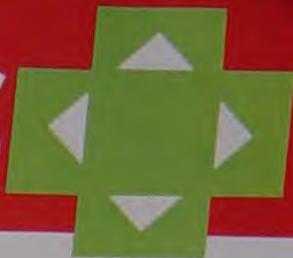


CONSOLES



LE GUIDE 93 DES JEUX CONSOLE ET MICRO

SUPER TEST

564
CARTOUCHES
AU BANC D'ESSAI

MEGADRIVE / SUPER NINTENDO
LAQUELLE CHOISIR ?
CONSOLES + REPOND !

CONSOLES
DE REVE
NEO GEO,
KIC'S,
COMBO...

SPECIAL JOYSTICKS
LA MANETTE IDEALE
POUR VOTRE MACHINE



**SANS VOUS
TROMPER !**

1200 JEUX POUR CHOISIR

**GUIDE
D'ACHAT**

ACHETER UN PC
10 CONSEILS INDISPENSABLES
POUR NE PAS VOUS FAIRE AVOIR !

**ENQUETE
VERITE
LE VRAI
PRIX
D'UN PC
POUR JOUER**



TILT D'OR
LES
24
MEILLEURS
JEUX DU
MONDE

DOSSIERS-CHOC ! LE **FALCON 030**
FACE AUX PC ET A L'**AMIGA 1200**
L'**AMIGA 600** FACE AUX PC, A L'**ATARI**
STE ET AUX CONSOLES 16 BITS

GONFLEZ VOTRE PC AVEC UN
LECTEUR DE CD-ROM
LES MEILLEURS DISQUES,
LES MEILLEURES CONFIGURATIONS

FAUT-IL ECHANGER VOTRE AMIGA
CONTRE UN CDTV ?
COMPACT DISC INTERACTIF
LE FUTUR POUR MOINS DE 5 000 F

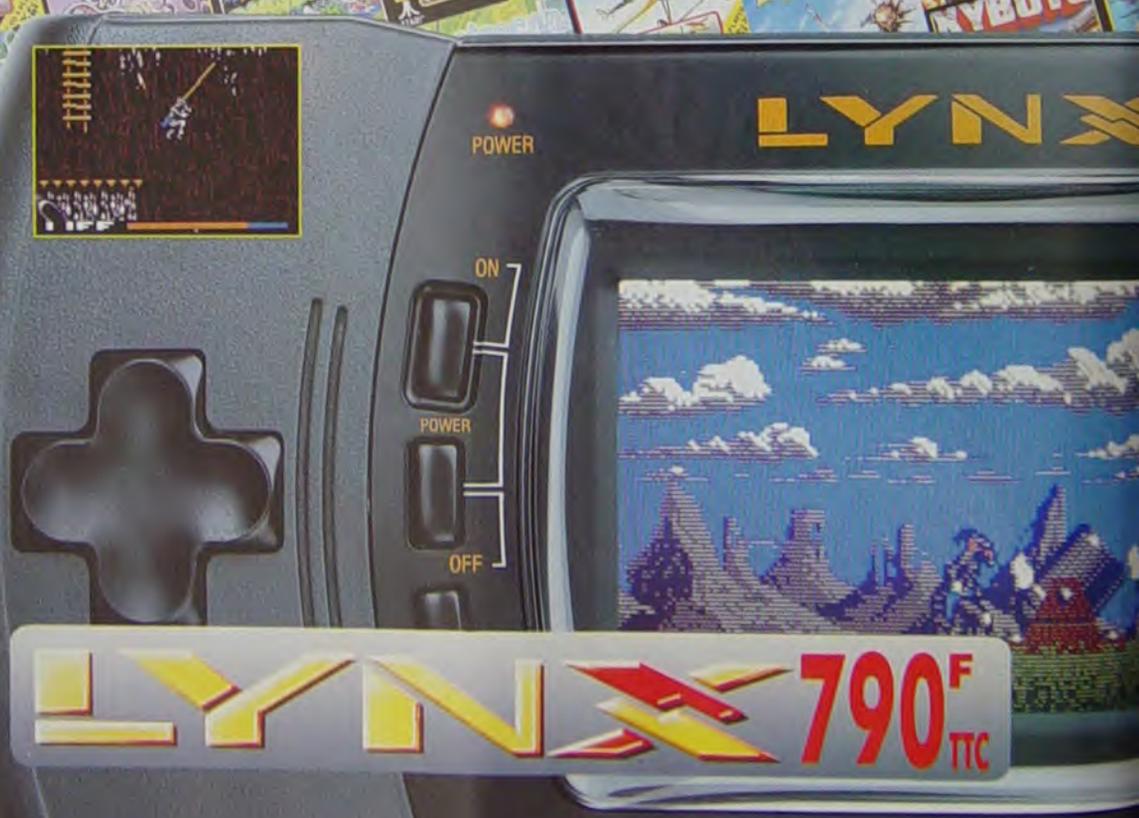
614
DISQUETTES
TESTEES

TILT

HORS-SERIE

SHADOW OF THE

Fais ta prière!



ATARI

BEAST



LYNX VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU



Première console portable 16 bits au graphisme époustouffant, entourée de la plus grande logithèque, la LYNX a été élue «meilleure console portable couleur rapport qualité/prix» par Réponse à tout et Science et Vie High Tech.

50 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

- | | |
|-------------------|----------------------------|
| APB | AWESOME GOLF |
| BILL AND TED'S | BLOCK OUT |
| BLUE LIGHTNING | BATMAN RETURN |
| CHESS CHALLENGE | CALIFORNIA GAMES (4 jeux) |
| CHECKERED FLAG | CHIP'S CHALLENGE |
| CRYSTAL MINES II | ELECTROCOP |
| GATES OF ZENDOCON | GAUNTLET |
| HARD DRIVIN | ISHIDO |
| KLAX | MS. PAC MAN |
| NINJA GAIDEN | PAC LAND |
| PAPER BOY | RAMPAGE |
| ROAD BLASTERS | ROBO-SQUASH |
| ROBOTRON 2084 | RYGAR |
| SCRAPYARD DOG | SHANGAI |
| SLIME WORLD | STUN RUNNER |
| SUPER SKWEEK | TOURNAMENT CYBERBALL |
| TURBO SUB | TOKI |
| VICKING CHILD | WARBIRDS |
| XENOPHOBE | XYBOTS |
| ZARLOR MERCENARY | jeux à partir de 250 F TTC |

NOUVEAUTES

- | | |
|--------------|---------------------|
| BASKET BRAWL | CASINO |
| HOCKEY | HYDRA |
| KUNG FOOD | RAMPART |
| STEEL TALONS | SHADOW OF THE BEAST |

BIENTOT SUR VOS ECRANS

- BASEBALL HEROES - CABAL - DIRTY LARRY RENEGADE
 DRACULA - GEO DUEL - HYPERDROME - LEMMINGS
 NFL FOOTBALL - PINBALL JAM - PIT FIGHTER - RAIDEN
 SPACE WAR - STRIDER - VINDICATORS - VOLLEYBALL
 DEAMON'S GATE - NINJA GAIDEN 3 - ROLLING THUNDER
 WORLD CLASS SOCCER - EYE OF THE BEHOLDER
 SUPER ASTEROIDS - DINO OLYMPICS - BLOOD & GUTS
 ROAD RIOT 4WD - 720 - NINJA NERD...

DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, pare-soleil, pack batteries.

Prix généralement constatés au 01/07/92.

OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx
BATMAN RETURNS.

le PACK BATMAN



La console Lynx + la cartouche
Batman + le câble Comlynx
+ 6 piles + la pochette
L'ENSEMBLE SEULEMENT

990^F TTC

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennévilliers

Informations: 3615 ATARI

Les noms de produits cités dans ce document correspondent à des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

SOMMAIRE

TILT D'OR LES 24 MEILLEURS JEUX DU MONDE

8

Les rédactions de Consoles+, Tilt et Micro Kid's ont élu les 24 meilleurs jeux du monde. Parmi eux, bien sûr : Street Fighter II, Sonic 2, Ultima Underworld...

ACHETER UN PC 10 CONSEILS INDISPENSABLES POUR NE PAS VOUS FAIRE AVOIR

106

C'est décidé, vous allez acheter un PC pour jouer. Avant de vous précipiter dans les boutiques, vous devez tout savoir : quelle machine, où l'acheter, quelle configuration choisir ? Ne loupez pas nos 10 conseils pour ne pas vous faire avoir.

SUPER COMPARATIF SHOOT-THÉM-UP, COURSES DE VOITURES, SIMULATIONS SPORTIVES... 22 MATCHS IMPITOYABLES

32

Vous recherchez le shoot-thém-up le plus hard de l'année sur console ? Vous voulez connaître tous les simulateurs de vol sur micro ? Comparez tous les hits de l'année dans ces 22 comparatifs spécial Noël !

ENQUETE VERITE : LE VRAI PRIX D'UN PC POUR JOUER

108

Oui, il est possible de décrocher une configuration PC haut de gamme pour moins de 10 000 F ! Comment ? Foncez page 108.

MEGADRIVE/SUPER NINTENDO, LAQUELLE CHOISIR ?

100

Depuis septembre, Consoles+ dissèque la Super Nintendo et la Megadrive. Voici, enfin, les résultats du comparatif de l'année. Et le gagnant est...

GONFLEZ VOTRE PC AVEC UN CD-ROM

110

Pour donner encore plus de puissance à votre PC, il faut investir dans le CD-ROM. Un périphérique incontournable. Voici les meilleurs disques, les meilleures configurations...

LES CD-ROM POUR LA MEGA- DRIVE, LA SUPER NINTENDO ET LA NEO GEO ARRIVENT !

101

Grâce au CD-ROM, votre console peut vous offrir des jeux encore plus performants. La Coregrafx de NEC est aujourd'hui la seule à profiter d'un tel atout. Mais des lecteurs sont en développement pour toutes les autres consoles. Une affaire à suivre de très près.

COMPACT DISC INTERACTIF, LE FUTUR POUR MOINS DE 5 000 F

112

Le CD-I, c'est un ordinateur sans clavier qui donne accès à des programmes de très haute qualité. Cela dit, le CD-I peut-il remplacer un bon PC ?

FAUT-IL ENCORE ACHETER UNE CONSOLE 8 BITS ?

102

La NES et la Master System II profitent d'une logithèque prestigieuse. Mais tiennent-elles encore la route face aux 16 bits ?

FAUT-IL ECHANGER VOTRE AMIGA CONTRE UN CDTV ?

113

De très nombreux possesseurs d'Amiga sont tentés d'investir dans cette nouvelle machine. Le CDTV a beaucoup d'atouts, mais aussi quelques défauts que vous devez connaître...

CONSOLES DE REVE NEO GEO, KIC'S, COMBO

103

Les "vraies" consoles d'arcade sont désormais disponibles en France. Pour les vrais joueurs, la question se pose : Super Nintendo ? Megadrive ? ...ou Combo ? Réponse en page 103 !

L'ATARI STE, QUEL AVENIR POUR 1993 ?

114

L'Atari STE a bien du mal à tenir la barre face aux PC et aux nouveaux Amiga. S'il figure en bonne place dans le domaine de la création et des utilitaires, on ne peut pas en dire autant côté jeux. L'avenir pour 1993 ? Nuageux !

TOUTES LES CONSOLES PORTABLES

104

Game Gear, Game Boy, Lynx et PC Engine GT, découvrez la console portable qui vous correspond le mieux : écran couleur ou monochrome et qualité des titres disponibles.

DOSSIERS CHOC LE FALCON 030 FACE AUX PC ET A L'AMIGA 1200

115

Les nouvelles machines se bousculent au portillon. Le Falcon 030 possède toutes les qualités pour devenir LE micro de l'année 1993... Mais arrivera-t-il à freiner la formidable ascension du PC et la percée de l'Amiga 1200 ?

Pour commander les anciens numéros de Consoles+, reportez-vous d'urgence à la page 109.

L'AMIGA 600 FACE AUX PC, A L'ATARI STE ET AUX CONSOLES 16 BITS

117

L'Amiga 600 est moins cher qu'un PC, pas plus cher qu'une console 16 bits et mieux conçu qu'un Atari STE. Il profite aussi de tous les jeux de l'Amiga 500. Alors, faut-il acheter un Amiga 600 en 1993? Tilt répond!

SPECIAL JOYSTICKS LA MANETTE IDEALE POUR VOTRE MACHINE

122

Atari ST, PC, Amiga, Megadrive ou Super Nintendo, nous avons sélectionné pour vous la manette la mieux adaptée à votre machine et au type de jeu que vous pratiquez le plus.

SUPER TEST 564 CARTOUCHES AU BANC D'ESSAI

131

Pour acheter sans vous tromper, comparez toutes les cartouches de l'année, notes à l'appui! C'est aussi le meilleur moyen de trouver rapidement le numéro de Consoles+ concerné pour profiter du test complet. (En page 109, commandez dès maintenant les anciens numéros de Consoles+.)

SUPER TEST 614 LOGICIELS

143

Tilt a décortiqué pour vous 614 logiciels. Du hit incontournable aux flops qu'il faut absolument éviter, ce super test est le livre de chevet du vrai joueur micro!

INDEX

156

Toutes les cartouches et disquettes testées dans ce Guide.

ADRESSES

157

Editeurs, revendeurs, boutiques, etc. Tous les contacts de l'univers console et micro.



Salut à tous!
Bienvenue dans le Guide 93 des Jeux console et micro, un guide conçu à l'initiative des Journaux Tilt et Consoles+ et de votre émission de télé favorite: Micro Kid's!

Notre but, répondre à toutes les questions que vous vous posez au moment de Noël, vous permettre de sélectionner les meilleurs jeux, vous aider à choisir votre future machine.

564 jeux pour consoles, 614 jeux pour micro-ordinateurs, 22 super comparatifs (toutes les courses de voitures, les meilleurs shoot-them-up, les plus beaux jeux d'aventure, etc.): toutes les cartouches et tous les logiciels disponibles à Noël sont présentés en détail dans notre Guide 93.

Sans oublier, bien sûr, les 24 meilleurs jeux de l'année qui ont été récompensés par les prestigieux Tilt d'or.

Côté matériel, toutes les consoles, tous les micros sont au rendez-vous. Tests complets, comparatifs brûlants, le Guide 93 a été conçu pour que vous puissiez choisir la machine de vos rêves sans risque d'erreur. Combo, Mega CD, SFC CD-ROM, Falcon 030, Amiga 1200, CD-I, CDTV, CD-ROM, de nombreuses machines, de nouvelles technologies arrivent en force. Lesquelles seront encore là demain? Dans lesquelles investir à coup sûr? Nous vous donnons des réponses claires, précises. Avec, en prime, toutes les astuces pour ne pas vous faire avoir au moment de l'achat.

Au cœur de tous ces dossiers, le grand match Megadrive/Super Nintendo, qui a occupé le devant de la scène dans Consoles+, trouve enfin une issue. Je vous laisse le soin de découvrir en quelle page!
Bonne lecture, bon choix, excellent Noël!

Jean-Michel Blottière

EDITO

THOMAS ALEXANDRE

Journaliste à Tilt

COTÉ MICRO : la machine qui me satisfait le plus, c'est un PC 386 à 33 MHz. Vraiment une bécane superbe. Mes softs préférés sont Ultima Underworld, Alone in the Dark, Wizardry VII et King Quest 5. Avec une préférence en cette fin d'année pour Wizardry VII que je ne quitte plus.
COTÉ CONSOLE : je possède une Megadrive et une Super Nintendo, parce que les jeux sont beaucoup plus beaux. Je passe des heures sur Street Fighter II. Mais prenez Warsong, disponible uniquement sur Megadrive, et j'abandonne Nintendo !

