET COULEURS | Camaz | Atari ST | Idem | 16 | — | — | — | C | 74 RD |
| FORMES ET COULEURS | Camaz | PC | Idem | 16 | — | — | — | C | 74 RD |
| FOURMI STORY | — | Atari ST | Action | 7 | *** | — | ***** | C | 76 GLI |
| 4 TH AND INCHES | Accolade | Macintosh | Football américain | 10 | *** | *** | ** | B | 80 GUL |
| 4 TH AND INCHES | Accolade | PC CGA EGA | Idem | 12 | *** | **** | ** | B | 65 GUL |
| FRANÇAIS CMI | Hatier | Atari ST | Educatif : français | 15 | — | — | — | B | 78 RD |
| FRANÇAIS DU BREVET (LE) | Hatier | Amstrad CPC | Educatif : français | 16 | — | — | — | C | 74 RD |
| FRANÇAIS DU BREVET (LE) | Hatier | PC | Idem | 16 | — | — | — | C | 84 RB |
| FRED | Ubi Soft | Amiga | Arcade/aventure | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 78 RS |
| FRED | Ubi Soft | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | — | C | 76 HT |
| FREDDY HARDEST | Dynamic | Amiga | Beat-them-up | 8 | ***** | ***** | ***** | C | 76 RS |
| TREE LIGHT JAPANESE | Freelight Soft | Macintosh | Educatif | 8 | ***** | — | ***** | F | 81 GUL |
| FREEDOM FIGHTER | Sega | Sega 8 bits | Shoot-them-up | 8 | ***** | ***** | ***** | C | 81 GUL |
| FRUIT MACHINE SIMULATOR | Code Master | Spectrum | Machine à sous | 10 | **** | ***** | **** | A | 73 GUL |
| FULL METAL PLANET | Infogames | Atari ST | Stratégie/wargame | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 76 HT |
| FUN FACE | Human Technology | Atari ST | Création de portrait robot | — | — | — | — | D | 70 CREA |
| FUN SCHOOL | Educational Software | Amstrad CPC | Educatif : arith | 15 | — | — | — | C | 75 RD |
| FUN SCHOOL 3 | Database | Amiga | Idem | 16 | — | — | — | C | 83 RD |
| FUN SCHOOL 3 | Database | Atari ST | Idem | 16 | — | — | — | C | 83 HT |
| FUTUR SPORT | Actual Screenshot | Amiga | Action combat | 13 | **** | **** | **** | C | 76 GUL |
| FUTUR SPORT | Actual Screenshot | Atari ST | Idem | 13 | **** | **** | **** | C | 71 RS |
| G + PLUS | Aerobase | Atari ST | Utilitaire, gestion de fichiers | — | — | — | — | D | 76 CREA |
| GALACTIC CRUSADER | Burch Games | Nintendo 8 bits | Shoot-them-up | 10 | *** | *** | *** | C | 82 GUL |
| GALAGA | Nintendo | Nintendo 8 bits | Arcade | 3 | ** | **** | ** | C | 73 RS |
| GALAGA 88 | Nemo | PC Engine | Arcade | 15 | ***** | ***** | ***** | D | 76 RS |
| GALAXY FORCE 2 | Activision | Atari ST | Arcade | 10 | **** | **** | **** | C | 74 RS |
| GAME GALORE | Mandarin | Atari ST | Action | 14 | **** | **** | *** | C | 75 GUL |
| GAMES SUMMER EDITION (THE) | Epox | Amiga | Sports : 66 multi-épisodes | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 73 GUL |
| GAMES SUMMER EDITION (THE) | Epox | Atari ST | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 71 RS |
| GAMPURA | Hudson | PC Engine | Jeu de dominos | 8 | **** | **** | **** | D | 83 GUL |
| GAUNTLET | MacIntosh | Macintosh | Arcade | 8 | **** | * | **** | D | 73 GUL |
| GEANTS DU SPORTS (LES) | Ubi Soft | Amiga | Compilation | 15 | — | — | — | C | 85 S |
| GEANTS DU SPORTS (LES) | Ubi Soft | Amstrad CPC | Idem | 15 | — | — | — | C | 85 S |
| GEANTS DU SPORTS (LES) | Ubi Soft | Atari ST | Idem | 15 | — | — | — | C | 85 S |
| GEANTS DU SPORTS (LES) | Ubi Soft | PC | Idem | 15 | — | — | — | C | 85 S |
| GEMINI | Station | Atari ST | Utilitaire, gestion de bureau | 13 | — | — | — | A | 82 TJ |
| GEMINI WINGS | Virgin | Amstrad CPC | Action | 13 | *** | *** | *** | B | 70 GUL |
| GEMINI WINGS | Virgin | Atari ST | Idem | 13 | **** | **** | **** | C | 70 RS |
| GEMINI WINGS | Virgin | Commodore 64 | Idem | 10 | **** | **** | **** | C | 70 GUL |
| GEMINI WINGS | Virgin | Spectrum | Idem | 11 | *** | **** | **** | A | 70 GUL |
| GENEDIT | Hybris Arts | Atari ST | Editeur de sons MIDI | — | — | — | — | F | 79 CREA |
| GEOGRAPHIE, ATLAS ELECTRONIQUE | ASRE/Uri Soft | Atari ST | Educatif : géographie | 14 | — | — | — | D | 80 RD |
| GFA GUP | Micro Application | Atari ST | Compilation pour au GFA Basic | 14 | — | — | — | C | 85 S |
| GFA BASIC 3.5 | MA | Atari ST | Programmation | 18 | — | — | — | C | 79 CREA |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|----------------------|-------------------------|---------------------|------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| GHOSTBUSTERS | Sega | Megadrive | Action | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 86 RS |
| GHOSTBUSTERS | Sega | Sega 8 bits | Idem | 14 | **** | **** | **** | C | 86 RS |
| GHOSTBUSTERS II | Activision | Amiga | Action | 16 | **** | **** | **** | C | 73 HT |
| GHOSTBUSTERS II | Activision | Atari ST | Idem | 16 | **** | **** | **** | C | 74 RS |
| GHOSTBUSTERS II | Activision | Commodore 64 | Idem | 16 | **** | **** | **** | B | 75 GLI |
| GHOSTS'N GOBLINS | Elise | Amiga | Arcade | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 85 S |
| GHOSTS'N GOBLINS | Elise | Atari ST | Idem | 16 | ***** | **** | **** | C | 79 HT |
| GHOSTS'N GOBLINS | Capcom | PC | Idem | 8 | **** | **** | **** | C | 80 RS |
| GHOU'S'N GHOSTS | Capcom | Amiga | Arcade | 16 | ***** | **** | **** | C | 75 RS |
| GHOU'S'N GHOSTS | Capcom | Atari ST | Idem | 15 | ***** | **** | **** | C | 73 HT |
| GHOU'S'N GHOSTS | Sega | Megadrive | Idem | 18 | **** | **** | **** | D | 82 HT |
| GHOU'S'N GHOSTS | NEC Avenue | Supergrafx | Idem | 18 | ***** | **** | **** | D | 82 HT |
| GOLD OF THE AMERICAS | Strategic Studies Group | Amiga | Wargame/stratégie | 12 | **** | — | — | B | 76 GUL |
| GOLD OF THE AMERICAS | SSG | Atari ST | Idem | 10 | **** | — | — | C | 80 GUL |
| GOLD OF THE AMERICAS | SSG | PC | Idem | 12 | **** | — | — | C | 75 SOU C |
| GOLD OF THE AZTECS | US Gold | Amiga | Action aventure | 17 | ***** | **** | **** | B | 82 HT |
| GOLD RUSH | Starna on Line | Amiga | Aventure arithm | 16 | *** | **** | **** | D | 69 GUL |
| GOLD RUSH | Starna on Line | Atari ST | Idem | 16 | **** | **** | **** | D | 66 SOU C |
| GOLD RUSH | Starna on Line | Macintosh, + 2 plus | Idem | 16 | **** | **** | **** | D | 75 SOU E |
| GOLD RUSH | Starna on Line | PC, CGA, EGA, VGA | Idem | 16 | *** | **** | **** | D | 65 SOU H |
| GOLDEN AXE | Virgin | Amstrad CPC | Arcade | 7 | ** | **** | *** | B | 83 RS |
| GOLDEN AXE | Telnet | PC Engine CD Rom | Idem | 10 | **** | **** | **** | E | 79 RS |
| GOLDEN AXE | Sega | Sega 8 bits | Idem | 16 | ***** | **** | **** | C | 77 HT |
| GOLDEN OLDIES | Mindscape | Amiga | Compilation action | 8 | ** | ** | ** | A | 70 GUL |
| GOLDEN OLDIES | Mindscape | Atari ST | Idem | 5 | * | * | * | B | 70 GUL |
| GOLDEN OLDIES | Mindscape | Macintosh | Idem | 3 | ** | ** | ** | C | 70 GUL |
| GOLDEN OLDIES | Mindscape | PC, CGA, EGA | Idem | 3 | ** | ** | ** | B | 70 GUL |
| GOLF | Nintendo | Game Boy | Golf | 17 | ***** | **** | **** | B | 82 RS |
| GOLFMANIA | Sega | Sega 8 bits | Sport : golf | 13 | **** | **** | **** | C | 80 RS |
| GRAAL BASE | Préfil | Atari ST | Base de données | — | — | — | — | F | 79 CREA |
| GRAAL TEXT | Préfil | Atari ST | Traitement de texte | 16 | — | — | — | F | 79 CREA |
| GRAINOURS | Camaz | Atari ST | Educatif : mémoire visuelle | 16 | — | — | — | C | 82 RD |
| GRAND NATIONAL | Elise | Amiga | Course de chevaux, stratégie | 9 | **** | **** | **** | B | 78 RS |
| GRAND PRIX | Atari | Atari ST | Cours auto | 10 | **** | **** | **** | B | 77 RS |
| GRAND PRIX CIRCUIT | Accolade | Macintosh | Simulation | 16 | ***** | **** | **** | C | 77 RS |
| GRAND PRIX MASTER | Dynamic | Amiga | Action course moto | 10 | **** | **** | **** | B | 73 RSS |
| GRAND PRIX MASTER | Dynamic | Amstrad CPC | Idem | 9 | *** | *** | *** | A | 73 RSS |
| GRAND PRIX MASTER | Dynamic | Atari ST | Idem | 10 | **** | **** | **** | B | 73 RS |
| GRAND PRIX MASTER | Dynamic | PC | Idem | 10 | **** | **** | **** | C | 73 RSS |
| GRANDZORT | Hudson | Supergrafx | Action | 17 | ***** | ***** | ***** | E | 80 HT |
| GREAT COURTS | Ubi Soft | Amiga | Sport : tennis | 18 | ***** | **** | **** | C | 82 CHA |
| GREAT COURTS | Ubi Soft | Amstrad CPC | Idem | 13 | ***** | **** | **** | B | 75 RSS |
| GREAT COURTS | Ubi Soft | Atari ST | Idem | 18 | ***** | **** | **** | C | 70 HT |
| GREAT COURTS | Ubi Soft | PC | Idem | 18 | ***** | **** | **** | C | 75 RS |
| GRITZKY HOCKEY | Behrnsa Software | Amiga | Hockey sur glace | 15 | **** | **** | **** | C | 69 GUL |
| GRITZKY HOCKEY | Behrnsa Software | Atari ST | Idem | 13 | **** | **** | **** | C | 79 GUL |
| GRIBIDON | Behrnsa | Atari ST | Sport : football américain | 5 | ** | ** | ** | C | 71 RS |
| GUILD OF THIEVES | Rainbird | Macintosh | Aventure | 13 | ** | — | — | D | 75 GUL |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRX | PARU DANS N° |
|------------------------------|--------------------|--------------|-----------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|-----|--------------|
| GUNBOAT | Accolade | PC | Simulation navale combat | 14 | ***** | ***** | ** | C | 79 HTI |
| GUNBED | Hudson | PC Engine | Shoot them up | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 85S |
| GUNSTICK (LE) | Ubi Soft | Amstrad CPC | Pilotat et jeu | 17 | ***** | ***** | **** | D | 75 HTI |
| GUNSTICK (LE) | Ubi Soft | PC | Idem | 15 | ***** | ***** | **** | D | 76 HTIV |
| H.A.T.E | Orewin | Atari ST | Shoot-them-up | 9 | **** | ***** | *** | C | 71 RS |
| HALLEY | EAM | Atari ST | Serveur monoaxe | - | - | - | - | F | 77 CREA |
| HAMMERFIST | Activision | Amiga | Action | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 80 HTI |
| HAMMERFIST | Activision | Atari ST | Idem | 14 | ***** | ***** | **** | C | 80 HTIV |
| HARD DRIVN | Denmark | Amiga | Aerode course auto | 18 | **** | ***** | ***** | C | 75 RS |
| HARD DRIVN | Denmark | Amstrad CPC | Idem | 18 | **** | ***** | **** | B | 75 RS |
| HARD DRIVN | Denmark | Atari ST | Idem | 18 | **** | ***** | ***** | C | 74 HTI |
| HARD DRIVN | Denmark | PC | Idem | 16 | **** | ***** | ***** | C | 77 GLI |
| HARDBALL 2 | Accolade | PC | Baseball 2 | 15 | **** | ***** | ** | D | 77 RS |
| HARLEY DAVIDSON | Mindscape | Atari ST | Simulation sportive stratégie | 15 | ***** | **** | **** | C | 82 RS |
| HARLEY DAVIDSON | Mindscape | PC | Idem | 12 | **** | **** | ** | C | 77 RS |
| HARPOON | PSS | PC | Wargame naval | 14 | **** | ** | ** | C | 78 RS |
| HARRICANA | Lutetiel | Amstrad CPC | Action course moto neige | 5 | *** | *** | *** | B | 79 RSIS |
| HARRICANA | Lutetiel | Atari ST | Idem | 10 | ***** | *** | ***** | C | 79 RS |
| HARRICANA | Encore | Commodore 64 | Action | 7 | **** | *** | *** | A | 73 GLI(2) |
| HAWAIIAN ODYSSEY SCRAMY DISK | Sublogic | Macintosh | Disque scénario sport | 16 | **** | *** | *** | C | 79 GLI |
| HAWAIIAN ODYSSEY SCRAMY DISK | Sublogic | PC | Idem | 17 | **** | ***** | ** | C | 75 HTI |
| HAWKEYE | Thalamos | Atari ST | Action | 12 | *** | *** | *** | C | 70 GLI(2) |
| HEATWAVE | Hessow | Amstrad CPC | Compilation | 16 | ***** | ***** | ***** | B | 73 GLI(2) |
| HEAVY METAL | Access | Amiga | Action combat de char | 10 | *** | *** | ***** | B | 80 RS |
| HEAVY METAL | Access | Amstrad CPC | Idem | 12 | **** | **** | *** | B | 80 RSIS |
| HEAVY METAL | Access | Atari ST | Idem | 13 | **** | **** | *** | C | 80 RS |
| HEAVY METAL | Access | PC EGA | Idem | 11 | ***** | **** | *** | B | 80 RS |
| HEAVY UNIT | Taito | PC Engine | Arcade | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 76 HTI |
| HELL EXPLORER | Taito | PC Engine | Action plates-formes | 13 | ***** | **** | ***** | C | 82 RS |
| HELL RAISER | Exoet | Amiga | Combat vue latérale plates-formes | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 75 RS |
| HELL RAISER | Exoet | Atari ST | Idem | 13 | **** | ***** | ***** | C | 69 RS |
| HELLFIRE | Sega | Megadrive | Arcade | 14 | **** | **** | **** | D | 84 RS |
| HELLRAIDER | ARC | Amiga | Action | 12 | ***** | ***** | ***** | C | 77 RS |
| HELLRAIDER | ARC | Atari ST | Idem | 12 | ***** | ***** | ***** | C | 77 RSIS |
| HELLRAIDER | ARC | PC | Idem | 12 | **** | **** | ** | C | 77 RS |
| HEREWITH THE CLUES | Actual Screenshots | Amiga | Aventure polaire | 10 | ***** | - | - | C | 82 SOCS |
| HERO'S QUEST | Sierra | Amiga | Aventure fantastique | 14 | ***** | - | - | C | 80 GLI |
| HERO'S QUEST | Sierra | Atari ST | Idem | 14 | *** | *** | *** | C | 82 GLI |
| HERO'S QUEST | Sierra | PC | Idem | 14 | **** | **** | *** | E | 74 SOCSH |
| HEROES | Denmark | Amiga | Compilation | 14 | - | - | - | C | 85S |
| HEROES | Denmark | Amstrad CPC | Idem | 14 | - | - | - | C | 85S |
| HEROES | Denmark | Atari ST | Idem | 14 | - | - | - | C | 85S |
| HEROES | Denmark | Commodore 64 | Idem | 14 | - | - | - | C | 85S |
| HIGHWAY PATROL II | Microcade | Atari ST | Course auto stratégie | 15 | **** | **** | **** | B | 75 RS |
| HILLSFAR | SSI | Amiga | Rôle action | 16 | ***** | **** | **** | C | 75 SOCS |
| HILLSFAR | SSI | Atari ST | Idem | 16 | ***** | **** | **** | C | 75 SOCS |
| HIT SQUAD (THE) | Code Masters | Spectrum | Action aventure | 14 | ***** | *** | - | A | 73 RS |
| HOBBIT (THE) | Beam Software | Macintosh | Aventure | 12 | ** | - | - | D | 82 GU |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRX | PARU DANS N° |
|--------------------------------|---------------------|-------------------|---------------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|-----|--------------|
| HOME OFFICE KIT | Commodore | Amiga | Pack Amiga 500 logiciels | - | - | - | - | F | 74 CREA |
| HONEY IN THE SKY | Face | PC Engine | Shoot-them-up | 5 | ** | ***** | ***** | D | 76 RS |
| HOPPING MAD | Encore | Amstrad CPC | Action | 11 | **** | **** | **** | A | 79 GLI |
| HORIZON CE 1 | Coloed Vision | Atari ST | Educatif : français mathématiques | 15 | - | - | - | C | 81 KD |
| HORIZON CE 1 | Coloed Vision | PC | Idem | - | - | - | - | C | 81 KD |
| HORSE RACING | Mindscape | Amiga | Course de chevaux stratégie | 13 | **** | **** | **** | C | 77 RS |
| HORSE RACING | Mindscape | PC | Idem | 13 | **** | **** | **** | C | 77 RSIS |
| HOSTAGE | Infogames | Macintosh | Simulation gémétrie | 15 | **** | **** | **** | C | 81 RS |
| HOT ROD | Activision | Atari ST | Action course auto | 5 | *** | **** | **** | C | 79 GLI |
| HOUD OF SHADOW | Electronic Arts | Amiga | Aventure/Idem | 18 | **** | **** | ***** | C | 77 SOCS |
| HOUD OF SHADOW | Electronic Arts | Atari ST | Idem | 19 | **** | **** | ***** | C | 73 SOSH |
| HOUSE MUSIC SYSTEM | Esat | Amstrad CPC | Digitalisation sonore synthèse vocale | - | - | - | - | F | 70 CREA |
| HOYLE BOOK OF GAMES | Sierra on Line | Amiga | Raffinage : 50 jeu de cartes | 15 | ***** | - | *** | C | 78 RS |
| HOYLE BOOK OF GAMES | Sierra on Line | Atari ST | Idem | 15 | **** | - | *** | C | 83 GLI |
| HOYLE BOOK OF GAMES | Sierra on Line | PC, CGA, EGA, VGA | Idem | 13 | **** | - | *** | C | 71 RS |
| HOYLE BOOK OF GAMES 2 | Sierra on Line | Amiga | Raffinage : jeux de cartes | 15 | **** | - | **** | C | 83 GLI |
| HOYLE BOOK OF GAMES 2 | Sierra on Line | PC | Idem | 13 | **** | - | *** | C | 82 GLI |
| HUNT FOR RED OCTOBER (THE) | Software Toolbox | Apple II GS | Simulation sous-marine | 15 | **** | ** | - | D | 73 GLI |
| HUNT FOR RED OCTOBER (THE) | Software Toolbox | Macintosh | Idem | 15 | **** | *** | *** | D | 73 GLI |
| HURRICANE | Sega | Megadrive | Arcade | 14 | ***** | ***** | ***** | D | 81 RS |
| ICEMAN | Sierra on Line | Amiga (1 Mo) | Aventure animée | 17 | **** | **** | **** | C | 82 GLI |
| ICEMAN | Sierra on Line | PC | Idem | 17 | **** | **** | **** | D | 79 SOSH |
| IKARI WARRIORS | Elite | Amstrad CPC | Arcade | 15 | **** | **** | **** | A | 77 GLI |
| IKARI WARRIORS | Elite | Atari ST | Idem | 15 | **** | **** | **** | B | 79 GLI |
| IKARI WARRIORS | Nintendo | Console Nintendo | Idem | 13 | **** | **** | **** | D | 71 RS |
| IMAGE FIGHT | Item | PC Engine | Shoot-them-up | 10 | ** | **** | **** | C | 82 RS |
| IMAGE PARTNER | Ugrade | Atari ST | Création graphique microscopie | 16 | - | - | - | F | 73 CREA |
| IMG SCAN | Ladbrooke Computers | Atari ST | Utilitaire scanner | - | - | - | - | F | 75 CREA |
| IMMORTAL | Electronic Arts | Atari ST | Aventure : rôle action | 19 | ***** | ***** | * | C | 82 SOSH |
| IMPERIUM | Electronic Arts | Atari ST | Wargame futuriste | 15 | **** | - | ** | B | 81 RS |
| IMPOSSAMOLE | Gremlin | Amiga | Action plates-formes | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 79 HTI |
| IMPOSSAMOLE | Gremlin | Atari ST | Idem | 15 | **** | **** | **** | C | 79 RS |
| INCORRUPTIBLES (LES) | Quann | Atari ST | Shoot-them-up sur ses côtés | 15 | **** | **** | **** | C | 73 HTI |
| INDIANA JONES ACTION | Lucasfilm | Amiga | Aventure extrême (anglais) | 16 | **** | **** | **** | C | 69 HTI |
| INDIANA JONES ACTION | Lucasfilm | Amstrad CPC | Idem | 15 | **** | **** | **** | B | 69 HTIV |
| INDIANA JONES ACTION | Lucasfilm | Atari ST | Idem | 18 | **** | **** | **** | C | 71 SOCS |
| INDIANA JONES ACTION | Lucasfilm | Commodore 64 | Idem | 15 | **** | **** | **** | B | 70 RS |
| INDIANA JONES ACTION | Lucasfilm | PC, CGA, EGA, VGA | Idem | 18 | **** | **** | **** | C | 70 SOSH |
| INDIANAPOLIS 500 | Electronic Arts | Amiga | Simulation de course auto | 18 | **** | **** | **** | C | 82 HTI |
| INDIANAPOLIS 500 | Electronic Arts | PC | Idem | 18 | **** | **** | **** | C | 74 HTI |
| INFESTATION | Pygmalion | Amiga | Aventure action | 18 | **** | ** | ** | C | 77 SOSH |
| INFESTATION | Pygmalion | Atari ST | Idem | 18 | **** | **** | ** | C | 79 SOCS |
| INSECTOR X | Taito | Megadrive | Shoot-them-up | 13 | **** | **** | **** | D | 83 RS |
| INTERACT | Sphinx Software | Amiga | Shoot-them-up | 14 | **** | **** | **** | B | 79 RS |
| INTERFACE MIDI | Tritonic | Amiga | Création musicale interface MIDI | - | - | - | - | E | 76 CREA |
| INTERNATIONAL 3D TENNIS | Palace | Amiga | Sport : tennis 3D extensible | 16 | **** | **** | **** | C | 80 RS |
| INTERNATIONAL 3D TENNIS | Palace | Amstrad CPC | Idem | 15 | ** | ** | **** | B | 82 CHA |
| INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE | Microprose | Atari ST | Simulation de football 3D | 18 | **** | **** | **** | B | 82 HTI |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS (en) |
|--|-----------------|--------------|--------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|----------------|
| INTERPHASE | Image Works | Amiga | Action image 3D | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 73 HTV |
| INTERPHASE | Microsoft | Atari ST | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 73 HTV |
| INTRUQUE A LA RENAISSANCE | Cadax Vision | Atari ST | Educatif / histoire | 14 | --- | --- | --- | C | 73 RID |
| INTRUDER | Ubi Soft | Atari ST | Shoot-them-up | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 74 HTV |
| IRON LORD | Ubi Soft | Amiga | Aventure | 14 | ***** | **** | **** | C | 76 SOCS |
| IRON LORD | Ubi Soft | Amstrad CPC | Idem | 17 | ***** | ***** | **** | C | 76 SOCS |
| IRON LORD | Ubi Soft | Atari ST | Idem | 14 | ***** | **** | **** | C | 76 SOCS |
| ISHIDO | Accolade | Amiga | Réflexion stratégique | 16 | ***** | --- | --- | C | 84 RS |
| IT CAME FROM THE DESERT | Cinemaware | Amiga | Aventure interactive 3D | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 74 HTV |
| ITALY 90 | US Gold | Atari ST | Sport: football | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 79 HTV |
| IVANHOE | Ocean | Amiga | Beat-them-all | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 80 RS |
| IVANHOE | Ocean | Atari ST | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 76 HTV |
| JACK THE NIPPER | Rixx | Amstrad CPC | Action | 13 | ***** | **** | **** | A | 69 GUL |
| JACQUES NICLAUS GREATEST 18 HOLES | Accolade | Amiga | Sport: golf | 16 | ***** | ***** | **** | B | 70 GUL |
| JAWS | Screen 7 | Amiga | Action stratégique | 16 | *** | *** | ***** | B | 70 GUL |
| JAWS | Screen 7 | Amstrad CPC | Idem | 16 | ***** | ***** | **** | B | 70 GUL |
| JET | Sublogic | Macintosh | Simulation de combat aérien | 12 | **** | *** | *** | C | 75 GUL |
| JEU D'IMAGES | Camax | Atari ST | Educatif / nivel | 16 | --- | --- | --- | C | 83 RID |
| JEU D'IMAGES | Camax | PC | Idem | 16 | --- | --- | --- | C | 83 RID |
| JOHN MADDEN FOOTBALL | Electronic Arts | Commodore 64 | Football/stratégie | 12 | ** | ** | *** | B | 77 GULD |
| JOKER MICRO ORTHOGRAPHE GRAMMAIRE 6 | Brodus | Atari ST | Educatif / français | 16 | --- | --- | --- | C | 81 RID |
| JOKER MICRO ORTHOGRAPHE GRAMMAIRE 6 | Bondar | PC | Idem | 16 | --- | --- | --- | C | 81 RID |
| JUMPING JACK SON | Infogrames | Atari ST | Action/stratégie | 15 | ***** | ***** | ***** | B | 76 HTV |
| JUSTICIERS 1 (LES) | SFMI | Amiga | Idem | 15 | --- | --- | --- | C | 85S |
| JUSTICIERS 1 (LES) | SFMI | Amstrad CPC | Idem | 15 | --- | --- | --- | C | 85S |
| JUSTICIERS 1 (LES) | SFMI | Atari ST | Idem | 15 | --- | --- | --- | C | 85S |
| JUSTICIERS 2 (LES) | Ocean | Amiga | Completion | 13 | --- | --- | --- | C | 85S |
| JUSTICIERS 2 (LES) | Ocean | Amstrad CPC | Idem | 13 | --- | --- | --- | C | 85S |
| JUSTICIERS 2 (LES) | Ocean | Atari ST | Idem | 13 | --- | --- | --- | C | 85S |
| KARATEKA | Brodusband | Amstrad CPC | Arts martiaux | 15 | ***** | ***** | *** | B | 82 RS |
| KARATEKA | Brodusband | Atari ST | Idem | 10 | **** | ** | * | C | 66 RS |
| KAYDEN GARTH | EAS | Atari ST | Stratégie action | 9 | **** | ** | * | C | 74 RS |
| KEEP THE THIEF | Electronic Arts | Apple II GS | Aventure rôle | 11 | *** | * | * | C | 76 GULD |
| KEEP THE THIEF | Electronic Arts | Amiga | Idem | 17 | **** | ** | *** | C | 74 SOSH |
| KENNY DALGLISH SOCCER MATCH | Impressions | Amiga | Sport football action | 6 | *** | *** | *** | C | 75 RS |
| KHALAAN | Chip | Amiga | Wargame commerce politique | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 80 RS |
| KHALAAN | Chip | Atari ST | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 79 HTV |
| KHALAAN | Chip | PC EGA | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 80 RSS |
| KICK OFF | Titus | Amiga | Football vue aérienne | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 69 RS |
| KICK OFF | Titus | Amstrad CPC | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | B | 77 RS |
| KICK OFF | Titus | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 68 HTV |
| KICK OFF | Anco Tibax | Spectrum | Idem | 15 | *** | *** | * | A | 75 GULD |
| KICK OFF II | Anco | Amiga | Idem | 17 | **** | ***** | **** | B | 81 HTV |
| KID GLOVES | Logotron | Amiga | Aventure action | 12 | *** | *** | *** | C | 78 RSS |
| KID GLOVES | Logotron | Atari ST | Idem | 12 | *** | *** | *** | B | 78 RS |
| KILLING GAME SHOW | Playgoats | Amiga | Action plates-formes réflexion | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 83 HTV |
| KING OF CASINO | Victor | PC Engine | Jeu de hasard | 13 | ***** | ***** | ***** | D | 79 RS |
| KING OF CHICAGO | Chenoweth | Atari ST | Aventure animée (anglais) | 14 | ***** | *** | *** | C | 71 SOCS |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|--------------------------------------|-------------------|-------------------|------------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| KING'S QUEST 2 | Sierra | Macintosh | Aventure animée | 15 | ***** | *** | *** | D | 76 GUL |
| KING'S QUEST 3 | Sierra | Macintosh | Aventure animée | 16 | ***** | *** | *** | D | 76 SOCS |
| KING'S QUEST 4 | Sierra | Amiga | Aventure animée | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 81 SOCS |
| KINGDOMS OF ENGLAND | Incognito | Amiga | Aventure wargame/ action | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 71 SOSH |
| KLAX | Danmark | Amiga | Action réflexe | 16 | **** | **** | **** | B | 81 RS |
| KLAX | Danmark | Amstrad CPC | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | B | 81 GUL |
| KLAX | Danmark | Atari ST | Idem | 16 | **** | **** | **** | C | 78 HTV |
| KLAX | Tengen | Lyrix | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 83 RS |
| KLAX | Danmark | MegaDrive | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 85S |
| KLAX | Danmark | PC Engine | Idem | 16 | ***** | ***** | **** | D | 82 RS |
| KNIGHT FORCE | Titus | Amstrad CPC | Action combat | 13 | **** | *** | *** | B | 74 RS |
| KNIGHT FORCE | Titus | Atari ST | Idem | 13 | ***** | **** | **** | B | 73 RS |
| KNIGHT FORCE | Titus | PC | Action combat | 12 | **** | *** | *** | B | 73 RS |
| KNIGHT RIDER SPECIAL | Pack in video | PC Engine | Action | 12 | ***** | ***** | ***** | E | 77 RS |
| KNIGHTS OF LEGEND | Orain | PC | Rôle/jeu | 15 | ***** | *** | ** | D | 77 SOCS |
| KNIGHTS OF THE CRYSTALLIN | US Gold | Amiga | Action/stratégie/ réflexion | 12 | **** | ***** | ***** | C | 77 RS |
| KRISTAL | Addictive | Atari ST | Aventure action | 14 | ***** | ***** | ** | C | 80 GUL |
| KRISTAL | Addictive | PC | Idem | 14 | ***** | ***** | *** | C | 77 SOCS |
| KRYPTON EGG | Finch productions | Amiga | Case-briques | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 72 RS |
| KRYPTON EGG | Hisoft | Atari ST | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | B | 68 HTV |
| LABYRINTHE AUX MILLE CALCULS (LE) | Ratz | PC | Educatif mathématiques | 17 | --- | --- | --- | C | 76 RID |
| LABYRINTHE D'ERRARE (LE) | Reiz | PC | Educatif / français | 18 | --- | --- | --- | C | 77 RID |
| LANCESTER IT'S REAL | Actual Screensoft | Atari ST | Action | 11 | ***** | *** | ***** | C | 74 RS |
| LANCELOT | Level 9 | Amstrad CPC 128 K | Aventure graphique (anglais) | 16 | ***** | --- | --- | C | 61 SOSH |
| LANCELOT | Mandarin Software | Amstrad PCW | Idem | 16 | ***** | --- | --- | C | 61 HTV |
| LANCELOT | Mandarin Software | Atari ST | Idem | 16 | ***** | --- | --- | C | 61 SOS |
| LANCELOT | Mandarin Software | Atari XL/XE | Idem | 14 | --- | --- | --- | C | 61 SOVS |
| LANCELOT | Level 9 | Macintosh | Idem | 14 | --- | --- | --- | D | 83 GUL |
| LANCELOT | Mandarin Software | PC CGA EGA | Idem | 16 | ***** | --- | --- | D | 61 SOVS |
| LASER | Blade | Amstrad CPC | Stratégie | 13 | *** | ** | ** | B | 73 RS |
| LASER SQUAD | Shades | Atari ST | Stratégie | 14 | **** | ** | ** | C | 74 RS |
| LAST BATTLE | Sega | MegaDrive | Beat-them-all | 13 | ***** | ***** | ***** | D | 82 RS |
| LAST NINJA II | System 3 | Amiga | Arcade aventure | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 81 RS |
| LAST NINJA II | System 3 | Amstrad CPC | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 62 SOCS |
| LAST NINJA II | System 3 | Commodore 64 | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 66 SOCS |
| LAST NINJA II | System 3 | PC | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 82 GUL |
| LAST NINJA II | System 3 | Spectrum | Idem | 15 | ***** | ***** | --- | B | 62 SOSH |
| LEATHER GODDESSES OF PHOBOS | Infocom | Macintosh | Aventure textuelle | 14 | --- | --- | --- | C | 77 SOCS |
| LEAVIN'TERAMIS | Granddám | Atari ST | Shoot-them-up | 12 | ***** | ***** | ***** | B | 79 RS |
| LEAVIN'TERAMIS | Granddám | Amiga | Idem | 8 | **** | *** | *** | B | 79 RS |
| LECTURE CP | Mico C | Amstrad CPC | Educatif / initiation à la lecture | 12 | --- | --- | --- | C | 73 RID |
| LECTURE CP | Mico C | PC | Idem | 12 | --- | --- | --- | C | 73 RID |
| LEGEND OF FAIRHAIL | Reline | Amiga | Aventure rôle | 18 | ***** | *** | ***** | C | 87 SOSH |
| LEGENDARY AXE | Victor | PC Engine | Action | 18 | ***** | ***** | ***** | D | 78 RS |
| LEGENDE DE SRAM (LA) | Infogrames | PC | Aventure completion | 12 | *** | --- | --- | C | 79 GUL |
| LEISURE SUIT LARRY II | Serra on Line | Amiga | Aventure animée (anglais) | 15 | **** | *** | *** | C | 75 SOCS |
| LEISURE SUIT LARRY II | Serra on Line | Atari ST | Idem | 15 | **** | *** | *** | C | 64 SOSH |
| LEISURE SUIT LARRY II | Serra on Line | PC CGA EGA | Idem | 15 | **** | *** | *** | C | 64 SOSH |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|---|--------------------|-----------------|------------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| LEISURE SUIT LARRY III | Sierra on Line | Amiga | Aventure animée | 15 | ***** | ***** | *** | C | 81 50\$ C |
| LEISURE SUIT LARRY III | Sierra on Line | Atari ST | Idem | 15 | ***** | *** | *** | C | 82 GUI |
| LEISURE SUIT LARRY III | Sierra on Line | PC | Idem | 15 | **** | *** | *** | C | 75 50\$ C |
| LEPRECHAUN | Shoodan | Macintosh | Plates-formes | 10 | *** | *** | *** | D | 77 GUI |
| LHX ATTACK CHOPPER | Electronic Arts | PC | Simulation de combat d'hélicoptère | 18 | ***** | ***** | ** | C | 78 HI |
| LIFE AND DEATH | Software Toolworks | Macintosh | Simulation chronométrée | 17 | ***** | ***** | *** | F | 75 GUI |
| LIFE AND DEATH | Software Toolworks | PC CGA EGA VGA | Idem | 17 | ***** | ***** | *** | C | 64 HI |
| LIFE FORCE | Konami | Nintendo 8 bits | Arcade | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 79 RS |
| LIFT (THE) | Nathan | Atari ST | Educatif - anglais | 18 | - | - | - | C | 77 RIU |
| LIFT (THE) | Nathan | PC | Idem | 18 | - | - | - | C | 77 RIU |
| LIVE AND LET DIE | Encore | Amiga | Action | 10 | **** | **** | *** | A | 81 GUI |
| LIVE AND LET DIE | Encore | Atari ST | Idem | 10 | **** | **** | *** | A | 81 GUI |
| LIVINGSTONE II | Opersoft | Amiga | Action plates-formes | 13 | **** | **** | *** | C | 80 RS |
| LIVINGSTONE II | Opersoft | Amstrad CPC | Idem | 13 | **** | **** | *** | B | 78 RS |
| LIVINGSTONE II | Opersoft | Atari ST | Idem | 13 | **** | **** | ** | C | 80 RS |
| LODE RUNNER | Broderbund | Atari ST | Action réflexion | 15 | **** | **** | ***** | C | 79 RS |
| LODE RUNNER | Broderbund | Macintosh | Idem | 13 | ** | *** | *** | C | 82 GUI |
| LODE RUNNER | Broderbund | PC Engine | Idem | 12 | *** | *** | *** | C | 83 RS |
| LOOM | Lucasfilm | Amiga | Aventure animée | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 83 50\$ C |
| LOOM | Lucasfilm | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 83 50\$ C |
| LOOM | Lucasfilm | PC | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 78 HI |
| LOST DUTCHMAN MINE | Magnetic Image | Amiga | Stratégie aventure action | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 81 RS |
| LOST DUTCHMAN MINE | Magnetic Image | Atari ST | Idem | 16 | **** | **** | *** | C | 77 HI |
| LOST PATROL | Ocean | Amiga | Aventure action | 13 | ***** | ***** | ***** | C | 82 50\$ C |
| LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE | Gremlin | Amiga | Sport - course auto | 17 | **** | **** | ***** | C | 83 HI |
| LOW BLOW | Electronic Arts | PC | Sport - boxe | 14 | **** | ***** | ** | C | 79 RS |
| ML TANK PLATFORM | Microprosa | PC | Simulation combat blindé | 11 | **** | **** | *** | D | 84 CHA |
| MAD PROFESSOR MARIARTI | Kinlabs | Atari ST | Action plates-formes | 18 | ***** | **** | ***** | C | 83 GUI |
| MAFFIA | Cosmic Software | Amstrad CPC | Action | 10 | ***** | *** | *** | B | 80 GUI |
| MAN HOLE | Activision | Macintosh | Découvertes | 15 | ***** | ***** | *** | D | 83 GUI |
| MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO | Sierra on Line | Amiga | Aventure animée | 15 | ** | *** | *** | D | 80 GUI |
| MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO | Sierra on Line | Atari ST | Idem | 17 | **** | **** | *** | D | 73 50\$ C |
| MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO | Sierra on Line | PC CGA EGA | Idem | 17 | - | - | - | D | 71 50\$ C |
| MANHUNTER 2 SAN FRANCISCO | Kinlabs | Amiga | Simulation sportive football | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 77 HI |
| MANCHESTER UNITED | Kinlabs | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 79 RS |
| MANHUNTER IN NEW YORK | Sierra on Line | Amiga | Aventure animée | 16 | **** | **** | **** | E | 77 GUI |
| MANHUNTER IN NEW YORK | Sierra on Line | Macintosh | Idem | 15 | **** | **** | **** | E | 77 GUI |
| MANIAC MANSION | Lucasfilm | Atari ST | Aventure animée | 15 | **** | **** | **** | C | 73 50\$ C |
| MANIAC MANSION | Lucasfilm | PC | Idem | 15 | **** | **** | **** | C | 73 50\$ C |
| MANIAC PUPPETS | Lucasfilm | PC Engine | Sport - catch | 9 | **** | **** | *** | D | 83 GUI |
| MANIX | Milaniam | Atari ST | Action stratégie | 12 | ** | *** | *** | B | 83 RS |
| MASTER CHU AND THE DRUNKARD HUNTER COLLECTION | Color Dreams | Nintendo 8 bits | Beat-them-all | 13 | **** | **** | *** | D | 82 GUI |
| MATCH IT | Lisa Soft | Amiga | Compilation action et sport | 14 | **** | **** | *** | C | 79 RS |
| MATCH IT | Grandblém | Amiga | Réflexion | 11 | ***** | - | **** | C | 79 RS |
| MATRIX | VTA | PC | Educatif - mathématiques | 12 | - | - | - | C | 77 RIU |
| MATRIX MARAUDER | Pygnotia | Amiga | Action stratégie | 13 | **** | **** | ***** | C | 82 RS |
| MAUIPIH ISLAND | Lanisher | Amiga | Enquête police/horreur | 18 | ***** | *** | ***** | C | 80 RS |
| MAUIPIH ISLAND | Lanisher | Atari ST | Idem | 18 | ***** | *** | ***** | C | 78 50\$ C |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° | |
|---------------------------|---------------------|------------------|--|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|--------|
| MAZEMANIA | Hewlett | Commodore 64 | Action/stratégie | 14 | ***** | ***** | **** | B | 75 RS | |
| MAZEMANIA | Hewlett | Spectrum | Idem | 15 | **** | ***** | ** | B | 70 RS | |
| MECHWARRIOR | Activision | PC EGA | Action stratégie | 16 | **** | **** | **** | D | 79 RS | |
| MEGA PACK | Loriciel | Amstrad CPC | Action | 12 | **** | **** | **** | B | 76 GLUD | |
| MEGAMAN | Nintendo | Nintendo 8 bits | Plates-formes | 15 | **** | ***** | **** | D | 78 RS | |
| MEGANOID | Software Direct | Amiga | Editeur de casse/bottes | 10 | ***** | ***** | ***** | C | 82 GUI | |
| MEGAVALLEUR | Paragon Software | PC | Aventure rôle antique | 15 | *** | *** | * | D | 83 50\$ C | |
| MEMORY MATE | Broderbund | Loriciel | PC Classement de notes | - | - | - | - | E | 74 CREA | |
| METAL FIGHTER | Color Dreams | Nintendo 8 bits | Shoot-them-up | 12 | *** | *** | *** | C | 82 GUI | |
| METAL GEAR | Nintendo | Nintendo 8 bits | Arcade/aventure | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 78 RS | |
| MICROPROSE SOCCER | Microprose | Amiga | Sport - football | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 80 RS | |
| MIDNIGHT RESISTANCE | Ocean | Amiga | Arcade | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 83 RS | |
| MIDNIGHT RESISTANCE | Ocean | Atari ST | Idem | 15 | **** | ***** | ***** | C | 82 HI | |
| MIDWINTER | Rainbird | Amiga | Aventure/action/stratégie | 18 | ***** | ***** | ***** | D | 80 RS | |
| MIDWINTER | Microprosa | Atari ST | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 76 HI | |
| MIG 29 SOVIET FIGHTER | Code Masters | Spectrum | Simulation combat avion | 14 | **** | **** | **** | A | 73 RS | |
| NIGHT AND MAGIC II | New World Computing | Amiga | Aventure mêlée | 15 | ***** | ** | - | C | 79 50\$ C | |
| NIGHT AND MAGIC II | New World Computing | Apple II | Idem | 17 | ***** | **** | ** | E | 66 50\$ C | |
| NIKE HEADS POP QUIZ | Forma | Amstrad CPC (RP) | Réflexion quiz | 5 | **** | - | - | ** | A | 83 GUI |
| NINDBENDER | Gremlin | Amiga | Réflexion | 15 | **** | **** | **** | C | 74 RS | |
| NINDBENDER | Gremlin | Atari ST | Idem | 15 | **** | **** | **** | C | 76 GUI | |
| MISSION JUPITER | Code Masters | Spectrum | Shoot-them-up | 8 | **** | **** | ** | A | 73 GLUD | |
| MISTER HELL | Franklin | Amiga | Shoot-them-up | 13 | ***** | ***** | ***** | C | 71 RS | |
| MOBILEMAN | Loriciel | Amstrad CPC | Action labyrinthe | 10 | ***** | *** | *** | B | 82 GUI | |
| MON ORDINATEUR A DESSIN | Canaz | Amstrad CPC | Educatif - dessin | 14 | - | - | - | B | 78 RIU | |
| MONDE DES MERVEILLES (LE) | Ocean | Amiga | Compilation | 17 | - | - | - | C | 85S | |
| MONDE DES MERVEILLES (LE) | Ocean | Amstrad CPC | Idem | 17 | - | - | - | C | 85S | |
| MONDE DES MERVEILLES (LE) | Ocean | Atari ST | Idem | 17 | - | - | - | C | 85S | |
| MONTE CARLO CASINO | Code Masters | Amstrad CPC | Réflexion casino | 12 | **** | **** | **** | A | 73 GUI | |
| MONTE CARLO CASINO | Code Masters | Spectrum | Idem | 13 | **** | **** | **** | A | 73 GUI | |
| MOONWALKER | US Gold | Amiga | Action | 12 | **** | **** | **** | C | 76 GUI | |
| MOONWALKER | US Gold | Amstrad CPC | Idem | 12 | **** | **** | **** | C | 75 GUI | |
| MOONWALKER | US Gold | Atari ST | Idem | 12 | **** | **** | **** | C | 75 RS | |
| MOONWALKER | Sega | Megadrive | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | D | 83 HI | |
| MOT | Opera Soft | Atari ST | Action | 12 | ***** | ***** | ***** | C | 77 RS | |
| MOT | Opera Soft | PC EGA | Idem | 14 | ***** | ***** | *** | B | 75 RS | |
| MOTHER GOOSE | Sierra | Macintosh | Aventure animée | 14 | *** | **** | *** | E | 79 GUI | |
| MOTO ROADER | NEC | PC Engine | Course automobile | 11 | ** | *** | **** | D | 76 RS | |
| MR DO RUN RUN | Electrozone | Amiga | Arcade | 12 | **** | **** | **** | C | 82 RS | |
| MR DO RUN RUN | Electrozone | Atari ST | Idem | 12 | **** | **** | **** | C | 82 RS | |
| MR DO RUN RUN | NEC | PC Engine | Arcade | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 76 RS | |
| MUSCLE CARS | Accolade | Amiga | Éditeur scénario pour First Drive II | 10 | ***** | ***** | ***** | B | 75 GUI | |
| MUSIC STUDIO | Activision | PC CGA EGA | Création musicale (éditeur de partition) | - | - | - | - | F | 70 CREA | |
| MYSTERY OF THE MUMMY | Rainbow Arts | Amiga | Aventure îlots | 15 | **** | - | * | C | 73 50\$ C | |
| MYSTIC DEFENDER | Sega | Megadrive | Action | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 80 HI | |
| MYTH | System 3 | Amstrad CPC | Arcade/aventure | 14 | **** | **** | **** | B | 76 RS | |
| NAVY MOVES | Dinamic | Amiga | Action | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 70 RS | |
| NAVY MOVES | Dinamic | Atari ST | Idem | 13 | ***** | ***** | ***** | C | 70 GUI | |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARRI- DANS N° |
|-----------------------|---------------------------|---------------|--------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|-------------------|
| NAVY MOVES | Dynanic | Commodore 64 | Action | 13 | ***** | ***** | ***** | B | 70 GU |
| NAXAT OPEN | Naxat | PC Engine | Sport golf | 14 | **** | **** | **** | D | 76 RS |
| NECRIS DOME | Code Masters | Spectrum | Aventure | 13 | ***** | -- | -- | A | 73 SOCS |
| NECRON APTOR QUEST | Alant ST | Aventure/Léon | Aventure/Léon | 10 | *** | ** | *** | B | 32 |
| NEUROMANCER | Electronic Arts | Amiga | Aventure atnada | 15 | **** | *** | *** | C | 81 SOCS |
| NEUROMANCER | Interplay | Apple II GS | Idem | 18 | ***** | ***** | *** | D | 70 RS |
| NEUROMANCER | Interplay | Commodore 64 | Idem | 18 | **** | **** | **** | C | 61B SOSH |
| NEUROMANCER | Interplay | PC | Idem | 16 | *** | *** | * | C | 74 SOCS |
| NEUTORIA | Hudson Soft | PC Engine | Arcade/aventure | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 77 RS |
| NEVERMIND | Pygmalion | Amiga | Action réflexion | 13 | **** | **** | **** | C | 75 RS |
| NEVERMIND | Pygmalion | Atari ST | Idem | 13 | ***** | ***** | **** | C | 77 GU |
| NEW ZEALAND STORY | Ocean | Amiga | Arcade | 17 | ***** | ***** | **** | C | 69 HIT |
| NEW ZEALAND STORY | Ocean | Atari ST | Idem | 17 | **** | **** | **** | C | 69 HIT |
| NEW ZEALAND STORY | Ocean | Commodore 64 | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | B | 70 RS |
| NEW ZEALAND STORY | Sega | MegaDrive | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 82 RS |
| NEW ZEALAND STORY | Taito | PC Engine | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | E | 78 RS |
| NIGHT HUNTER | Ubi Soft | Amstrad CPC | Arcade aventure | 14 | **** | **** | **** | B | 74 GU |
| NIGHT HUNTER | Ubi Soft | Atari ST | Idem | 14 | **** | **** | **** | C | 63 RS |
| NIGHT HUNTER | Ubi Soft | PC | Idem | 14 | **** | **** | **** | C | 74 RS |
| NIL DIEU VIVANT | Chip | Amiga | Action commerce et jeu de rôle | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 73 RS |
| NIL DIEU VIVANT | Chip | Atari ST | Idem | 16 | **** | **** | **** | C | 70 HIT |
| NINJA SPIRIT | Activision | Amiga | Arcade | 13 | **** | **** | **** | C | 80 RSS |
| NINJA SPIRIT | Activision | Atari ST | Idem | 13 | **** | **** | **** | C | 80 RS |
| NINJA SPIRIT | Item | PC Engine | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 81 HIT |
| NINJA WARRIOR | Virgin | Amiga | Arcade combat | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 75 HIT |
| NINJA WARRIOR | Virgin | Atari ST | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 75 HITV |
| NINJA WARRIOR | Virgin | Commodore 64 | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | B | 76 RS |
| NINJA WARRIOR | Virgin | Commodore 64 | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | A | 78 RS |
| NITRO BOOST | Code Masters | Amiga | Cours/Action | 11 | **** | *** | **** | A | 78 RS |
| NORTH AND SOUTH | Infogrames | Amiga | Wargame et action | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 73 HIT |
| NORTH AND SOUTH | Infogrames | Atari ST | Idem | 14 | ***** | *** | ***** | C | 74 RS |
| NUCLEUS | Microcat | Amiga | Shoot-them-up | 11 | ***** | *** | **** | C | 84 RS |
| OIL IMPERIUM | Relife | Amiga | Action stratégie commerce | 16 | ***** | *** | **** | C | 73 HITV |
| OIL IMPERIUM | Relife | Atari ST | Idem | 16 | **** | *** | *** | C | 73 HIT |
| OLIVER AND CO | Tomahawk | Amiga | Action | 11 | **** | *** | *** | B | 76 GU |
| OLIVER AND CO | Coastal Vision/ Nathan | Atari ST | Idem | 12 | **** | *** | **** | B | 75 RS |
| OLIVER AND CO | Coastal Vision/ Nathan | Amiga | Stratégie, oration de char | 17 | *** | *** | ** | C | 75 SOSH1 |
| OMNI-PLAY BASKETBALL | Mindscape | PC | Sport : basket-ball | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 70 RS |
| OMNICON SPIRACY | Miramont | Amiga | Aventure | 15 | **** | **** | *** | D | 75 SOSH1 |
| ONSLAUGHT | Hewson | Amiga | Stratégie action | 13 | ***** | ***** | ***** | C | 74 RS |
| ONSLAUGHT | Hewson | Atari ST | Idem | 13 | ***** | ***** | ***** | C | 74 RSS |
| OOZE | Lineal | Atari ST | Aventure graphique (anglais) | 15 | ***** | -- | **** | -- | 71 SOSH1 |
| OPERATION THUNDERBOLT | Ocean | Amiga | Action tir sur cible | 14 | ***** | **** | **** | C | 75 HIT |
| OPERATION THUNDERBOLD | Ocean | Amstrad CPC | Idem | 14 | ***** | **** | **** | B | 75 HITV |
| OPERATION WOLF | Ocean | Amiga | Action tir sur cible | 19 | ***** | ***** | ***** | C | 62 HIT |
| OPERATION WOLF | Ocean | Amstrad CPC | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | B | 62 HITV |
| OPERATION WOLF | Ocean | Atari ST | Idem | 17 | ***** | ***** | **** | C | 62 HITV |
| OPERATION WOLF | Ocean | Commodore 64 | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | B | 62 HITV |
| OPERATION WOLF | NEC Avenue | PC Engine | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 83 RS |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARRI- DANS N° |
|-----------------------|-------------------------|--------------|--|---------|-----------|-----------|-----------|------|-------------------|
| OPERATION WOLF | Sega | Sega 8 bits | Action tir sur cible | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 80 RS |
| OPERATION WOLF | Ocean | Spectrum | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | B | 63 HIT |
| ORDYNE | Namco | PC Engine | Shoot-them-up | 15 | **** | **** | **** | E | 74 RS |
| ORLEIL EN POINTE (L') | Caras | Atari ST | Educatif : éveil musical | 18 | -- | -- | -- | C | 77 RID |
| ORIENTAL GAMES | Microstyle | Amiga | Arts mariaux | 15 | **** | **** | **** | B | 84 RS |
| ORIENTAL GAMES | Microstyle | Amstrad 6128 | Idem | 15 | **** | **** | **** | B | 84 RS |
| ORIENTAL GAMES | Microstyle | Atari STE | Idem | 15 | **** | **** | **** | B | 84 RS |
| OVERLANDER | Elite | Amiga | Cours auto/moot them-up | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 77 RS |
| OVERLANDER | Enoore | Amstrad CPC | Idem | 10 | **** | **** | **** | A | 79 GU |
| OVERLANDER | Enoore | Atari ST | Idem | 8 | **** | **** | **** | B | 81 GU |
| OVERLANDER | Elite | Commodore 64 | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 81 RS |
| OXNONIAN | Time Warp | Amiga | Action réflexion | 16 | **** | **** | **** | B | 74 RS |
| P 47 | Flabéd | Amiga | Arcade | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 78 RS |
| P 47 | Flabéd | Amstrad CPC | Idem | 18 | **** | **** | **** | B | 76 HITV |
| P 47 | Flabéd | Atari ST | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 76 HIT |
| P 47 | Flabéd | PC Engine | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | D | 85 S |
| P 51 MUSTANG | Bullseye | Macintosh | Simulation de vol | 12 | ** | *** | *** | D | 82 GU |
| PAINT DESIGNER | Élat | Atari ST | Création graphique | 14 | -- | -- | -- | E | 77 CREA |
| PALADIN | Ornament | Atari ST | Jeu de rôle/wargame (anglais) | 16 | *** | ** | ** | C | 61B SOCS |
| PALADIN | Ornament | Macintosh | Idem | 11 | *** | ** | ** | C | 75 GU |
| PANG | Ocean | Amiga | Arcade | 13 | ***** | ***** | ***** | C | 82 HIT |
| PANZER BATTLES | Strategic Studies Group | Commodore 64 | Wargame | 16 | **** | **** | -- | B | 77 RSS |
| PANZER BATTLES | Strategic Studies Group | PC | Idem | 13 | **** | **** | -- | C | 77 RS |
| PAPER BOY | Elite | Atari ST | Action | 11 | ***** | ***** | ***** | C | 71 RS |
| PARANOIA | Naxat Soft | PC Engine | Shoot-them-up | 12 | **** | **** | **** | E | 79 RS |
| PARIS DAKAR 90 | Coastal Vision | PC | Simulation sportive | 10 | **** | **** | **** | C | 77 RSS |
| PAWN (THE) | Rainbird | Macintosh | Aventure | 13 | ** | ** | ** | D | 75 GU |
| PC GLOBE 3.0 | Corwell Systems | PC | Géographie relationnelle | 17 | ***** | -- | -- | E | 74 HIT |
| PC KID | Hudson Soft | PC Engine | Action | 19 | ***** | ***** | ***** | D | 78 HIT |
| PERMIS DE TUER | Domark | Amiga | Action stratégie | 15 | **** | **** | **** | B | 69 HIT |
| PERSIAN GULF INFERNO | Magic Bytes | Amiga | Action | 11 | *** | **** | **** | C | 79 GU |
| PGA TOUR GOLF | Electronic Arts | PC | Sport : golf | 15 | **** | **** | **** | C | 81 RS |
| PHANTOMAS | Code Masters | Spectrum | Action aventure | 12 | *** | **** | ** | A | 73 RS |
| PHELLOS | Namco | MegaDrive | Shoot-them-up | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 83 RS |
| PICTIONNARY | Domark | Amiga | Jeu de société | 12 | *** | ** | ** | B | 74 RS |
| PICTIONNARY | Ubi Soft | Amstrad CPC | Idem | 12 | *** | ** | ** | B | 76 GU |
| PICTIONNARY | Domark | Atari ST | Idem | 14 | *** | ** | ** | D | 74 RSS |
| PICTIONNARY | Domark | PC | Idem | 12 | *** | ** | ** | B | 74 RSS |
| PINBALL MAGIC | Loriciel | Amiga | Flipper muséologique | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 75 HIT |
| PINBALL MAGIC | Loriciel | Amstrad CPC | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | B | 78 RS |
| PINBALL MAGIC | Loriciel | Atari ST | Idem | 14 | ***** | ***** | **** | B | 78 RSS |
| PIPE DREAM | Nintendo | Game Boy | Action réflexion | 16 | **** | -- | **** | B | 83 GU |
| PIPEMANIA | Empire | Amiga | Réflexion/action | 18 | **** | -- | **** | C | 77 HIT |
| PIPEMANIA | Empire | Atari ST | Idem | 18 | **** | -- | **** | C | 79 RS |
| PIPEMANIA | Empire | PC | Idem | 18 | **** | -- | **** | C | 79 RSS |
| PIRATES | Microprose | Amiga | Simulation, aventure et action (anglais) | 18 | ***** | **** | ***** | D | 78 SOCS |
| PIRATES | Microprose | Atari ST | Idem | 16 | ***** | **** | ***** | C | 80 SOCS |
| PIRATES | Microprose | Macintosh | Idem | 15 | **** | ** | ** | C | 85 GU |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|-------------------------------|-----------------------|-----------------|----------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| PLAGUE (THE) | Incorporated Software | Amiga | Beat-them-all | 15 | ***** | ***** | **** | B | 81 HT |
| PLAQUE CONNAISSANCE | Mico C | Atari ST | Educatif, primaire | 11 | — | — | — | C | 75 RD |
| PLAYER MANAGER | Anzo | Amiga | Sport, gestion d'équipe et match | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 60 CHA |
| PLAYER MANAGER | Anzo | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 80 CHA |
| PLAYMAKER FOOTBALL | Broadband | Macintosh | Sport, football américain | 13 | ***** | ***** | ***** | B | 81 GLU |
| PLOTTING | Ocean | Amiga | Nellison | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 80 HT |
| POLICE QUEST II | Siemens on Line | Amiga | Aventure animée (anglais) | 14 | ***** | *** | *** | C | 81 SOCH |
| POLICE QUEST II | Siemens on Line | PC CGA EGA VGA | Idem | 16 | ***** | *** | ** | D | 65 SOCH |
| POOL OF RADIANCE | SSI | Apple II | Jeu de rôle animé | 17 | ***** | *** | *** | E | 66 SOCH |
| POOL OF RADIANCE | Accolade | Macintosh | Idem | 18 | ***** | *** | *** | C | 77 SOCH |
| POOL OF RADIANCE | SSI | PC CGA EGA | Idem | 17 | ***** | *** | *** | C | 65 SOCH |
| POP UP | Infogames | PC EGA | Action réflexion | 12 | **** | *** | ** | B | 81 RS |
| POPULOUS | Electronic Arts | Amiga | Stratégie/stratémulon | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 65 HT |
| POPULOUS | Electronic Arts | Atari ST | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 67 RS |
| POPULOUS | Electronic Arts | Macintosh | Idem | 19 | ***** | ***** | *** | D | 83 RS |
| POPULOUS | Electronic Arts | PC | Idem | 18 | ***** | ***** | *** | C | 75 RS |
| POPULOUS DATA DISK | Electronic Arts | Atari ST | Schéma pour données | 18 | ***** | ***** | ***** | B | 70 HT |
| PORTES DU TEMPS (LES) | Legend Software | Amiga | Aventure, lecture | 16 | ***** | — | *** | C | 64 SOCH |
| PORTES DU TEMPS (LES) | Legend Software | PC | Idem | 15 | ***** | — | *** | C | 74 SOCH |
| POWER BOAT SIMULATOR | Code Masters | Amstrad CPC | Action course de bateaux | 10 | **** | **** | **** | A | 73 GLU |
| POWER BOAT SIMULATOR | Code Masters | Spectrum | Idem | 13 | **** | **** | **** | A | 73 RS |
| POWER DRIFT | Activision | Amiga | Arcade course auto | 13 | **** | **** | **** | C | 74 RS |
| POWER DRIFT | Activision | Atari ST | Idem | 13 | **** | **** | **** | C | 74 RS |
| POWER DRIFT | Activision | PC EGA | Idem | 7 | ** | ** | ** | B | 81 RS |
| POWER DRIFT | Ataris | PC Engine | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | B | 80 RS |
| POWER LEAGUE BASEBALL III | Hudson | PC Engine | Sport, base-ball | 15 | ***** | ***** | *** | D | 83 RS |
| POWERBOAT USA | Accolade | Commodore 64 | Sport action, réflexion | 10 | *** | *** | *** | B | 79 RS |
| POWERDROME | Electronic Arts | Amiga | Simulation de course spatiale 3D | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 69 RS |
| POWERDROME | Electronic Arts | Atari ST | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 62 HT |
| POWERDROME | Electronic Arts | PC | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 80 GLU |
| POWERMONGER | Electronic Arts | Amiga | Aventure rôle stratégique | 19 | **** | **** | ***** | D | 83 HT |
| PREDATOR | Activision | Amiga | Shoot-them-up | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 73 RS |
| PRINCE | Am | Atari ST | Wargame | 15 | ***** | ***** | *** | C | 75 RS |
| PROFESSIONAL SKI SIMULATOR | Code Masters | Spectrum | Sport, ski | 6 | ** | ** | ** | A | 73 GLU |
| PROJECT FIRESTART | Electronic Arts | Commodore 64 | Aventure action 3D | 15 | ***** | ***** | ***** | B | 70 HT |
| PROJECTILE | Electronic Arts | Amiga | Action football futuriste | 15 | ***** | ***** | ***** | B | 81 GLU |
| PROJECTILE | Electronic Arts | Atari ST | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | B | 80 RS |
| PSYCHO CHASER | Nasat | Congradx | Shoot-them-up | 13 | **** | **** | ***** | D | 81 RS |
| PSYCHO FOX | Sega | Sega 8 bits | Action plates formes | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 85 S |
| PUBLISHER (THE) | Duc Company | Amiga | Traitement de texte et PAO | 14 | ***** | — | — | F | 74 CREA |
| PUBLISHING PARTNER MASTER | Upgrade | Amiga (1 Mo) | Lithographie PAO | 18 | — | — | — | F | 83 CHA |
| PUBLISHING PARTNER MASTER | Upgrade | Atari ST 1040 | Idem | 18 | — | — | — | F | 69 TA |
| PUBLISHING PARTNER MASTER 1.5 | Upgrade | Atari ST (1 Mo) | Idem | 18 | — | — | — | F | 80 CREA |
| PUFFY'S SAGA | Ubi Soft | Amiga | Action | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 74 RS |
| PUFFY'S SAGA | Ubi Soft | Amstrad CPC | Idem | 14 | **** | **** | ***** | B | 74 GLU |
| PUZZNIC | Taito | Amstrad CPC | Arcade | 17 | **** | **** | *** | B | 85 S |
| PUZZNIC | Taito | Game Boy | Idem | 16 | **** | **** | ***** | D | 85 S |
| PUZZNIC | Taito | PC Engine | Idem | 17 | **** | **** | ***** | D | 82 RS |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|---------------------------------|-------------------|---------------------------|--------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| PYRAMAX | Am | Atari ST | Action | 7 | *** | *** | *** | C | 84 GLU |
| QIX | Nintendo | Game Boy | Action réflexion | 14 | ** | **** | ***** | B | 83 RS |
| QUATERS TAPP | Infocorn | Macintosh | Jeu de rôle (anglais) | 18 | ***** | — | **** | — | 71 SOCH |
| QUARTH | Konami | Game Boy | Arcade | 16 | **** | **** | **** | B | 82 RS |
| QUARTZ | Fluedat | Amiga | Shoot-them-up | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 74 HT |
| 4D BOXING | Midway | PC | Sport, boxe | 15 | ** | *** | **** | C | 83 RS |
| QUATRE SAISONS DE L'ÉCRIT (LES) | Génération 5 | Amstrad CPC | Educatif, français | 16 | — | — | — | C | 71 RD |
| QUATRE SAISONS DE L'ÉCRIT (LES) | Génération 5 | PC | Idem | 16 | — | — | — | C | 71 RD |
| 90 ITALY SOCCER | Simulacron | PC | Sport football | 2 | ** | ** | ** | C | 82 RS |
| QUESTMASTER | Miles Computing | PC | Aventure | 10 | *** | *** | *** | C | 82 SOCH |
| R.C. GRAND PRIX | Sega | Sega 8 bits | Course automobile | 11 | **** | **** | **** | C | 78 RS |
| RAILROAD TYCOON | Microware | PC | Simulation économique | 17 | **** | **** | **** | D | 79 HT |
| RAINBOW ISLANDS | Ocean | Amiga | Arcade | 19 | ***** | ***** | ***** | C | 77 HT |
| RAINBOW ISLANDS | Ocean | Amstrad CPC | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | B | 77 HT |
| RAINBOW ISLANDS | Fluedat | Atari ST | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 69 HT |
| RAINBOW ISLANDS | Ocean | Commodore 64 | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | B | 78 RS |
| RAINBOW WARRIOR | Microbyte | Atari ST | Action plates formes | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 70 RS |
| RALLY CROSS | Taito | Atari ST | Action course auto | 6 | *** | *** | ** | B | 75 GLU |
| RALLY CROSS | Taito | Spectrum | Idem | 5 | *** | *** | ** | A | 75 GLU |
| RAMBO III | Ocean | Amstrad CPC | Action combat labyrinthique | 16 | ***** | ***** | ***** | B | 63 HT |
| RAMBO III | Ocean | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 63 HT |
| RAMBO III | Sega | Magelvin | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 82 RS |
| RAMBO III | Sega | Sega 8 bits | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 64 RS |
| RANK KEROX | Ubi Soft | Atari ST | Arcade aventure | 10 | **** | **** | **** | C | 82 RS |
| RASTAN SAGA II | Taito | Magelvin | Beat-them-all | 5 | **** | ** | *** | D | 83 RS |
| RASTAN SAGA II | Taito | PC Engine | Idem | 5 | **** | ** | *** | D | 83 RS |
| REAL TIME SOUND PROCESSOR | Amiga | Utilisation d'instruments | — | — | — | — | — | F | 71 CREA |
| RECONNAIS-MOI | Adopt Development | Amiga | Educatif, évaluation | 16 | — | — | — | B | 74 RD |
| RECONNAIS-MOI | Canam | Amstrad CPC | Idem | 16 | — | — | — | B | 74 RD |
| RECONNAIS-MOI | Canam | Atari ST | Idem | 16 | — | — | — | B | 74 RD |
| RECONNAIS-MOI | Canam | PC | Idem | 16 | — | — | — | B | 74 RD |
| RED ALERT | Hudson | PC Engine CD Rom | Action | 18 | *** | *** | *** | E | 78 HT |
| RED HEAT | Ocean | Amiga | Action combat | 12 | ***** | ***** | ***** | C | 70 RS |
| RED HEAT | Ocean | Atari ST | Idem | 13 | ***** | ***** | ***** | C | 70 RSS |
| RED STORM RISING | Microware | Amiga | Simulation de combat océanique | 15 | **** | **** | **** | C | 83 GLU |
| RED STORM RISING | Microware | Atari ST | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 74 RS |
| RED STORM RISING | Microware | Commodore 64 | Idem | 25 | ***** | ***** | ***** | B | 63 RS |
| RED STORM RISING | Microware | PC CGA EGA | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 69 RS |
| REDACTEUR III (LE) | Edipag | Atari ST (1 Mo) | Traitement de texte | 19 | — | — | — | F | 80 CREA |
| REGGIE JACKSON BASEBALL | Sega | Sega 8 bits | Sport, base-ball | 13 | **** | **** | ***** | C | 70 RS |
| RENAISSANCE | Impressions | Amiga | Action | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 76 GLU |
| RENAISSANCE | Impressions | Atari ST | Idem | 12 | **** | **** | **** | C | 79 GLU |
| RESOLUTION 101 | Milennium | Amiga | Action 3D | 13 | ***** | ***** | ***** | B | 80 RS |
| RESOLUTION 101 | Milennium | Atari ST | Idem | 13 | ***** | ***** | ***** | B | 80 RS |
| RETOUCHE | ALM | Atari ST | Traitement des images | 17 | — | — | — | F | 83 CREA |
| RETROGRADE | Thelmas | Commodore 64 | Shoot-them-up | 15 | **** | **** | ***** | B | 83 RS |
| RETROUVE L'HISTOIRE | Canam Editions | Amiga | Educatif, évaluation | 12 | — | — | — | B | 76 RD |
| RETROUVE L'HISTOIRE | Canam Editions | Amstrad CPC | Idem | 12 | — | — | — | B | 76 RD |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|---------------------------------------|---------------------|--------------------|----------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| RETROUVE L'HISTOIRE | Carnac Editions | Atari ST | Educatif / éveil | 12 | — | — | — | B | 76 RD |
| RETROUVE L'HISTOIRE | Carnac Editions | PC | Idem | 12 | — | — | — | B | 76 RD |
| REVENGE OF THE SHINOBI (THE) REVOLVER | Sega | Megadrive | Action | 18 | ***** | ***** | ***** | D | 81 HT |
| RICK DANGEROUS | Amibase | Atari ST | Utilitaire / switcher | — | — | — | — | E | 71 CREA |
| RICK DANGEROUS | Microprose | Amiga | Action stratégie / plates-formes | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 70 RSS |
| RICK DANGEROUS | Firebird | Amstrad CPC | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | B | 70 RS |
| RICK DANGEROUS 2 | Firebird | Amiga | Action plates-formes | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 85 S |
| RICK DANGEROUS 2 | Firebird | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 82 HT |
| RINGS OF MEDUSA | Starbyte | Amiga | Aventure stratégie | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 80 SOGH |
| RINGS OF MEDUSA | Starbyte | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 80 SOGH |
| ROBO WARRIOR | Jaleco | Nintendo 8 bits | Action | 13 | **** | **** | **** | D | 74 RS |
| ROBOCOP | Ocean | Amiga | Action combat / jeu latéral | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 70 RS |
| ROBODÉMONS | Color Dreams | Nintendo 8 bits | Shoot-them-up | 5 | ** | * | *** | C | 83 GUI |
| ROCK ON | HE System | PC Engine | Shoot-them-up | 13 | **** | **** | **** | D | 73 GLJ |
| ROCK STAR | Informedia | Amiga | Simulation / aventure | 14 | **** | **** | **** | C | 78 RS |
| ROCK STAR | Informedia | Atari ST | Idem | 14 | **** | **** | **** | C | 78 RS |
| ROCK STAR ATE MY HAMSTER | Code Masters | Commodore 64 | Réflexion / management | 14 | **** | — | **** | B | 73 RS |
| ROCK STAR ATE MY HAMSTER | Code Masters | Spectrum | Idem | 15 | **** | — | **** | B | 68 RS |
| ROCKN ROLL | Rainbow Arts | Amiga | Action réflexion | 15 | **** | **** | **** | C | 73 HT |
| ROCKET RANGER | Cinemaware | Apple II GS | Action / stratégie | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 70 RS |
| ROCKET RANGER | Cinemaware | Atari ST | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 70 RS |
| RODY ET MASTICO | Lasbor | Amstrad CPC | Educatif / aventure | 18 | — | — | — | B | 80 RD |
| RODY ET MASTICO II | Lasbor | Amiga | Educatif / éveil | 18 | — | — | — | B | 81 RD |
| RODY ET MASTICO II | Lasbor | Atari ST | Idem | 18 | — | — | — | B | 81 RD |
| RODY ET MASTICO II | Lasbor | PC | Idem | 18 | — | — | — | B | 81 RD |
| ROLLER COASTER RUMBLER | Tyne Soft | Amiga | Action course | 7 | *** | *** | *** | C | 73 RSS |
| ROLLER COASTER RUMBLER | Tyne Soft | Atari ST | Idem | 14 | **** | **** | **** | C | 73 RS |
| ROM ROM STADIUM | NCS | PC Engine / CD Rom | Sport : base-ball | 10 | ***** | ***** | ***** | E | 81 RS |
| ROMMEL | SSC Electronic Arts | PC | Wargame | 15 | *** | — | — | C | 73 RS |
| ROTOR | Actavia | Amiga | Action stratégie / stratégie | 11 | **** | **** | **** | C | 77 RS |
| ROTOX | US Gold | Amiga | Shoot-them-up / analogie | 15 | **** | ***** | ***** | C | 80 RS |
| ROTOX | US Gold | Atari ST | Idem | 13 | — | — | — | B | 82 RSS |
| ROTOX | US Gold | PC | Idem | 15 | **** | **** | **** | C | 82 RS |
| RUSHY ATTACK | Nintendo | Nintendo 8 bits | Action combat / échelles | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 70 HT |
| RVI HONDA | Microprose | Amiga | Simulation / course de motos | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 80 CREA |
| RYGAR | Tectio | Nintendo 8 bits | Arcade aventure | 17 | **** | **** | **** | D | 82 HT |
| RHYMAC | Master-Oxart | Atari ST | Création musicale / informatique | 12 | — | — | — | C | 83 HT |
| SABOTEUR 2 | Encore | Commodore 64 | Action échelles | 10 | *** | *** | *** | A | 70 GUI |
| SAINT DRAGON | Storm | Amiga | Arcade | 16 | **** | **** | **** | C | 83 HT |
| SAS COMBAT SIMULATOR | Code Masters | Spectrum | Action | 6 | *** | *** | *** | A | 73 GUI |
| SATAN | Dinamic | Amstrad CPC | Action échelle | 11 | ***** | ***** | ***** | B | 81 GUI |
| SATAN | Dinamic | Atari ST | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | B | 82 RS |
| SAVAGE | Firebird | Amstrad CPC | Action | 17 | ***** | ***** | ***** | B | 69 HTU |
| SAVAGE | Firebird | Atari ST | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 69 HT |
| SCARABUS | Application Systems | Atari ST | Editeurs de lettres | — | — | — | — | D | 78 CREA |
| SCIENCES PRIMAIRES | Micro C | Amstrad CPC | Educatif / sciences | 12 | — | — | — | C | 73 RD |
| SCRAMBLE SPIRITS | Sega/Grandslam | Amiga | Shoot-them-up | 12 | ** | *** | *** | B | 78 RS |
| SCRAMBLE SPIRITS | Sega/Grandslam | Amstrad CPC | Idem | 8 | ** | *** | *** | B | 78 RS |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|------------------------------------|------------------------|-----------------|-------------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| SCRAMBLE SPIRITS | Sega/Grandslam | Atari ST | Shoot-them-up | 11 | *** | *** | *** | B | 78 RS |
| SCRAMBLE SPIRITS | Sega | Sega 8 bits | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 75 RS |
| SCRIPT | Application Systems | Atari ST | Utilitaire / traitement de textes | 15 | — | — | — | F | 78 CREA |
| SEARCH FOR THE KING | Accolade | PC (carte son) | Aventure animée | 14 | **** | **** | **** | C | 82 SOGH |
| SECRET AGENT | Dynamics | PC | Aventure interactive action | 12 | **** | **** | ** | D | 79 RS |
| SECRET DEFENSE - OPERATION STEALTH | Delphine | Amiga | Aventure aventure / idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 81 SOGH |
| SECRET DEFENSE - OPERATION STEALTH | Delphine | Atari ST | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 80 SOGH |
| SECRET OF MONKEY ISLAND | Lucasfilm | PC | Aventure animée / idem | 15 | **** | *** | ** | C | 82 SOGH |
| SECRET OF THE SILVER PLEAKS | SSI | PC | Aventure rôle | 14 | ** | * | * | C | 83 SOGS |
| SECTION 2 | Nintendo | Nintendo 8 bits | Shoot-them-up | 15 | **** | ***** | ***** | D | 78 RS |
| SENTINEL WORLDS I | Electronic Arts | Commodore 64 | Action / stratégie / idem | 14 | ***** | ** | *** | B | 77 GLJ |
| SENTINEL WORLDS I | Electronic Arts | PC | Idem | 16 | ***** | *** | *** | C | 63 SOGH |
| SEVEN GATES OF JAMHALA (THE) | Grandslam | Amiga | Aventure action | 14 | ***** | ***** | ***** | B | 75 RS |
| SEVEN GATES OF JAMHALA (THE) | Grandslam | Atari ST | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | B | 75 RSS |
| SHADOW OF THE BEAST | Pygostix | Amiga | Aventure action | 17 | ***** | ***** | — | C | 71 HT |
| SHADOW OF THE BEAST | Pygostix | Atari ST | Idem | 10 | **** | *** | *** | C | 84 RS |
| SHADOW OF THE BEAST 2 | Pygostix | Amiga | Arcade aventure | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 82 HT |
| SHADOW WARRIOR | Ocean | Amiga | Arcade combat | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 81 HT |
| SHADOW WARRIOR | Ocean | Atari ST | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 82 RS |
| SHANGAI II | Hudson | NEC CD Rom | Réflexion | 14 | **** | — | **** | D | 82 RS |
| SHERMAN M4 | Lordtel | Amiga | Simulation / combat / idem | 16 | ***** | ***** | ***** | B | 80 GLJ |
| SHERMAN M4 | Lordtel | Amstrad CPC | Idem | 15 | **** | **** | **** | B | 82 RS |
| SHERMAN M4 | Lordtel | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | B | 76 HT |
| SHINOBI | Virgin | Amiga | Arcade combat | 14 | — | — | — | C | 71 HT |
| SHINOBI | Virgin | Atari ST | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 73 RSS |
| SHINOBI | Virgin | Commodore 64 | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | B | 73 RSS |
| SHINOBI | Virgin | PC | Idem | 10 | *** | *** | *** | C | 80 GLJ |
| SHINOBI | Aesnik | PC Engine | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 76 RS |
| SHOCK WAVE | Digital Magic Software | Amiga | Réflexion / action | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 84 RS |
| SHOGUN | Infocom | Amiga | Aventure graphique / graphique | 17 | ***** | ***** | — | C | 69 SOGH |
| SHOGUN | Infocom | Macintosh | Idem | 17 | ***** | — | — | E | 83 SOGH |
| SHOOTEM UP CONSTRUCTION KIT | Outlaw | Amiga | Ultimate, création de shoot-them-up | 17 | — | — | — | D | 75 CREA |
| SHOOTEM UP CONSTRUCTION KIT | Outlaw | Atari ST | Idem | 17 | — | — | — | D | 75 CREA |
| SHUFFLEPUCK CAFE | Broderbund | Amiga | Sport : jeu de palette | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 71 HT |
| SHUFFLEPUCK CAFE | Broderbund | Amstrad CPC | Idem | 13 | ***** | ***** | ***** | B | 75 RS |
| SHUFFLEPUCK CAFE | Broderbund | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 71 HT |
| SHUFFLEPUCK CAFE | Broderbund | Macintosh | Idem | 16 | ***** | *** | *** | D | 73 RS |
| SHUFFLEPUCK CAFE | Broderbund | PC | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 75 RSS |
| SIDE ARMS | US Gold | Amiga | Shoot-them-up | 10 | *** | — | — | C | 84 GUI |
| SIDE ARMS | Capocorn | PC Engine | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | E | 77 RS |
| SIDE ARMS SPECIAL | NEC Avenue | PC Engine | Shoot-them-up | 12 | **** | ***** | ***** | D | 83 GUI |
| SIDE SHOW | Activeworks | Amiga | Tr | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 76 HT |
| SILENT ASSAULT | Color Dreams | Nintendo 8 bits | Beat-them-all | 12 | **** | **** | **** | C | 82 GUI |
| SILENT SERVICE II | Microprose | PC | Simulation / guerre maritime | 17 | ***** | — | — | C | 82 HT |
| SILVER COLLECTION | Ubi Soft | Atari ST | Compilation | 14 | — | — | — | C | 85S |
| SILVER COLLECTION | Ubi Soft | PC | Idem | 14 | — | — | — | C | 85S |
| SIM CITY | Infogrames | Amiga | Stratégie / simulation | 18 | ***** | — | *** | B | 78 RS |
| SIM CITY | Infogrames | Atari ST | Idem | 18 | ***** | — | *** | B | 81 GUI |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|-------------------------|-----------------|-----------------|---------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| SIM CITY | Maxis | Macintosh | Simulation et stratégie | 17 | **** | *** | **** | C | 71 HT |
| SIM CITY TERRAIN EDITOR | Infogrames | Amiga | Diague scénario pour Sim City | 14 | **** | --- | --- | B | 80 GU |
| SIM CITY TERRAIN EDITOR | Infogrames | Macintosh | Idem | 15 | **** | --- | --- | B | 81 GU |
| SIMON'S QUEST | Konami | Nintendo 8 bits | Action | 16 | **** | --- | --- | D | 80 RS |
| SIMULATION | Infogrames | Amiga | Compilation | 15 | --- | --- | --- | C | 85S |
| SIMULATION | Infogrames | Atari ST | Idem | 15 | --- | --- | --- | C | 85S |
| SIMULATION | Infogrames | PC | Idem | 15 | --- | --- | --- | C | 85S |
| SIMULCRA | Microprose | Amiga | Shoot-them-up 3D | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 82 HT |
| SIMULCRA | Microstyle | Atari ST | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 83 RS |
| SIR FRED | Ubi Soft | Amiga | Adventure action | 13 | **** | --- | --- | C | 79 RS |
| 688 ATTACK SUB | Electronic Arts | Amiga | Simulation sous-marin | 16 | **** | *** | **** | C | 79 GU |
| 688 ATTACK SUB | Electronic Arts | PC CGA EGA VGA | Idem | 16 | **** | *** | **** | C | 68 HT |
| SKATE OR DIE | Electronic Arts | Apple II GS | Sport Skateboard multi-épreuves | 14 | **** | *** | **** | D | 63 RS |
| SKATE OR DIE | Palcom | Nintendo 8 bits | Idem | 15 | **** | *** | **** | D | 82 RS |
| SKATE OR DIE | Electronic Arts | PC CGA EGA | Idem | 14 | **** | *** | **** | B | 64 GU |
| SKI OR DIE | Electronic Arts | Commodore 64 | Sport ski multi-épreuves | 14 | **** | *** | **** | B | 82 RS |
| SKI OR DIE | Electronic Arts | PC | Idem | 14 | **** | *** | **** | C | 79 RS |
| SKI OR DIE | Electronic Arts | PC | Idem | 15 | **** | *** | **** | C | 83 RS |
| SKID MARKS | Mindscape | PC | Action course automobile Auto | 14 | **** | *** | **** | C | 73 RS |
| SKIDOO | Coktel | PC | Action course moto neige | 12 | **** | *** | **** | C | 80 RS |
| SKIDZ | Gremlin | Amiga | Action | 15 | **** | *** | **** | C | 80 RS |
| SKIDZ | Gremlin | Atari ST | Idem | 14 | **** | *** | **** | B | 81 RS |
| SLAPSHOT | Sega | Sega 8 bits | Simulation sportive | 13 | **** | *** | **** | C | 76 RS |
| SLAYER | Hexxon | Atari ST | Shoot-them-up | 12 | **** | *** | **** | C | 70 RS |
| SLEEPING GODS LIE | Empire | Amiga | Adventure action | 13 | **** | *** | ** | C | 71 SOG |
| SLIME WORLD | Epyx | Luxx | Action | 15 | **** | *** | **** | C | 83 RS |
| SLY SPY | Ocean | Atari ST | Arcade | 12 | **** | *** | **** | C | 83 RS |
| SNOWY | The Edge | Atari ST | Action | 15 | **** | *** | **** | C | 74 RS |
| SNOW STRIKE | Epyx | PC EGA | Action combat aérien | 13 | **** | *** | *** | B | 79 RS |
| SOCCER SQUAD (THE) | Gremlin | Amstrad CPC | Compilation football | 8 | *** | *** | *** | B | 70 GU |
| SOCCER SQUAD (THE) | Gremlin | Commodore 64 | Idem | 8 | *** | *** | *** | B | 70 GU |
| SOCCER SQUAD (THE) | Gremlin | Spectrum | Idem | 14 | **** | *** | ** | D | 85S |
| SOKOBAN | Media Rings | Megadrive | Reflexion | 16 | **** | *** | **** | D | 85S |
| SOKOBAN | Media Rings | PC Engine | Idem | 16 | **** | *** | **** | D | 85S |
| SOLARIAN II | Ben Haller | Macintosh | Shoot-them-up | 12 | **** | *** | **** | A | 81 GU |
| SOLDIER 2000 | Amrosic | Atari ST | Shoot-them-up | 13 | ** | *** | **** | C | 76 RS |
| SOLEIL NOIR | Opera Soft | Atari ST | Action | 13 | **** | *** | **** | C | 73 RS |
| SOLOMON'S KEY | Tecmo | Nintendo 8 bits | Action réflexion | 16 | **** | *** | **** | D | 80 RS |
| SON SON 2 | NEC | PC Engine | Arcade | 17 | **** | *** | **** | D | 75 RS |
| SONIC BOOM | Activision | Amiga | Action | 9 | *** | *** | --- | C | 79 GLD |
| SOUND BLASTER | Creative Labs | PC | Carte sonore comp. Audio Midi | 17 | ***** | ***** | ***** | F | 81 CRE |
| SPACE ACE | Ready Soft | Amiga | Compilation shoot-them-up | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 76 HT |
| SPACE ACE | Gremlin | Commodore 64 | Idem | 14 | **** | *** | *** | B | 65 GU |
| SPACE HARRIER | Elite | Amiga | Action 3D vue frontale | 19 | ***** | ***** | ***** | C | 65 HT |
| SPACE HARRIER | Enroute | Amstrad CPC | Idem | 8 | *** | *** | *** | A | 76 GU |
| SPACE HARRIER II | GrandSeam | Atari ST | Shoot-them-up | 10 | **** | *** | **** | C | 77 RS |
| SPACE HARRIER II | Sega | Megadrive | Idem | 12 | **** | *** | **** | D | 83 GU |
| SPACE INVADERS 90 | Taito | PC Engine | Arcade | 14 | **** | *** | **** | E | 78 RS |
| SPACE QUEST III | Sierra | Amiga | Adventure animée | 15 | **** | *** | **** | B | 73 SOG |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|--------------------------|-----------------|-----------------|--------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| SPACE QUEST III | Sierra on Line | Atari ST | Adventure animée | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 68 SOGH |
| SPACE QUEST III | Sierra on Line | PC CGA EGA | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 68 SOGH |
| SPACE ROGUE | Orign | Amiga | Action/stratégie | 12 | *** | *** | *** | C | 79 GU |
| SPACE ROGUE | Mindscape | Atari ST | Idem | 13 | **** | *** | *** | C | 83 GU |
| SPACE ROGUE | Orign | Macintosh | Idem | 14 | *** | *** | *** | C | 79 GU |
| SPACE ROGUE | Orign | PC EGA | Idem | 13 | *** | *** | *** | C | 75 RS |
| SPACK | East | Amiga | Utilitaire création de vidéos | 15 | --- | --- | --- | E | 82 JU |
| SPACK | East | Atari ST | Idem | 15 | --- | --- | --- | E | 76 CRE |
| SPITFIRE | Enroute | Amstrad CPC | Action | 10 | --- | --- | --- | A | 73 CRE |
| SPITFIRE | Nemco | PC Engine | Arcade | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 80 RS |
| SPITTER HOUSE | East Software | Atari ST et STE | Utilitaire création de sprites | --- | --- | --- | --- | E | 75 CRE |
| SPRITOR | EAM | PC | Création graphique de sprites | --- | --- | --- | --- | E | 77 CRE |
| SPY VS SPY II | First Star | Amiga | Action/stratégie | 10 | *** | *** | *** | C | 73 RS |
| SPY VS SPY II | First Star | Atari ST | Idem | 10 | *** | *** | *** | C | 73 RS |
| STAR BLAZE | Leggett | Amiga | Shoot-them-up | 5 | --- | --- | --- | C | 76 RS |
| STAR BREAKER | Arc | Amiga | Action/reflexion | 12 | **** | *** | *** | C | 75 RS |
| STAR BREAKER | Arc | Atari ST | Idem | 11 | **** | *** | *** | C | 75 RS |
| STAR RUNNERS | Code Masters | Spectrum | Action | 13 | **** | *** | *** | A | 73 GU |
| STAR VEGA | Lectroline | PC | Rôle/stratégie/commerce | 14 | **** | *** | ** | D | 73 SOGH |
| STAR WARS | Domark | Macintosh | Arcade | 14 | **** | *** | *** | --- | 77 RS |
| STAR WARS TRILOGY (THE) | Domark | Amstrad CPC | Action | 13 | **** | *** | *** | B | 74 GU |
| STAR WARS TRILOGY (THE) | Domark | Commodore 64 | Idem | 29 | **** | *** | *** | B | 74 GU |
| STARBLADE | Silmaric | Amiga | Adventure/action | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 81 RS |
| STARBLADE | Silmaric | Atari ST | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 81 RS |
| STARBLADE | Silmaric | PC | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 81 RSS |
| STARFLIGHT | Electronic Arts | Amiga | Adventure spatiale/stratégie | 17 | **** | *** | ** | C | 76 SOGH |
| STARFLIGHT | Electronic Arts | Atari ST | Idem | 13 | **** | *** | ** | C | 78 SOGH |
| STARFLIGHT | Electronic Arts | Macintosh | Idem | 16 | *** | *** | ** | C | 83 SOG |
| STARFLIGHT II | Electronic Arts | PC | Quête spatiale | 17 | *** | ** | ** | --- | 77 SOGH |
| STARGLIDER | Rainbird | PC | Action spatiale 3D/stratégie | 17 | **** | *** | ** | C | 73 GU |
| STEEL | Hexxon | Atari ST | Action labyrinthique | 12 | **** | *** | *** | C | 75 RS |
| STEEL THUNDER | Accolade | Commodore 64 | Simulateur de combat de char | 15 | **** | *** | *** | B | 78 RS |
| STEEL THUNDER | Accolade | PC CGA EGA VGA | Idem | 14 | *** | *** | *** | C | 76 RS |
| STORMLORD | Hexxon | Amiga | Adventure/action | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 71 RS |
| STORMLORD | Hexxon | Amstrad CPC | Idem | 16 | **** | *** | *** | B | 68 HT |
| STORMLORD | Hexxon | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 75 RS |
| STORY SO FAR (THE) | Elite | Amiga | Compilation/action | 14 | **** | *** | *** | C | 70 GU |
| STOS (version française) | Manderin | Atari ST | Programmation, langage | --- | --- | --- | --- | E | 74 CRE |
| STRANGE ZONE | Taito | PC Engine | Shoot-them-up | 12 | *** | *** | *** | E | 79 RS |
| STREET GANG FOOTBALL | Code Masters | Spectrum | Football | 13 | **** | *** | *** | A | 73 GU |
| STRIDER (THE) | Capsion | Amstrad CPC | Action beat-them-up | 18 | ***** | ***** | ***** | B | 71 RS |
| STRIDER (THE) | Ocean | Commodore 64 | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | B | 74 GU |
| STRIDER (THE) | Sega | Megadrive | Idem | 18 | ***** | ***** | ***** | D | 83 HT |
| STRYX | Pygrosia | Amiga | Plates-formes | 8 | **** | *** | *** | C | 78 RS |
| STUNT CAR | Microprose | Amiga | Action/course auto 3D | 19 | **** | *** | *** | C | 76 RS |
| STUNT CAR | Microstyle | Amstrad CPC | Idem | 10 | *** | *** | *** | B | 83 RS |
| STUNT CAR | Microprose | Atari ST | Idem | 18 | **** | *** | *** | C | 70 HT |
| STUNT CAR | Microstyle | PC | Idem | 16 | *** | *** | *** | C | 76 RS |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|--|---------------------|-----------------|-----------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| TITAN | Thux | PC CGA EGA | Action / casse-briques | 17 | **** | ***** | *** | B | 65 RRS |
| TITAN | Thux | Spectrum | Idem | 14 | ** | ***** | * | B | 73 RS |
| TO THE EARTH | Nintendo | Nintendo 8 bits | Tir | 13 | **** | ***** | ***** | D | 77 RS |
| TOM AND THE GHOST | Ubi Soft | Amiga | Arcade aventure | 14 | **** | **** | **** | C | 82 RS |
| TOM ET JERRY 2 | Magic Bytes | Amiga | Action | 8 | ***** | **** | **** | C | 74 RS |
| TOOBIN | Tengen | Amiga | Action | 13 | **** | ***** | **** | C | 74 RRS |
| TOOBIN | Donark | Amstrad CPC | Idem | 12 | **** | **** | *** | B | 15 GLI |
| TOOBIN | Tengen | Atari ST | Idem | 13 | **** | ***** | **** | C | 74 RRS |
| TOWER OF BABEL | Rainbird | Amiga | Stratégie | 19 | **** | ***** | **** | C | 80 RS |
| TOWER OF BABEL | Rainbird | Atari ST | Idem | 19 | ***** | ***** | ** | C | 79 RS |
| TOYOTES (THE) | Infogrames | Amiga | Action plates-formes laboratoires | 7 | **** | *** | *** | B | 79 RS |
| TOYOTES (THE) | Infogrames | Atari ST | Idem | 7 | **** | *** | *** | B | 79 RS |
| TRACK AND FIELD II | Koanani | Nintendo 8 bits | Sport: multi-épreuves | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 80 RS |
| TRACK SOFT MANAGER | Agan Agan | Amiga | Stratégie | 13 | --- | --- | --- | C | 70 RS |
| TREASURE ISLAND DIZZY | Code Masters | Atari ST | Aventure/action | 12 | **** | **** | **** | A | 78 RS |
| TRESORS DE LA CONJUGAISON TRIO VOLUME II | Micro C | Atari ST | Educatif / conjugaison française | 15 | --- | --- | --- | D | 79 GLI |
| TREASURE ISLAND DIZZY | Code Masters | Amiga | Action, conjugaison | 18 | --- | --- | --- | D | 79 GLI |
| TROU | Loriford | Atari ST | Action | 14 | **** | ***** | ***** | C | 80 GLI |
| TRIPLE BATTLE FI | Human | PC Engine | Course automobile | 18 | **** | ***** | ***** | E | 76 HT |
| TRIVIAL PURSUIT | Ubi Soft | Amstrad CPC | Reflexion / quiz | 13 | *** | *** | *** | B | 70 GLI |
| TRIVIAL PURSUIT | Ubi Soft | Atari ST | Idem | 13 | **** | **** | **** | B | 70 GLI |
| TRIVIAL PURSUIT | Ubi Soft | PC CGA EGA | Idem | 12 | ** | ** | ** | B | 70 GLI |
| TRIVIAL PURSUIT EDITION NOEL | Donark | Amstrad CPC | Questions/réponses | 15 | ***** | ** | ** | B | 76 GLI |
| 3D POOL | Firebird | Atari ST | Billard 3D | 16 | ***** | ***** | **** | C | 69 HT |
| TROIS PETITS COCHONS S'AMUSENT | Colotel Vision | Amiga | Educatif / 3D | 14 | --- | --- | --- | C | 75 KII |
| TROIS PETITS COCHONS S'AMUSENT | Colotel Vision | Atari ST | Idem | 14 | --- | --- | --- | C | 75 KII |
| TROIS PETITS COCHONS S'AMUSENT | Colotel Vision | PC | Idem | 14 | --- | --- | --- | C | 75 KII |
| TRUXTON | Saga | Megadrive | ArCADE | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 81 RS |
| TUNNEL OF ARMAGEDON | California Dreamin' | Apple II OS | ArCADE | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 76 RS |
| TURBO | Microcasion | Amiga | Action, course auto | 8 | ***** | ***** | ***** | C | 71 RS |
| TURBO CUP II | Lomax | PC EGA | Sport / course auto | 13 | **** | *** | *** | C | 80 RS |
| TURBO OUTRUN | US Gold | Amiga | ArCADE, course auto | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 74 RS |
| TURBO OUTRUN | US Gold | Amstrad CPC | Idem | 14 | ***** | ***** | ***** | B | 75 GLI |
| TURBO ST | Aerobac | Atari ST | Utilitaire, blitter | 14 | --- | --- | --- | D | 75 CREA |
| TURIN IT | Tale | Atari ST | Reflexion, mathématiques | 14 | ***** | --- | --- | C | 82 RS |
| TURRICAN | Rainbow Arts | Amiga | Action combat | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 79 HT |
| TURRICAN | Rainbow Arts | Amstrad CPC | Idem | 18 | ***** | ***** | *** | B | 81 RS |
| TURRICAN | Rainbow Arts | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 84 RS |
| TURTLES | Palcom | Nintendo 8 bits | Action plates-formes | 16 | **** | **** | **** | D | 82 RS |
| TUSKER | System 3 | Amiga | Beet-them-all | 10 | ** | ** | ** | B | 82 RS |
| TUSKER | System 3 | Commodore 64 | Idem | 12 | ***** | ***** | ***** | B | 75 HT |
| TV SPORTS BASKETBALL | Cinemaware | Amiga | Basket-ball | 16 | **** | **** | **** | C | 77 HT |
| TV SPORTS FOOTBALL | Mircosoft | Amiga | Football américain | 15 | **** | **** | **** | C | 86 RS |
| TV SPORTS FOOTBALL | Cinemaware | Atari ST | Idem | 14 | ***** | ***** | **** | C | 73 RS |
| TV SPORTS FOOTBALL | Mircosoft | PC | Idem | 12 | ***** | **** | **** | C | 75 GLI |
| TWIN TURBO VR | Code Masters | Spectrum | Action course auto | 14 | **** | *** | **** | A | 73 RS |
| TWINWORLD | Ubi Soft | Amiga | Action plates-formes | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 85S |
| TWINWORLD | Ubi Soft | Atari ST | Idem | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 74 RS |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|------------------------------------|----------------------------|----------------|--------------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| TYRON | Brodhead | 65 RRS | Action | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 79 RS |
| TYPE FLASH | Nathan Logical | PC | PNO apprentissage | --- | --- | --- | --- | D | 79 CREA |
| U.N. SQUADRON | Cascom | Amiga | ArCADE | 8 | **** | **** | **** | C | 84 RS |
| UFO | Sublogic | PC | Simulation sous-marin | 17 | ***** | **** | **** | D | 73 HT |
| ULTIMA V | Origin | Atari ST | Jeu de rôle | 17 | **** | **** | **** | D | 77 GLI |
| ULTIMA V | Origin | PC | Idem | 18 | ***** | *** | --- | C | 65 SOSC |
| ULTIMA VI | Origin | PC | Aventure/rôle | 19 | ***** | ***** | **** | C | 78 SOSH |
| ULTIMATE GOLF | Greenlin | Amiga | Sport / golf | 16 | ***** | ***** | **** | C | 79 RS |
| ULTIMATE GOLF | Greenlin | Atari ST | Idem | 16 | ***** | ***** | **** | C | 80 GLI |
| ULTIMATE GOLF | Greenlin | PC | Idem | 14 | ***** | ***** | *** | C | 81 GLI |
| UMS 2 | Rainbird | Atari ST | Wargame | 15 | ** | --- | --- | C | 82 RS |
| UNREAL | Ordilogic | Amiga | ArCADE aventure | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 80 HT |
| UNTOUCHABLES (THE) | Ocean | Amiga | Action | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 76 RS |
| UNTOUCHABLES (THE) | Ocean | Amstrad CPC | Idem | 13 | **** | **** | **** | B | 76 RS |
| UNTOUCHABLES (THE) | Ocean | Commodore 64 | Idem | 13 | ***** | ***** | ***** | B | 75 RS |
| USA PRO BASKETBALL | Acas | PC Engine | Simulation sportive | 16 | ***** | ***** | ***** | E | 76 RS |
| VAMPIRE | Code Masters | Spectrum | Action | 13 | **** | **** | ** | A | 73 RS |
| VEIGUES | Hudson | PC Engine | Shoe-then-up | 5 | **** | **** | **** | D | 81 GLI |
| VENETTA | System 3 | Amstrad CPC | Action | 1 | ** | * | * | B | 81 GLI |
| VENUS | Greenlin | Amiga | Shoe-then-up | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 81 HT |
| VENUS | Greenlin | Atari ST | Idem | 17 | ***** | ***** | **** | C | 82 RS |
| VERMINATOR | Rainbird | Atari ST | Action / échelle et stratégie | 14 | **** | **** | **** | B | 70 RS |
| VETTE | Mircosoft | PC EGA | Course automobile protégée | 12 | ***** | ***** | **** | C | 74 HT |
| VIDI AMIGA | Romho | Amiga | Détourne / digitalisation vidéo | 16 | --- | --- | --- | F | 75 CREA |
| VIDI ST | Human Technologies | Atari ST | Digitalisation vidéo | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| VIRUS | Firebird | PC CGA EGA | Action, pilotage et combat 3D aérien | 16 | **** | **** | *** | B | 71 RS |
| VOLVIE | Tale | PC Engine | ArCADE | 14 | ***** | ***** | *** | E | 77 RS |
| VOLLEY SIMULATOR | Time Warp | Atari ST | Sport / volley ball | 11 | *** | **** | **** | C | 73 RS |
| VOYAGERS DU TEMPS, LA MENACE (LES) | Dolphine Software | Amiga | Aventure animée | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 70 SOSH |
| VOYAGERS DU TEMPS, LA MENACE (LES) | Dolphine Software | PC (carte son) | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 82 SOSC |
| VULCAN | Cascom Computer Simulation | Amiga | Wargame | 14 | ** | --- | --- | C | 70 RS |
| WALKIRY | Namco | PC Engine | ArCADE aventure | 16 | ***** | ***** | ***** | B | 83 RS |
| WALL STREET | Magic Byte | Amiga | Simulation boursière | 15 | **** | --- | --- | C | 77 HT |
| WALL STREET | Magic Byte | Atari ST | Idem | 15 | **** | --- | --- | C | 77 HT |
| WANDERER 3D | Elite | Amiga | ArCADE stratégie | 14 | **** | ***** | ***** | B | 82 GLI |
| WANDERER 3D | Elite | Amstrad CPC | Idem | 14 | **** | ***** | ***** | B | 68 GLI |
| WANDERER 3D | Encore | Atari ST | Idem | 14 | **** | ***** | *** | B | 82 GLI |
| WARHEAD | MPH | Amiga | Aventure stratégique spatiale | 14 | **** | ** | *** | B | 79 RS |
| WARHEAD | MPH | Atari ST | Idem | 14 | **** | ** | *** | B | 79 RRS |
| WARP | Grandmaen | Amiga | Shoe-then-up | 11 | *** | *** | *** | B | 76 RS |
| WATARI | Hudson Soft | PC Engine | Plates-formes | 15 | ***** | ***** | ***** | E | 77 RS |
| WATCH OUT | MBC | Amiga | Action stratégie | 15 | **** | **** | **** | B | 71 RS |
| WEIRD DREAMS | Rainbird | Amiga | Action aventure | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 75 RS |
| WEIRD DREAMS | Firebird | Atari ST | Idem | 13 | ***** | ***** | *** | B | 68 HT |
| WELLTRIS | Spectrum Hologlyce | Amiga | Action réflexion | 18 | **** | **** | *** | C | 81 HT |
| WELLTRIS | Spectrum Hologlyce | Atari ST | Idem | 18 | *** | *** | **** | C | 85S |
| WELLTRIS | Spectrum Hologlyce | Macintosh | Idem | 17 | **** | **** | ** | C | 83 RS |
| WELLTRIS | Infogrames | PC EGA | Idem | 18 | ***** | ***** | *** | C | 83 RS |