DAVID TÈNÉ

Journaliste à Tilt

Moi, je m'intéresse à tout. Les nouvelles machines, les anciennes, les technologies de pointe, etc. Je crois beaucoup en l'avenir du support CD, que ce soit dans le domaine micro ou console. Mais attention, je suis un "fou-neur" critique ! Une bonne machine doit être performante et pas trop chère. C'est pour cela que j'aime le PC, que l'on peut "bidouiller". Le Macintosh est aussi très intéressant, mais il faudra attendre que les prix deviennent moins chers.

MARC MENIER

Journaliste à Tilt et à Consoles+

COTÉ MICRO : c'est sur PC que sortent maintenant les meilleurs jeux d'aventure et de rôle. C'est bien la machine que je préfère. En ce moment, c'est Wizardry VII qui m'empêche de dormir !
COTÉ CONSOLE : j'adore la Neo Geo parce que c'est celle qui se rapproche le plus de la qualité arcade. Mais je regrette que les cartouches soient si chères, et cela pour toutes les consoles. Mon jeu favori, c'est World Heroes.

JACQUES HARBONN

Journaliste à Tilt et à Consoles+

COTÉ MICRO : j'aime toutes les machines, mais chacune pour des raisons différentes. L'Atari ST pour le traitement de texte et la musique, l'Amiga pour tout ce qui touche à la création graphique et le PC pour tout le reste. Mes jeux favoris sont sur PC : Alone in the Dark et Legends of Valour.

COTÉ CONSOLE : la Super Nintendo avec Street Fighter II et Final Fight, ça cartonne vraiment. Sinon, une Game Boy bien sûr, avec l'excellent Super Mario Land.

OLIVIER HAUTEFEUILLE

Journaliste à Tilt

Le PC, c'est vraiment une machine géniale, et dans tous les domaines. Et, en plus, les prix sont sans cesse en baisse. Mais attention, je n'ai pas dit que je n'aimais pas l'Amiga ou le ST. En fait, j'ai acheté il y a quelques temps un ST rien que pour jouer à Vroom. Depuis, je m'en sers pour composer en MIDI avec Cubase. Mes jeux préférés sont très nombreux. Mais en pole position, c'est Ultima Underworld et Flight Simulator IV.

ERIC RAMAROSON

Photographe à Tilt et à Consoles+, grand coordinateur de Micro Kid's

COTÉ MICRO : l'Atari ST m'a toujours fait craquer avec sa prise MIDI incorporée. Il faut dire que je suis musicien ! Le séquenceur Total Cession est mon logiciel de chevet. Pour le jeu, c'est en ce moment Wizardry VII sur PC qui me passionne le plus.
COTÉ CONSOLE : lors des séances d'enregistrement de Micro Kid's, on passe des nuits entières à l'hôtel à jouer à Street Fighter II sur Super Nintendo ! Sinon, je craque aussi pour Castlevania IV.

JEAN-LOUP JOVANOVIĆ

Journaliste à Tilt et à Consoles+

COTÉ MICRO : moi, ma vraie passion, c'est le jeu de rôle. Inutile alors de vous dire que c'est un PC qui trône sur mon bureau. Mais cela ne m'empêche pas d'apprécier le ST ou l'Amiga, surtout lorsqu'un grand hit sort sur l'une de ces machines...
COTÉ CONSOLE : la Game Boy, voilà une petite machine formidable ! Pas tellement pour ses capacités, mais plutôt pour sa ludothèque géniale. Pour les 16 bits, je vais vous étonner: ma préférée, c'est la Megadrive. OK, les jeux sur Super Nintendo sont meilleurs techniquement mais rien à voir avec la ludothèque Sega.

JEAN-MICHEL BLOTTIÈRE

Rédacteur en chef de Tilt, Consoles+, PC Review et Micro Kid's

COTÉ MICRO : bravo pour Prince of Persia sur Mac. Cette machine avait bien besoin que l'on s'occupe un peu d'elle... Sinon, j'apprécie toutes les machines, et le PC en premier lieu depuis qu'il supporte des petites merveilles comme Underworld ou Aces of the Pacific.
COTÉ CONSOLE : c'est la Super Nintendo qui a ma préférence. Cette console est vraiment supérieure à la Megadrive et avec des jeux comme Super Mario Kart, c'est du délire. Mais attention, je possède aussi une Combo et une Kic's, de quoi se bousculer les neurones !



PIOTR KOROLEV*Journaliste à Tilt*

COTÉ MICRO : pour moi, pas de doute, l'avenir de la micro ludique passe par le PC et ses avatars multimédias, CD-i en tête. Son image de machine "costume-cravate" a explosé sous l'action conjuguée d'Underworld, d'Acas of the Pacific, d'Alone in the Dark et autres petits bijoux qui lui ont fait une place de choix au soleil du jeu informatique.

COTÉ CONSOLE : il m'arrive de jeter un œil sur les nouveautés mais je ne suis pas assez spécialiste pour dégager un favori. Il faudra vous débrouiller sans mon avis !

LAURENT DEFRANCE*Journaliste à Tilt et à Consoles+*

COTÉ MICRO : I love l'Atari ST et le PC, avec un penchant tout particulier pour Monkey Island II, un grand jeu d'aventure et très drôle en plus.

COTÉ CONSOLE

: je ne me lasse pas de jouer à Zelda 3 sur Super Nintendo. C'est super... Nintendo !

JUJU*Responsable du service Minitel de Tilt et Consoles+*

COTÉ MICRO : moi, mon truc, c'est la programmation. Alors forcément, c'est l'Atari ST que je préfère.

Avec le GFA 3.5 E, c'est une machine redoutable. **COTÉ CONSOLE** : ma grande favorite, c'est la Super Nintendo.

Street Fighter II et Super Soccer, surtout en mode deux joueurs. Le pied !

MORGAN FERROYD*Journaliste à Tilt et collaborateur à Consoles+*

Il n'y a pour moi que quatre jeux vraiment sublimes : Civilization, Ultima Underworld, Rex Nebular et Alone in the Dark, tous sur PC. J'adore !

LOIC BERTHELOT*Journaliste à Consoles+*

Ma console préférée, c'est la Megadrive (un choix de jeux vraiment étendu) et surtout le Mega CD pour la qualité des jeux. Cette année, je me suis vraiment éclaté sur Mickey

Mouse et j'attends avec impatience le prochain. NHL Hockey est aussi super. Wonder Dog est génial sur Mega CD, mais il faudra attendre Final Fight et Sonic II pour voir si cette console a vraiment de l'avenir...

DOGUE DE MAUVE*Rédacteur en chef adjoint de Tilt et collaborateur occasionnel à Consoles+*

COTÉ MICRO : les micros, je suis plus ou moins tombé dedans quand j'étais petit. J'ai possédé, dans l'ordre : un ZX81, un CPC, un ST, un Amiga pour finir avec un PC (j'ai craqué pour Underworld et Alone in the Dark). J'aime tous les types de jeux, avec un goût prononcé pour les jeux de rôle (Wizardry VII est très prenant).

COTÉ CONSOLE : j'ai une Megadrive et une Duo (ma préférée) et j'attends l'arrivée "imminente" de ma Super Nintendo. En revanche, je n'éprouve qu'un intérêt limité pour les portables.

ROBBY*Rédacteur en chef adjoint de Consoles+*

COTÉ MICRO : mon côté micro commence à dater. Quoiqu'un Elite sur

Amiga... **COTÉ CONSOLE** : en fait, il faut le savoir, la console qui m'épate le plus est la PC Engine de NEC avec ses fabuleux jeux sur CD-ROM. Sinon, du moment que je peux exploser mes petits camarades dans le cadre d'une simulation sportive, je suis content; avec, bien sûr, une nette attirance pour les courses de F1. Et puis il a le fameux Elite sur NES...

MARC LACOMBE*Journaliste à Tilt et à Consoles+*

COTÉ MICRO : je préfère l'Amiga parce que pour un petit prix, on peut tout faire : jeux, dessin, musique, traitement de texte. C'est plus simple que le PC ! Rick Dangerous, génial et plein d'humour, et Sim City, un programme qui reste invaincu dans son domaine. Sans oublier Lotus II, en mode deux joueurs.

COTÉ CONSOLE : la Super Nintendo est vraiment balèze, mais les jeux sont hors de prix, c'est honteux ! C'est surtout la Game Gear qui me fait craquer par sa logithèque.

LE TROMBINOSCOPE

TILT D'OR

Ce n'est pas une surprise: Street Fighter II de Capcom sur Super Nintendo est le Tilt d'or combat de l'année! Le match fut tout de même rude, surtout face à World Heroes de Alpha sur Neo Geo. Voici les explications finales du jury...



Street Fighter (Capcom) sur Super Nintendo

STREET FIGHTER II

2 WORLD HEROES TMNT 3

Street Fighter II... Si ce n'est pas le jeu du siècle, il n'en est vraiment pas loin. Tout le monde l'a vu, tout le monde en parle, mais rares sont ceux qui sont parvenus à vaincre cette mission, tant l'action est violente, incroyablement rapide et destructrice. Pour moi, il justifie à lui seul l'achat d'une Super Nintendo. Sega aura bien du mal à relever le défi. Street of Rage II est resté à la limite du KO... Mais la partie n'est pas jouée!
Laurent Defrance



Commençons par la fin... avec Turtles in Time de Konami sur Super Nintendo, le troisième nominé de cette sélection. Cette cartouche est excellente par certains aspects, jouabilité, mode deux joueurs, richesse, etc., c'est ce qui lui vaut d'apparaître ici. Mais elle contient aussi des défauts qui ne pardonnent pas, c'est pourquoi elle n'est pas Tilt d'or à la place du Tilt d'or! Par exemple, l'animation n'est pas exempte de tout reproche, certains graphismes sont sommaires et la bande sonore est négligée. TMNT Turtles in Time est une cartouche qui donne l'impression d'avoir été quelque peu bâclée. C'est dommage car, avec un peu plus de soins, ce jeu aurait vraiment pu raffer la première place... Mais passons aux choses plus sérieuses. Là où la bataille fit rage, c'est entre SFII sur Super Nintendo et World Heroes sur Neo Geo. Pour départager des jeux d'une aussi grande qualité et qui se ressemblent tellement (World Heroes copiant allégrement SFII), il nous a fallu effectuer des tests vraiment poussés. L'aspect le plus important de ce duel, ce fut bien sûr la jouabilité. Et là, c'est Street Fighter II qui l'emporta à l'arrachée. Avec les six boutons du joystick utilisés (contre trois sur Neo Geo), les combinaisons de coups et donc les techniques de combats sont plus variées dans SFII que dans World Heroes. Aussi incroyable que cela puisse paraître, il existe un profond

TMNT Turtles in Time (Konami) sur Super Nintendo, un classique du genre. Quelques bavures dans la réalisation et ce n'est que la troisième place!



Un peu plus et il était Tilt d'Or! World Heroes, de Alpha sur Neo Geo, est une petite merveille. C'est le concurrent le plus sérieux du gagnant de cette année.



insoupçonnée, et il est possible d'élaborer des tactiques d'attaque et de défense très poussées. Loin des batailles idiotes, l'entraînement devient vite payant. Dans ces deux jeux de combat, un pro devient vite intouchable face à un joueur talentueux mais inexpérimenté. La jouabilité, composante essentielle d'un bon jeu de combat, a donc permis à SFII de ravir le Tilt d'or. World Heroes a joué quant à lui la carte de la démesure avec des combats plus spectaculaires, ce qui le rend à première vue plus attrayant... Mais les pros sauront reconnaître au "tape-à-l'œil" de l'un la valeur tactique de l'autre. SFII a décroché son Tilt d'or grâce à son "intelligence".

Marc Menier



Ouille, mon pouce! Pourquoi diable le joystick Nintendo est-il si petit? Après à peine trente heures de Street Fighter II (d'affilée), je ne peux même plus toucher mon pouce! World Heroes, même si je le trouve plus limité, dispose au moins des excellentes manettes de la Neo Geo! Quant à Turtles in Time, comme dit Doguy, "ça tue, mais ça ne vaut pas Spriggan"! SFII dans la main droite, World Heroes dans la gauche et TMNT IV entre les dents: le pied!
Jean-Loup Jovanovic

GATE OF THUNDER

2 LAST RESORT AXELAY 3



Gate of Thunder (Hudson Soft) sur PC Engine CD Rom

TILT D'OR

Après une délibération acharnée, c'est Gate of Thunder de Hudson Soft sur PC Engine CD Rom qui raffe le Tilt d'or du meilleur shoot'em up de l'année. Un vrai tour de force quand on connaît la renommée de ses concurrents: Last Resort sur Neo Geo et le tout récent Axelay sur Super Famicom.

Oui! J'exulte! Une fois de plus, c'est un jeu sur PC Engine qui l'emporte! A ceux qui s'étonneront de voir Last Resort sur Neo Geo en seconde position et Axelay sur SFC en troisième, je conseillerai d'aller immédiatement admirer Gate of Thunder sur la console Duo la plus proche. Et à ceux qui ne seraient pas satisfaits, je dirai simplement ceci: venez chez moi pour faire un petit "tournoi", vous m'en direz des nouvelles!
Doguy



MEILLEUR SHOOT'EM UP CONSOLE

Décidément, la PC Engine excelle dans le domaine des shoot'em up. Après le brillantissime Spriggan l'année dernière, elle remporte une fois encore le Tilt d'or avec Gate of Thunder sur CD Rom. Pourtant, les deux autres nominés provenaient de consoles autrement plus puissantes. Un support technique plus faible, une plus grande ancienneté? Gate of Thunder trouve quand même le moyen de ravir la première place! C'est la preuve flagrante qu'il ne suffit pas d'avoir une machine puissante pour sortir des jeux excellents, encore faut-il que la jouabilité soit soignée. Dans ce domaine, Hudson Soft n'a pas besoin de prendre de leçons, Gate of Thunder est un jeu à la mécanique parfaitement huilée. Le système de jeu est archi-classique (système d'armement évolutif via des options) mais il est exploité à fond. Cela donne une jouabilité diabolique et une difficulté dosée à la perfection. C'est là tout le secret d'un bon shoot'em up: trop facile, il devient lassante et trop difficile, il devient énervant. Il lui faut être suffisamment dosé et progressif pour tenir le joueur constamment en haleine. De ce point de vue, notre lauréat est le meilleur. Avec lui, on ne s'ennuie pas une seule seconde et on a toujours envie d'aller de l'avant. De plus, le support CD Rom offre des musiques d'accompagnement aux sonorités très rock qui dépassent de loin ce qui se fait sur les autres consoles. Last Resort sur Neo Geo était un

concurrent redoutable car, pour une fois, la puissance de la Neo Geo est mise au service d'une réalisation impeccable. Il en résulte un jeu qui trouve sa place même en salle d'arcade actuellement. Et c'est sans compter l'option deux joueurs. Toutefois, le prix trop élevé de la machine et de la cartouche entache un peu toutes ces qualités. Axelay sur Super Famicom est lui aussi très impressionnant. Le nouveau scrolling, en particulier, est saisissant par la profondeur et l'attrait qu'il donne au jeu. Pourtant, quand on regarde au-delà des exploits purement techniques, Axelay se révèle un cran en dessous de Gate

Axelay, de Konami sur Super Famicom, est visuellement très impressionnant. Il utilise en plus un nouveau type de scrolling. A voir!



Last Resort (SNK) sur Neo Geo. A part quelques ralentissements, aucun défaut! Enfin un jeu à la hauteur de cette console! A deux doigts du Tilt d'or...



of Thunder, toujours côté jouabilité. Une fois habitué au choc visuel qu'il procure au début, on s'en lasse plus vite que de l'excellent jeu de Hudson Soft.

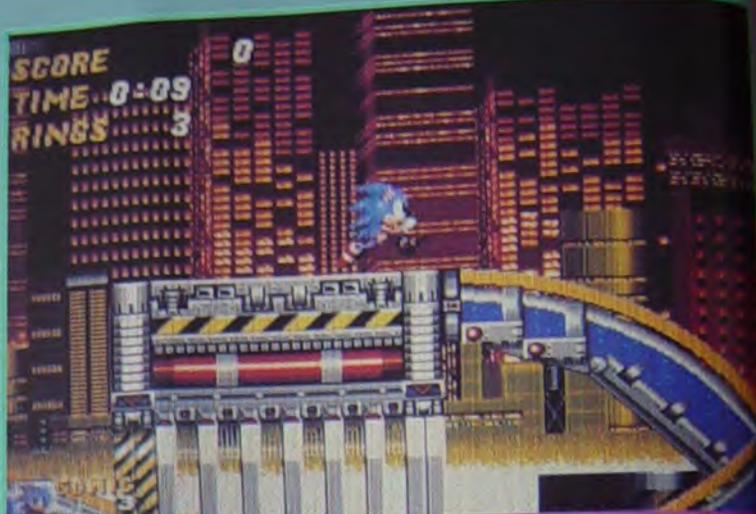
Marc Menier



Je suis complètement d'accord avec ce choix: Gate of Thunder est sans doute le shoot'em up de l'année. Musiques fabuleuses (vive le CD-Rom de la PC Engine), jouabilité "top niveau", graphismes superbes et réalisation de haut vol, il est vraiment extraordinaire. Je suis aussi un grand fan de Last Resort, un de mes jeux favoris sur Neo Geo; en revanche, je n'ai guère été séduit par Axelay, trop classique à mon goût.
Douglas

TILT D'OR

Le changement dans la continuité! Le petit hérisson à encore frappé... Pour la deuxième fois consécutive, Sonic, célèbre mascotte de Sega, atteint la plus haute des plate-formes de la cuvée 1992. La possibilité de jouer à deux simultanément est la principale innovation de ce jeu signé, bien sûr, Sega.



Sonic 2 (Sega) sur Megadrive

Sonic 2

2

ADDAMS' FAMILY

ROBOCOD

3

Plus de vitesse, plus de niveaux, plus de personnages... Sonic est le monsieur Plus des jeux vidéo! Le risque était grand de vouloir faire une suite aux aventures du célèbre hérisson bleu. Les changements allaient-ils se révéler assez novateurs pour un joueur gâté par les nombreux jeux de plates-formes sortis cette année? Face à la bande à Mario, il fallait que les programmeurs sortent le grand jeu et, prouve que la concurrence pousse à se surpasser soi-même, Sonic 2 a encore réussi à nous étonner. Première surprise, Kit-suné, le renard à deux queues. Grâce à lui, on peut jouer à deux en même temps, inutile de préciser que cette option augmente considérablement l'intérêt du jeu. De plus, il existe plusieurs chemins pour terminer les niveaux. Autre changement de taille: le niveau de difficulté est rehaussé; maintenant que vous êtes parvenu une centaine de fois à la fin de Sonic 1, il serait temps de passer aux choses sérieuses... Les pièges sont diaboliquement plus "pervers", et les



Addams' Family, d'Océan, sur Super Nintendo... pour devenir aussi dingue que les membres de cette folle famille! Océan est un spécialiste de l'adaptation, et celle-ci est la meilleure.

robots du docteur Robotnik se sont refait une santé de "fer"! Techniquement, la vitesse supersonique de Super Sonic a monté d'un cran, les différents scrollings apportent une grande souplesse au jeu et les graphismes sont encore plus délirants. Malgré toute cette énergie débordante, Sonic 2 offre une jouabilité exemplaire et parvient à rester le jeu de plates-formes le plus original et à ce titre le plus passionnant. A lui seul, ce Tilt d'or justifie l'achat d'une Megadrive! Face au hérisson, les autres produits paraissent un peu ternes; il en est deux, pourtant, qui parviennent à tirer leur épingle du jeu. Addams' Family décroche la deuxième place. Graphismes superbes,

bande-son digne d'un feuilleton télé... Bien qu'il n'ait pas l'originalité de Sonic ou le charme de Robocod, il est le meilleur dans la catégorie plates-formes "classique". Troisième nommé, Robocod relance James Pond dans une grande aventure, sous la forme d'un poisson robotique dont la particularité est de s'étirer jusqu'à des hauteurs vertigineuses. Sans ce pouvoir, Robocod demeurerait un bon jeu de plates-formes, sans plus, mais Electronic Arts a eu le génie de doter son héros de cet appendice télescopique qui rend l'action doublement passionnante et lui vaut une place sur le podium.

Laurent Delfrance



Troisième à graver les marches du podium, James Pond revient en force dans Robocod sur Megadrive (Millenium/ Electronic Arts). En deçà de Sonic 2 et d'Addams', mais un grand jeu tout de même.



Sega ne pouvait s'empêcher de sortir la suite de son plus grand hit pour cette fin d'année! Deux fois plus beau, deux fois rapide, et au moins deux fois plus jouable! En attendant la version Mega-CD qui promet d'être meilleure encore, au Japon se développe même une véritable Sonic-mania avec une tonne de produits dérivés comme la boisson Sonic ou même le dessin animé! Le jeu de plates-formes de l'année, j'ai dit! Douglas

Avec Sonic 2, c'est la magie, comme pour le premier épisode de la série! Impossible de jouer à autre chose après. Le jeu à deux est vraiment génial mais l'écran, coupé en deux, n'est pas assez lisible à mon goût. En ce qui concerne Addams', j'ai craqué pour la richesse du monde (plus vaste que celui de Sonic 2), plus que pour la beauté. Quant à James Pond, les graphismes sont supermignons mais j'aime moins... Jacques Harbonn

CASTLEVANIA IV

2

DESERT STRIKE

PRINCE OF PERSIA

3

TILT D'OR

Somptueux ! Il n'y a pas d'autre mot pour qualifier le Castlevania IV de Konami sur Super Nintendo. Ce jeu d'action à la réalisation enlevée devance de loin le très bon Desert Strike sur Megadrive et la remarquable conversion de Prince of Persia sur Super Famicom.



Super Castlevania IV (Konami) sur Super Nintendo



Ah, Super Castlevania IV sur Super Nintendo... C'est extraordinaire comme ce jeu est beau ! Beau et intelligent à jouer, c'est l'un des grands hits de cette console. Indispensable ! Desert Strike est à mon avis bien moins bon, mais les votes l'ont promu deuxième. Soit. Pour ma part, j'aurais hissé Prince of Persia sur la deuxième marche du podium ; c'est un grand hit qui n'a rien perdu de sa puissance.

Jacques Harbonn

Les trois premiers épisodes de Castlevania avaient connu un très grand succès sur NES. Avec le quatrième volet de sa série culte, Konami a créé l'un des plus beaux jeux de la ludothèque 16 bits de Nintendo. Ce jeu, dans son ensemble, ne souffre d'aucun défaut ; les capacités de la Super Nintendo ont été ici remarquablement bien exploitées. On pourrait croire que le jeu a été conçu en fonction des effets spéciaux dont est capable la machine. Ainsi, chacune des particularités de la console trouve une application sous la forme d'un niveau de jeu particulier. L'ambiance générale qui se dégage de cette cartouche est totalement subjuguante. L'extrême soin apporté aux graphismes et la variété des bandes sonores, tantôt tonitruantes tantôt lugubres, contribuent efficacement à l'atmosphère draculienne de Castlevania IV. On ne résiste pas au charme de ce titre. Une fois commencé la première partie, il est impossible de se séparer de cette cartouche avant d'avoir réussi à vaincre Dracula dans son repaire du 15^e niveau ! Tout aussi prenant, Desert Strike sur Megadrive est un jeu d'action guerrière. Bien moins fulgurant que Castlevania IV, il obtient la deuxième place du classement. Ce titre d'Electronic Arts vous invite à piloter un hélicoptère dans un univers représenté en 3D isométrique. C'est en fait une sorte de shoot-them-up ultra sophistiqué. Le but du jeu est de mener à bien des missions avec votre hélico

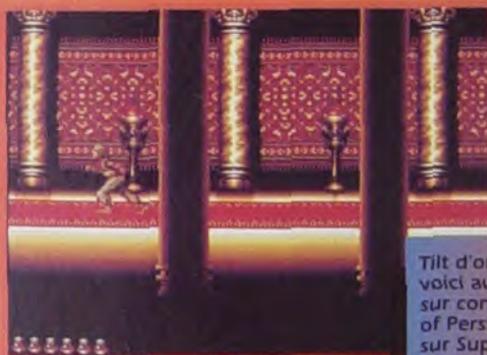
de combat de type Apache. L'intensité des assauts et leur représentation graphique particulière font de Desert Strike un excellent jeu d'action qui, de plus, n'est pas dénué de stratégie. Cependant il reste, à notre avis, en deçà de notre lauréat et de l'immense plaisir que procure la variété des niveaux de ce dernier.

En troisième position, Prince of Persia sur Super Famicom est la plus belle version de ce célèbre titre sur une console de jeu (rappelons que la version Mac est aussi Tilt d'or !). On y retrouve avec joie les animations sans faille qui ont fait le succès du Prince de Perse. De plus, à cette conversion sur Super Famicom ont été adjoints quelques niveaux de jeu supplémentaires et de superbes musiques. Malgré ses qualités indéniables, ce Prince of Persia n'offre pas la diversité des situations de Castlevania IV qui reste, répétons-le, LE jeu d'action de l'année.

Robby



Desert Strike (Electronic Arts sur Megadrive) est sans doute le jeu le plus original de l'année. La vue plongeante sur l'hélico est vraiment novatrice.



Tilt d'or sur micro, le voici aussi nommé sur console. Prince of Persia de Masaya sur Super Famicom, c'est la meilleure version console de ce grand hit !



Castlevania IV est tout simplement superbe ! Les scènes impressionnantes se succèdent et on peut sans cesse admirer les puissantes possibilités de la Super Nintendo en matière d'animation et de graphisme. Un problème subsiste tout de même : la trop grande facilité du jeu ! Vous arriverez à la fin en quelques heures seulement. Mais qu'importe, c'est un grand titre ! En attendant les prochains Méga-Hits sur cette bécane.

Morgan

MEILLEUR JEU D'ACTION CONSOLE

TILT D'OR

Legend of Zelda (Nintendo) sur Super Nintendo constitue l'un des titres phares de l'année 1992. Ce jeu d'aventure animé est dans la lignée des précédents épisodes de Zelda sur NES. Mieux, il exploite parfaitement la Super Nintendo et a été totalement francisé pour sa sortie sur notre territoire.

Le scénario de Legend of Zelda (ou Zelda 3) est des plus classiques. En revanche, côté réalisation, le titre surpasse largement les sommets du genre. Zelda 3 est composé d'un monde assez gigantesque dont l'exploration réserve de nombreuses surprises. Le jeu fourmille de petites énigmes à résoudre. Le plus souvent, il s'agit soit de récupérer un objet important, soit de pénétrer dans un donjon pour trouver des bonus. Les nombreuses rencontres que vous ferez vous apprendront dans quel sens continuer votre quête et vous pourrez parfaitement assimiler les diverses informations affichées à l'écran, puisque l'intégralité du jeu a été traduite en bon français dans la version commercialisée dans l'Hexagone. Voilà qui fait de Zelda 3 sur Super Nintendo le tout meilleur des jeux d'aventure sur console. Un Tilt d'or voté par la très grande majorité des testeurs de Consoles+, et même par ceux qui n'étaient pas jusqu'alors de grands amateurs du genre. Ajoutons enfin que cette cartouche est dotée d'une pile qui vous permet-

Depuis les premiers épisodes de Zelda, ici sur Nintendo, l'aventure a très largement gagné en richesse et en stratégie. Mais les amateurs sont encore nombreux, même sur 8 bits!



Zelda 3 (Nintendo) Super Nintendo

LEGEND OF ZELDA

2

WONDERBOY V

ARCUS ODYSSEY

3

tra de sauvegarder l'état de votre aventure, un atout de taille. Wonderboy V propose sur Megadrive une aventure similaire à celle de Zelda 3. Le jeu bénéficie d'un traitement de grande qualité avec notamment des graphismes somptueux. Comme dans Zelda 3, il faut, dans Wonderboy V, acquérir de nombreux objets pour augmenter sa puissance et découvrir de nouvelles parties du jeu. La cartouche est, là aussi, équipée d'une pile de sauvegarde vous évitant ainsi de recommencer votre quête à chaque nouvelle partie. Cependant, le scénario du jeu est beaucoup plus linéaire que celui de Zelda 3 et un bon joueur n'aura

pas de mal à venir à bout de Wonderboy V. Dans un genre un peu différent, Arcus Odyssey sur Megadrive est également un jeu d'aventure qui a retenu toute notre attention. Par ses superbes graphismes et la grande qualité de sa bande sonore, Arcus Odyssey se démarque de la production classique. Cette cartouche propose un type de jeu original puisque deux amis peuvent s'entraider pour nettoyer les nombreux niveaux de labyrinthes, de plus en plus coriaces, du jeu. Son action n'est cependant pas aussi diversifiée que celle de Zelda 3 et conviendra plutôt aux amateurs d'aventure/action.

Robby



Wonderboy V de Sega sur Megadrive est aussi performant que les précédents épisodes. Toutefois, l'aspect aventure est moins développé que dans Zelda 3.

Zelda 3 est sans conteste le meilleur jeu d'aventure sur console. Je n'étais pas un fan des précédentes aventures de Link sur NES, mais la puissance graphique de la Super Nintendo donne à ce jeu une ambiance fantastique. Les textes sont en français, ce qui est un atout majeur quand on connaît la moyenne d'âge des joueurs... Wonderboy V est lui aussi très bien conçu mais il ne fait pas le poids face à la vue en perspective de Zelda 3.

Marc Menier



Avec Zelda 3, c'est la première fois que je découvre un véritable jeu d'aventure sur console. Jusque-là, l'aspect action primait toujours. Avec ce Tilt d'or, fini les rumeurs qui classaient les jeux pour console au rang des "boum boum"! Zelda 3 a ouvert une nouvelle voie qui sera, je l'espère, suivie par un grand nombre d'éditeurs. Zelda est entré dans la légende, à ne pas manquer!

Laurent Defrance

La course s'est terminée au finish! Super Monaco GP II de Sega a fini par l'emporter face à Trash Rally, un titre Neo Geo, et Top Gear, un classique de la course d'arcade. Ce qui a fait craquer le jury? L'aspect simulation du jeu Sega et ses très nombreuses options.