| LOGICIEL | MARQUE | ORDINATEUR | TYPE | INTÉRÊT | GRAPHISME | ANIMATION | BRUITAGES | PRIX | PARU DANS N° |
|---------------------------------------|--------------------|------------------|---------------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|------|--------------|
| WEST PHASER | Loriciel | PC CGA EGA | Action, tir sur cible (shoot) | 17 | ***** | **** | *** | D | 71 HIT |
| WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO | Broderbund | Macintosh | Aventure éducative | 13 | ***** | - | ** | D | 81 GUL |
| WIFF RUSH | Sega | Megadrive | Shoot-them-up | 15 | ***** | ***** | ***** | D | 81 RS |
| WHITE HEAT | Code Masters | Spectrum | Shoot-them-up | 2 | * | ** | *** | A | 73 GUL |
| WILD LIFE | New Deal | Amiga | Tir sur cible | 7 | **** | *** | ***** | B | 77 RS |
| WILD LIFE | New Deal | Amiga | Idem | 8 | **** | *** | **** | B | 77 RSS |
| WILD STREETS | Tata | Amiga | Beat-them-all | 12 | ***** | *** | ***** | C | 75 RS |
| WILD STREETS | Tata | Amstrad CPC | Idem | 13 | **** | ***** | ***** | B | 77 RS |
| WILD STREETS | Tata | Ami ST | Idem | 11 | ***** | *** | **** | C | 75 RSS |
| WINDSURF WILLY | Silmaris | Amiga | Simulation de surf | 14 | ***** | ***** | ***** | C | 69 GUL |
| WINDSURF WILLY | Silmaris | Ami ST | Idem | 14 | **** | ***** | ***** | C | 69 RS |
| WINDSURF WILLY | Silmaris | PC | Idem | 13 | ***** | ***** | *** | C | 73 GUL |
| WINDWALKER | Origin | Ami ST | Avanture action | 15 | **** | **** | **** | C | 77 SOG |
| WINDWALKER | Origin | PC | Idem | 15 | **** | **** | **** | C | 77 GUL |
| WING COMMANDER | Origin | PC | Shoot-them-up 3D/stratégie | 16 | ***** | ***** | ***** | D | 83 HIT |
| WINGS | Chenazero | Amiga | Simulation action | 17 | ***** | ***** | ***** | D | 82 HIT |
| WINGS OF FURY | Broderbund | Amstrad CPC | Shoot-them-up | 16 | ***** | **** | **** | B | 76 RS |
| WINGS OF FURY | Broderbund | PC | Idem | 8 | **** | *** | ** | B | 81 GUL |
| WIPE OUT | Urosy Games | Amiga | Action | 12 | **** | *** | *** | B | 80 RS |
| WIPE OUT | Urosy Games | Ami ST | Idem | 12 | **** | *** | *** | B | 80 RS |
| WOLFPACK | Mironsoft | PC | Simulation combat team et sous-marins | 18 | ***** | **** | **** | C | 80 HIT |
| WONDERBOY II | Hudson Soft | PC Engine | Arcade | 15 | ***** | ***** | ***** | C | 76 RS |
| WONDERBOY III | Hudson | PC Engine CD ROM | Arcade aventure | 16 | ***** | ***** | ***** | E | 78 RS |
| WONDERBOY III | Sega | Sega 8 bits | Idem | 17 | ***** | ***** | ***** | C | 71 HIT |
| WORDUP | HBM | Ami ST | Traitement de texte | 14 | - | - | - | F | 74 CREA |
| WORLD BEACH VOLLEY | IGS | PC Engine | Sport: volley-ball | 12 | **** | *** | **** | C | 82 RS |
| WORLD CHAMPIONSHIP | Sega | Megadrive | Sport: football | 15 | ***** | ***** | ***** | D | 81 RS |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | Accore | Macintosh | Sport: golf | 15 | ***** | **** | **** | D | 70 GUL |
| WORLD COURT | Namco | PC Engine | Simulation sportive | 17 | **** | **** | ** | B | 81 RS |
| WORLD CUP SOCCER | Virgin | Ami ST | Sport: football | 12 | **** | **** | **** | C | 75 RS |
| WORLD GAMES | Epyx | Sega 8 bits | Sport multi-sportives | 13 | **** | **** | **** | D | 79 RS |
| WRESTLEMANIA | Acclaim | Nintendo 8 bits | Sport: catch | 13 | **** | **** | **** | D | 79 RS |
| X-OUT | Rainbow Arts | Amiga | Action | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 75 HIT |
| X-OUT | Rainbow Arts | Ami ST | Idem | 11 | **** | **** | **** | C | 76 GUL |
| XENOCIDE | Micro Revelations | Apple II GS | Arcade | 12 | *** | - | - | D | 79 SCRT |
| XENOMORPH | Haslon | Ami ST | Aventure 3D action | 17 | ***** | *** | **** | D | 79 SCRT |
| XENON 2 | Image Works | Amiga | Shoot-them-up | 18 | ***** | ***** | ***** | C | 71 RS |
| XENOPHOBE | Microware | Amiga | Arcade | 6 | ***** | ***** | ***** | C | 75 GUL |
| XEVIOUS | Nintendo | Nintendo 8 bits | Arcade | 5 | *** | **** | **** | D | 73 RS |
| XEVIOUS | Nesneo | PC Engine | Idem | 15 | **** | **** | **** | D | 82 RS |
| XVIBOTS | Tengen | Amiga | Shoot-them-up | 16 | ***** | ***** | ***** | C | 69 HIT V |
| XVIBOTS | Tengen | Ami ST | Idem | 16 | ***** | ***** | ***** | B | 69 HIT V |
| XVIBOTS | Tengen | Ami ST | Idem | 12 | **** | *** | **** | B | 69 HIT V |
| XVIBOTS | Tengen | Commodore 64 | Idem | 12 | *** | *** | **** | B | 69 HIT V |
| YOLANDA | Logotron | Ami ST | Plate-formes | 8 | **** | **** | **** | C | 82 GUL |
| YS | Hudson | NEC CD Rom | Aventure action | 17 | ***** | ***** | ***** | E | 82 SCRT |
| ZOOM | Sega | Megadrive | Action | 15 | **** | **** | **** | D | 82 RS |
| ZZ IDEE | Human Technologies | Ami ST | Organisation et gestion d'idées | 15 | - | - | - | E | 83 CREA |
| ZZ MIXIMAGE | Human Technologies | Ami ST | Digitalisation graphique | - | - | - | - | F | 73 CREA |