Malgré le fait que Super Monaco Grand Prix II ressemble beaucoup à sa première version, l'intérêt est toujours aussi grandiose. L'animation est un poil plus rapide, et on prend vraiment son pied à foncer comme un malade sur la piste de la Principauté. De plus, des nouvelles digitalisations graphiques, dont certaines sont animées, viennent ajouter un peu de réalisme à cette superbe simulation. Seul le son n'est pas à la hauteur...
Morgan



Super Monaco Grand Prix II (Sega) sur Megadrive

SUPER MONACO GRAND PRIX II

2 TOP GEAR TRASH RALLY 3

Triple champion du monde, Ayrton Senna a fait le bon choix en s'associant à la réalisation de cette cartouche. Pour Sega, c'est la garantie que Super Monaco GP II se vendra bien et surtout que le joueur profitera des conseils avisés et professionnels du grand maître brésilien. Nos pilotes vont en avoir besoin, tant le championnat du monde avec ses seize circuits est difficile à remporter! La vue de type caméra embarquée rappelle l'excellent Vroom, une référence en matière de course sur micro, ce qui procure une parfaite sensation de vitesse et une grande visibilité. La piste s'étale sous vos pneus à perte de vue et le réalisme des décors en 3D donne du relief à la course. Le tracé des circuits est fidèle à la réalité. Une pile de sauvegarde autorise le joueur à garder en mémoire six parties différentes, c'est un plus salutaire! Si la gestion du championnat du monde s'apparente à une véritable simulation de voitures de course, le pilotage ressemble à celui des jeux d'arcade. Les joueurs pourront donc s'essayer à Super Monaco GP II sans être obligés de passer par un apprentissage long et pénible. En matière de course de F1, Sega tient la corde. En deuxième place, Top Gear est un aussi un très bon jeu de course de type arcade. Pourquoi n'a-t-il pas décroché la pole position? C'est notamment parce qu'il s'agit d'une adaptation de Lotus II sur micro et

qu'il manque de ce fait d'originalité. De plus, le principe de la course est contestable: il faut terminer dans les cinq premiers pour passer à l'étape suivante. En revanche, nous reconnaissons que c'est le titre le plus rapide à ce jour. C'en est hallucinant: l'animation est d'une souplesse incroyable, la voiture prend des trajectoires complètement folles à tel point qu'on a parfois du mal à suivre le déroulement de la course. La partie à 2 joueurs est le second point positif, la durée de vie de Top Gear se trouvant tout d'un coup multipliée par deux.

Trash Rally, troisième titre à graver le podium, offre un jeu assez surprenant. La vue de la course en plongée permet au scrolling multidirectionnel de s'exprimer pleinement. La réalisation est impeccable. Le jeu utilise parfaitement les capacités techniques de la Neo Geo: effets de zoom, de rotation, musique rythmée, décors somptueux... Mais le nombre limité de circuits et le fait que l'on ne puisse pas jouer à deux simultanément empêche Trash Rally d'être notre lauréat 92.

Laurent Defrance

Toute la puissance de la Neo Geo au service d'une course de voitures... C'est Trash Rally, de Alpha sur Neo Geo. Cher, oui, mais ça vaut le détour!



Top Gear, de Kemco/Gremlin sur Super Nintendo, c'est génial car la sensation de vitesse est bien rendue et l'option deux joueurs passionnante.

Au premier abord, peu de changement pour le must de la course automobile sur Megadrive mais, après quelques parties, on note des améliorations, surtout du point de vue graphique. Super Monaco Grand Prix II mérite bien son Tilt d'or, même si je craque tout autant pour Top Gear et aussi pour Trash Rally qui fait un malheur sur Neo Geo.
Douglas

TILT D'OR

Uppercut, chassé arrière, le challenge 93 des cartouches sportives fut explosif. Le vainqueur? André Panza et Loriciel avec leur superbe Best of the Best, plus connu sous le nom de Panza Kick Boxing. Une simulation qui laisse des traces...



Cette adaptation du fameux Panza Kick Boxing est sans aucun doute l'une des meilleures simulations sportives. Ne vous attendez pas à voir votre adversaire s'écrouler au moindre coup de pied comme dans le premier "frite them up" venu... Ici le réalisme est de rigueur et la victoire se mérite vraiment. Pas question de taper comme un sourd, il vous faudra faire preuve d'un minimum de finesse. C'est rare dans ce type de jeu!
Marc Lacombe



Best of the Best (Loriciel) sur Super NES

BEST OF THE BEST

2 SUPER DUNK SHOT OLYMPIC GOLD 3

Olympic Gold, de Sega sur Megadrive: pour fêter les derniers JO! Mais certaines épreuves auraient pu être plus soignées. Dommage!



de son "poulain" et de lui faire augmenter ses capacités physiques. Cet aspect "simulation" donne au jeu toute sa richesse. Les parties à deux joueurs renforcent incontestablement

l'intérêt du jeu. Avec Best of the Best, on s'écarte des traditionnelles simulations de sport (basket, base-ball, football américain...) qui ont l'inconvénient d'être trop souvent difficiles à gérer. Mais, patience, il faudra attendre le début de l'année prochaine pour se procurer ce Tilt d'or...

Face à ce combat super-réaliste, Super Dunk Shot sur Super Famicom décroche la deuxième



Grâce au fameux mode 7 (rotation) Super Dunk Shot sur Super Famicom vous fera tourner les neurones. Un bon jeu mais pas un Tilt d'or tout de même.

Chez Loriciel, l'adaptation de jeux micro sur console est devenue une activité aussi importante que la création de nouveaux jeux. Il y eut Baby Joe, Skweek, et maintenant Panza, qui reçoit la palme de la meilleure simulation sportive de l'année. Une fois bien maîtrisés les cinquante coups proposés par cette simulation de boxe thaïlandaise, le jeu devient vraiment spectaculaire! Il faut dire que la réalisation technique est très soignée. Les mouvements des boxeurs ont été étudiés à partir de véritables séquences filmées. Le rendu est impeccable, meilleur que sur micro! La phase entraînement permet au joueur de mesurer la force

place. D'accord, le thème de cette cartouche, le basket, n'est pas original, en revanche, chapeau pour son animation! Les joueurs bougent dans tous les sens, laissant l'impression qu'ils sont totalement autonomes. Le changement des angles est stupéfiant, comme s'il y avait plusieurs caméras placées autour du terrain. C'est le fameux mode 7 qui est utilisé, comme dans F-Zero et Exhaust Heat. Très beau mais difficile à maîtriser — c'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles il n'est pas Tilt d'or — Super Dunk Shot ne pourra séduire que les amoureux de la Dream Team.

Sega, toujours parmi les leaders

dans le domaine du sport, n'a malheureusement réussi qu'à occuper ici une troisième place. Olympic Gold, dont Sega s'est servi pour lancer sa campagne de pub de fin d'année, est un bon jeu multiépreuve qui manque toutefois d'originalité. Sa réalisation est correcte sans être transcendante. Participer à des épreuves olympiques est le rêve de tout sportif mais ici il n'est pas possible de jouer à plusieurs simultanément. Dommage!

Laurent Defrance

Déjà sur micro, Panza Kick Boxing m'avait séduit par la qualité de sa réalisation et surtout par son réalisme. Ici, c'est la même chose. OK pour ce Tilt d'or qui oblige à vraiment travailler le style avant de connaître la victoire. Super Dunk Shot, sur Super Famicom, mérite bien aussi sa nomination, surtout pour sa réalisation graphique exceptionnelle. Olympic Gold, enfin, se place bien en deçà des deux premiers titres. Une bonne sélection 92!
Olivier Hautefeuille



TILT D'OR

Si *Krusty's Super Fun House* de chez Acclaim a été élu Tilt d'or du meilleur jeu d'action/réflexion sur console, c'est parce qu'il mêle habilement plates-formes et réflexion. Il remporte aussi la palme de l'humour et le trophée de l'originalité.



Krusty's Super Fun House (Acclaim) sur Super Famicom



Difficile de ne pas craquer pour la baraque infestée de rats de Krusty, surtout quand on est comme moi un inconditionnel des simpsoneries de la petite famille d'Homer et Marge. Ce jeu est une réussite totale qui mêle réflexion et humour, faisant même parfois référence à certains épisodes de la série. Les rats de Krusty vous donneront autant de plaisir et de fil à retordre que d'autres célèbres rongeurs, les Lemmings!
Marc Lacombe

KRUSTY'S S.F.H.

2 SUPER SKWEEK BUBBLE GHOST 3

Jusqu'au dernier moment, Krusty's avait de quoi se faire des cheveux blancs. Ce tout nouveau produit était en concurrence avec l'un des plus vieux jeux d'action/réflexion dont le succès a toujours été reconnu, Super Skweek, un habitué des places d'honneur. Après des heures de discussion et de test, force était de reconnaître qu'Acclaim offrait un jeu plus novateur et plus délirant que celui de Loriciel.

En effet, Krusty's fonctionne comme un Lemmings à l'envers. Le héros doit se débarrasser des rats qui hantent sa maison en les conduisant vers de gigantesques tapettes. Ce sont les Simpsons qui se chargent de la sale besogne. La difficulté pour résoudre les énigmes est progressive, ce qui est la base d'un bon jeu de réflexion. L'univers graphique dans lequel vous

allez évoluer est très coloré. Le scrolling suit avec fidélité les déplacements du personnage. Ainsi, il est aisé de sauter de plate-forme en plate-forme, seulement pour le plaisir ! Il y a cinq grands mondes à explorer avec un système de password efficace. Krusty's se révèle idéal pour nettoyer ses neurones. Avec lui, on ne voit pas le temps passer, c'est le seul "reproche" que l'on pourrait lui faire !

En ce qui concerne les deux autres titres nominés, on aurait pu penser que les consoles portables allaient se faire balayer par les gros calibres 16 bits. Eh bien non ! Tant qu'il y aura des produits tels que Super Skweek sur Lynx ou Bubble Ghost sur Game Boy, les possesseurs de portables n'auront aucune crainte à avoir. La petite boule de poil jaune poursuit sa

marche folle vers la gloire. Son adaptation sur la console d'Atari est une véritable prouesse. Effets de zoom, scrolling multidirectionnel souple et fluide, lisibilité parfaite... il s'en est fallu d'un rien pour que ses efforts soient récompensés d'un Tilt d'or. Son niveau de difficulté trop élevé l'a relégué à la seconde place.

C'est un peu le même problème avec Bubble Ghost. Diriger une bulle d'air par l'intermédiaire d'un fantôme demande beaucoup d'entraînement et un bon sens de l'anticipation. La finesse du trait et l'animation fluide n'ont pas suffi. Comme Super Skweek, il a le désavantage d'être une adaptation d'un jeu micro. Cette année, c'est l'originalité et la fraîcheur qui ont été récompensées.

Laurent Defrance



Gaffe les fantômes ! Avec Bubble Ghost sur Game Boy (Infogrames), il faut jouer sur du velours... Ce troisième nommé démontre bien, s'il en est besoin, la valeur des portables.



Super Skweek, de Loriciel sur Lynx, un hit pour les possesseurs de portable. Là où Skweek passe, c'est toujours l'événement. Cette cartouche est LE meilleur jeu sur Lynx.



Quand j'ai découvert Krusty's Super Fun House sur Super Famicom, j'ai tout de suite craqué pour les décors, les couleurs, la musique, la jouabilité. En fait, c'est le premier titre qui m'a replongé, et je l'en remercie, dans l'univers casse-tête de Lemmings. En ce qui concerne Super Skweek, bravo pour cette adaptation sur portable. Le résultat est tout aussi bon que les versions plus anciennes, notamment sur micro.

Rama

TILT D'OR

Pour ce challenge 1992 des jeux de stratégie sur console, trois titres très distincts ont été retenus. Devant Chess Master, nommé sur Game Gear, et le fameux Elite sur NES, le Warsong de Treco sur Megadrive décroche le Tilt d'or. Enfin un véritable wargame sur console!

Super! Il est rare de trouver sur console des jeux de ce type. Les stratégies/wargame sont trop rares et souvent de piètre qualité. Il fallait absolument féliciter Warsong! Pour une fois, les combats sont intéressants et le contrôle au joystick est vraiment bien conçu et naturel. Ce n'est pas pour cela que le scénario manque de profondeur, bien au contraire! En espérant que ce Tilt d'or relancera la mode du wargame console...

Marc Menier



WARSONG

2

ELITE CHESS MASTER

3



Après un fort succès remporté sur micro, Elite (Imagineer) frappe sur console. Ses ravages sont tels que certains rédacteurs ne travaillent plus pour Consoles+, tant ils sont "in space"!

C'est donc parce que c'est un véritable wargame que Warsong est le lauréat de cette catégorie. Basé sur un scénario riche et plein de rebondissements, ce titre bénéficie également d'un traitement de qualité, tant au niveau graphique que sonore. Les nombreux personnages qui interviennent dans le jeu sont tous représentés graphiquement, ce qui renforce énormément l'ambiance de la partie et nous change de l'aspect austère des wargames classiques. Les combats se développent dans une représentation claire et bien colorée, ce qui séduira sans doute tous les amateurs du genre,

ainsi que certains novices... Les bandes sonores, quant à elles, collent très bien aux diverses phases de jeu. Enfin, et c'est important de le souligner, l'ergonomie de Warsong est parfaite, ce qui ajoute encore au plaisir de jeu. Le grand nombre de missions proposées par le scénario, de même que la possibilité de faire évoluer la puissance des troupes

gérées, tout cela garantit une très longue durée de vie à ce titre vraiment passionnant. Pour conclure, ayons une fois de plus recours à l'expression consacrée: les amateurs du genre seront comblés! Nominé en deuxième position, Elite, dont le genre est difficile à définir, se retrouve ici par la volonté de la rédaction de mettre en avant la qualité de sa conversion sur NES. Sa richesse en fait un jeu dont on peut difficilement faire le tour; il procure un plaisir constant et nécessite de vrais choix stratégiques. Il faut pouvoir acheter et revendre des marchandises à profit pour augmenter la puissance de son vaisseau spatial. C'est à ce prix qu'il sera possible de contrer les pirates de l'espace et de réussir de périlleuses missions spéciales. Enfin, Chess Master sur Game Gear est le représentant du plus connu des



Chess Master (Software Toolworks) sur Game Gear. Adapter un jeu d'échecs sur une portable, voilà une idée qu'elle est bonne! Un grand hit qui décroche la troisième place sur le podium.

jeux de stratégie. Sa puissance et ses très nombreuses options de jeu en font un adversaire idéal, tant pour le joueur confirmé que pour le débutant. Possédant une impressionnante bibliothèque de coups et un excellent niveau de jeu, Chess Master sur la portable de Sega est le compagnon idéal du joueur d'échecs voyageur. C'est grâce à toutes ces qualités qu'il a décroché la troisième place sur le podium, une victoire qui montre bien de quoi sont capables les "petites" consoles portables!

Robby



En une année, nous voyons passer des centaines de jeux. De bons, de très bons, d'autres nettement moins intéressants. Et, très rarement, le génie pointe sous les couvertures plastifiées... Warsong est de ces jeux qui vous retiennent même quand vous êtes déjà en retard, de ces jeux sur lesquels on passe nuit après nuit. Bon, vous l'aurez compris, j'adore Warsong. C'est un wargame, et quel wargame!

Jean-Loup Jovanovic

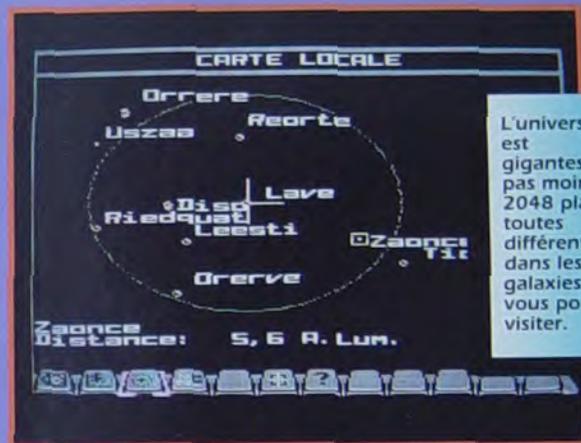
PRIX SPECIAL DU JURY ELITE

SUR NES

Du jamais vu auparavant sur la 8 bits de Nintendo! Les graphismes en 3D filaire sont d'une qualité exemplaire.

TILT D'OR

Il semblait invraisemblable de ne pas récompenser Elite (Imagineer) sur NES. La qualité de la conversion de ce jeu micro sur la console Nintendo est absolument irréprochable. Il apporte une réelle nouveauté dans une "cartouchèque" très riche mais dotée essentiellement de jeux d'action et de plates-formes. Comme il s'est trouvé devancé par Warsong dans la catégorie stratégie, nous avons décidé d'attribuer un Prix Spécial du Jury à ce splendide Elite.



L'univers d'Elite est gigantesque : pas moins de 2048 planètes, toutes différentes, dans les 8 galaxies que vous pourrez visiter.

Les scènes d'action sont nombreuses dans Elite. Lors de vos sorties dans l'espace, vous risquez de rencontrer de redoutables pirates qui en veulent à votre cargaison.

nouveauté dans ce jeu, un deuxième joueur peut épauler son ami avec un second paddle en cours de partie. Pendant que le premier pilote le vaisseau, l'autre sélectionne les différents types d'armement. Décidément, Elite n'a pas fini de nous étonner et, à ce titre, il constitue l'un des jeux les plus prenants qui existe actuellement.

Robby



"The Game of a Lifetime", disait la publicité. Elite, le jeu de toute une vie, semble être l'un de ces jeux sur lesquels le temps n'a pas de prise. Edité dans sa première version en 1984 pour un micro-ordinateur anglais, le BBC d'Acorn, il a connu un succès à l'échelle mondiale sur un nombre impressionnant de micros. On a pu y jouer sur Electron, Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, Apple II, MSX, Atari ST, Amiga, Archimedes et compatibles PC. Huit ans plus tard, le programmeur original du jeu, David Braben, signe cette première incursion d'Elite sur console.

Nous avons eu beaucoup de mal à ranger ce jeu cuite dans l'une de nos catégories. Ce titre inclassable, simulation de pilotage futuriste en trois dimensions matinée de gestion commerciale, n'a pas pris une ride et offre toujours autant de plaisir, avec notamment une durée de vie phénoménalement longue.

La gestion des graphismes de type "fil de fer" en 3D relève du tour de force sur NES, d'autant que leur animation est très souple et rapide. Ce type de jeu, jamais vu auparavant sur

cette machine, a de quoi combler les amateurs de longue saga ludique. Il n'y a pas moins de 8 galaxies à visiter, chacune composée de 256 planètes! Elles sont toutes différentes, colonisées par diverses races humanoïdes et possédant un régime politique particulier, un degré de technologie plus au moins élevé et offrant diverses opportunités commerciales. L'achat et la vente de denrées rares conduit le joueur dans les endroits les plus mal famés des systèmes solaires, cibles privilégiées des pirates de l'espace. Les combats spatiaux donnent lieu à des séquences d'action surprenantes et très prenantes, le tout en totale 3D. Pour se déplacer aisément dans cet univers, le radar tridimensionnel d'Elite reste à ce jour une trouvaille de génie souvent reprise dans des jeux similaires. Il existe dans ce jeu de nombreux types de vaisseaux différents, chacun possédant ses propres caractéristiques de combat et de déplacement.

Pour permettre d'utiliser la riche palette des options d'Elite avec une simple manette de jeu, l'auteur a créé une série d'icônes accessibles à tout moment. Mieux, et c'est une

TILT D'OR

Récemment arrivé à la rédaction de Consoles+, le Super Mario Kart de Nintendo a rapidement déchaîné les passions. Cette course de karts basée sur le monde de Mario est au moins deux fois plus marrante que F-Zero, puisque deux joueurs peuvent s'y affronter simultanément. Et puisque aucun de nos testeurs n'a pu décoller du siège du bolide, aucune hésitation possible : Super Mario Kart décroche le Tilt d'or Coup de cœur de la rédaction de Consoles+ !



Alors que vous essayez d'éviter les pièges du circuit, vous pouvez juger de la progression de vos adversaires sur la deuxième portion d'écran.

Développé par Nintendo himself, ce jeu est un véritable enchantement pour les amoureux des personnages du constructeur japonais. On y retrouve toute l'atmosphère de Super Mario World. Les décors, les thèmes musicaux, les huit personnages pilotes et le système de bonus... tout est emprunté à l'univers délirant de Mario et de ses amis. Super Mario Kart propose des courses selon trois niveaux de difficulté : si le championnat en 50 cc n'exige pas des talents de grand pilote, en revanche, en 100 et 150 cc,

Voici les huit personnages pilotes ; tous sont issus du monde fantastique de Mario. On reconnaît la princesse Zelda, Yoshi le dragon, Luigi, etc.



la vitesse accrue nécessite une attention de tous les instants pour contenir les dépassements de ses concurrents.

Ce jeu n'est pas qu'une course de vitesse ; si Super Mario Kart se contentait d'être une simple course de kartings, il n'aurait pas beaucoup d'intérêt. Sur chaque circuit, des cases bonus dynamisent le jeu : lorsque vous roulez dessus, tous les bonus défilent dans une petite fenêtre en haut de l'écran, comme une roue de loterie. Ainsi, vous recevez un bonus de manière aléatoire, à utiliser quand vous le désirez. Les carapaces de tortue servent de missile pour éliminer un pilote concurrent ; le champignon est un turbo ; l'étoile vous rend invincible ; l'éclair rapetisse tous vos adversaires.

L'écran de jeu est divisé en deux dans le sens de la hauteur. Dans le jeu en solitaire, l'écran du bas sert de rétroviseur ou permet d'avoir une vue générale du circuit. En mode deux joueurs, chacun dirige son kart dans une portion d'écran. Et là, le délire ludique est assuré. La magie des jeux Mario opère immédiatement, la parfaite jouabilité et l'assimilation instantanée du principe de jeu le mettant

Coup de Cœur

SUPER MARIO KART
SUR SUPER FAMICOM

à la portée de tous. A l'écran, la Super Famicom donne toute la mesure de son talent. Comme son cousin éloigné F-Zero, Super Mario Kart exploite merveilleusement bien le fameux mode 7 de la console. Zooms et rotations d'écran s'enchaînent en même temps que les virages sur les chapeaux de roue. Un grand hit, qui devrait être disponible pour la Super Nintendo dès le début de l'année 1993.

Robby



Ici, un circuit en milieu aquatique particulièrement délirant où il faut, entre autres, éviter de couler...

C'est bien sûr en mode deux joueurs que Super Mario Kart est le plus amusant. Il faudra tenter d'envoyer son adversaire dans les décors pour terminer sur le podium.



TILT D'OR



De très nombreux téléspectateurs de la première émission consacrée aux jeux sur micros et consoles ont connecté leur Minitel sur le 36 15 France 3, rubrique Micro Kid's, ou sur le 36 15 TCPLUS. Un match très serré opposait il y a peu de jours encore le très fameux Street Fighter II à Super Mario World. Suspense... Il aura suffi de quelques votes supplémentaires pour départager ces deux géants: Super Mario World de Nintendo sur Super Nintendo est élu Tilt d'or Micro Kid's console pour l'année 92. On applaudit!

Super Mario World (Nintendo) sur Super Nintendo



SUPER MARIO WORLD

Mario, l'un des personnages les plus célèbres du milieu, est de retour dans ce palmarès 92. Super Mario World, aussi connu sous le nom de Super Mario 4, reprend tous les atouts des épisodes précédents. Il faut dire qu'il a été lui aussi conçu par le vénérable Mr. Shigeru Miyamoto, auteur de toute la série des Mario (des succès incontournables), de toute la série des Zelda (un Tilt d'or cette année pour Zelda 3...) ainsi que du très fameux F-Zero.

J'en passe et des meilleurs! Et ce "designer" de talent est responsable de l'ensemble de ces univers de rêve! On raconte que ce cher Mr. Miyamoto commence toujours la conception de ses jeux par les niveaux les plus difficiles, pour être sûr sans doute de garantir au joueur une partie qui ne risque pas de s'essouffler au fil des tableaux. Et c'est aussi pour cela que vous avez été si nombreux à voter pour Super Mario World! De toutes vos appré-

ciations, celles à revenir le plus souvent concernaient toujours la fabuleuse richesse de l'univers de Super Mario World. Des salles secrètes, des bonus qui augmentent sans cesse la force de Mario, il vous faudra venir à bout de quatre-vingt-seize niveaux... Enfin, c'est également la Super Nintendo qui est primée avec ce Tilt d'or Micro Kid's. Très bonne jouabilité, graphisme, animation et bruitages haut de

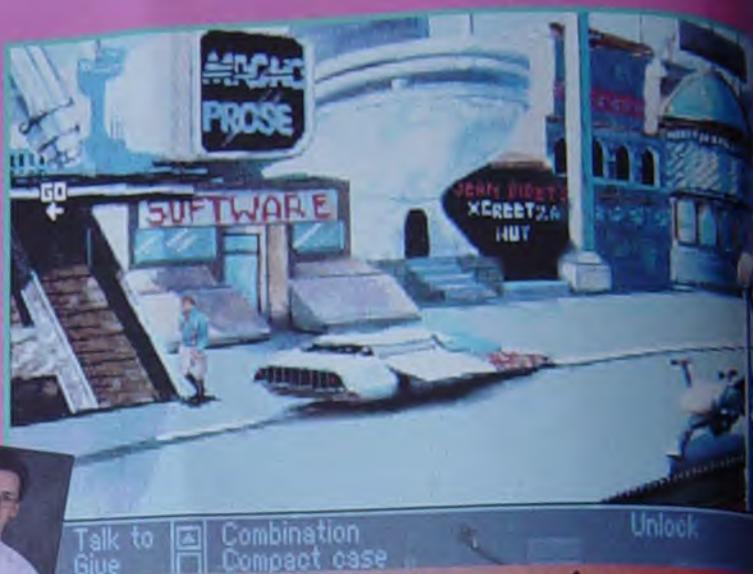
gamme, Super Mario World n'est jamais freiné par les capacités de la machine. Et pour clore le tout, ce titre est offert lors de l'achat d'une Super Nintendo! Alors, si vous ne faites pas partie de ceux qui ont voté sur le 36 15 pour Super Mario 4, n'hésitez pas à vous lancer dans l'aventure. Allez, je vous donne un petit coup de pouce... Un guide de tips et d'astuces est paru dans le Consoles+ N° 8, page 461.

TILT D'OR

Cette année, les délibérations pour l'élection du Tilt d'or des jeux d'aventure ont donné lieu à un débat enflammé. Finalement, c'est l'univers délirant de Rex Nebular (Microprose) qui l'a emporté sur l'ambiance féerique de King's Quest VI et sur les îles à la Mondwest d'Eternam.

Dans la catégorie des jeux d'aventure, le choix n'a pas été facile. Certains seront sans doute étonnés de ne pas y voir figurer les jeux Lucasfilm. Il faut dire qu'avec Rex Nebular, Microprose dépasse — qui l'eût cru? — les spécialistes du genre. Mais King's Quest VI, l'aboutissement d'une superbe série, et Eternam, un logiciel bourré d'humour et d'originalité, ne sont vraiment pas loin derrière.

Dogue de Mauve



Rex Nebular (Microprose) sur PC

REX NEBULAR

2 KING'S QUEST VI

ETERNAM

3

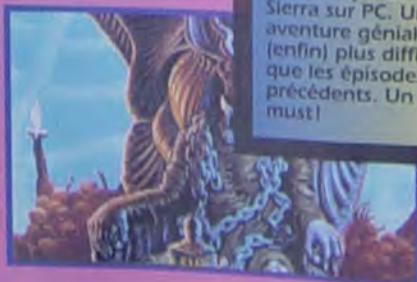
En s'attaquant au monde des jeux d'aventure avec Rex Nebular, Microprose a frappé fort. Avec le souci de perfection qui l'avait déjà positionné au top de la simulation aérienne, l'éditeur décroche ce Tilt d'or en offrant à la fois un scénario original et une réalisation technique parfaite. Dans Rex Nebular, fait peu courant, vous incarnez un antihéros misogyne et grognon dont le seul souci est de sauver sa peau. Le scénario combine magistralement science-fiction et humour décapant, sans tomber à aucun moment dans la vulgarité. L'intrigue est très bien menée et les énigmes demandent plus que jamais de la réflexion. Si d'aventure vous périssez, les auteurs ont eu l'idée géniale de vous renvoyer à l'endroit où vous vous trouviez juste avant. La gestion souris s'effectue sans problème. Les graphismes et les animations sont exceptionnels; lorsque le personnage avance, on distingue même son ombre, et sa silhouette rétrécit au fur et à mesure qu'il prend de la distance. Pour couronner le tout, les digitalisations sonores paraissent sorties d'un film. Un chef-d'œuvre qui n'a pas volé son Tilt d'or, même face au tout récent King's Quest VI de Sierra.

KQ VI, pourtant, est assurément l'épisode le plus abouti de la série. Le scénario sans faille propose enfin des énigmes ardues. L'aventure est parsemée de situations cocasses qui réussissent à créer une ambiance de

dessin animé. L'interface souris a été simplifiée et a l'avantage d'être très souple. Chaque écran est un véritable tableau de maître, les animations foisonnent et les effets sonores sont tout simplement somptueux. Un jeu merveilleux qui n'est surpassé par Rex Nebular que par l'originalité du scénario et son côté complètement loufoque.

En troisième place, ce sont encore l'humour et l'originalité qui sont récompensés ici. Si les graphismes et les bruitages d'Eternam n'atteignent pas les sommets d'un Rex Nebular ou d'un King's Quest VI, cette explosion de gags et d'énigmes made in France méritait toutefois grandement d'être nommée au vu des nombreuses allusions comiques et caricatures qu'elle propose. Un jeu qui déridera même les plus sérieux d'entre vous. Un seul regret: l'aventure est de courte durée et la séquence de fin loin d'être à la hauteur de l'ensemble du jeu.

Thomas Alexandre



King's Quest VI est la dernière parution de Sierra sur PC. Une aventure géniale et (enfin) plus difficile que les épisodes précédents. Un must!



Eternam, de la société Infogrames sur PC, en a fait craquer plus d'un... Il lui manquait pourtant un petit quelque chose pour décrocher le Tilt d'or!



Il aura fallu attendre les tout derniers moments pour voir arriver les meilleurs — Rex Nebular et King's Quest VI! Dans leurs domaines respectifs, la SF humoristique-délirante et le merveilleux, ils proposent tous deux des heures et des heures de plaisir aux joueurs. A vous de choisir, selon vos goûts, l'un ou l'autre — ou les deux! Eternam, original et plein d'humour, ne dépareille pas dans cette sélection: rien que du bon!

Jean-Loup Jovanovic

De même que *Dungeon Master* a marqué son époque, c'est maintenant au tour d'*Ultima Underworld* (Origin/Electronic Arts) de révolutionner le monde des jeux de rôle. Un *Tilt d'or* largement mérité face à *Wizardry VII* et à *Black Crypt*, deux concurrents de taille, mais tellement plus classiques!



Black Crypt (Electronic Arts sur Amiga) est assurément très beau. Mais il manque un peu d'originalité et n'a pu décrocher que la troisième place.