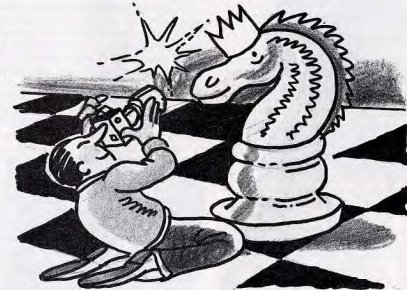
Le succès des échecs

Si les ordinateurs ont réalisé d'immenses progrès dans le domaine des échecs, ils ne peuvent pas encore remplacer le plaisir et les performances que procurent les machines d'échecs proprement dites. Jacques Harbonn a sélectionné les meilleurs plateaux à des coûts raisonnables. Il vous dit tout ce qu'il faut savoir avant d'acheter un jeu d'échecs électronique et vous aide à mieux choisir votre futur partenaire.

Jusqu'à ces derniers mois, les logiciels d'échecs sur micro-ordinateur ne pouvaient guère rivaliser avec les machines d'échecs dédiées, aux programmes nettement plus performants. Mais aujourd'hui, les choses ont changé avec la sortie sur Atari ST, Amiga et PC de Chess Champion, dont les performances ELO (force du programme) se situent au même niveau que les bonnes machines à prix raisonnable. On peut donc se poser la question: « Est-il toujours judicieux de se tourner vers un ordinateur d'échecs? » La réponse est en fait un peu normande.

Si vous possédez un ST, un Amiga ou un PC, que vous ne comptez pas jouer aux échecs hors de votre domicile et que la représentation écran vous suffit (la meilleure

chera plus de la réalité. A titre de comparaison, l'ELO moyen des joueurs de clubs français se situe à 1.750, le joueur occasionnel est lui dans les 1.400, une différence de 100 points ELO entre deux adversaires étant considérée comme difficilement surmontable. Ces ELO sont calculés en mode tournoi classique (quarante coups en deux heures plus vingt coups à l'heure), les performances étant inférieures en parties rapides, les plus pressées des joueurs en général. Un autre point important à considérer est votre progression probable au cours du temps, alors que votre adversaire informatique se montre particulièrement statique. Tous ces facteurs font que vous devrez choisir une machine se situant entre 200 et 300 points ELO de plus que vous. Une machine trop



vue 3D est loin d'être aussi claire qu'un vrai plateau de jeu), un ordinateur d'échecs ne s'impose pas. Dans tous les autres cas, en revanche, il se montre irrémédiable. Les six marques du marché proposent un choix de près de quarante machines, sans compter les nombreux échiquiers de poche et les différentes sous-marques de distribution occasionnelle.