Ultima Underworld (Origin/Electronic Arts) sur PC

ULTIMA UNDERWORLD

2 WIZARDRY VII BLACK CRYPT 3

Fin le temps où l'on ne jurait que par *Dungeon Master*, *Ultima Underworld* est désormais LE jeu de rôle de référence, et donc... *Tilt d'or* bien sûr! Les innovations techniques qu'il apporte dans l'univers micro donnent naissance à un concept du jeu de rôle inédit, très proche de la réalité virtuelle. Dès les premiers pas dans l'abysse, c'est le choc! Il suffit de quelques secondes pour que l'on en arrive à se croire véritablement dans un donjon. En plus des décors qui changent à chaque mouvement, la liberté d'action dont dispose le joueur est extraordinaire. Plus question d'avancer case par case, vous pouvez aller où bon vous semble, tourner sur vous-même degré par

degré, sauter, nager, lever ou baisser les yeux... Grâce à l'utilisation de la technique de 3D mappée en temps réel, les décors "suivent" chacune de vos actions. Si vous courez, les murs défilent plus vite, si vous tombez dans un précipice, les parois du gouffre passent devant vos yeux. De plus, si la flamme de votre torche vacille, l'intensité de la lumière baisse. Ajoutez à cela l'existence de la carte sur laquelle on peut tout noter, la possibilité de discuter avec les habitants de l'abysse, la magie, les combats en temps réel avec votre main armée qui apparaît devant vos yeux... ainsi qu'une réalisation technique exceptionnelle et un scénario en béton et vous comprendrez

pourquoi ce jeu est un **MUST** incontournable. Même si *Wizardry VII* n'arrive pas à créer l'ambiance d'*Underworld*, il reste dans la course et promet une durée de vie très très longue. Cela lui vaut la deuxième place du palmarès 92. Le scénario mêlant heroic fantasy et SF propose un vrai challenge. Le monde à explorer est immense et comporte autant d'extérieurs que d'intérieurs. Doté de graphismes en VGA 256 couleurs et d'effets sonores surprenants, il deviendra très vite un jeu culte. Quant à *Black Crypt*, sa nomination

prouve bien que notre bon vieil Amiga tient toujours la route face aux PC! Si le scénario est classique, l'aventure n'en est pas moins extraordinaire. Les superbes graphismes, les monstres terrifiants à souhait et les effets sonores époustouflants attestent des capacités de l'Amiga. La variété des vingt niveaux proposés et les nombreuses énigmes assurent de passionnantes heures de jeu. Sa durée de vie limitée (cinquante heures) le pénalise et lui vaut cette troisième position.

Thomas Alexandre

Quel dilemme!
Nous avons dû discuter une bonne demi-journée avant de nous mettre d'accord sur les nominations des meilleurs jeux de rôle de l'année, chacun d'entre nous soutenant ses «chouchous». Malgré tout, *Ultima Underworld* l'emporte à l'unanimité grâce à son aspect totalement novateur. *Wizardry VII*, lui, se caractérise par un terrain de jeu immense et un scénario "béton", quant à *Black Crypt*, il est le digne successeur de *Dungeon Master* sur Amiga.
Dogue De Mauve



Wizardry VII (Sir Tech Software/US Gold sur PC) est l'aboutissement d'une longue et prestigieuse série. Un soft incontournable.



D'accord, je suis tout à fait d'accord de donner ce *Tilt d'or* à *Ultima Underworld* qui ouvre une voie nouvelle dans l'univers des jeux de rôle. Mais franchement, je craque plus quant à moi sur *Wizardry VII*: ces temps-ci, j'y passe mes jours, j'y passe mes nuits! Mon souhait pour l'année prochaine? Un soft qui regrouperait la richesse de *Wizardry VII* et le réalisme visuel d'*Ultima Underworld*. Messieurs les programmeurs, à vous!
Marc Menier



TILT D'OR

Quelle belle année pour la simulation ! Le choix a été très difficile tant les jeux étaient de valeur exceptionnelle. Mais il fallait un vainqueur et le somptueux Aces of the Pacific de Dynamix/Sierra a battu sur le poteau B-17 et Falcon 3.0. Un ban de la part de tous les pilotes !



Falcon 3.0 (Spectrum Holobyte, sur PC) est une simulation à l'image de l'appareil dont elle reprend fidèlement les commandes. Pour les pilotes qui veulent "voler comme un aigle" !



Aces of the Pacific (Sierra) sur PC

ACES OF THE PACIFIC

2

B-17 FLYING FORTRESS

FALCON 3.0

3

Bravo à tous les éditeurs. Parmi tous les simulateurs de vol de l'année, il en est peu qui nous aient déçus. Le niveau général était particulièrement élevé et les joueurs ont toutes les raisons d'être satisfaits, malgré l'obligation qui leur est faite d'acquiescer des machines de plus en plus puissantes. Les trois logiciels finalistes de ces Tilt d'or sont représentatifs de ce mouvement: ils poussent toujours plus loin la qualité, que ce soit celle des graphismes et de l'animation, celle de l'iconographie et de la véridité historique, ou celle de l'ergonomie et de la programmation. Aces of the Pacific est aujourd'hui récompensé "pour l'ensemble de son

œuvre": il est d'ores et déjà incontournable, un de ces jeux que tout pilote se doit de connaître. Son rendu de la réalité des combats dans le Pacifique Sud est particulièrement impressionnant et la possibilité de voler dans des formations américaines ou japonaises le rapproche de Secret Weapons of the Luftwaffe, jusque-là référence absolue en matière de simulation historique. Le plus grand mérite de ce jeu est de résoudre la quadrature du cercle, à savoir concilier une simulation réaliste et le plaisir de voler. Aces vous transporte irrésistiblement sous d'autres cieux, en d'autres temps, et cette puissance d'évocation, cette

magie qui impose une participation totale du joueur le démarquent des deux nominés à ce Tilt d'or.

En matière de simulation historique, le seul logiciel en mesure de lutter contre Aces était B-17 Flying Fortress. Cette magnifique reconstitution de bombardier présentait l'originalité de s'attacher à simuler chacun des postes de la torteresse volante.

Pourquoi seulement un accessit pour ce jeu à la réalisation impeccable? Parce qu'un pilote a besoin avant tout de voler et que Microprose l'a un peu oublié: on contrôle plus les hommes que l'appareil.

Falcon 3.0, en revanche, mise tout sur la machine. Vraiment superbe,

cette simulation pure et dure de colle à l'actualité, et les bugs de première version ont, semble-t-il, été éradiqués. Revers de la médaille: froideur technologique empêche l'adhésion complète du joueur. Qu'il en soit, ces trois jeux sont magnifiques et satisferont tous les pilotes sur micro.

Piotr K...



Trois nominés, trois jeux PC. Chacun nécessite non seulement une machine musclée, mais souvent de modifier sa configuration. Ne boudons pas notre plaisir. Aces of the Pacific est tout simplement sublime, B 17 d'un réalisme étonnant, et Falcon 3.0, malgré sa relative complexité, est peut-être le simulateur le plus complet actuellement. J'ai personnellement un faible pour Aces — ah, côtoyer Greg "Papy" Boyington !
Jean-Loup Jovanovic



Pilote, radio et mitrailleur dans B 17 Flying Fortress sur PC. Le soin apporté par Microprose à broser la vie d'un équipage de bombardier porte cette simulation en deuxième place.



Bien sûr, j'ai dû gonfler mon PC toute l'année pour pouvoir suivre l'évolution extraordinaire des simulateurs de vol cuvée 92... Mais quel plaisir de voler toujours plus haut ! En parfait accord avec le grand Piotr, nous avons craqué pour le majestueux Aces of the Pacific ! Je profite de ces quelques lignes pour vous signaler que Flight Simulator IV existe toujours, et qu'il est toujours aussi génial !
Olivier Hautefeuille

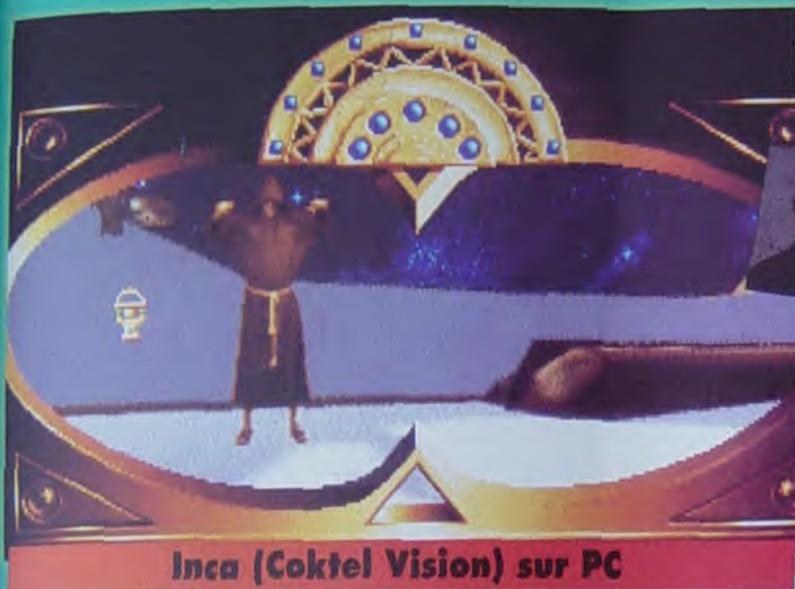
INCA

2

KING'S QUEST VI

SHERLOCK HOLMES

3



Inca (Coktel Vision) sur PC



Superbe, soutenu par un scénario bien plus musclé que ceux des épisodes précédents, King's Quest VI vous attend sur PC pour le début de l'année. Un incontournable pour les fans de Sierra.

paraissent plus vraies que nature. Mis à part les combats à la Wing Commander ou à la Star Wars à bord du Tumi

(vaisseau spatial inca), ce sont les scènes sur la caravelle qui impressionnent le plus. Imaginez de l'Underworld en cent fois plus beau et vous ferez une idée assez juste! En contrepartie, les actions autorisées sont beaucoup plus restreintes. La profusion d'images extraordinaires dont dispose ce must du jeu multimédia sur PC en fait une véritable pièce de collection. Face à de telles qualités, que deviennent toutes les autres grandes productions de l'année? Il en reste en fait deux pour monter également sur le podium. Le remarquable King's Quest VI

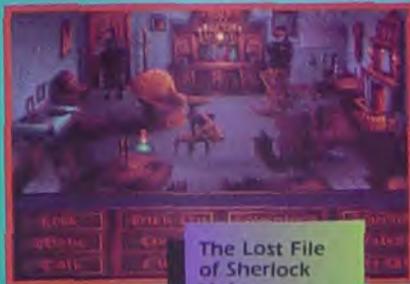
TILT D'OR

Malgré le nombre impressionnant de titres en lice cette année pour le Tilt d'or des meilleurs graphismes, la rédaction de Tilt fut unanime. C'est Inca de Coktel Vision qui décroche la timbale, suivi de très près par King's Quest VI et The Lost Files of Sherlock Holmes. Résumé des faits...

Grâce à Inca, les fans d'aventure sont entrés dans une nouvelle dimension graphique. Le mélange de 3D surfaces pleines et de digitalisations donne vraiment à cette partie une ampleur digne des plus grandes divinités... incas! Pour ma part, j'affirme sans hésitation que le soft de Coktel surpasse King's Quest VI et The Lost File of Sherlock Holmes, même si ce dernier m'a aussi fortement impressionné.
Laurent Defrance

talonne Inca de très près. Les techniques de dessin sont beaucoup moins complexes puisque chaque écran a été dessiné à la main puis tout simplement digitalisé et retravaillé. Même si le résultat n'arrive pas à la cheville d'Inca, les graphismes développent une ambiance qu'il nous fallait souligner ici. Une multitude de détails et d'animations leur donnent vie, et de fantastiques séquences animées scandent l'aventure. Inca excepté, King's Quest VI bénéficie des plus beaux graphismes vus à ce jour sur PC.

Autre titre remarqué cette année, The Lost Files of Sherlock Holmes arrive en troisième position avec des graphismes superbement ombrés. D'une qualité irréprochable, ils parviennent parfaitement à recréer à l'écran le climat du Londres du début du siècle. Mais si les personnages sont tous dotés d'animations personnelles et si les graphismes sont extrêmement fouillés, il n'y a là rien qui puisse détrôner Inca ou KQ VI.
Thomas Alexandre



The Lost File of Sherlock Holmes (Electronic Arts) sur PC, une petite merveille qui vous offre des décors hyper-réalistes de l'une des plus belles capitales du monde.

La patrie de Delacroix, Gauguin et Ségur se devait de briller, par l'entremise de Coktel Vision, dans cette périlleuse catégorie. Inca est beau, très beau et ses graphismes collent bien au sujet. Manifestement, Yannick Chosse a dû passer quelques heures le nez dans des bouquins sur l'art précolombien. Pourtant, la lutte fut âpre, le titre de Tilt d'or étant convoité par deux autres grandes réalisations. A ce niveau, de quibus et coloribus...
Piotr Korolev

TILT D'OR

Qui n'a pas craqué devant les animations d'Alone in the Dark d'Infogrames? C'est la preuve en secteurs et en octets que l'on peut insuffler de la vie à un jeu d'aventure! Bien loin derrière, Inca sur PC et Epic sur ST nous offrent de très beaux ballets acrobatiques.

Alors là, aucun problème! Si ça n'avait tenu qu'à moi, Alone in the Dark serait Tilt d'or dans pratiquement toutes les catégories! Mais il faut bien laisser de la place pour les autres... Inca, pour sa part, utilise fort bien les images précalculées et Epic profite d'une animation 3D exceptionnelle. J'ai également une pensée pour Flashback de Delphine qui aurait mérité de figurer dans cette sélection.

Dogue de Mauve



Alone in the Dark (Infogrames) sur PC

ALONE IN THE DARK

2 INCA

EPIC 3

Le vote fut unanime! Alone in the Dark! L'heureux mélange de bitmaps (pour les décors en 2D) et de 3D surfaces pleines (pour les personnages et les objets) donne un résultat plus que convaincant. Vous ne voyez pas par les yeux de votre personnage, mais via un système de caméras, au nombre de trois, voire quatre, se relayant en permanence. Ainsi, vous apercevez votre héros en vue latérale et, l'instant d'après, vous le voyez en vue aérienne. Cela donne au joueur l'impression d'être spectateur d'un film... tout en étant l'acteur principal. Les décors restent certes statiques, mais ils s'adaptent continuellement aux différents angles de vue. Côté animation, outre les déplacements et les attaques variés des

monstres, vous pouvez marcher, courir, pousser, ouvrir, tirer au fusil ou à l'arc, combattre avec un sabre ou un couteau... De plus, lorsque vous stoppez tout mouvement, votre héros continue à regarder à droite et à gauche. S'il tient le fusil et que vous lui faites faire un quart de tour à gauche, l'arme continue à se balancer, même après que vous avez cessé de le faire bouger. Grâce à ces prouesses techniques innovatrices, Alone in the Dark écrase Inca et Epic, qui sont pourtant des adversaires très "souples".

Il est vrai qu'Inca propose des animations inoubliables. Néanmoins, le travail réalisé par les programmeurs de chez Coktel Vision est beaucoup moins spectaculaire que celui fourni par les gens d'Infogrames. Très rapide sur un PC 386 cadencé à 25 MHz, Inca a l'avantage certain de rester très honorable sur un petit PC. Le pilotage du vaisseau, l'exploration de la caravelle, les combats contre les conquistadores... sont d'une telle fluidité qu'Inca remporte haut la main sa nomination. Du travail d'orfèvre! Quant à Epic sur ST, troisième nommé, il reste largement en dessous des deux jeux précités; pourtant, la combinaison de bitmaps et de 3D en surfaces pleines offre des attaques et des survols des planètes stupéfiants de rapidité et de fluidité. Les séquences dans lesquelles plusieurs dizaines de vaisseaux décollent sont surprenantes, et les anima-

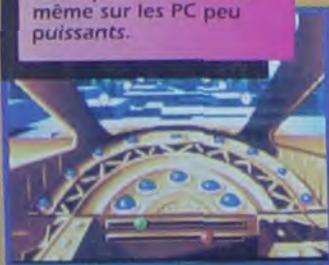


Sur ST, Epic d'Océan est surprenant de rapidité, même dans les séquences qui mettent en scène un grand nombre de sprites. Un très bon soft (également sur PC et Amiga).

tions sur ST arrivent presque à égaler celles sur PC. Bravo et un grand merci aux programmeurs qui n'oublient pas que le ST est toujours vivant!

Thomas Alexandre

Inca, signé Coktel Vision sur PC. Un produit "moins beau" que le Tilt d'or Alone in the Dark, mais qui reste efficace même sur les PC peu puissants.



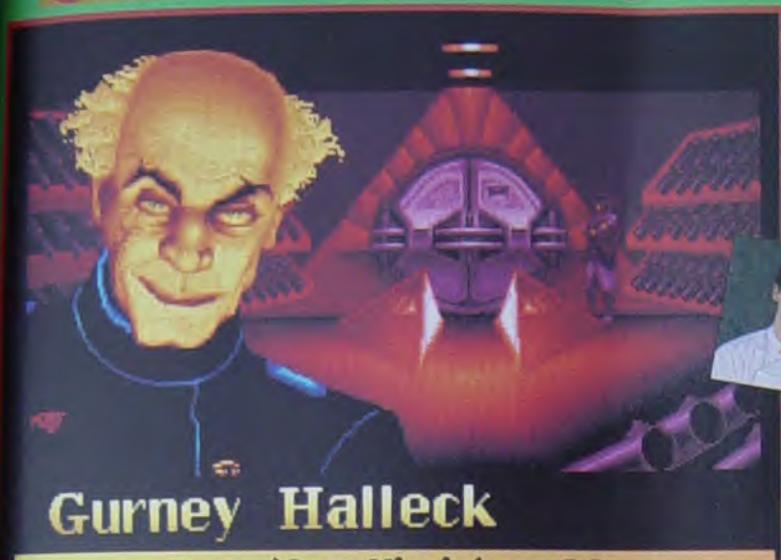
Alone in the Dark dépasse de loin tous ses concurrents! Il exploite la 3D comme nul ne l'avait fait auparavant. Utiliser plusieurs points de vue pour visualiser la même scène, c'est cette idée géniale qui en fait un véritable "film dont vous êtes le héros". C'est cette originalité qui, à mon sens, fait du soft d'Infogrames un des meilleurs jeux de l'année, face à ceux qui gèrent la 3D d'une manière trop classique.

Marc Menier

DUNE

2 KYRANDIA

INCA 3



Gurney Halleck

Dune (Cryo Virgin) sur PC

Kyrandia de Virgin Games sur PC... Une bande-son presque aussi envoûtante que celle du Tilt d'or. Sound Blaster ou Roland MT 32 indispensables...

qu'un CD audio est sorti chez Virgin ! Reste les bruitages qui ne sont pas moins extraordinaires, bien qu'ils soient assez rares. Ne loupez pas l'arrivée du ver, un grondement qui va grandissant jusqu'à ce que l'animal sorte de sous le sable... Houaaa ! Une bande-son unique au service d'une aventure unique en son genre... et d'une durée de vie conséquente, ça c'est du Tilt d'or bien mérité !

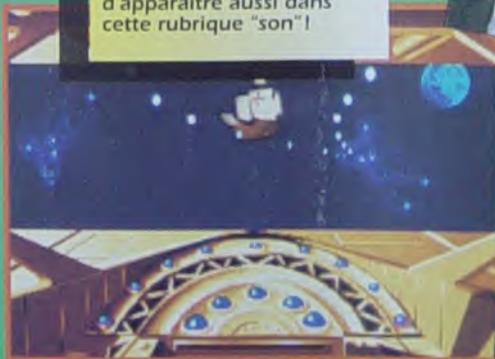
Si la bande-son de The Legend of Kyrandia ne jouit pas de tous les atouts de celle de Dune, elle n'en est pas moins envoûtante. Il faudra

cependant posséder une Sound Blaster ou une Roland MT32 pour tirer pleinement parti des mélodies de l'aventure. Chaque lieu du royaume de Kyrandia est bercé par une musique de synthèse appropriée. Les nombreux morceaux musicaux viennent souligner la beauté des graphismes et sont pour une part non négligeable dans l'ambiance très prenante de l'intrigue. La multitude de bruitages (certains provenant d'Eye of the Beholder) qui ponctuent l'action renforce l'esprit dessin animé. Hélas, si la qualité technique de Kyrandia est irrépro-

chable, sa durée de vie est nettement plus courte que celle de Dune. Troisième nommé pour la qualité de ses décibels, Inca de Coktel sur PC. Une fois de plus, la bande-son innove dans le genre en mélangeant des sons digitalisés à des musiques de synthèse, créant une ambiance typiquement précolombienne. Des chansons digitalisées vous permettront d'écouter de magnifiques thèmes du folklore inca. Néanmoins, la bande-son d'Inca n'est pas aussi riche et variée que celle de Kyrandia.

Thomas Alexandre

Inca, de Coktel Vision sur PC, est primé cette année pour ces graphismes. Cela ne l'empêche pas d'apparaître aussi dans cette rubrique "son" !



Si les éditeurs ont amélioré leurs jeux, les fabricants de cartes sonores ont sérieusement travaillé pour fournir des produits performants. Cette synergie a permis à nos amplis de nous faire entrer dans une autre dimension, celle de l'univers sonore. Dune constitue l'archétype de la bande sonore complète, même si, pour ma part, j'attribuerais une mention spéciale au procédé iMuse développé par Lucasarts.

Piotr Korolev

TILT D'OR

Une bande-son doit à la fois offrir des musiques et des bruitages de qualité, mais aussi coller parfaitement à l'aventure qu'elle soutient... Dans cette course aux décibels, Dune (Cryo Virgin) est le mieux placé. Le voici sacré Tilt d'or 92, suivi de près par Kyrandia et Inca.

Oui, Dune mérite vraiment son Tilt d'or de la meilleure bande-son. En effet, les musiques du jeu de Cryo égalent et même surpassent celles de Kyrandia (que j'écoute pourtant sur une carte CM-64) et d'Inca (qui fait appel à des instruments à la mode comme la flûte de Pan), en développant une atmosphère riche et originale. Pour les fans, je signale que le CD «Dune, Spice Opera» est désormais disponible. Dogue de Mauve

La bande-son qui a le plus marqué la rédaction de Tilt en 1992 est sans conteste celle de Dune. Les multiples mélodies qui accompagnent brillamment cette aventure sur Arrabril sont de véritables morceaux d'anthologie dans l'histoire de la musique sur micro. Et ce n'est pas tout ! En reprogrammant les drivers des cartes sonores, Stéphane Picq a abordé ces dernières d'une manière complètement différente. Ainsi, le son accepte la plupart des cartes sonores courantes et restitue des musiques d'une qualité exceptionnelle, comme d'un véritable synthétiseur. Plus important encore, chaque morceau musical est accompagné merveilleusement vos exploits sur Dune. Un succès tel

TILT D'OR

Tilt d'or des jeux d'action: Prince of Persia de Broderbund sur Macintosh! Face à deux autres méga-hits, Zool et Project-X sur Amiga, le jeu de Jordan Mechner est aussi le symbole de l'ouverture du Mac au monde des jeux vidéo. Une très bonne nouvelle!

De très beaux graphismes, des animations superbes. De toutes les versions micro, Prince of Persia sur Macintosh est sans doute la plus fine graphiquement. J'ai même rejoué à fond cette version, alors que j'avais déjà fini le jeu sur PC! Je souhaite de tout mon cœur que les éditeurs continuent à développer sur le Mac d'aussi grands softs, pour que cette machine puisse enfin faire un peu de concurrence aux compatibles. Thomas Alexandre



Prince of Persia (Broderbund) sur Macintosh

PRINCE OF PERSIA

2 PROJECT X ZOOOL 3

Cette année, le Tilt d'or Action micro s'est disputé entre Prince of Persia sur Macintosh, Zool et Project-X sur Amiga. En regardant la liste des nominés, Prince of Persia fait figure d'outsider: un jeu sur Macintosh, cette machine de "travail", concurrencer la crème des crèmes des jeux d'action Amiga? Project-X fut proposé comme le meilleur shoot'em up sur cette machine. De même, Zool est l'un des jeux vedettes de la société Gremlin, à tel point qu'on en parlait comme d'un concurrent potentiel pour le fameux Sonic, la mascotte de Sega sur Megadrive. Pourtant, c'est Prince of Persia version Mac qui l'emporte. Un choix qui risque de faire hurler les amoureux de l'Amiga! Sachez que ce n'est qu'au vu des nombreux atouts du déjà célèbre soft de Jordan Mechner que la décision fut prise. Tout d'abord, le jeu n'a pas perdu un iota de son intérêt, il est absolument grandiose. L'adaptation sur Mac a su garder la souplesse de l'animation et l'exemplaire jouabilité qui ont fait la force et la renommée de ce jeu sur les autres machines. Les graphismes, assez simples il est vrai, s'adaptent très bien aux contraintes du Macintosh, quel que soit le modèle. C'est d'ailleurs cette dernière caractéristique qui constitue le meilleur atout de Prince of Persia: on peut y jouer sur à peu près n'importe quel Macintosh de base, avec une version couleur ou monochrome.

Aucune des deux versions n'a été négligée, ce qui permet à n'importe quel possesseur de Mac de s'éclater sans retenue... Merci! En fait, ce n'est pas uniquement le jeu qui est récompensé ici, c'est aussi l'ouverture qu'il annonce: le Macintosh sort enfin de son "ghetto" et s'ouvre au monde des jeux vidéo. De plus en plus d'éditeurs s'intéressent à cette machine, et les adaptations de grands hits sur PC ou Amiga commencent à apparaître sur Mac (Willy

Beamish, Brainies, etc.). Bien sûr, Zool et Project-X constituent des jeux excellents, mais aucun des deux n'apporte autant dans le monde de la micro. Leur réalisation est impeccable mais ils restent dans le domaine du classique: un shoot'em up et un jeu de plates-formes sur une machine qui en compte déjà un grand nombre.

Project X de Team 17/Ubi Soft sur Amiga. C'est à coup sûr le meilleur shoot'em-up sur cette machine, mais la jouabilité laisse parfois à désirer.

Marc Menier



De nombreux joueurs ont pu croire que Zool (Gremlin) sur Amiga pouvait concurrencer un certain hérisson... Un bon jeu mais trop répétitif.



Même si la solution complète de ce grand hit est déjà parue dans Tilt, tous les possesseurs de Mac ont (ou vont) bien vite installé Prince of Persia sur leur Macintosh. C'est étonnant de voir qu'un jeu aussi simple, et qui offre des décors plutôt dépouillés, arrive à tant nous captiver, et même à long terme. Comme Pac Man ou Space Invaders, Prince of Persia avait déjà marqué bien des micros. Il continue sur Mac! Olivier Hautefeuille

Sensible Soccer

2 LINKS 386 STRIKER 3



Sensible Soccer (Sensible Software / Mindscape) sur ST

Enfin, Kick Off a trouvé à qui parler! Il aura fallu patienter plus de deux ans pour que le miracle ait lieu. Anco est maintenant au pied du mur. On attend sa réaction dans le futur Kick Off 3. Actuellement, le terrain est occupé par Mindscape et son fabuleux Sensible Soccer, le Tilt d'or de cette année sportive. Cette simulation utilise le même principe de visualisation que son aîné (vue plongeante du terrain), en améliorant la représentation des joueurs devenus plus lisibles. On peut paramétrer le nombre d'équipes en championnat et en coupe. De plus, on retrouve les joueurs qui ont participé à la dernière coupe d'Europe des Nations... C'est bien plus motivant de diriger Papin ou Klinsmann que de jouer avec des

inconnus! Mais c'est sur le terrain que l'on juge un jeu de football. Eh bien, vous ne serez pas déçus! L'action est rapide et, surtout, le contrôle des joueurs est excellent. On n'avait jamais atteint un tel degré de réalisme. Les passes à la nan-taise (une touche de balle) sont d'une facilité déconcertante et d'une efficacité diabolique. Comme dans la réalité, plus vous allez vite, plus vous avez des chances de réussir votre dribble. Malgré toutes ses qualités, Kick Off manquait de jouabilité... Sensible Soccer gomme d'un revers de joystick les petits défauts de son prestigieux prédécesseur, ce qui le conduit sans contexte en haut du podium.

En deuxième place, Links 386. C'est à l'heure actuelle le golf le plus abouti pour tous ceux qui possèdent un PC très puissant (SVGA, 33 MHz et 4 Mo de RAM). Evidemment, cela limite considérablement son intérêt puisqu'il ne s'adresse qu'à une minorité de joueurs. Cela dit, ses qualités techniques justifient une telle dépense d'énergie. Avec Links, on entre de plain-pied dans le monde réel. Les options sont nombreuses et les

Edité par Access, Links 386 offre sur PC des parties d'un réalisme étonnant. Mais attention, seuls les PC puissants pourront vraiment tirer parti de tous les atouts de ce soft.



TILT D'OR

Le football revient en force sur vos micros. Des softs qui parviennent même à faire trembler le maître, jusque-là incontesté, j'ai nommé Kick Off. Un superbe Tilt d'or, Sensible Soccer de Sensible Software/Mindscape, suivi de très près par Striker. Entre les deux, Links 386 fait des prouesses.



Cela fait plaisir de voir que, dans le domaine du sport, le ST dispose, avec Sensible Soccer, d'un jeu qui s'affirme comme étant — sensiblement — la meilleure simulation de foot actuellement disponible. Links 386 Pro est un excellent golf, mais la configuration nécessaire (486DX 33 MHz conseillée et Super VGA obligatoire!) en limite l'usage à une population réduite de joueurs. Striker ne dépassera pas dans cette sélection, même s'il est un cran en dessous du Tilt d'or.

Jean-Loup Jovanovic



Du football là encore, mais pas aussi performant que Sensible Soccer. Striker (Rage Software) sur Amiga profite d'un contrôle de la balle très précis. Mais pas assez de compétitions...



A mon avis, Sensible Soccer n'est rien d'autre que la nouvelle référence en matière de football sur micro. Ce superbe match reprend tous les atouts du célèbre Kick Off, avec des plus qui vont vous séduire encore davantage, une réalisation plus enlevée et toujours plus de jouabilité... Outre l'aspect fun des matchs, le côté stratégie n'est pas en reste, surtout en ce qui concerne la gestion des équipes.

Douglas

effets de balle filmés sous différents angles sont impressionnants.

Troisième nommé: Striker sur Amiga, un foot très proche de Sensible Soccer, mais au nombre de compétitions trop limité, surtout en mode deux joueurs. Malgré un excellent contrôle de la balle (avec un peu d'entraînement, on peut même marquer des buts en retourné ou avec des têtes plongeantes), il ne peut surpasser le Tilt d'or 92.

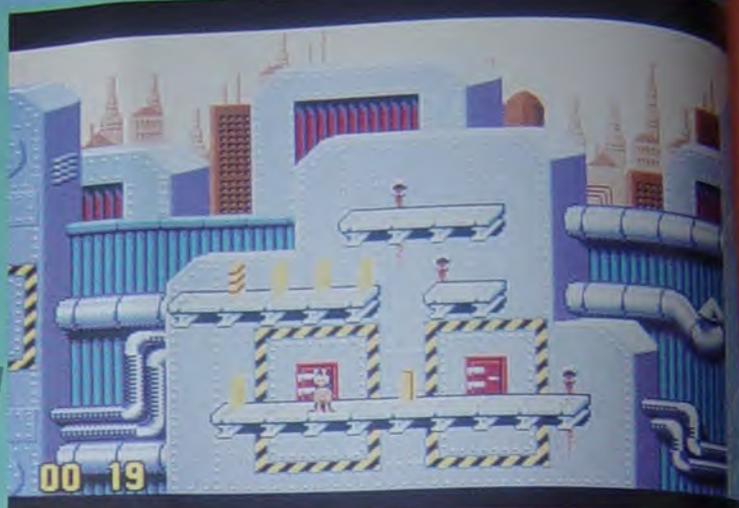
Laurent DeFrance

TILT D'OR

Après les Lemmings suicidaires, voici les fourmis travailleuses de Push Over de chez Océan! Difficile de résister à l'attrait de ces petits hyménoptères qui se démènent pour finir à temps leur enchaînement diabolique de dominos. Aucune hésitation possible, c'est un Tilt d'or!