Il est important de connaître un certain nombre de points pour ne pas se tromper au moment du choix. Tout d'abord, contrairement à une idée fort répandue, la force d'un programme n'est absolument pas superposable au nombre de niveaux de jeux proposés. L'estimation ELO de la machine est beaucoup plus fiable, bien qu'elle ne soit pas toujours indiquée. Toutefois, l'ELO américain (le plus souvent utilisé) gratifie la machine d'une centaine de points supplémentaires par rapport à l'ELO français, les fabricants ayant aussi tendance à se montrer optimistes. Une décade de 150 à 200 points sur l'ELO américain vous rappro-

chable vous ferait vite regretter votre achat et une machine trop forte ne vous laisserait aucune possibilité de la battre.

L'éventail des niveaux ne peut permettre de juger de la force du programme, il contribue au revanche à une certaine variété de jeu. Il existe ainsi plusieurs types de niveaux: temps de réflexion moyen par coup, réflexion jusqu'à un profondeur donnée de recherche (ce qui peut amener le programme à réfléchir des longues minutes, voire des heures, dès que l'on dépasse quelques coups), mode tournoi classique (tant de coups en tant de minutes) ou moderne (temps pour l'ensemble de la partie), mode temps égal où le programme tente de calculer son temps de réflexion sur le vôtre. Les amateurs de problèmes disposent presque toujours de deux modes supplémentaires: recherche infinie où le programme calculera jusqu'à ce qu'on le force à jouer ou qu'il ait trouvé une séquence de mat, et recherche de mat

en un nombre donné de coups avec proposition éventuelle de solutions multiples. Il faut aussi prendre en compte la taille de l'échiquier, qui doit être suffisante pour que l'on distingue parfaitement les pièces sans fatigue. Cela amène donc à bannir d'emblée les échiquiers de poche qui ne permettent pas une bonne vision du jeu et ne sont souvent dotés que de programmes très bas de gamme.

Le système d'enregistrement des déplacements a une grande importance dans le confort de jeu. Deux méthodes principales se partagent le marché. Pour le système semi-sensitif, il faut appuyer sur la case de départ puis sur la case d'arrivée de la pièce concernée. Le système est maintenant bien au point et ne nécessite qu'un appui raisonnable. L'ordinateur répond en allumant des diodes.

Deux systèmes pour l'enregistrement des déplacements

Sur les appareils les plus économiques, il n'existe que deux rangées de diodes horizontales et verticales, correspondant aux coordonnées de la pièce. Si le système est moins pratique, il reste parfaitement lisible, d'autant que les erreurs d'interprétation sont refusées. Le mieux est cependant d'avoir directement une diode par case, la lecture étant directe.

L'autre système de déplacement est dit auto-répondre. Chaque pièce est pourvue d'un petit aimant qui permet au programme de reconnaître automatiquement ses déplacements. Toutefois, dans la plupart des cas, le système peut se planter si l'on fait glisser la pièce au lieu de la soulever pour la placer à sa nouvelle position. La machine répond là encore par un système de diode, le plus souvent une diode par case.

Le mode d'alimentation a son importance aussi, en particulier si vous projetez d'emporter votre ordinateur d'échecs pour vos

vacances en camping. Les machines actuelles, grâce à la large utilisation de composants CMOS de faible consommation, ont une excellente autonomie avec un jeu de piles alcalines (plusieurs centaines quand même un adaptateur secteur pour jouer chez vous). La plupart des machines disposent de la sauvegarde de la dernière position ou même de l'ensemble de la partie pour les plus puissantes.

Retour arrière : un minimum de huit demi-coups est indispensable

Cette sauvegarde dure longtemps et vous pourrez ainsi reprendre une partie même après un arrêt de plusieurs mois. Un certain nombre d'options complémentaires complètent les choix de base. Le mode professeur suggère le coup que le programme aurait joué à votre place. Cette option peut être très utile aux débutants. Cependant, il faut savoir que la justesse de ce coup dépend beaucoup du niveau sélectionné et de la force du programme.

Toujours pour les débutants, certaines machines rappellent l'ensemble des déplacements légaux d'une pièce sélectionnée ou même sont en mesure de vous signaler qu'une de vos pièces est en prise. Le retour arrière permet de revenir sur un coup donné. L'existence de grandes disparités dans ce domaine en fonction des machines, certaines ne permettant que quelques demi-coups et d'autres offrant le retour complet jusqu'au début de la partie, tout ce qui autorise d'ailleurs de la repérer à des fins d'analyse. Disons qu'un minimum de huit demi-coups est indispensable, de manière à pouvoir revenir sur le coup révélateur générateur de terre. Il est important de vérifier aussi que les pièces capturées sont rappedées dans cette reprise pour éviter toute méprise.

La présence d'un écran LCD ouvre un champ d'action nouveau : pendules pour

les deux camps (avec seulement temps total ou également temps intermédiaires), visualisation de la ligne de recherche du programme (séquence des coups prévus, quand même un diagramme, nombre de nœuds envisagés) et évaluation des positions (le plus souvent en fraction de pion). Passons maintenant à l'analyse des programmes eux-mêmes. Le jeu d'échecs se divise en trois phases : ouverture, milieu de partie et finale. La bibliothèque d'ouvertures permet au programme de jouer des coups préprogrammés, plus sûrs et qui lui font gagner du temps. Plus elle est vaste, plus les programmes pourront aborder sagement le milieu de partie et plus les parties seront variées. Le milieu de partie comprend deux aspects complémentaires. L'analyse tactique recherche les combinaisons qui amèneront un gain matériel.

La réaction d'un écran LCD ouvre un nouveau champ d'action

C'est dans ce domaine que les ordinateurs d'échecs sont les plus forts. L'analyse stratégique, pour sa part, tente d'asseoir une position forte qui devrait se révéler gagnante. Les machines sont souvent d'une grande faiblesse dans ce domaine. En finale, il faut savoir concrétiser son avantage par un mat rapide. Rares sont les programmes capables de résoudre le difficile mat du roi adverse avec roi, fou et cavalier.

Il nous faut maintenant une sélection des principales machines en fonction des différents niveaux de jeu. Nous avons limité cette sélection aux machines dont le prix ne dépasse pas 5 000 F. Or y trouve déjà un vaste choix. De plus, il faut savoir que les programmes des machines les plus chères (20 000 F et plus) sont adaptés après quelques mois sur des machines de coût bien plus raisonnable.

vous obtiendrez à différents exercices permettra d'estimer votre E.L.O. Le 416 XL est aussi un ordinateur d'échecs classique. Il offre la mémorisation de la dernière position et le retour arrière sur dix demi-coups (mais sans rappel des pièces capturées malheureusement). Le mode professeur est très complet. En effet, outre les propositions de déplacement, le programme met en jeu une de vos pièces est en prise. Il va même jusqu'à vous révéler vos fautes graves. L'éventail des niveaux de jeu est vaste (64) avec de nombreux niveaux dédiés aux joueurs débutants ou faibles. Le retour arrière autorise une reprise de dix demi-coups, sans rappel des pièces cap-

portance (2 000 positions avec des lignes peu étendues) mais permet cependant de varier suffisamment le jeu. En milieu de partie, le 416 XL révèle un jeu très agressif (voire trop car il échange à tout va) mais est à même de mettre en place de bonnes combinaisons. Son jeu positionnel n'est en revanche qu'embryonnaire. Les finales sont correctes, ce qui n'est déjà pas si mal.

• Team-mate (Kasparov)



Echiquier semi-sensitif de design moderne, il offre une mise en mémoire de la dernière position pendant deux ans avec de bonnes piles alcalines. Le retour arrière est limité à huit demi-coups, ce qui est tout juste suffisant. 17 niveaux de jeu sont proposés, couvrant les domaines de tournoi et de l'entraînement. Le mode professeur est assez complet. Il signale les erreurs tactiques et les menaces de prises. L'analyse des réponses à 64 problèmes permet au programme d'évaluer votre force. Le team-mate offre en outre l'évaluation des positions (de manière un peu grossière) et la possibilité de connaître le prochain coup envisagé par le programme. La bibliothèque d'ouvertures, riche de 5 000 positions, est assez variée, cependant le programme est incapable de reconnaître les transpositions en ouverture qui le feront alors sortir prématurément de sa bibliothèque. En milieu de partie, son sans tactique est correct, mais il révèle de grandes lacunes stratégiques. Les finales sont sans grand génie.

• Mentor (Novag)



Il s'agit d'un échiquier semi-sensitif d'aspect très classique. La mémorisation de la dernière position est assurée par les piles. Le retour arrière autorise une reprise de dix demi-coups, sans rappel des pièces cap-

turées, malheureusement. Le programme offre un mode professeur classique et la possibilité de rentrer une ouverture manuellement. Les 48 niveaux offerts couvrent bien les domaines de l'entraînement, du tournoi, du blitz et de l'analyse de problèmes. La bibliothèque d'ouvertures est riche de 5 000 positions mais les transpositions en ouverture ne sont pas reconnues. En milieu de partie, le programme est à même d'élaborer d'habiles combinaisons mais peut aussi commettre de grosses fautes stratégiques. En finale, ses connaissances sont limitées aux règles de base.

Joueurs moyens et bons

• Supremo (Novag)

C'est un échiquier semi-sensitif de design agréable. Il dispose de la mise en mémoire de la dernière position et peut se connecter à une imprimante dédiée. Le retour arrière n'est quasiment pas limité (62 coups) et s'accompagne du rappel des pièces capturées. Le programme vous informe des temps pour chaque camp, de la ligne de recherche et de l'évaluation des positions. Les 48 niveaux de jeu proposent un éventail complet de parties de tout style. La bibliothèque d'ouvertures comprend 15 000 positions, avec des lignes clas-



siques et modernes, mais pas la reconnaissance des transpositions. En milieu de partie, le programme est capable de belles combinaisons mais n'est pas un bon stratège. Les finales sont correctes.

• Yeno 532 XL

Il s'agit d'un échiquier semi-sensitif disposant d'une diode par case. La mise en mémoire de la dernière position est assurée par les piles. Les 30 niveaux couvrent le mode tournoi et le mode professeur d'analyse. Grâce à ses deux écrans LCD, il est en mesure d'afficher les temps partiels et totaux pour chaque camp, la variante principale, la profondeur d'analyse, le meilleur coup trouvé, l'évaluation des positions et le compte des coups. Le retour arrière non limité s'accompagne au rappel des pièces capturées et d'une option pour rejouer directement la partie depuis le début. La bibliothèque est d'importance moyenne (3 000 positions) mais les transpositions sont reconnues. En milieu de partie, le pro-

gramme est très agressif et capable de superbes combinaisons. En revanche, son jeu stratégique est médiocre. En finale, il maîtrise correctement la règle du



carrié et l'opposition mais se révèle incapable de sacrifier une pièce pour aller à promotion.

• Monte-Carlo (Hegener & Glaser)



Voici un bel échiquier auto-répondre en bois. Ses deux écrans lui permettent d'afficher pendules, évaluations des positions, ligne de recherche, etc. Le retour arrière non limité rappelle les pièces capturées et offre une option complémentaire pour rejouer les coups repris. Ses 32 niveaux lui permettent de s'adapter à divers systèmes : entraînement, tournoi, et blitz. La bibliothèque d'ouvertures comprend plus de 500 lignes variées, à la fois classiques et modernes. En milieu de partie, il se montre moins agressif et moins bon tacticien que ses concurrents mais en revanche il pratique un meilleur jeu positionnel. Les finales sont de niveau correct.

• Galileo (Kasparov)



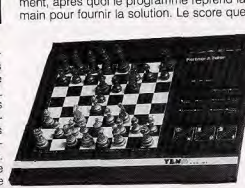
C'est un échiquier en bois auto-répondre de grande taille. Le retour arrière s'effectue sans limitation, mais sans rappel des pièces capturées. Il peut garder de nombreuses parties en mémoire. Ses 32 ni-

Joueurs débutants et occasionnels

• Yeno 416 XL

Cet appareil doté d'un plateau semi-sensitif est d'aspect agréable. Je n'en dirais pas autant des pièces en plastique malleable qui jurent un peu avec le reste. Le 416 XL offre certaines facilités supplémentaires pour l'apprentissage des échecs. Un volumineux manuel explique pas à pas les règles et les principales stratégies à connaître, grâce à 320 exercices commentés. Ces exercices sont aussi mis en mémoire dans la machine. Le joueur dispose de

deux essais pour trouver le bon déplacement, après quoi le programme reprend la main pour fournir la solution. Le score que



Atari ST



veaux couvrent les tournois, les blitz et les mats jusqu'en vingt coups. La bibliothèque ne comprend que 5 000 positions et les milieux de partie, il pratique un jeu agressif mais fait des fautes positionnelles. Les finales sont correctes.

Cet appareil peut être complété de deux modules qui améliorent la force du programme, élargissent considérablement la bibliothèque, élargissent le choix de niveaux et le dotent d'un écran LCD.

● **Sphinx Galaxy, Sphinx Commander Dominator**

Voilà trois versions du même programme en échiquier semi-serieux ou auto-répondeur. L'écran LCD permet la visualisation



des pendules et indique le nombre de coups joués, l'évaluation des positions, la profondeur et la ligne de recherche. Le retour arrière n'est pas limité et rappelle les pièces capturées. Les 56 niveaux couvrent les domaines de l'entraînement, du tournoi, du blitz et du mode profond de recherche. La bibliothèque de 8 000 positions comprend 1 200 lignes classiques et modernes et peut être complétée de 1 000 positions supplémentaires. En milieu de partie, le programme est soit tacticien à quelques rudiments stratégiques. Les finales sont correctes.

● **Turbo King (Kasparov)**

Echiquier semi-serieux de taille moyenne, il offre la mémorisation de l'ensemble de la partie pendant deux ans. L'afficheur LCD fournit de nombreux renseignements : pendules pour chaque camp, profondeur de la recherche, variante principale, nombre de positions examinées, évaluation des positions. Le retour arrière non limité (jusqu'à 14 coups).



début de la partie) s'effectue de manière naturelle (il suffit de reprendre tout simplement le coup sans qu'il soit nécessaire d'appuyer au préalable sur une touche de

fonction) avec rappel des pièces capturées. En conjonction avec le mode analyse, il permet aussi de faire rejouer la partie directement depuis le début. Les 64 niveaux proposés offrent un éventail complet de parties de blitz, d'entraînement, de tournoi, de niveaux spéciaux pour débutants et bien d'autres.

La bibliothèque d'ouvertures comprend 100 000 positions et contient des lignes variées classiques et modernes s'étendant suffisamment loin. Cette vaste bibliothèque peut encore être complétée de 4 500 positions supplémentaires programmables. De plus, les transpositions en ouverture sont reconnues. En milieu de partie, il élabore de redoutables combinaisons et est à même d'effectuer de profondes recherches de mat. Il est doté en outre de quelques rudiments de stratégie. En finale, il maîtrise bien la règle du carré et de l'opposition et n'hésite pas à faire un sacrifice pour aller à promouvoir le module de finale complémentaire améliore encore cette phase de jeu.

Très bons joueurs

● **Super Force et Super Expert (Novag)**

Ces deux échiquiers sont dotés de programmes équivalents. Le premier est semi-serieux tandis que le second est auto-répondeur. L'écran LCD fournit différentes in-



formations : pendule, évaluation des positions, nombre de coups joués et de positions examinées lors de la recherche, visualisation de la ligne principale, etc. Le retour arrière non limité rappelle les pièces capturées. Les 64 niveaux de jeu offrent un assortiment complet de parties variées. Les problèmes ne sont pas oubliés avec la possibilité de recherche de mat jusqu'à 32 000 positions est constituée de lignes assez longues, classiques, modernes et

hypermodernes. En milieu de partie, il révèle un jeu très agressif basé sur de stupéfiantes combinaisons mais son jeu stratégique est plus défaillant. Les finales sont d'un bon niveau.

● **Mach III Designer (Fidelity), Elite**

Sous un échiquier semi-serieux un peu quelconque, se cache **Mach III**, un programme de grande force. La présentation **Elite** (échiquier en bois auto-répondeur) est



beaucoup plus belle. Ces machines offrent toutes les facilités habituelles : le retour arrière complet, la présence d'un écran LCD pour voir les pendules, la ligne de recherche, l'évaluation des positions, etc. Le rangement 2265 position sur l'appareil correspond à la cotation ELO américaine, l'ELO français n'étant lui-même que de 2 050 points; ce qui est déjà loin d'être négligeable. La bibliothèque est riche et couvre les ouvertures classiques et modernes. En milieu de partie, il effectue de redoutables combinaisons et possède quelques bases de son raisonnement stratégique. Les finales sont d'un bon niveau.

Après ce tour d'horizon des principales machines, il ne vous reste plus qu'à analyser vos désirs et à leur contenu de votre bourse.

Jacques Harbont

36 15 TILT

Gagnez une NEC et son CD ROM !

l'utils de chercher à cacher : l'Atari ST fait partie de mes machines préférées et cela pour de multiples raisons. Côté hard, le STE est bien placé avec son 68000 cadencé à 8 MHz, le même que sur Mac ou sur Amiga pour les ordinateurs et sur Megadrive ou Neo-Geo pour les consoles. Un ordinateur évolue se doit aussi de soulager le processeur central d'une partie de ses tâches grâce à une série de coprocesseurs. L'Atari ST en fait un léger usage, que ce soit pour la gestion du clavier, de la vidéo, du son, des périphériques ou des accès mémoire.

Au niveau du graphisme, les trois résolutions proposées couvrent la plupart des besoins courants. La palette de couleurs des 4 096 couleurs des STE commence à être mise à profit par un bon nombre de logiciels de dessin et même par certains jeux. Les Mega ST, quant à eux, ne disposent que de l'ancienne palette de 512 couleurs. La possibilité de disposer de 16 couleurs en basse résolution permet déjà d'obtenir de bonnes images, bien que, en ce domaine, l'Amiga se montre supérieur, tout comme le mode VGA des PC et les consoles 16 bits. Le choix d'un moniteur spécifique pour la haute résolution monochrome est un peu contraignant. En contrepartie les moniteurs monochromes Atari sont de grande qualité. Côté son, les choses sont très différentes selon que l'on envisage le son interne ou le son MIDI. Disons-le tout de suite : le processeur son Yamaha du ST est limité de cette machine. Ses capacités sont limitées et le rendu très « synthétique », au mauvais sens du terme. L'écart est d'autant plus grand que l'Amiga et plus encore l'Apple II GS et les consoles 16 bits. Pour les sons digitalisés en revanche, le STE est excellent grâce à son nouveau processeur complémentaire qui autorise la restitution d'échantillons sonores sous DMA. La possibilité de raccord sur une chaîne hi-fi grâce aux prises Cinch des STE renforce cette qualité. En ce qui concerne la mémoire (le son MIDI), la présence des ports MIDI en standard favorise le rattachement d'une flopée de logiciels de MAO d'excellent niveau et à des prix raisonnables.

Le système d'exploitation à bien sûr son importance. Les changements successifs de TOS ont fait couler beaucoup d'encre et ont été responsables des incompatibilités d'humour entre logiciels et nouvelles ROM. Toutefois tous les logiciels récents fonctionnent parfaitement sur STE. Le GEM apporte un grand confort d'utilisation. Le TOS 1.6 du STE a corrigé un grand nombre de défauts des versions précédentes et est désormais correctement débogué. Le blitter intégré accélère grandement toutes les opérations de manipulation de fichiers. L'un des autres apports importants du STE est la grande facilité d'extension mémoire, du fait de l'usage de barrettes SIMM. En revanche le clavier des STE reste de médiocre qualité, seuls les Mega ST offrant un clavier à touches profondes. Le ST dispose en standard de nombreuses interfaces : port second lecteur de disquettes, interface DMA pour connecter disque dur ou imprimante laser, interfaces série et parallèle,

Le ST est une machine puissante et moderne. C'est l'ordinateur idéal pour celui qui veut jouer mais aussi faire de la musique de la PAO, du traitement de texte, de la programmation, etc. Sa logithèque abondante et de grande qualité lui permet aujourd'hui de lutter pied à pied avec ses concurrents qui pour nous Amigots, compatibles PC et ... Macintosh !

prises joystick et souris (très mal placées malheureusement), complètes de deux nouvelles prises pour joysticks supplémentaires et crayon optique, port cartouches pour MIDI et sorties son stéréo dont nous avons déjà parlé. Les Mega ST sont privés de ces sorties son et des prises joystick complémentaires mais disposent en revanche d'un bus complet et d'une horloge permanente. Tous les disques Atari de toutes sortes et d'un lecteur de disquettes intégré double face, d'une capacité de 720 Ko formaté (comme IBM pour le STE).

Une machine à son aise dans tous les domaines

De nombreux autres périphériques et extensions hard sont proposés. Pour les mémoires de masse, on a le choix entre les disques durs DMA (CSI) Atari ou compatibles et les disques durs SCSI qui nécessitent une carte d'interface. Les grands écrans sont disponibles, les digitiseurs sonores abondent et les digitiseurs vidéo sont assez performants et peu chers. Certaines nouveautés, comme la carte Chili aux impressionnantes capacités graphiques, ouvrent la porte du domaine très fermé du Desktop Video. Les émulateurs PC, XT, PC AT et Mac sont légion.

Pour ce qui est des logiciels, le ST est à son aise dans tous les domaines. Dans le domaine du jeu : la gamme offerte est particulièrement vaste, que ce soit au niveau des jeux d'action, de stratégie, de aventure, de simulation... Même si les versions Amiga de ces logiciels sont parfois un peu meilleures, les versions ST sont souvent excellentes. Les applications sérieuses ne sont pas en reste. Les étudiants sont nombreux et variés. Cette année a vu fleurir un grand nombre de logiciels d'aide au dessin monochrome ou couleur ; certains réalisent l'adaptation de Deluxe Paint et l'étonnant Arabesque qui

combine dessin bitmap et vectoriel, sans oublier Digi Pro ou Gamma. Le domaine des traitements d'images en vue d'impression est bien couvert lui aussi avec des programmes de la qualité d'Image Partner ou de Pétouche. L'animation est un peu en retrait, tout au moins sur les logiciels plus récents (Deluxe Paint seulement), mais CyberPaint pour le 2D et toute la gamme Cyber Studio pour le 2D et l'animation 3D sont encore très performants. La programmation est reine sur ST et il faut être bien difficile pour se passer tout bonnement au milieu des nombreux basic (GFA 3.5, Omikron, SOS, Basic 1000D), assembleurs (DevPack 2, Metacorn ou GFA), C, Pascal, Modula 2 et autres. Les logiciels de musique MIDI sont toujours plus performants et plus variés et, à l'encore, le choix est très vaste tant au niveau des possibilités que du prix.

Les traitements de texte ont fait un grand pas en avant cette année avec deux produits phares : Calligraff Pro et surtout Le Rédacteur 3, véritable usine à gaz, plus performant sur certains points que les logiciels vedettes des PC et Mac. La PAO est tout à fait envisageable sur ST grâce à Calligraph et à Publishing Partner. Les jeux de stratégie et de PC haut de gamme conservent encore leur avance dans ce domaine. La gestion de base de données et les tableurs sont présents à l'appel, en restant toutefois moins performants que leurs homologues sur Mac et PC. Encore un mot pour parler du TIT, le petit dernier de chez Atari : processeur 68030 (32 bits) cadencé à 32 MHz avec mémoire cache, nouveaux modes graphiques, nouveau TOS, très performant et bien conçu. Quant au Unix, par une interface conviviale, interface SCSI en standard, bus d'extension VME, interface réseau, 8 Mo de RAM extensibles à 26. Son prix raisonnable et ses capacités le positionnent en concurrent direct du PC 8386, Mac II et autres Amiga 3000. De plus, il reste compatible avec la grande majorité des programmes respectant les directives Atari (logiciels sortus).

En conclusion, tous les ordinateurs sont capables de prestations supérieures dans certains domaines, l'Atari STE est à mon sens le plus polyvalent (pour un prix raisonnable) au niveau des performances et de la gamme de logiciels.

Jacques Harbont

FICHE TECHNIQUE
Origine : USA
Connexion moniteur : Péritel (couleur) ou spécifique monochrome
Microprocesseur : 68 000 cadencé à 8 MHz
ROM : 256 Ko
RAM : 512 Ko à 4 Mo, selon le modèle
Interface graphique : GEM
Logithèque :
 - base : 320 x 200 à 106 couleurs
 - modes : 640 x 200 en 4 couleurs
 - haute : 640 x 400 en monochrome
Palettes :
 - 512 couleurs pour la Mega, 4096 pour le STE
Son : 3 voies + bruit ; processeur son DMA complémentaire pour les sons digitalisés (en stéréo) sur STE
Mémoire de masse : lecteur de disquette 5 25 pouces, lecteur 5 1/4 (format IBM) pour le STE
PC : entrées de 3 500 à 14 000 (selon le modèle)
Importateur : Atari France

Amiga

L'Amiga est avec l'AT/ST le seul ordinateur puissant à moins de 350 000 francs. Il dispose comme processeur d'un 68000 cadencé à un peu plus de 7 MHz. Ce 16-32 bits est un des grands témoins du marché, on le retrouve d'ailleurs sur ST, Mac et les consoles les plus prestigieuses : Megadrive et Neo-Geo. Rien à voir avec le processeur pauvre des PC d'entrée de gamme. Ce 68000 est soutenu par une série de coprocesseurs très puissants (Denise, Agnus, Paula) qui le soulagent de toutes les tâches subalternes.

L'Amiga est également très bien doté au niveau des capacités graphiques. En mode overscan haute résolution, on accède à la résolution impressionnante de 768 x 500 pixels. Et tout cela avec une débâcle de couleurs : de 32 en mode normal à 4 096 en mode HAM avec conflit de proximité. Seuls la Neo-Geo et le Mac II peuvent se targuer de capacités réellement supérieures... En contrepartie, la haute résolution s'accompagne d'un clignotement assez désagréable de l'écran, à moins de disposer d'une carte Flicker-Fixer et d'un moniteur multisynchro, ce qui grève lourdement le budget.

Richesse du son, mémoire extensible...

En ce qui concerne l'animation, l'Amiga dispose depuis toujours de l'équivalent du blitter des Atari ST/le processeur qui accélère les transferts de données, très utile pour l'animation. Bien programmé, il permet d'obtenir de superbes scrollings différentiels.

Côté son, on retrouve la même richesse : quatre voies en stéréo et surtout un clignotement de qualité qui offre de multiples possibilités et un son d'une grande pureté. Rien à voir avec le démodulé processeur Yamaha du ST ou le bit poussif des PC. J'entends une voix qui dit « Et l'Apple II GS est une 16 voies ? C'est vrai, mais ce n'est pas les seules douzaines de GS présentes en France qui risquent de porter ombrage à l'Amiga bien implanté. En revanche, les commandes 16 bits sont des atouts énormes, plus sérieuses que domaine. Le système d'exploitation de l'Amiga a ses bons et ses mauvais côtés. Le fait qu'il soit sur disquette évite les mésaventures rencontrées sur Atari lors des changements successifs de ROM. Il coïncide avec son fonctionnement multitaâche, ses icônes variées, ses menus déroulants et en cascade, sa souris et ses fenêtres multiples est bien plus convivial que les commandes MS-DOS. Mais il n'est pas exempt de défauts : absence de jeu, à cas de d'ouverture maximale, et surtout obligation de repasser sous CLI (interpréteur) de commandes à la manière du MS-DOS pour certains opérations. Vous ne pouvez pas charger sur le WinOS version 2.0 de l'Amiga 3000, qui ne devrait pas être trop difficile à adapter aux autres versions.

Le clavier est d'excellente qualité. La mémoire de masse est constituée d'un lecteur intégré de 3,25 pouces double face, d'une capacité de 880 Ko.

Le match Amiga-ST est vraiment passé de mode. Avec raison ! Si les deux machines conservent leurs avantages et défauts, elles sont toutes deux de mieux en mieux pourvues en logiciels de tous poils, Jacques Harbom, qui fut - et reste - un incontournable du ST, s'est également offert un Amiga et a tout de suite été enthousiasmé par la machine. Voici ce qu'il en pense...

Cette grande capacité s'est malheureusement faite au détriment de la vitesse de lecture. Cette lenteur n'est d'ailleurs pas due au matériel lui-même mais à la structure des disquettes et au système d'exploitation. L'Amiga offre en standard un certain nombre d'interfaces : lecteur de disquettes externe (jusqu'à quatre au total en comptant celui qui est intégré, les ST et Mac classiques étant eux limités à deux), interfaces série et parallèle, prises joystick et son (à coter avec une carte accessible (pas comme sur ST)), prises cinq pour connexion stéréo sur chaîne hi-fi. On dispose en outre de deux connecteurs supplémentaires sur l'Amiga 500. Le connecteur d'extension mémoire interne est le plus utilisé car les applications sérieuses demandent un minimum de 1 Mo pour travailler (et souvent plus pour les animations). Il devient possible de gonfler son Amiga 500 en interne jusqu'à 2 Mo pour un coût.

Il y a aussi une nouvelle carte, la KC5C PC port Board, qui se connecte toujours sur le port d'extension interne, apporte 512 Ko, horloge et surtout émulateur PC-XT de bonne puissance. On peut augmenter encore la puissance en ayant recours au constructeur externe (qui fournit tous les signaux contrairement à celui du ST) : jusqu'à 1 Mo pourront être ainsi installés. L'Amiga 2000 avec ses multiples connecteurs d'extension élargit d'autant les possibilités de branchements de cartes vides (émulateur PC-XT, AT et Mac, cartes d'entrées-sorties, contrôle de processus, etc.). Au chapitre des périphériques, les logiciels courts sont bien représentés, ainsi que les digitaliseurs sonores ou vidéo (dont le remarquable mais coûteux Superpic, temps réel et les plus accessibles Vidi Amiga, temps réel, ou Digi-View Gold, HAM). Les gemicks sont aussi à l'honneur, l'Amiga s'étant talé une place de choix dans le domaine du Desktop Vidéo.

J'AIME :
- les remarquables capacités graphiques
- la qualité du processus sonore
- le clavier franc
JE N'AIME PAS :
- la lenteur de la gestion disquette
- les lacunes de l'interface graphique
- le manque de logiciels professionnels de bureautique

La logarithme des Amiga est maintenant bien établie et l'année 1990 a beaucoup apporté dans certains domaines professionnels un peu délaissés jusqu'alors. Le jeu est très bien représenté et toutes les catégories sont abordées : jeux de stratégie/action, de simulation. Les jeux d'action sur Amiga sont vraiment superbes avec des graphismes très colorés, une animation d'une fluidité impressionnante et des bandes sonores d'ordre. Ici nul besoin, comme sur PC, d'avoir une configuration lourde et coûteuse (il faut un 386 V45X avec carte son pour surpasser l'Amiga dans ces domaines). L'Amiga est sans aucun doute la seule machine à pouvoir concurrencer au moins en partie les consoles (beaucoup dans le créneau des jeux d'action (benches-vous un peu sur *Battle Squadron...*).

Jeux, graphismes, animations, PAO

En outre l'Amiga est bien plus qu'un console de jeu. Dans les domaines graphisme et animation, *Deluxe Paint III* et *Proton Paint II* sont absolument remarquables. Ils ont permis de développer un Leonard de Vinci, ce qui vraiment vous n'êtes pas doué ! Le Desktop Vidéo est lui toi aussi. Des logiciels comme *Deluxe Video II* permettent des présentations superbes (animées et sans sonneries) pour un travail comme toute facile. L'arrivée d'Excellence 2.0 pour les traitements de texte, de *Publishing Partner Master* pour la PAO et d'excellents et multiples programmes de MAO permet enfin à l'Amiga de jouer dans ce créneau des grands.

En revanche, tableurs et base de données relationnelle sont moins bien représentés. On peut tout voir cependant des produits intéressants pour de petits travaux. Un pas de franchi est déjà franchi avec l'Amiga 2000 : son processeur 68000 (32 bits) avec un processeur 68881 cadencé à 16 ou 25 MHz. Workbench beaucoup plus puissant ; haute résolution (1 280 x 800) ; deux connecteurs AT, etc. et vise le même créneau que le TT d'Atari mais son prix apparaît un peu moins compétitif.

En conclusion, l'Amiga 500 est un excellent ordinateur, particulièrement adapté pour le graphisme et l'animation, mais disposant aussi bien maintenant de bons produits de bureautique.

Jacques Harbom

FICHE TECHNIQUE
Origine : USA
Connexion moniteur : Pentel ou câble spécial pour vidéo
Mémoire : 68000 octets (standard) à un peu plus de 2 Mo
RAM : 256 Ko
RAM : 512 Ko à 1 Mo, extensible à 8 Mo
Interface graphique : Intuitiv
Modes graphiques : de la basse résolution (320 x 200) à la haute résolution (768 x 500 en mode overscan étendu) ; de 32 couleurs à 64 couleurs (dont 16 sont des couleurs HAM)
Palètes : 4 (96 couleurs)
Sens d'écrit : en stéréo
Mémoire de masse : lecteur de disquettes 3,25 pouces
Clavier : 104 touches
Prix : A 500 : 3.500 F ; A 2000 : 6.000 F
Importateur : Commodore France

Révolutionnaire lors de sa sortie, le Mac a si évoluer en douceur et rapide. Le logiciel lui offre, une machine à part. Elle a pu conquérir d'Apple le réservoir malheureux des entreprises et à quelques rares passionnés. Avec le regain d'intérêt d'Apple pour les petits budgets, le Mac devient accessible à l'amateur de micro loisir.

Mais qu'est-ce qui rend donc cette petite machine unique ? On peut citer, au premier plan, une souplesse d'utilisation sans précédent. Ordinateur qui popularisa la souris des menus déroulants, le Mac reste de loin la machine la plus conviviale. Grâce à son système d'exploitation et à ses routines en ROM, il s'adapte si facilement à l'esprit humain qu'on oublie parfois qu'il s'agit d'un ordinateur. Certes Windows 3.0 permet au PC de se rapprocher dangereusement de Mac mais il reste lent et peu de softs lui ont, pour le moment, été adaptés. En outre, le système 7.0 révolutionnaire (attendu pour janvier) devrait carteler l'écran.

Macintosh réveille dans son environnement logiciel et périphérique.

De nombreux atouts : le SAV, les prix, la puissance

Grâce à ses capacités, l'enfant chéri d'Apple s'est imposé comme l'ordinateur idéal pour le traitement de texte, la PAO, le graphisme, l'hypertexte et la musique. Il dispose dans ces domaines de logiciels d'une puissance égale à l'Apple II, le Macromind (Director)... La Mac dispose également de périphériques de très bonne qualité couvrant les besoins les plus courants comme les plus précis, Apple, c'est également un grand sérieux dans la fabrication et le SAV ainsi que, depuis peu, la possibilité de transférer et de lire des fichiers PC grâce au lecteur de documents compatible IBM qui équipe désormais l'ensemble de la gamme.

A ces atouts s'ajoutent, notamment, depuis octobre, l'attrait du prix. La gamme Apple a en effet subi de profonds réajustements qui la rendent enfin attractive d'un point de vue des prix. En entrée de gamme, on trouve désormais le Classic. Ce SE recrossé est une excellente machine pour la plupart des applications dont peuvent avoir besoin les particuliers, les professions libérales et les commerçants. La version de base, avec lecteur de disquettes, est proposée à 6 500 F. L'option mais nous conseillons plutôt d'opter pour la configuration 2 Mo de RAM et disque dur à près de 10 000 F.

Pour un peu plus cher (environ 16 000 F avec un moniteur couleur 12 pouces), le Mac II LC devrait en faire craquer plus d'un. Cette machine, qui s'inspire du Mac II original, présente en effet deux avantages sur le Classic : la vitesse et la puissance. En ce qui concerne la vitesse, le 68000 cadencé à 16 MHz permet encore des prodiges en dépit de son âge, il s'agit quand même d'un 32 bits. Quant aux performances, le Mac II LC en offre 16 ou 256 Ko par 16,7 millions mais l'ajout d'une extension de mémoire vidéo vous permet de

Macintosh

Le Macintosh dans Tilt ? Hé oui ! Les spectaculaires baisses de prix de la petite merveille d'Apple la mettent désormais à la portée de - presque - toutes les bourses. Mais quelles sont les raisons qui font craquer pour un Mac alors qu'un ST, un Amiga ou même un PC vous tendent les bras. Olivier Scamps, un passionné de la première heure, explique pourquoi le Mac reste, selon lui, irremplaçable.

passer à 32 000 ou à 256 000. Les possibilités sonores sont également excellentes et un micro, fourni avec la machine, vous permet de digitaliser jusque vos sons. Vous voulez Le LC est la machine qui s'impose pour les graphistes, les musiciens ainsi que pour ceux qui veulent se livrer à des applications trop lourdes. Une fois l'Apple (PAO, gestion...) et vous précipitez pas chez votre revendeur : la machine ne sera disponible qu'à partir de janvier.

Réservé aux plus fortunés, le SI est une machine de rêve : 80030 à 24 MHz, 2 à 5 Mo d'origine, gestion d'un nombre plus important d'écrans, mémoire vidéo étendue d'origine, possibilité d'aver 16,7 millions de couleurs en simultané (carte 24 bits) et connecteur d'extension, c'est la machine idéale pour tous les « grossés applications ». Son prix qui approche les 30 000 F peut effrayer mais il reste raisonnable, compte tenu de la puissance de la machine. Les Mac II LC et ST sont livrés avec une carte graphique intégrée et acceptent deux moniteurs couleur, deux différents : le tout nouveau 12 pouces affichant 512 x 342 (3 400 F) et le bon vieux 13 pouces offrant 640 x 480 (6 000 F) environ. Si les applications sont pointues, choisissez le modèle à deux moniteurs, plus puissant dans la gamme Apple mais les Mac II CI et CX sont vraiment trop chers pour nous, pauvres mortels. Si vous en avez envie, vous pouvez également acquérir un SE/30 mais cette machine n'est plus très compétitive face au LC, certes un peu moins rapide mais qui gère la couleur en standard. Alors, le Mac machine exceptionnelle ? Oui. Le Mac machine ultime ? Pas tout à fait. Si la

plupart de ses défauts (prix, isolement) ont été corrigés, il subsiste malgré tout quelques problèmes qui peuvent dissuader certains. Ce n'est tout d'abord pas la machine idéale pour s'initier à la programmation. Les conflits avec les nombreuses routines qui conviennent au ROM font en effet de la programmation sur Mac un « sport » de haut. Et avant de maîtriser la machine, il faudra avoir peiné pendant longtemps. Ensuite, le Mac est loin d'être l'achat idéal pour le fou de jeux vidéo. Ludothèque est en effet bien inférieure, tant en qualité qu'en quantité, à celle d'Amiga, d'un ST ou d'un PC. Il y a certes d'excellents jeux mais la plupart privilégient la réflexion (simulations, jeux de rôle) et aventure, l'action étant très rare.

En outre, si les softs développés spécifiquement sur cette machine sont souvent bien réalisés, on ne peut en dire autant des adaptations de succès d'autres machines. A quelques exceptions près (*Bard's Tale*, *Grand Prix Circuit...*), celles-ci sont souvent faites à la vivote et, de ce fait, peu adaptées à la machine. Néanmoins, les nouveaux prix et la qualité des logiciels disponibles devraient, comme sur PC, il y a quelques années, changer cette situation. Le marché du jeu s'élargissant, les éditeurs manifesteront plus d'intérêt pour l'ordinateur de Cupertino.

La machine personnelle par excellence

Derrière réserve, le prix des logiciels est assez exorbitant : autour de 800 F en moyenne par logiciel. On trouve cependant quelques logiciels de texte, et plus de 5 000 F pour un bon logiciel de dessin ou de PAO. Même si la puissance de ces softs n'a aucun rapport avec ce qu'on trouve sur ST ou Amiga, il faut reconnaître que l'addition est salée. La grande, et probable, que la diffusion des Mac dans les foyers entraînera la naissance, en marge des « poids lourds » destinés aux entreprises, d'un marché du logiciel bon marché (les logiciels de bureau et de gestion en sont le cas contraire, le piratage sera le seul bénéficiaire de l'augmentation des ventes de machines). Que ces réserves ne vous dissuadent pas : si pour vous un ordinateur n'est pas qu'une console de jeu, si vous ne savez pas et ne pouvez pas apprendre à programmer, le Mac est la machine personnelle par excellence, l'ordinateur après lequel il est impossible de revenir à une autre machine. Il est sûr qu'il vous aura absorbé que lui portent ses utilisateurs.

Olivier Scamps

J'AIME :
- la qualité des softs et des périphériques
- la facilité d'utilisation
- les logiciels graphiques et sonores (Mac II)
- les possibilités de communication avec l'univers PC
- les nouveaux tarifs
- le réseau de couleurs
JE N'AIME PAS :
- la faiblesse de sa ludothèque
- le prix des softs et des périphériques
- la difficulté de programmation

FICHE TECHNIQUE
Origine : USA
Mémoire processeur : 68000 (Classic) ; 68020 (LC) ; 68030 (SI)
RAM : 1 ou 2 Mo, extensible à 8 Mo (Classic) ; 2 Mo extensible à 16 Mo (LC, SI)
RAM : 1 ou 2 Mo, extensible à 8 Mo (Classic) ; 2 Mo extensible à 16 Mo (LC, SI)
Résolution graphique : 512 x 342 (Classic) ; 512 x 342 ou 640 x 480 (LC, SI)
Nombre de couleurs : 4 (Classic) ; 16, 256 ou 16,7 millions par pixel (16,7 millions (LC, SI))
Sens d'écriture : en stéréo
Clavier : 104 touches
Prix (en francs) : environ de 6 500 à 10 000 F (Classic) ; 16 000 F (LC) ; de 30 000 à 38 000 F (SI)

Popularisés par Amstrad et ses 1512, les PC domesques sont aujourd'hui répandus. Ces Personal Computers, créés par IBM et considérés pendant longtemps comme des machines uniquement professionnelles, se sont implantés rapidement dans les domaines du jeu et de l'utilisation personnelle. Ils ont en ce domaine de nombreux atouts : des performances en amélioration constante, une compatibilité ascendante totale (un AT peut utiliser tous les programmes développés sur PC/XT, etc.), des prix en baisse rapide et une totale absence d'impressionnisme. Cela ne veut pas dire que le PC soit la « machine » idéale. De nombreuses limitations subsistent : la compatibilité des cartes vidéo est souvent approximative, les standards de sons ne sont pas toujours respectés, les cartes d'extension prévues pour un PC/XT ne peuvent pas être utilisées sur AT, celles développées pour PS/2 sont spécifiques (et plus chères).

Les meilleurs outils de programmation

Comme tous les micros, les PC correspondent à un besoin précis et ont beaucoup de mal à sortir de leurs fonctions primitives. Ils permettent d'utiliser de nombreux programmes professionnels : tableaux (Excel, Lotus 1-2-3), bases de données (Paradox, dBase), traitements de texte (Word, WordStar, Sprint) et programmes « verticaux » (gestions de stock ou de cabinet médical, par exemple) qui sont souvent les plus performants du marché. Dans le domaine de la programmation, ils offrent de loin les meilleurs langages et les meilleurs environnements (de nombreux jeux pour consoles sont développés sur PC à l'aide de compilateurs). Les jeux de rôle, de réflexion et de simulation sont nombreux et de très bonne facture : *Ultima V*, *Bard's Tale II* et *le simulateur Bard's Tale III*, *Indiana Jones 500*, *Fight Simulator V*, *Wetlands*, *Wizard*, *Yokoyama* et *les Sierras* on Line...

En revanche, les jeux d'avarcade sont rares, et leur qualité est loin de valoir celle des jeux sur consoles.

Une situation est cependant désirable : une configuration PC jouable (286, disque dur, VGA couleur), est, du fait de son prix, réservée à des utilisateurs plus âgés (et plus fortunés), souvent attirés par de nouveaux jeux intellectuels et désireux d'utiliser leur ordinateur à d'autres fins. La sobriété de l'interface MS-DOS est sans doute aussi un handicap dans l'atmosphère professionnelle qui entoure cette machine, ce malgré les GEMs graphiques (Windows 3, GEM...) qui apportent un appréciable confort d'emploi. Le DOS est pourtant un des points forts des PC : il est à la fois plus rapide et plus puissant que, par exemple, l'EMM sur ST. Le domaine sonore est rudimentaire : le petit haut-parleur (une voix) des PC est

Les compatibles, aux Etats-Unis, sont tellement répandus que la plupart des logiciels qui nous arrivent d'outre-Atlantique sont d'abord développés pour les PC. L'Europe est encore loin d'avoir atteint le taux d'équipement des USA mais en prend tranquillement le chemin. Jean-Loup Jovanovic explique pourquoi les PC peuvent représenter, au jourd'hui, un bon choix.

ridicule face aux possibilités musicales d'un Amiga ou d'un ST, et il est souvent plus agréable de jouer sur la son. La seule carte d'extension sonore disponible actuellement en France est le Sound Blaster (à plus de 1 000 F), mais d'autres sont attendues pour Noël (Adlib...).

Les graphismes PC ont, avec l'apparition des cartes VGA (640x480) et super VGA (800x600), rattrapé et largement dépassé ST et Amiga, ce qui donne lieu, en fait, actuellement à l'apparition de jeux superbes (*Das Boot*) et de très bons programmes de dessin (*Deluxe Paint II*). La vitesse est un point important sur PC : les AT et PS/2 à base de 386 (et maintenant 486) sont trente ou quarante fois plus rapides que le PC IBM de référence (9086 à 4,77 MHz). Cette rapidité est particulièrement utile pour certains jeux : *Ultima V* est agréable sur 386, supportable sur 286 mais trop lent pour être jouable sur IBM. A l'inverse, *Xenon* est tout droit rapide sur 386 : il est certes possible de ralentir un ordinateur (il existe de nombreux programmes du domaine public pour cela), mais pas de l'accélérer !

En conclusion, l'achat d'un PC, d'un AT, ou d'un PS/2... est envisageable dans les cas suivants :
 - Vous désirez utiliser le côté « professionnel » : vous trouverez sans difficulté un programme convenant à vos besoins.
 - Vous aimez les jeux de réflexion, de rôle, et de stratégie : il ne manque guère que *Dungeon Master*, annoncé pour bientôt...
 - Vous aimez les simulations : les plus belles sont indéniablement sur PC (*LHX*, *Indy 500*, *FS 4*...).

J'AIME :

- le nombre et la qualité des programmes
- les possibilités d'extensions
- l'affichage VGA
- la vitesse des PC à base de 80386

JE N'AIME PAS :

- l'absence de jeu d'arcade
- le prix d'une configuration « suffisante »

- Vous voulez programmer tous les langages sont disponibles, souvent en plusieurs versions (par exemple, vous avez le choix entre Microsoft C, Turbo C, Zorland C, Latitex...). Les PC sont déjà « anciens » : ce qui leur permet d'être (presque) exempts de bogues et d'être bien documentés.

La configuration minimale pour jouer est assez chère

- Vous avez les moyens ! Un AT est indispensable pour jouer à la majorité des jeux récents, l'affichage VGA est devenu un standard et le disque dur une nécessité (*Ultima V* fait sept disquettes ; *Turbo C* Professional 15 disquettes...).

Une telle configuration dépasse allègrement les 10 000 F, ce qui n'est pas à la portée de toutes les bourses ! Un PC « bas de gamme » (comme le 1512) ne permet d'utiliser que des jeux anciens et ne me paraît pas être un bon choix pour un utilisation ludique : ce n'est pas sans raisons que l'IBM a lancé son PS/1, ordinateur familial basé sur un 286, qui propose l'affichage VGA en standard... Il est assez cher, mais certains concurrents offrent une configuration similaire à un meilleur prix. Vous n'avez pas les jeux d'arcade ! Ils sont rares sur PC et généralement pas très bons.

Si vous désirez un PC et aimez les jeux d'arcade, le mieux est d'opter - aussi - pour une console ! mais il s'agit là aussi d'un problème de moyens.

Jean-Loup Jovanovic

FICHE TECHNIQUE

Microprocesseur
 Intel 80286 à 86 MHz (classes par puissance croissante)
 PC, XT et PS/2 : 80386 - 9088 ou 8096
 PS/2 : 80387 - 80387 (de puissance intermédiaire entre le 80286 et le 80386)

AT 386, PS/2 386, 80386

Mémoire :
 disquettes de 256 Ko à plusieurs Mo (640 Ko recommandées)

Mémoire de masse :
 disquettes de 712 et 51/4, de 360 Ko à 1,44 Mo (disques durs jusqu'à plusieurs centaines de Mo)

Affichage :
 640 x 480 lignes de 80 colonnes

Fermeture :
 EGA : 640 x 350, 16 couleurs paires 64
 MCGA (PS/2 modèle 301) : 320 x 200, 256 couleurs paires 16
 VGA : 640 x 480, 16 couleurs, palette peinte que la MCGA

EGA : 640 x 350 ou 1024 x 768, (standard VGA étendu, « non officiel »)

Le ratio de compatibilité ascendante : la carte EGA étendue à MDA et à CGA, la carte VGA étendue aux modes jusqu'à CGA, ou compris le mode Hercules

Sons :
 haut-parleur intégré, une voix ; langages obtenus du marché japonais, les cartes sonneurs arrivent maintenant en force

Clavier :
 85 touches (PC et XT) ou 102 touches (AT et PS/2)

Souris :
 les souris étendues, Microsoft et Mouse System, toutes les souris étendues sont compatibles avec l'un d'eux

Le marché de la micro famille semble stable d'un des thermomètres les plus fiables du dynamisme de l'informatique grand public. Cette fin d'année 90 ne saurait nous démentir, puisque les plus grands constructeurs investissent massivement un secteur du marché qui jusqu'alors semblait plutôt complet. Devant l'agressivité des IBM, Apple, Atari et autres Commodore, Amstrad l'un des poids lourds de la micro famille ne pouvait rester inactif. Avec un parc de 800 000 CPC rien que pour la France, Amstrad se devait d'analyser le bénéfice de l'environnement logiciel déjà existant.

De ce fait, au grand dam des fous de nouveautés technologiques, les nouvelles machines reprennent les caractéristiques de l'ancienne gamme en leur apportant des améliorations dans tous les domaines où les CPC laissent l'objet de critiques.

Les CPC 6128+ et CPC 464+ reprennent la catégorisation de l'ancienne gamme - une ancienne gamme en fait - avec le disque interne et l'autre avec un lecteur de cassette interne. S'il est sorti de leurs emballages, les nouvelles machines frappent par la qualité de leur esthétique Bio design. Fin en effet des lignes anguleuses des anciens modèles et les allures « artéfactes » du clavier du modèle 464 dues à ses touches multicouleurs. C'est dans une livrée beige au look très ST-Amiga que se présentent les deux nouveaux CPC.

De nouvelles machines aux caractéristiques avancées

La procédure d'installation des machines ne dément pas la réputation de simplicité de mise en œuvre qui a toujours fait partie à l'origine du succès des CPC. Comme en PS/2, c'est en effet le moniteur qui contient l'unité d'alimentation. Les branchements se limitent donc à l'alimentation et au câble vidéo et le montage est désormais le même pour les deux types de machines. Concernant les périphériques de mémoire de masse, le lecteur de cassette garde les mêmes caractéristiques que l'ancien modèle.

A noter cependant la disparition du petit lecteur analogique du magnétophone. La modèle à lecteur de disquette garde le format (de plus en plus marginal) 3 pouces pour d'évidentes raisons de compatibilité et plus haut. Les performances, au sujet du lecteur de disquette, une anomalie ergonomique : la diode d'activité de ce dernier est située à gauche de la machine alors que le lecteur est à droite. En ce qui concerne les interfaces, les CPC disposent du nécessaire et même du surplus.

On remarque l'apparition à l'arrière de la machine d'une interface parallèle entièrement compatible Centronics. Le traditionnel bus d'extension garde le même brochage mais adopte un connecteur plus professionnel, il n'en est cependant plus question de brancher vos anciens périphériques si vous ne disposez pas du type de connecteur. On note aussi la présence d'un port de branchement pour un drive supplémentaire.

Pour ce qui est de la ludothèque, tous les domaines de la micro famille semble stable d'un des thermomètres les plus fiables du dynamisme de l'informatique grand public. Cette fin d'année 90 ne saurait nous démentir, puisque les plus grands constructeurs investissent massivement un secteur du marché qui jusqu'alors semblait plutôt complet. Devant l'agressivité des IBM, Apple, Atari et autres Commodore, Amstrad l'un des poids lourds de la micro famille ne pouvait rester inactif. Avec un parc de 800 000 CPC rien que pour la France, Amstrad se devait d'analyser le bénéfice de l'environnement logiciel déjà existant. De ce fait, au grand dam des fous de nouveautés technologiques, les nouvelles machines reprennent les caractéristiques de l'ancienne gamme en leur apportant des améliorations dans tous les domaines où les CPC laissent l'objet de critiques. Les CPC 6128+ et CPC 464+ reprennent la catégorisation de l'ancienne gamme - une ancienne gamme en fait - avec le disque interne et l'autre avec un lecteur de cassette interne. S'il est sorti de leurs emballages, les nouvelles machines frappent par la qualité de leur esthétique Bio design. Fin en effet des lignes anguleuses des anciens modèles et les allures « artéfactes » du clavier du modèle 464 dues à ses touches multicouleurs. C'est dans une livrée beige au look très ST-Amiga que se présentent les deux nouveaux CPC.

Les Amstrad CPC ont conquis un public immense puisque plus de 800 000 machines ont été vendues à ce jour. Les CPC+ goment la plupart des défauts des anciens CPC. Ce « lifting » serait-il suffisant pour lutter contre les ST, PC et Amiga d'un côté et les consoles de l'autre ? Eric Caberia esquisse une réponse...

domaines de jeu sont abordés : action et arcade majoritairement, aventure, réflexion... Les CPC y'avent surtout acquis leurs lettres de noblesse dans le domaine du jeu vidéo, on ne peut qu'applaudir la désormais surabondante présence des ports joystick, deux au standard Atari et un troisième à transfert analogique (qui nécessitera toutefois des jeux spécialement écrits à cet effet). Les amateurs de pistolets et de crayons optiques n'ont pas non plus été oubliés puisque le CPC intègre désormais un port à cast usage. D'autre part, avec l'apparition d'un port cartouches à gauche des machines, on ne peut s'empêcher de penser que les CPC ont gagné du côté des consoles. Les machines peuvent en effet recevoir des jeux développés pour la console Amstrad GX 4000.

A noter que le basic traditionnellement en ROM sur les anciennes machines est désormais livré en standard sur une cartouche qui supporte simultanément le basic Locomotive Software et un jeu de course de voitures. La formule peut s'avérer intéressante si dans un avenir le constructeur décide de diffuser un basic plus performant ; pour le moment cela constitue plutôt une contrainte, un point à cas de perte de la cartouche. Imposable de programmer en BASIC. En ce qui concerne les performances audiovisuelles, les CPC+ présentent quelques améliorations par rapport aux anciens modèles. Bien que disposant toujours d'une sortie audio sur trois voies, les machines ne disposent désormais de possibilités stéréophoniques : le moniteur est en effet pourvu de deux haut-parleurs. La restitution sonore est bien meilleure que sur les anciennes machines, les haut-parleurs du moniteur étant de meilleure qualité que le petit

J'AIME :

- la simplicité de mise en œuvre
- les qualités esthétiques de la nouvelle gamme
- la taille de la ludothèque (problèmes d'incompatibilité mis à part)

JE N'AIME PAS :

- les problèmes d'incompatibilité des anciens modèles
- le manque d'innovations technologiques
- le peu d'ergonomie de la manette fournie avec la machine

haut-parleur intégré dans l'unité centrale des anciens CPC.

Les machines gardent les mêmes modes graphiques que les anciens modèles, c'est-à-dire 160x200 en 16 couleurs, 320x200 en quatre couleurs, 640x200 en deux couleurs. La principale innovation dans l'affichage graphique réside dans une extension de la palette de couleurs disponible qui passe de 32 couleurs (théoriques) à 4 096 couleurs. Il n'est malheureusement pas possible d'accéder directement à cette palette étendue en basic Locomotive Software (il ne vous reste plus qu'à vous mettre à l'assemblage). Comble de l'horreur, si d'aventure un programmeur décidait d'accéder pour enjoliver son *Space Invaders* avant commercialisation, il encourrait les foudres d'Amstrad qui règlemente l'accès aux nouvelles routines. Pire, si ce programmeur persistait à commercialiser un jeu déposant de la nouvelle palette, il serait obligé de le sortir sur support cartouche dont Amstrad a le monopole de fabrication. En terme de coût, l'opération risque fort d'être désastreuse pour le pauvre programmeur puisque les cartouches dont Amstrad a l'exclusivité de production coûtent 65 F pièce contre 5 F pour une disquette...

Des jeux, oui, mais sur 8 bits...

La nouvelle gamme CPC, c'est évident, dispose d'améliorations intéressantes, néanmoins les choix technologiques qui ont été pris à sa conception peuvent laisser sceptique. En effet, à l'heure où tous les constructeurs se dirigent vers des machines à 16 bits, Amstrad se contente de faire des mégaoctets de RAM. L'électronique des CPC+ peut paraître un tantinet désuète. On pourra objecter que la nécessité de rester compatible avec l'énorme quantité de logiciels développés justifie le choix d'une technologie 8 bits ; néanmoins, et à l'usage, une grande quantité d'anciens logiciels s'avèrent incompatibles. Les CPC+ constituent sans aucun doute d'excellentes machines d'initiation à la programmation, cependant les fans de jeux risquent fort de ne pas y trouver leur compte, car malgré les quelques améliorations apportées par le constructeur, les jeux joués sur ces machines ne pourront en aucune manière concurrencer ceux issus des machines à technologie 16 bits.

Eric Caberia

FICHE TECHNIQUE
 Microprocesseur : Grande-Bretagne
 Commodore monter : spécifique Amstrad
 Microprocesseur : Z280
 RAM : 64 Ko pour le 464+ et 128 Ko pour 6128+ et 256 Ko pour le 464+
 Mémoire graphique : 160x200 en 16 couleurs, 320x200 en 4 couleurs, 640x200 en 2 couleurs
 Modes graphiques : 6 096 couleurs
 Disque dur : en option
 Mémoire de masse : disquettes de 256 ou 160 Ko
 CPC : CPC 464+ : microprocesseur : émission 2 000 F
 CPC 6128+ : microprocesseur : émission 3 000 F
 CPC 6128+ : microprocesseur : émission 3 000 F
 Importateur : Amstrad France

Neo Geo

Une borne d'arcade à domicile : c'est tout simplement ce que vous propose la Neo Geo, la petite merveille de SNK. Distribuée depuis l'automne par Galiléeo, cette machine est une console à plus intéressante du marché. Ses capacités techniques la placent loin au-dessus de la norme. Architecture autour d'un 68000 cadencé à 12 MHz assisté pour les opérations sonores d'un 230, cette machine peut effectuer tous les couleurs choisies parmi une palette de 65 536. Côté animation, avec son mégas de mémoire vidéo, ses 380 sprites affichables simultanément et son scrolling sur trois plans «câblé», elle surclasse largement la Supergrafx, sa concurrente la plus proche en ce domaine. Quant aux capacités sonores, elles feront rougir de honte la Megadrive : tous les sons, musiques et bruitages sont en effet restitués en numérique avec une qualité CD.

Des jeux d'arcade au pixel près

Côté mémoire de masse, rien à craindre non plus : les cartouches Neo Geo actuellement disponibles font en effet entre 5 et 7 Mo (soit autour de 7 fois plus qu'une carte Supergrafx) et les plus qu'une mégamolette. Mais leur capacité maximale atteint le chiffre astronomique de 41 Mo. Non, vous ne rêvez pas, c'est autant qu'un bon disque dur ! Le manque de place mémoire ne risque de brider ni les graphismes ni les traitements. Ces performances ne sont ni plus ni moins que celles des machines d'arcade de SNK. Résultat : les jeux de la Neo Geo ne sont pas proches de l'arcade, ce sont les jeux d'arcade au pixel près.

Graphismes, animations et bruitages n'ont donc rien à voir avec ce que l'on trouve sur toutes les autres machines. Pour s'en convaincre, il suffit de voir un jeu comme *Megadrive* (sur Neo Geo), la situation pourrait être décrite, les couleurs superbes, la bande sonore somptueuse, les scrollings multidirectionnels en parallaxe et, bien évidemment, il n'y a aucun ratéssement ni pléinement de sprites. Vraiment impressionnant ! Quant à *Nam 75*, un *Cabal* amélioré, ou à *Baseball*, ils proposent des digitalisations sonores versantes. Après cela, il y a de quoi regarder sa console pendant un tel temps débarrassé. Outre ses capacités, la Neo Geo dispose également d'un atout de poids : son excellent joystick. Cet accessoire, presque aussi gros que la console, est en effet le meilleur que nous ayons jamais vu. Ergonomie, poids, solide et doté de quatre boutons de tir, il accentue encore le plaisir que l'on a à jouer aux jeux de la Neo Geo. Enfin, les fans d'arcade pourront acheter une carte compatible avec tous les jeux de cette SNK qui leur permettra de reprendre le jeu où ils l'avaient laissé. Malheureusement, sur le tableau nombre de bornes SNK disponibles en France, cette option n'a qu'une faible utilité. Avec de tels atouts, rien d'étonnant à ce que

La Neo-Geo préfigure ce que sera la console de demain. **Graphismes époustouflants, animations délectables, lorsque vous avez joué avec une de ces perles merveilleuses, vous avez vraiment tendance à trouver que votre console ou votre micro ont pris un coup de vieux. Reste son prix, prohibitif aujourd'hui. Environ 3 500 F pour la console et 2 000 F pour les jeux. Délicat ! Et même si un système de location des cartouches et de la console a été mis en place, la Neo-Geo reste du domaine du rêve. Excepté, bien sûr, pour ceux qui auront la chance de gagner une de ses deux Neo-Geo sur le 3615 TLT !**

SNK commercialise également des versions de la Neo Geo destinées aux salles d'arcade. Pourtant, malgré ses qualités, cette machine n'est pas « tout simplement parfaite » comme s'affichait sur sa publicité. On peut tout d'abord lui reprocher la faiblesse de sa ludothèque : huit jeux, c'est peu, quelle que soit leur qualité ! Mais il est vrai que les nouveautés arrivent régulièrement et que la machine devrait disposer dans un futur proche d'une ludothèque respectable.

Plus gênant est le fait que les seuls jeux disponibles pour l'instant soient des jeux SNK, marque très peu présente sur le marché français de l'arcade. Les joueurs français ne pourront donc pas trouver les hits sur lesquels ils se sont achetés dans les arcades puisque ce sont en majorité des jeux Sega, Taito, Capcom ou Atari. Il est donc, la situation pourrait s'arranger puisque SNK suit l'exemple de Sega et envisage de racheter les licences de jeux d'autres éditeurs.

Le prix des cartouches, un inconvénient majeur

On peut également regretter qu'un seul joystick soit fourni avec la machine. Si vous voulez jouer à deux, il va falloir tanguer la note. Il est certain qu'il s'agit là d'un point de détail mais je trouve que ce là le moindre des choses sur une machine de ce prix.

J'AIME :

- ses extraordinaires capacités graphiques et sonores
- son joystick

— le système de location

JE N'AIME PAS :

- le prix des cartouches
- la faible nombre de jeux disponibles
- l'absence de jeux d'autres éditeurs
- la présence d'une seule manette

Mais la critique majeure, la seule critique vraiment dissuasive que l'on puisse faire à la Neo Geo, vient de son prix : près de 3 500 F, c'est déjà cher pour une console mais vu sa qualité, on peut l'admettre ; en revanche, les prix des cartouches sont bien moins acceptables : s'approchant la barre des 2 000 F, c'est beaucoup trop ! Ce prix résulte certainement de la quantité de ROM contenue dans une cartouche Neo Geo. Mais, si la cartouche est un support trop cher pour des jeux aussi riches, peut-être aurait-il été plus sage de doter la machine d'un lecteur de CD ROM. Car, en l'absence de lecteur, on n'est pas en beauté, un jeu d'arcade reste un jeu d'arcade donc on se lassera forcément un jour ou l'autre. Et à ce prix-là, hors de question de racheter une cartouche tous les mois. Sans compter qu'on n'a alors pas le droit à l'erreur : ceux qui ont acheté *Ninja Combat* et l'ont fini avec horreur au bout de quelques jours apprendront...

Une alternative intéressante : la location

Pour pallier cet inconvénient majeur, Galiléeo met au point une structure de location, semblable à ce qui existe au Japon. Là-bas, un départ des jeux est prévu, mais on n'est pas en manque de jeux et ce contentent de les louer, comme c'est le cas avec les magnétocons. En France, à raison d'environ 100 F par semaine, louer un jeu revient à un peu moins de 400 F par mois. Cette formule, financièrement bien plus raisonnable, permet de changer souvent de jeu.

En revanche, il faudra se résigner à ne posséder qu'un jeu à la fois, ce qui est souvent frustrant. Que ceux qui n'ont jamais eu envie de s'érier un peu d'un shoot-them-up en s'adonnant à une simulation sportive (ou vice versa) me jettent la pierre. En conclusion, en dépit de ses incroyables performances, notre opinion sur la Neo Geo est très mitigée. Si vous êtes riche ou que vous faites réellement partie des piliers de salles d'arcade, n'hésitez pas ! Courez en acheter une.

Mais dans le cas contraire, nous vous conseillons plutôt d'opter pour une machine plus abordable (NEC ou Megadrive) qui vous procurera déjà beaucoup de plaisir sans vous obliger à pointer aux Restos du cœur. Et si vous voulez vraiment faire un petit plaisir et vous amuser avec cette superbe machine, rien ne vous empêchera de la louer : avec un jeu, cela ne vous coûtera que 300 F environ pour une semaine.

Olivier Skamps

FICHE TECHNIQUE

Origine : Japon
Processeur : 68000 612 Mhz + 2 80 à 4 Mhz
RAM : 64 Ko + 68 Ko de cache interne
RAM vidéo : 1 Mo
Résolution graphique : n.c.
Couleurs : 65 000 palette (65 536)
Nombre de sprites simultanées : 380
Capacité de stockage : 5 à 41 Mo
Son : générateur de son FM + PSG + PCM
Prix : 3 500 F environ sans jeu
Distributeur : Galiléeo

Game Boy

Après la *Nintendo 8 bits*, on attendait la *Famitrion* (la console 16 bits de Nintendo), mais c'est la *Game Boy* qui est arrivée. Nintendo a créé l'événement et commercialisé la première console de jeu portable et le succès remporté par cette machine est assez surprenant, elle triomphe d'un Japon comme aux États-Unis et fait un énorme retour en Europe. Sur un plan technique, la *Game Boy* n'est pas particulièrement révolutionnaire car ses capacités sont assez limitées. Cette console fonctionne avec quatre piles de type walkman, elle offre une autonomie d'une dizaine d'heures. Son écran monochrome n'est pas très différent de ceux des bons vieux jeux à cristaux liquides et, à ce niveau, la machine est bien loin des performances de la Lynx. De plus, la luminosité de l'écran est si faible qu'il est indispensable de jouer à proximité d'une bonne source de lumière pour voir quelque chose. Cela dit, la *Game Boy* est une véritable console portable, car ses dimensions sont parfaites : elle tient dans la main, elle tient dans la poche ! Très bien conçue à cet égard, elle offre un excellent confort d'utilisation. En plus d'un petit haut-parleur incorporé dans la machine, vous disposez également de deux haut-parleurs, qui vous permettent de profiter de son stéréo sans gêner votre entourage. La *Game Boy* est une machine conviviale, car elle dispose d'un câble permettant de relier deux consoles. Cette possibilité intéressante n'est pas un simple gadget : la majorité des programmes disponibles sur cette console comportent une option deux joueurs. Faites donc une partie de *Tennis* à deux et vous serez convaincu.

Options 2 joueurs, accessoires innovateurs...

En dépit de sa jeunesse, la *Game Boy* dispose déjà d'une gamme de produits très diversifiés. Hormis les écouteurs et le câble de raccordement, qui sont fournis avec la console, on peut se procurer diverses boîtes de rangement qui permettent de transporter la console et quelques jeux en toute sécurité. Un adaptateur secteur qui évite d'utiliser des piles est également disponible, mais l'accessoire le plus important est sans conteste la loupe qui compense les faiblesses de l'écran. L'existence de ce produit est, le meilleur étant sans conteste la *Light Boy*, qui se contente pas d'augmenter la taille de l'écran par un effet de loupe, mais qui fournit également un éclairage d'appoint grâce à plusieurs ampoules situées de chaque côté de la poignée. Cet accessoire est même totalement les problèmes de luminosité et il vous permet même de jouer dans l'obscurité totale. La *Game Boy* est largement distribuée dans toute la France et il bénéficie d'un prix de vente très abordable. En revanche, Bandai ne distribue encore qu'une très faible partie de la ludothèque de cette console, mais ce sont d'excellents programmes. Une cinquantaine de titres sont en vente à un import direct. Micromania s'est imposé comme le spécialiste de cette machine qui devrait faire

Game Boy

le *Game Boy de Nintendo est la console portable la plus intéressante — à défaut d'être la plus performante d'un point de vue technique — du moment. Ne vous laissez pas rebuter par son écran monochrome : la qualité des jeux est époustouflante et répond aux standards de qualité Nintendo. Quant à son prix, il est à la portée de toutes les bourses.*

un malheur durant les fêtes.

Côté environnement, la *Game Boy* bénéficie de la structure de SOS Nintendo (voir l'article sur la *Nintendo 8 bits*), ce qui est un avantage non négligeable pour une nouvelle machine. Cela est appréciable dans la mesure où de nombreux jeux comportent des astuces mais, attention, vous n'obtiendrez sans doute que des renseignements concernant les jeux distribués par Bandai.

À l'instar de la *Nintendo 8 bits*, cette console est ouverte à tous les éditeurs... moyennant un droit d'entrée qui n'est pas à la portée de toutes les bourses. On retrouve les mêmes éditeurs que sur la NES : Konami, Sunsoft, Taito, etc. Cela a pour effet de dynamiser la ludothèque de cette machine et il y a de nombreux titres à découvrir. Les jeux réalisés par Nintendo ne sont pas encore nombreux, mais ils figurent parmi les meilleurs programmes sur cette machine.

Parfois maintenu de la ludothèque. À défaut d'être spectaculaires, les programmes de la *Game Boy* présentent un grand intérêt de jeu. Si la plupart d'entre eux sont des reprises des grands succès de la NES, ils disposent généralement d'une option deux joueurs qui ne figure pas sur son origine. Par exemple, *Tennis*, *Baseball* ou *Tennis* est la seule à offrir une option deux joueurs, dans laquelle votre adversaire récupère les lignes que vous complétez. Les versions *Game Boy* peuvent être identiques à celles de la NES (*Nemesis Paper Boy*, etc.) ou bien il peut s'agir d'un jeu entièrement redéveloppé (*Castlevania, Batman*,...). Mais dans tous les cas, on ne risque guère d'être déçu.

La ludothèque de la *Game Boy* est particulièrement riche en jeux d'action/réflexion, ce qui est évident dans la mesure où les programmes de ce type offrent un grand intérêt sans nécessiter des effets spectaculaires. On retrouve la plupart des classiques du genre : *Tennis, Puzzle, Picting,*

J'AIME :

- sa petite taille et son ergonomie
- son autonomie
- la qualité de sa ludothèque
- la possibilité de connecter

les consoles Game Boy

JE N'AIME PAS :

- la faible luminosité de l'écran

Qix, Ploppmania et bien d'autres. Mais la *Game Boy* dispose également de programmes originaux qui ne sont pas moins intéressants : *Puzzle Boy, Dr. Mario* ou encore *Ishtar*. La *Game Boy* propose également des jeux de plates-forme passionnants, avec des bonus à profusion et des passages secrets. Bien sûr, *Mano Bros* est un rendez-vous avec le génial *Super Mario Bros*. On retrouve avec plaisir le héros de *Castlevania* dans de nouvelles aventures, toujours aussi passionnantes. *Batman* affronte une fois de plus les hommes du Joker, dans un programme très accrocheur. *Dr. Mario* ou encore *Ishtar* ne seront pas déçus, d'autant plus que bon nombre de programmes de ce type sur *Game Boy* offrent à la fois un jeu normal et une option qui permet de combattre un second joueur. C'est le cas de *Double Dragon*, un programme passionnant mais difficile. Les célèbres tortues mutantes sont également présentes, dans un grand beat-them-up nommé *Teenage Mutant Ninja Turtles*. On retrouve aussi *Spydram*, qui fait le coup de poing dans *Amazing Spiderman*.

Des jeux bien conçus dans tous les genres

Les simulations sportives ne manquent pas non plus. La *Tennis* est très excitante, surtout lorsque l'on joue à deux. Le *Golf* est fort bien conçu et il vous permet de sauvegarder vos parties. *Boxing* est une excellente simulation de boxe. Enfin, *Motorcross Maniacs* vous permet de faire d'incroyables acrobaties sur différents circuits.

Les shoot-them-up sont moins nombreux mais les fans du genre ne seront pas déçus par *Archie*, *Nemesis* ou *Nemesis*, qui comportent tous les niveaux du jeu d'arcade original, mais qui est assez difficile. Si vous n'êtes pas un spécialiste du genre, vous passerez de bons moments en compagnie de *Sober Striker*, un shoot-them-up très classique mais efficace. Actuellement, la *Lynx d'Atari* est la seule autre console portable sur le marché. Si la *Game Boy* est loin de rivaliser avec sa concurrente sur le plan des performances techniques, il n'est pas sûr que cela soit un atout pour l'emporter sur sa rivale.

Tout d'abord, son prix est autrement plus attractif que celui de la *Lynx*, ce qui en fait un produit accessible à tous. Ensuite, la ludothèque de la *Lynx* tarde à s'étoffer, mais ce que de nouvelles cartouches arrivent chaque mois sur *Game Boy*. Et ce n'est pas qu'une question de quantité, car les jeux du *Game Boy* sont aussi passionnants que ceux de sa concurrente. Quant à la *Gamegear* de Sega et à la *Turbo Express* de NEC, leur prix nettement plus élevé ne devrait pas les mettre en concurrence avec la *Game Boy*.

Alan Hughes-Lacour

FICHE TECHNIQUE

Processeur : 8 bits
Mémoire écran : 64 Ko
Mémoire : 144 Ko
Couleurs : 65 000 palette (65 536)
Son : 4 bits
Prix moyen des cartouches : moins de 200 F

GX4000

Couleur gris clair, look aérodynamique et manette à la japonaise, la GX 4000 est lancée sur le marché des consoles avec autant d'atouts que de handicaps. Face aux consoles Sega et Nintendo très bien implantées en France, et surtout devant les capacités et la ludothèque des consoles 16 bits, la petite dernière Amstrad aura certes du mal à enlever sa part du gâteau. La GX 4000 est vendue avec deux manettes style console japonaise, une alimentation et un câble de liaison périé. Sa mise en place est simple. Il vous restera à acheter le moniteur Amstrad dédié à la console, et enregistré par deux cordons avant, à la mode CPC. Pour l'utilisation d'un moniteur périel ou d'une télévision, le branchement s'effectue par un câble ordinaire. Sur la face avant de la console se trouvent les deux prises manette, ainsi qu'une prise joystick analogique (style manette PC). À gauche de ces prises, une fiche jack permet de raccorder la GX 4000 à un casque ou à une chaîne hi-fi, son stéréo bien sûr. La face arrière de la console dévoile la prise périel, les raccordements pour le moniteur Amstrad et l'alimentation externe de la machine, fournis dans le package. Les options sont donc disponibles sous forme de cartouches. La notice détaillée en plusieurs langues toutes les manipulations de bases et le joueur s'essayera vite à la course de *Burnin' Rubber*, livrée dans le package.

La GX 4000 profite de très bonnes possibilités graphiques et sonores, capacités qui entrent en tout cas ses deux concurrents directs, les Sega et Nintendo 8 bits. Le microprocesseur de la GX 4000 est en fait un 68010 est en fait de la console Nintendo. Face aux 32 couleurs sous 4 096 teintes de la console Amstrad, les Sega et Nintendo 8 bits n'opposent qu'une faible palette de 64 nuances. Ceci dit, le package en fait encore à la GX 4000 avec 3 vox 8 octaves stéréo contre 3 vox mono pour la Nintendo et 3 voix quatre octaves mono pour la Sega.

Aux remarques importantes, les cartouches de jeu de la GX 4000 coûtent 120 F, 120 F de moins, bien plus que les 128 Ko de la Nintendo ou que les 256 Ko de la GX 4000 profite, enfin, de sa prise joystick analogique pour l'emploi des manettes de type PC standard, ainsi que de l'utilisation d'un stylo électro pour contrôler le dernier périphérique est pris en compte par les programmeurs de demain. Cette console se positionne donc techniquement bien au-dessus de ses collègues 8 bits. Mais attention, elle ne peut en aucun cas concurrencer dans le domaine sonore ou graphique les possibilités des consoles 16 bits.

Prené en main et qualités techniques mises à part, c'est de la jouabilité et de la richesse de ses programmes qui dépend bien sûr le succès de la GX 4000.

Face aux ludothèques de la Sega 8 bits ou de la Nintendo, la GX 4000 possède bien sûr peu de titres en cette fin d'année. Pourtant, tous les éditeurs français semblent s'intéresser très tôt à cette machine, et pour cause : La même console limite les risques de piratage

A moins de 300 F de la NEC, à plus de 300 F des Nintendo et Sega, la GX 4000 est source de nombre d'hésitations. Nous-mêmes, au vu de premiers jeux, avons été sévères avec cette machine. Les nouveaux programmes arrivés modifient notre opinion : comme l'avait annoncé Amstrad, ils sont très proches des versions ST et Amiga...

et il est bien agréable de ne plus se heurter aux toutes lois japonaises en matière d'adaptations de titres locaux.

La dynamique Amstrad, si les éditeurs suivent...

Les premiers softs disponibles à la GX 4000 sont essentiellement des adaptations de jeux déjà disponibles sur micro. Pour le futur, les programmeurs annoncent une deuxième génération de programmes conçus pour la GX 4000, et en fait tous les titres ont des possibilités. Pour l'heure, les softs disponibles sur cette machine s'imposent déjà sur le marché ludique, surtout lorsqu'il s'agit de simulations.

L'exemple le plus marquant concerne les simulations de tennis : *Tennis Cup* et *Pro Tennis Tour* (adaptation de *Great Courts*) ne mettent plus en scène des joueurs à la mode arcade. Ici, les sportifs sont réalistes. Leurs mouvements sont proches de ce qu'ils font en réalité qu'ils étaient sur ST ou Amiga. Posséder une console et profiter quand même de la richesse japonaise-à réserve aux micros (entraînement, machine, réalisme des animations, évolutions des caractéristiques physiques de vos joueurs), voici un atout de taille qui me fait personnellement pencher pour l'achat de la GX 4000. Dans le domaine action, le choix est moins clair. Bien sûr, les anciens possesseurs de CPC seront séduits par les qualités graphiques et sonore de la console Amstrad. Changer son CPC 464 contre une GX 4000, c'est retrouver les "frissons" arcade "à un ST ou à un Amiga, et en moins cher, avec des consoles 8 bits. Sega et Nintendo, les graphismes développés par la GX 4000 sont de bien meilleure qualité. En revanche, l'animation est souvent plu-

lente sur la console Amstrad et l'on regrettera que le mode overscan ne soit pas de la partie (la fenêtre de jeu n'utilise pas toute la surface de l'écran...). La GX 4000 peut donc à mon sens s'imposer sur le marché des consoles 8 bits, si les programmeurs poursuivent bien sûr l'effort qui ont mis en œuvre pour le lancement de la machine, effort qui consistera à utiliser à fond les possibilités de la GX 4000 et surtout à développer des softs plus originaux que ce que l'on connaît déjà sur console. La GX 4000 pourrait être le compromis entre les consoles "classiques" essentiellement action, et les micros. La console Amstrad aura toutefois beaucoup de mal à déborder les consoles 16 bits. En effet, elle ne coûte que 300 F de moins que la console PC Engine. Là encore, si vous restez un fidèle adepte de l'action, de l'arcade, le sera difficile de ne pas opter pour la NEC et la rapidité de ses animations, la beauté de ses graphismes. Seule une ludothèque de grande qualité pourrait donner sa chance à la GX 4000. Actuellement, tout porte à croire que les grands éditeurs français vont faire le poids sur la GX 4000, et en fait tous les titres ont des possibilités. Côté sport, le tennis est très bien représenté par *Tennis Cup* et *Pro Tennis Tour*, très bien adaptés sur la GX 4000. Pour l'action/l'exotisme, l'excellent *Klax* profite ici d'une adaptation convaincante. Dans le domaine de l'arcade, enfin, la liste s'agrandit de jour en jour. Aux côtés de *Barbarian II*, *Batman* ou *Fire and Forget II*, *Pang*, *Navy Seals*, *Robocop 2* et *Top Gun* et *Top Gunner*.

La GX 4000 va sans doute s'imposer en France comme une console avec laquelle il faut compter. Soutenue par les plus grands éditeurs, profitant de la réputation de sa machine, et de la richesse de ses graphismes et sonores de bon niveau, qu'importe alors qu'elle n'offre pas un excellent rapport qualité/prix, du moment qu'elle ne supporte que des bons programmes et continue à motiver les programmeurs indépendants. Ne serait-ce que pour ses adaptations sportives de haut niveau, il y a de quoi réfléchir !

Oliver Hauteufelle

CFI/TECHNIQUE

Marque : Amstrad France
Connexion nationale : péritel ou moniteur Amstrad
Microprocesseur : 280 cadence à 4 MHz.
RAM : 64 Ko
ROM : cartouche de 512 Ko maximum
Capacités : 128 Ko, 256 Ko, 512 Ko
Affichage graphique : + plus modes graphiques, de 4 à 16 couleurs parmi lesquelles 128 couleurs (possibilités d'affichage de 32 couleurs) + accès maximum de 16 octets graphiques
Contrôle : manette et joystick analogique (type PC)
Connexions supplémentaires : + une prise jack 3,5 mm pour le raccordement d'un casque + une prise téléphonique pour l'utilisation d'un stylo électronique
Prix de la console : moins de 1 000 F
Prix moyen des cartouches de jeux : 260 F

D'abord détesté par Epyx, la Lynx a été rachetée par Atari dans le but d'en faire son cheval de bataille pour reconquérir sa place sur le marché des consoles. Il est vrai que cette machine est très séduisante. Son premier atout saute immédiatement aux yeux. Il s'agit en effet de son superbe écran LCD. Ses couleurs sont affichées simultanément, un nombre tout juste correct, heureusement compensé par une palette importante (4 096 couleurs). Il sera possible de réaliser de superbes dégradés. En outre, l'écran est très éclairé, ce qui permet de jouer dans le noir sans avoir à se faire mal aux yeux. À la différence de la Game Boy, il est possible de bouger l'écran dans le feu de l'action sans que tout s'assombrisse. On apprécie également quelques « gadgets » supplémentaires comme l'option flip qui permet d'inverser la console (pour les gauchers) ou le fait que certains jeux (*Klax*, *Gauntlet*) puissent l'utiliser dans la sensibilité de la hauteur.

Des avantages : vitesse, routines, mémoire...

Pourtant la supériorité de la Lynx sur ses concurrents ne s'arrête pas à l'affichage. La machine est en fait un processeur principal et supérieure à celle de toutes les autres consoles de poche. Jugez plutôt : le processeur, un bon vieux 6802C est cadencé à 16 MHz (en comparaison, celui de la Turbo Express tourne à 7,2 MHz et celui de la Gamegear à 3,58). Comme si cela ne suffisait pas, il est équipé par deux coprocesseurs graphiques. Cette architecture, qui a fait ses preuves sur NEC ou Amiga, permet de gérer un grand nombre de sprites et transcende les possibilités de la machine. D'autant que les ingénieurs d'Atari ont retenu les leçons des Japonais : un certain nombre d'opérations fréquemment utilisées comme les trames ou les informations de sprites sont incluses en ROM. Ainsi, pour réaliser des scrollings ou des effets 3D, les programmeurs n'ont qu'à faire appel à une routine et sont tentés de voir un bon résultat. Avec sa vitesse et ses routines, la Lynx n'a rien d'un loup en cage. Elle est portable en couleurs (même côté environ pour la Gamegear), et bien plus pour la NEC) mais ce n'est pas donné. En passant largement au-dessus de la barre psychologique des 300 F, la Lynx se positionne sur le même marché que la PC Engine ou la Megadrive. À la différence de, mais elles n'en restent pas moins mémorables, d'autant que la place mémoire disponible sur les cartouches permet d'inclure toutes musiques et digitalisations. Les cartes Lynx peuvent en effet contenir jusqu'à 1 Mo de mémoire, une des plus grosses capacités disponibles sur console. Comme la Game Boy, un câble permet de relier plusieurs machines pour le jeu en groupe. D'un point de vue technique, la Lynx est donc une superbe machine, surpassant la plupart des consoles portables. La Game Boy et la Gamegear sont

Lynx

La Lynx va-t-elle enfin obtenir le succès qu'elle mérite ? Après des débuts difficiles – prix élevé, peu de jeux –, elle voit son prix baisser – pas assez selon nous – et des éditeurs, toujours plus nombreux, se rallier à sa cause. Les nouvelles cartouches arrivent encore au compte-gouttes mais la situation devrait évoluer favorablement. Il n'est que temps ! Les consoles portables de Sega et de NEC ne sont pas loin. Et elles disposeront, elles, de logiciels nombreux et d'excellente facture...

complètement distancés et seule la NEC Turbo Express peut égaler grâce à une résolution et à des capacités sonores supérieures. Cette console portable est même plus assurée que nombre de consoles « de table ». Pourtant, elle présente un nombre important de défauts qui font que nous conseillons de bien réfléchir avant d'acheter la dernière Lynx. Car la Lynx n'est pas parfaite, loin de là. Le premier problème qui se pose dès l'achat dans sa faible autonomie : deux heures selon les plus pessimistes, quatre heures pour les optimistes (en fait cela dépend du type de pile et de la fréquence d'utilisation), c'est peu. C'est vrai que cette forte consommation résulte en grande partie de la qualité de la machine (couleurs, processeurs) mais c'est assez gênant pour une console avec laquelle on est censé jouer partout. En fait, ce problème d'autonomie allié à la taille, pour le moins imposante de la machine ne prédestine pas la Lynx au jeu dans le métro. C'est plutôt la machine qui on amporte facilement en vacances ou en week-end et avec laquelle on joue branché sur le secteur.

On peut également lui reprocher son prix élevé pour une console d'appoint. Près de 300 F, cela se tient, mais surtout face aux autres consoles portables en couleurs (même côté environ pour la Gamegear), et bien plus pour la NEC) mais ce n'est pas donné. En passant largement au-dessus de la barre psychologique des 300 F, la Lynx se positionne sur le même marché que la PC Engine ou la Megadrive. À la différence de,

J'AIME :

- la puissance de la machine
- l'écran très éclairé et en couleurs
- la possibilité de relier plusieurs Lynx
- son look
- les cartouches
- le prix
- la faiblesse de la ludothèque
- l'autonomie
- l'avenir incertain

Game Boy, qui à moins de 600 F s'apparente à un jouet, ce n'est pas une machine qui on achète sur un coup de tête.

La plus grosse faiblesse de la Lynx réside dans la faiblesse de sa ludothèque. Pour marcher, une console a besoin de jeux. Or il faut bien reconnaître que, de ce côté-là, il ne s'agit pas de la machine la mieux pourvue : huit titres à l'heure ou à j'enris cas lignes. C'est peu, d'autant que tous les jeux ne valent pas le détour. En outre, malgré une certaine réalisation, l'intérêt de *Games of Zendocon* ou d'*Electrozap* n'est pas majeur. En revanche, *Klax*, *Gauntlet*, *Chip Challenge*, *Slime World*, *Blue Lightning* et *California Games* sont vraiment bons.

Désavantages : prix élevé, ludothèque réduite

On remarquera également que cette ludothèque manque d'adaptations de hits d'arcade. La concurrence est bien mieux lotie sur ce plan. Ainsi la Game Boy dispose-t-elle, grâce à son succès au Japon et aux États-Unis, d'un nombre effrayant de softs parmi lesquels une multitude de jeux de qualité (*Tetris*, *Super MarioLand*, *Double Dragon*, *Castlevania*...). La NEC portable enfonce également la Lynx sur ce plan : sa compatibilité avec la PC Engine lui assure une ludothèque riche (plus de 150 titres) et de qualité. Si la Gamegear possède pour l'instant peu de jeux, le nom de son constructeur lui assure un énorme potentiel que ne possède pas la machine d'Atari. Il est vrai qu'un grand nombre d'accords ont été conclus et signés et que les programmeurs américains et européens développent désormais sur la Lynx. Parmi les jeux attendus figurent de nombreux titres connus (*Hard Drive*, *Rygar*, *Papadon*, *Rock Blast*...) qui devraient rendre plus attractive sa ludothèque. Mais pour l'instant, les nouveautés arrivent au compte-gouttes.

En fait, acheter une Lynx peut se justifier en raison de ses incalculables qualités techniques. Mais ce n'est certainement pas le choix de la raison : acheter la machine d'Atari aujourd'hui revient à faire un pari, celui que la machine se vendra bien et que le nombre de jeux s'étoffera. C'est vrai que cette console est très intéressante pour ceux qui ont eu de bons chances mais, cette fois-ci, Atari ne se bat plus contre Commodore. Ses rivaux se nomment Nintendo, NEC ou Sega, c'est-à-dire deux géants des passages de la machine de la console de jeu. La Lynx peut-elle permettre à la firme américaine de damer le pion aux firmes japonaises ? Malgré ma grande estime pour cette machine, j'avoue avoir quelques doutes.

Oliver Scamps

CFI/TECHNIQUE

Origine : Atari
Processeur : 65 02C à 16 MHz + coprocesseurs
RAM : 64 Ko
Capacités : 128 Ko, 256 Ko
Résolution : 160 x 128
Couleurs : 16 pixels à 4 096
Capacités sonores : 128 octaves mono
Prix : près de 1 500 F avec un jeu
Distributeur : Atari France

VCS 2600 / Atari 7800

Avant l'arrivée des micros, le VCS 2600 est entré dans la légende comme la première micro console permettant de jouer à domicile. En dépit de son âge avancé, ce vénérable ancêtre réalise encore des scores si vertigineux qu'ils restent toujours aussi très attractifs (moins de 400 F la console et dix cartouches en font un cadeau idéal pour les enfants désireux de s'initier aux jeux vidéo. C'est la même légende, Atari se prépare à commercialiser la 7800, une variante du VCS qui présente quelques améliorations notables. Atari compte ainsi compléter sa gamme de consoles avec cette machine qui se positionne entre le VCS et la 7800.

Il ne faut pas attendre de performances spectaculaires de la part d'une machine aussi ancienne que le VCS. Il ne serait pas raisonnable de la comparer avec les autres consoles du marché, car autant dire qu'elle mériterait respectifs d'une brochette et d'une volture moderne... Il en va de même en ce qui concerne le design du VCS en effet cette console présente un look particulièrement austère, elle sert à la 7800, elle est nettement plus performante que le VCS sur le plan technique, ce qui donne une très nette amélioration au niveau du graphisme et de l'animation des jeux. Toutefois, les capacités de la 7800 restent inférieures à celles de la Nintendo 8 bits ou de la Sega 8 bits. Les premiers accessoires pour console ont fait leur apparition sur la Coleco, mais un tel luxe n'était pas envisageable à l'époque du VCS (début des années 80). La 7800 n'est pas mieux lotie à cet égard. Pas d'environnement non plus pour ces deux consoles. D'une part, ce type de club est une création puritaine japonaise et, d'autre part, le jeu de ces consoles ne comporte pas d'astuces, en outre il ne sert à rien de rechercher des aides de jeu lorsque tout se passe au niveau des réflexes.

Pour ce qui est de la distribution, Atari assure une très large distribution du VCS dans toute la France, avec une diffusion principalement axée sur les grandes surfaces et il devrait en aller de même pour la 7800. Il n'y a aucun problème pour se procurer des cartouches, car la plupart des magasins titres du VCS sont disponibles en quantité. Depuis sa commercialisation, au début des années 80, de très nombreux éditeurs ont développé des programmes sur le VCS. C'est le cas pour de grands éditeurs qui ont disparu par la suite, comme Parker ou Imagic à qui l'on doit certains des plus grands titres de cette console. C'est également sur le VCS que certains des éditeurs les plus importants ont fait leurs premières armes. C'est le cas d'Exy et surtout d'Activision qui fut le débüt le plus célèbre éditeur sur cette console. Il faut dire que la politique d'Atari était fondamentalement différente de celle que Nintendo et Sega ont appliquée par la suite. En effet, n'importe quel éditeur pouvait réaliser un programme sur le VCS et le commercialiser sans qu'Atari joue de la qualité du produit. D'accusés affirmant que c'est cette trop grande

Qu'on se le dise, l'Atari 2600 est une bonne console, qui offre aujourd'hui le meilleur rapport qualité/prix. Ses performances graphiques et sonores sont bien évidemment limitées mais peu importe: les jeux disponibles offrent pratiquement tous un plaisir immense. Et la nouvelle 7800 ? A. H.-L. vous dit tout ce qu'il faut en penser...

liberté qui fut responsable du déclin de cette machine. C'est vrai qu'au VCS et à ceux des quelques chefs-d'œuvre, le VCS était encombré de très nombreux logiciels. Mais cela n'a plus d'importance aujourd'hui, dans la mesure où les mauvais jeux ont disparu avec le temps et que ceux qui sont encore distribués figurent parmi les meilleurs. En dépit de la présence de très nombreux éditeurs, Atari a toujours été très présent, avec des programmes de qualité.

Des performances moyennes mais des programmes ludiques

La ludothèque du VCS est aussi impressionnante sur le plan de la quantité, que sur celui de la qualité. Les programmes de l'époque n'étaient vraiment pas manchés, car ils obtenaient des résultats étonnants sur mémoire. Mais plus, la plupart des programmes d'Atari offraient un formidable choix d'options, ce qui n'est hélas plus le cas aujourd'hui. Si la plupart des titres disponibles sur le VCS ont été réalisés au début des années 80, durant l'âge d'or de cette console, des nouveautés continuent à arriver. Dans l'ensemble, ces derniers présentent une très nette amélioration au niveau du graphisme et de l'animation, mais ils sont rarement aussi ludiques que les anciens programmes. La ludothèque de la 7800 comporte d'excellentes versions des grands jeux du VCS, comme *Pole Position* ou *Moon Patrol*, ainsi que des nouveautés comme *Klax Warriors* ou *Top Gunner* (un remake de *Neuclix*). Mais il ne nous est pas possible d'évaluer avec précision la qualité de la ludothèque de la 7800, car ces programmes ne sont pas encore disponibles au moment où nous écrivons ces lignes. Le VCS a toujours été riche en shoot-them-up, du reste le légendaire *Space Invaders* était fourni avec cette console. Bon nombre des grands shoot-them-up du VCS sont des conversions des grands succès d'arcade d'Atari Games. C'est le cas de *Moon Patrol*,

de *Missile Command* ou encore de *Defender*, qui sont des programmes passionnants. Aux côtés de ces titres célèbres, on trouve des créations originales qui ne manquent pas d'intérêt: comme *Star Raiders* ou le génial *Yar's Revenge*. Parmi les meilleurs réalisations des éditeurs extérieurs, il convient de citer *L'Empire contre-attaque* de Parker et *Demon Attack* d'Imagic, deux shoot-them-up particulièrement excitants.

On retrouve également de nombreuses conversions d'arcade au niveau des jeux d'action. Les plus anciennes, comme *Miss Pacman*, *Jungle Hunt*, *Frogger*, *Q-Bert*, ou *Carpenter* ont rien perdu de leurs qualités ludiques. Parmi les conversions plus récentes, on appréciera *Double Dragon* et *Kung Fu Master*, deux excellents beat-them-up. Au niveau du sport, le VCS dispose de quelques programmes particulièrement ludiques, c'est notamment le cas du *Tennis*. On remarque aussi la présence de deux des plus célèbres multi-éprouvés d'Exy: *Summer Games* et *Winter Games*. Les courses automobiles sont également représentées avec *Pole Position* et *Enduro*, deux programmes très prenant.

Du fait de son prix modeste, le VCS occupe un créneau tout à fait à part, ce qui lui évite de rivaliser avec la Nintendo 8 bits ou la Sega 8 bits. C'est sans doute ce qui lui permet de réaliser des ventes aussi importantes. Toutefois, on peut se demander si l'arrivée du *Game Boy* sur le marché ne risque pas de modifier sensiblement cette situation. Bien sûr, on peut considérer qu'une console qui fonctionne sur un téléviseur n'est pas comparable à une portable, mais il est évident que ces deux machines peuvent se concurrencer sur bien des points. Tout d'abord, leur prix est comparable et les cartouches du *Game Boy* ne sont pas beaucoup plus chères que celles du VCS. Ces deux consoles sont donc abordables pour ceux qui désirent faire un cadeau à un enfant. Si l'on hésite entre les deux machines, on peut préférer le *Game Boy*, parce que c'est un appareil plus moderne et que l'on peut y jouer partout, ce qui libère la télévision. Mais si c'est surtout de la qualité des quelques ventes à Atari, il est probable que le VCS a encore de beaux jours devant lui et que de nouvelles générations découvriront encore les jeux vidéo avec cette console. En revanche, il y a un gros saut à se faire en ce qui concerne l'avenir de la 7800. Son prix la place en concurrence directe avec les consoles 8 bits de Nintendo et de Sega, qui sont des machines nettement plus performantes et qui disposent d'une ludothèque autrement plus fournie. A ce niveau-là, la seule chance d'Atari est de vendre des cartouches à un prix nettement inférieur à celui pratiqué par ses concurrents.

Alain Huijghens-Lacour

FICHE TECHNIQUE

Oscilloscope
Mémoire: 4 Ko
Couleurs: 5
Prix: 400 F environ
Prix moyen des cartouches: entre 90 F et 140 F
Distributeur: Atari

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC, 92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

| | | | | |
|--|---|--|---|---|
| Offre n° 1 ATARI 130 XE + Lect 7K + Joy + Flight Simulator 490 F | Offre n° 2 ATARI 130 XE + Lect 7K + Imprimante 1027 790 F | Offre n° 3 ATARI 520 STE 512K Lect DF + 50 Disquettes 290 F | Offre n° 4 ATARI 520 STE étendu à 1M Ram + 50 Disquettes 3290 F | Offre n° 5 ATARI 1040 STE Lect DF Peritel + 100 Disquettes 3990 F |
| Offre n° 6 ATARI 520 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix 5290 F | Offre n° 7 ATARI 1040 STE + Monit Couleur ST + 1 Pack au choix 5990 F | Offre n° 8 ATARI 520 STE 1 M Ram, M Coul HR + 1 Pack au choix 5490 F | Offre n° 9 AMIGA 500 M. Couleur HRS + 1 Pack au choix 5490 F | Offre n° 10 AMIGA 500 50 Disquettes Cable Peritel 3290 F |

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| PACK N°1 100 Disquettes Tapis de Souris | PACK N°2 Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis | PACK N°3 10% de produits gratuits au choix | PACK N°4 ATARI 130 XE + Lect 7K + Joy + Flight Simulator | PACK N°5 Extension 512K ST ou AMIGA |
| Disquettes Konica 3,5 DF DD 200 Frs les 50 380 Frs les 100 1800 Frs les 500 50 Etiquettes: 15F | STAR LC10 1690F STAR LC2410 2790F STAR LC10C 2290F EPSON LX800 1990F | Lecteur externe Dble face ST/AMIGA 10 Disquettes Konica 650F | Extension 512K AMIGA 490 F | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|
| Palement en 4 fois sans frais Crédit CETELEM, SOFINCO, Carte Aurore, etc. | Konica DFDD 5 boîtes/10: 350F 10 boîtes: 590F | LES CONSOLES PORTABLES | | | | |
| | | <table border="1"> <tr> <td>LYNX 5 Jeux, Alim, Piles 1490 F</td> <td>GAMEBOY 1 Jeu + Piles 590 F</td> <td>GAMEBOY 3 Jeux + Piles 890 F</td> <td>SEGA 3 Jeux, Alim, Piles 1990 F</td> </tr> </table> | LYNX 5 Jeux, Alim, Piles 1490 F | GAMEBOY 1 Jeu + Piles 590 F | GAMEBOY 3 Jeux + Piles 890 F | SEGA 3 Jeux, Alim, Piles 1990 F |
| LYNX 5 Jeux, Alim, Piles 1490 F | GAMEBOY 1 Jeu + Piles 590 F | GAMEBOY 3 Jeux + Piles 890 F | SEGA 3 Jeux, Alim, Piles 1990 F | | | |

| | | | |
|---|--|--|---|
| SEGA MEGADRIVE 16bits (Japon) + 1 jeu au choix 1490 F | NEC CORE GRAFX + 2Jeux 1290 F | NEC SUPER GRAFX + 1 jeu au choix 2490 F | SNK NEO GEO + House de Transport 3490 F |
|---|--|--|---|

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : Mode de paiement : Je vous passe la commande suivante

Prénom : Age : Désignation ou Offre n° : Qté : Montant :

Adresse : CP : Ville : Signature :

CP : Tél : Cadeau Pack N° : et/ou N° :

Ville : Règlement : Chèque Bancaire Total Porté :

CB : N° : Date Validité : Mandat Crédit Port Matériel: 150F, Accessoires: 50 F

J'AIME :

- le prix de la console et des cartouches...
 - la qualité de la ludothèque
- ### JE N'AIME PAS :
- soyons indulgents...

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS UN ELEGANT COFFRET ROUGE

(contient 12 numéros de TILT.)

BON DE COMMANDE
à retourner à
TILT Service reliures
BP 53 77932 PERTHES cedex



Je désire recevoir _____ coffret(s)
pour un montant de 80 F par coffret
soit _____ F.

Cl-joint mon règlement:

par chèque par mandat

à l'ordre de TILT.

Nom: _____

Prénom: _____

adresse: _____

Ville: _____

code postal: _____ Ref. 40.0067

ADRESSES

Chauxes, 78180 Montigny-le-Bertronnex. Tél.: (1) 30.43.82.33. **ASN DIFFUSION**: 21 la Haie-Croisille, 94470 Bussy-Saint-Léger. Tél.: (1) 45.99.22.22. **B de C DISTRIBUTION**: 9-11, rue Georges-Escoffier, 94003 Colombes. Tél.: (1) 42.40.10.05. **BANDA**: 119, rue Legen de, 75017 Paris. Tél.: (1) 42.29.11.77. **BD DIFFUSION**: 16-18, rue de la Moutche, 69540 Igny. Tél.: 78.50.58.52. **BUS PLUS**: 31, rue Gérard, 75013 Paris. Tél.: 45.80.05.66. **CICI**: 95, rue de la Botte, 75008 Paris. **CIEP**: 102, rue Henri-Bottaux, 95100 Argenteuil. Tél.: (1) 39.47.29.29. **COMDIS**: 4, che- quier, 91160 Lammignon. Tél.: (1) 69.48.59.80. **CONSEIL COMPUTER**: 20-21, Cavalier-de-la-Salle, 76100 Rouen. Tél.: 35.63.36.06. **CTS FRANCE**: 108, 49.63.29.30. **DPME**: 321, av. du Général-de-Gaulle, 92140 Clichy-Mont. Tél.: (1) 46.30.99.06. **ECCDIS**: rue Léon Pavot, 69490 Bron. Tél.: (1) 72.33.15.08. **FORUM DISTRIBUTION**: 22, rue du Post-Neuf, 75001 Paris. Tél.: (1) 42.33.35.16. **POST**: 28, rue Corbiol, 75012 Paris. Tél.: 43.44.90.44. **FRAME**: 32 bis, rue Victor-Hugo, 92080 Puteaux. Tél.: (1) 47.12.17.77. **GUILLEMET INTERNATIONAL**: BP 2, 56200 La Gacilly. Tél.: 99.18.90.88. **INNELEC**: 45, rue Dabry, 93692 Pantin cedex. Tél.: 48.91.00.44. Centre d'activité de l'Orang. **ISE CEGOS**: Tour Ambroise, 294, rond-point du Pont-de-Sèvres, 92100 Boulogne. Tél.: (1) 46.09.28.28. **ISI**: 89 bis, rue de Charenton, 75012 Paris. **J DIFFUSION**: 145, av. de Malakoff, 75116 Paris. Tél.: (1) 45.01.74.50. **LI**: 4, rue Médéric, 92110 Clichy. Tél.: (1) 47.31.49.38. **METROLOGIE**: 4, av. Laurent-Cely, Tour d'Amiens, 92020 Arentes. Tél.: (1) 40.86.81.69. **MICROMANIA**: BP 03, 08740 Châteauneuf. Tél.: 93.42.57.12. **MICROMANIA**: BP 114, 06560 Valbonne. Tél.: 92.94.36.00. **MICROPROSE FRANCE**: 4, rue Charles-Mias, 92110 Clichy-sous-Bois. Tél.: (1) 47.30.17.04. **MICROSOFIT**: 21, av. Courtabœuf, 12, av. Québec, 91946 Les Ulis Cedex. Tél.: (1) 69.96.46.46. **OMNLOGIC**: 11, rue de Cambes, Bat. 68, 75019 Paris. Tél.: (1) 40.05.28.20. **PRESTASOFT**: 321-323, av. Charles-de-Gaulle, 92160 Clichy-Mont. Tél.: (1) 46.31.97.30. **BS INFORMATIQUE**: 37 bis, av. Gambetta, 75003 Paris. Tél.: (1) 43.49.20.40. **RUN INFORMATIQUE**: 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél.: (1) 45.81.51.51. **SFMI**: Tour Montparnasse, 33, av. du Maine, BP 135, 75755 Paris Cedex 15. Tél.: (1) 43.35.06.75. **TEK-LEC AIRTRONIC**: rue C. Verne, BP 2, 92315 Sèvres Cedex. Tél.: (1) 45.34.76.33. **UBI SOFT**: 8-10, rue de Valmy, 93100 Montreuil. Tél.: (1) 48.57.63.52. **VIDEO TECHNOLOGIE**: 15, rue Laurent, 93130 Monthléry. Tél.: (1) 69.01.19.70.

Attention: « voir boutiques » signifie que vous devez vous renseigner auprès de votre revendeur. Il s'agit souvent de marques disparues ou très confidentielles.

EN CAS D'ERREUR
Un oubli ou une inexactitude sont toujours possibles. Pour éviter qu'ils ne se reproduisent l'année prochaine, n'hésitez pas à appeler à Tilt au (0)146.62.21.96.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

AGORA: 4, rue Nouvelle, 95290 L'Isle-Adam. Tél.: (1) 34.69.56.60. **AXORD**: VPC: Route Nationale, 59680 Clérfontaines. Tél.: 27.65.86.11. **CASH & CARRY MICRO**: 37, rue des Métrains, 75008 Paris. Tél.: (1) 40.16.04.02. **CENTURY SOFT**: 8, rue de l'Épave, BP 454, 03000 Moulins. Tél.: 76.46.20.48. **DUCHET COMPUTERS**: 31, Saint-Georges-Road, N°96, 53-A Chepstow. Tél.: 291.257.80. **EUROTECHNIQUE**: rue Fernand-Holweck, 21100 Dijon. **JESSICO**: BP 693, 66012 Nice Cedex. Tél.: 95.51.61.30. **LE GUIDE DES BFM**: Boite Postale 60, 59910 Bondoules. Tél.: 20.37.00.10. **SCANNERS**: BP 126, 13351 Marseille Cedex 5. Tél.: 91.34.34.94. **SOFT-TAGE**: BP 35, 62101 Calais Cedex. Tél.: 21.36.37.71. **SOLEIL INFORMATIQUE**: BP 2, 24130 Prignettes. **STARSOFT**: BP 20, 94141 Allouville. Tél.: 65.36.57.83. **TOP GAMES ATLANTIC**: BP 94, 44380 Pornichet. **VALERMIKE**: 206, rue Lataste, 75001 Paris. Tél.: (1) 48.03.33.11.

SUPPORT (DISQUETTES ET CASSETTES)

3M: bd de l'Osé, 96006 Cergy-Pontoise Cedex. Tél.: (1) 30.31.61.61. **AGFA GEVAERT**: 8, rue Ampère, 78004 Saint-Quentin en Yvelines. Tél.: (1) 30.43.95.00. **BASF**: 140, rue Jules-Guesde, 92000 Levallois-Perret. Tél.: (1) 47.30.55.00. **AVC**: 2, rue Arrière, BP 128, 95000 Sennecey. Tél.: (1) 39.67.36.00. **KODAK**: 35, rue Villot, 75009 Paris. Tél.: (1) 40.01.30.00. **MEMORIA**: 3, rue Maurice-Ravaud, 92000 Levallois-Perret. Tél.: (1) 47.39.32.75. **MITSUBISHI**: 85, av. de Colmar, Tour Albert, 92000 Boulogne-Malmaison. Tél.: (1) 47.08.78.00. **Sony**: 15, rue Floral, 75017 Paris. Tél.: (1) 40.87.30.00. **TEX**: 15, rue Pélissier, 94563 Rungris. Tél.: (1) 46.87.36.67. **VERATIM**: 33, rue Faidherbe, 75011 Paris. Tél.: (1) 43.56.22.22.

SERVICE APRES-VENTE

ATEL: 21 de Courtois, 84000 Avignon. Tél.: 90.86.24.45. **ATEL**: Bastille Bleue, cheo Evoleo DS, 13127 Virrolles. Tél.: 42.79.63.20. **ALTITUDE 21**: 161, rue de Charonne, BP 295, 75004 Paris Cedex 11. Tél.: (1) 43.50.05.50. **CHIPKAK**: 107, rue de la Tombe-Sainte, 75014 Paris. Tél.: (1) 42.51.51.00. **MIS-TR**: bd Ney, 75018 Paris. Tél.: (1) 40.38.36.36. **ORDINATEUR EXPRESS**: 3, rue Pelouse, 75008 Paris. Tél.: (1) 45.29.15.15. **SIVEVA**: 27, bd des Belligondes, 75005 Paris. Tél.: (1) 42.93.67.74. **TELCI**: chemin de Grève-Cour, BP 157, 93004 Saint-Denis Cedex. Tél.: (1) 48.29.63.33.

CHANGER POUR QuickJoy

14 MODELES DE MANETTES DE JEUX

Pour la console ou ton micro préféré

SV 128
QUICKJOY 2
« MEGABOARD »

NOUVEAU

SV 303
NINTENDO
« PRO »

NOUVEAU

SV 148
« ENTERPRISE »

NOUVEAU

SV 127
QUICKJOY 7
« TOPSTAR »
Micro-schwidches PRO 3 directions, axe de manche en métal, embosse moulée sur empilisseurs.
Fonctions : ralenti, tir en rafale.

SV 123
QUICKJOY 3
« SUPERCHARGER »

SV 122
QUICKJOY 2

SV 119
« JUNIOR »

SV 120
« JUNIOR STICK »

SV 121
QUICKJOY 4

SV 124
QUICKJOY 6
« JET FIGHTER »

Existe aussi en version :
IBM et Compatibles SV20 IMS
NINTENDO SV30 IMS
SEGA SV40 ISG

SV130
QUICKJOY
INFRA-ROUGE

SV 125
QUICKJOY 5
« SUPERBOARD »

*Compatible sur Amstrad-Atari-Commodore-Thomson

QuickJoy est distribué par : Audiovision France 103-115, rue Charles-Michel, BP 99, 93203 St-Denis Cedex. Modèles déposés de IBM, Nintendo, Sega, Amstrad, Atari, Commodore, Thomson, etc.

ARCADE
TURBO

SEGA™

ARCADE
TURBO

U.S. GOLD™

SUPER WONDER BOY™

"Ce jeu vous fera passer des très bons moments et vous n'aurez de cesse de venir à bout de vos nombreux adversaires."
TILT - 16/20

"Là, franchement c'est Noël avant l'heure! Une grande réussite!"

GENERATION 4 - 88%

ARCADE
TURBO**TURBO OUTRUN™**

"Cette folle course à travers les Etats-Unis est assez prenante et ceux qui ont aimé Outrun y prendront beaucoup de plaisir."
MIT dans TILT.

CRACK DOWN™

"Les graphismes semblent irréprochables, l'action très chaude et les gars rapides... Unes des meilleures adaptations d'arcade du moment!"

TOP DU MOIS dans MICROWNEWS

SUPER
WONDER BOY™
TURBO OUTRUN™
CRACK DOWN™
THUNDER BLADE™**THUNDER BLADE™**

"Incroyable! Fantastique! Hallucinant!... Tout ce qu'il y avait dans le jeu d'arcade se retrouve dans le jeu..."

GENERATION 4
"Thunderblade est un shoot'em up qui séduit par la diversité des situations ainsi que par les changements de perspective." TILT

Disponible sur
CBM 64/128 & Amstrad cassette & disquette
Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.

U.S. GOLD FRANCE, 06360 Valbonne.

Tel: (1) 43 35 06 75

Description des jeux sur 3615 Micromania

Cette compilation © 1990 Sega™. Tous droits réservés.

SUPER WONDER BOY™ • TURBO OUTRUN™
CRACK DOWN™ • THUNDER BLADE™