Push Over, de Océan sur Amiga, est génial! Son concept est original, la réalisation est excellente, voilà enfin un jeu qui mêle action et réflexion avec brio. Mais attention, même si la progression de la difficulté est respectée, le jeu s'adresse aux esprits les plus logiques. Il est tout à fait normal que ce soft ait pris la première place devant les deux jeux d'échecs nominés. Il doit cela à son esprit novateur.

Laurent Defrance



Push Over (Ocean) sur Amiga

Push Over

2

GRAND MASTER CHESS CHESS MASTER 3000

3

En dépit de la qualité des titres en lice, l'attribution du Tilt d'or des jeux de réflexion n'a pas été trop difficile cette année. Push Over (Amiga, ST, PC) a remporté le trophée, suivi de près il est vrai par GrandMaster Chess de Capstone et Chess Master 3000 de Software Toolworks. Push Over est basé sur un principe simple en apparence: une fourmi doit parvenir à réaliser un «écroulement» continu de dominos. A vous de décaler les dominos, de tirer parti des capacités particulières de certains (pont, bloqueur, explosif, ascenseur, etc.) et de pousser ensuite sur le bon domino pour que tout s'enchaîne d'une seule poussée. Le chronomètre qui égrène inlassablement les secondes ajoute

Grand Master Chess (Capstone/Accolade) sur PC, voilà le jeu d'échecs le plus abouti du moment. Quelle que soit la force sélectionnée, il joue avec intelligence... Un hit!



Chess Master 3000 sur PC, un jeu d'échecs signé Software Toolworks/ Mindscape, propose des adversaires très variés. Un cran en dessous de Grand Master Chess.

encore au stress. Push Over combine un challenge passionnant, une réalisation très soignée pour un jeu de réflexion, une ergonomie parfaitement naturelle et une progression de difficulté remarquablement menée, le tout saupoudré d'une bonne dose d'humour. De plus, le jeu est original - ce qui s'est d'ailleurs révélé déterminant dans le combat mortel qui l'opposait à GrandMaster Chess qui se retrouve en deuxième position. Il faut dire que ce dernier dispose aussi d'atouts considérables. Non content d'être le plus fort jeu d'échecs sur micro, il offre en outre une superbe visualisation en SVGA qui rend enfin lisible le plateau 3D, des bruitages évolués et surtout une adaptation exceptionnelle au niveau de chacun: GrandMaster Chess passe sans peine du joueur de première catégorie au débutant, sans perdre une certaine intelligence de jeu, ce qui est une grande première en matière d'intelligence artificielle. Ajoutez encore une évaluation ELO en partie normale

(autre grande première) et vous comprendrez notre enthousiasme. Seule la nature trop «classique» du jeu l'a d'ailleurs empêché de conquérir la première marche du podium. Face à cette débauche de qualités, le troisième nominé, Chess Master 3000, ne baisse pas les bras. Très fort lui aussi, il offre des «personnalités» paramétrables qui permettent de varier beaucoup le style de jeu (stratégique, tactique, vision très profonde, grande connaissance des ouvertures, etc.). Les options sont d'une richesse incroyable et les trois «formes» (disquettes DOS ou Windows, CD-ROM) complètent ce riche éventail. Tout cela n'était néanmoins pas suffisant pour surpasser Grand Master Chess...

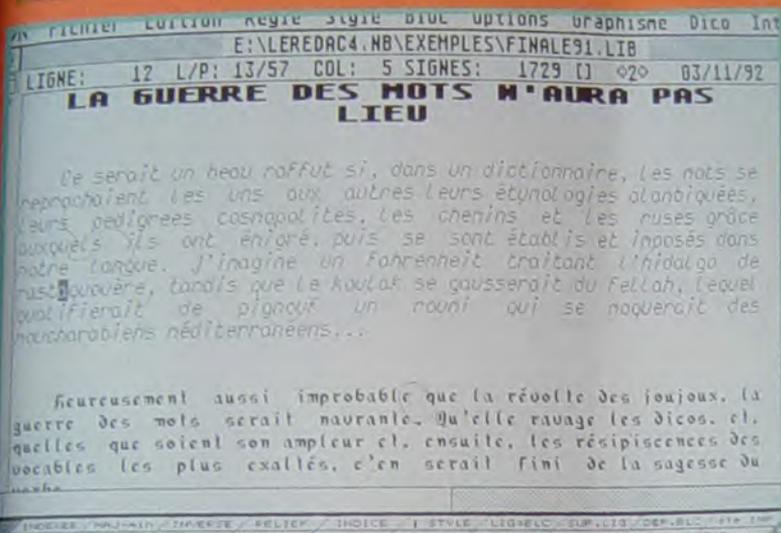
Jacques Harbonn

Enfin un vrai jeu de stratégie. Ce que j'ai tout particulièrement apprécié dans Push Over, c'est la difficulté croissante des missions. On se creuse vraiment la tête pour trouver les bonnes combinaisons. Un petit regret tout de même: il est dommage que le temps soit limité, car on est souvent obligé de recommencer le même tableau un grand nombre de fois. Un jeu amusant, surtout lorsque l'on y joue à plusieurs.

Thomas Alexandre

LE RÉDACTEUR 4

2 REAL 3D JUNIOR VOLUMM 4D 3



Le Rédacteur 4 (Epigraf) sur Atari ST

Le Tilt d'or 1992 des logiciels de création, c'est l'exceptionnel Rédacteur 4 d'Epigraf pourtant opposé à un challenger redoutable, Real 3D de Realsoft. Troisième nommé, Volumm 4D de Volumm était un peu à la traîne face à ces deux monstres sacrés. Le Rédacteur 4 est le premier "intégré" disponible sur Atari ST. La pierre de voûte du programme, c'est un traitement de texte étonnant. En dehors du correcteur grammatical, il ne lui manque rien : gestion de plans, de tableaux et de formules mathématiques, correcteur orthographique polyglotte, conjugué, dictionnaire de synonymes, polices variées (éditeur fourni), gestion de repères, de commentaires,

d'abrévés, archivage, analyse de texte, gestion complète des images, paramétrages ultra complets, recherche/remplacement recherchant tout (texte, attributs, fontes, taille, type, niveau, caractères spéciaux, etc.), publipostage, et bien d'autres choses encore. Cette richesse se double d'une vitesse hallucinante. Le Rédacteur 4 sur un simple ST fait mieux que le couple Winword 2/Windows 3.1 sur un gros PC ! Intégrés aux côtés de ce traitement de texte génial, on découvre encore un tableur, une base de données performante, un excellent programme de communication et un logiciel de dessin, qui entretiennent des relations privilégiées (transport direct d'un

document d'un module à l'autre par le saisir/poser, sans aucune perte d'information). Real 3D a été forcé de s'incliner devant tant d'atouts. Pourtant, il est lui-même exceptionnel. Logiciel de dessin et d'animation 3D, il offre à un prix grand public (dans sa version Junior) des fonctions qui feraient rêver plus d'un logiciel 3D professionnel. Ainsi, le programme reproduit avec fidélité les interactions entre lumière et matériaux : sources lumineuses illimitées de couleur paramétrable, mapping et ray tracing incroyable sans diminuer la réflexion et prenant en compte les lois de l'optique (un verre grossissant grossit réellement !).

En comparaison, Volumm 4D, lui aussi dédié à la création 3D, apparaît plus restreint. Il mérite cependant sa place sur le podium grâce à sa rapidité de traitement, la possibilité de travailler en mode spline et la gestion du SVGA sans restriction, le tout pour un prix très inférieur aux logiciels équivalents sur PC.

Jacques Harbonn

Pour ma part, je suis tellement habitué à mon traitement de texte et à Windows sur PC que je n'investirai pas dans Le Rédacteur 4... Cela dit, tout à fait d'accord pour qu'il soit Tilt d'or, c'est une petite merveille sur ST ! Passionné par tout ce qui touche au graphisme, j'ai vraiment craqué pour le monde virtuel de Real 3D. Créer un objet, une loupe et laisser l'ordinateur faire le zoom, c'est génial !
Olivier Hautefeuille



Volumm 4D (Volumm) sur PC reste un cran en dessous de Real 3D. Principal défaut, il ne gère pas le ray tracing. En revanche, aucun problème avec le SVGA.



TILT D'OR

Avec Le Rédacteur 3, Dominique Laurent et son équipe avaient déjà fait très fort. Le Rédacteur 4 (Epigraf) va encore plus loin. Il propose le premier intégré sur Atari ST architecturé autour d'un traitement de texte surpuissant, et capable de se mesurer avec les meilleurs softs PC ou Mac !



Real 3D Junior (Real Soft) Amiga : ce qui ne pouvait auparavant être obtenu qu'à l'aide de grosses machines est accessible maintenant pour les plus amateurs d'entre vous. Merci à Real Soft.



Il y a longtemps, pour taper mes articles, j'utilisais First Word Plus. Ensuite, je suis passé au Rédacteur 3... Pas mal. Mais avec Le Rédacteur 4, j'ai vraiment explosé de joie ! Non seulement le traitement de texte est de bonne qualité, mais voilà aussi des intégrés bien conçus. Et en plus, le tout tourne très vite sur mon Atari ST. Un régal ! En bref, je suis de tout cœur avec ce Tilt d'or.
Marc Lacombe

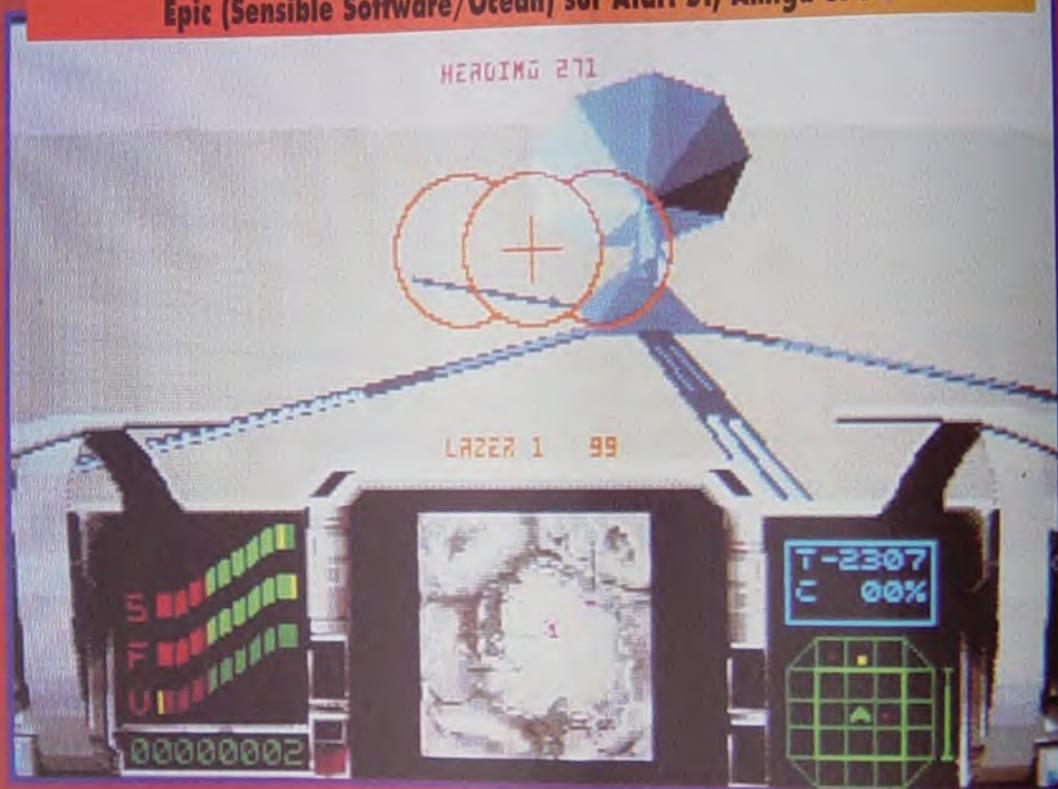
MEILLEUR JEU DE CRÉATION MICRO

TILT D'OR



36 15 code France 3, rubrique Micro Kid's, 36 15 code tilt...., voici le résultat du vote des lecteurs de Tilt et téléspectateurs de Micro Kid's. Le grand gagnant est... Epic sur Amiga, Atari ST et PC, de Sensible Software et distribué par Ocean. "Un grand jeu qui manie stratégie et animation hyper puissante... je craque!" ou "C'est la première fois que mon PC 386 est aussi rapide..." voilà ce sont deux des remarques qui accompagnaient souvent vos votes! Un Tilt d'or Micro Kid's décroché par Epic, voilà qui fera plaisir aux très nombreux amateurs de combats spatiaux 3D!

Epic (Sensible Software/Ocean) sur Atari ST, Amiga et PC



Epic

Ce superbe jeu vous propose un enchaînement de missions qui se calent sur un scénario très proche de celui de la Guerre des étoiles. Côté stratégie, Epic marque déjà un bon point. Il ne profite pas de la qualité exceptionnelle de sa réalisation pour oublier de vous offrir une aventure bien orchestrée que

l'on a plaisir à suivre au fil des missions. Ainsi, tout au long des six phases de l'aventure, il faudra gérer l'armement, étudier les cibles, mettre au point de véritables "ordres de missions". Il sera, par exemple, très utile de détruire certains convois qui suivent les voies de communication, uniquement pour retarder l'ennemi. Autre richesse du scénario, impossible de détruire une cible si l'on a pas auparavant annihilé les générateurs de boucliers qui la protège... Voilà qui nous rappelle encore une fois les célèbres épisodes de la Guerre des étoiles!

Mais plus encore que tout cela, c'est finalement la réalisation technique exceptionnelle d'Epic qui vous a séduit. L'univers 3D de ce jeu est superbe. La rapidité des animations est telle que le joueur débutant aura du mal à suivre l'action. Et sur PC, ne craignez pas que votre machine ne suive pas la route. Même les 286 arriveront à vous épater. Les vues dont peut profiter le pilote sont nombreuses et permettent de toujours adapter la vision extérieure au type de combat que l'on mène. Enfin, c'est la qualité non moindre de la bande-son qui vous a séduit dans

ce grand hit. Sur PC, la Soundter s'en donne à cœur joie. Les laser, explosions, il ne manque que les dialogues digitalisés. Sur ST ou Amiga, les bruitages sont là encore de grande qualité. En ce qui concerne la musique d'introduction, un concert à liquéfier le tympan! Sur ST, Amiga ou PC, Epic aura l'année 92 dans le domaine de l'action 3D. Comme le signale un des votants pour ce Tilt d'or Micro Kid's micro: "J'avais craqué pour Wing Commander, j'ai supplanté pour Epic!"

STREET FIGHTER II

TILT D'OR

Prix Spécial SuperGames Show

Non content d'être élu Tilt d'or du meilleur jeu de combat sur console, Street Fighter II de Capcom sur Super Famicom a aussi décroché la palme du Tilt d'or SuperGames Show. Pendant toute la durée du salon, tout visiteur du stand et participant au grand championnat organisé par Micro Kid's et Consoles+ ont déposé dans les urnes leur bulletin... Des centaines de votes qui ont été dépouillés la dernière journée. Résultat: le plus "show" des beat-them-all une fois de plus au sommet du podium.



Capcom n'avait pas fait très fort avec son Magic Sword sorti il y a un peu de temps... Mais avec Street Fighter II, l'éditeur prouve bien mieux la qualité de ses programmeurs. De la précision à vous couper le souffle, des combats hyper maniables, des graphismes et des animations haut de gamme, voilà bien un jeu indispensable qui n'est pas passé inaperçu aux yeux des testeurs de Consoles+ et de la grande majorité des visiteurs du SuperGames Show! Street Fighter II, c'est une suite de

combats tous plus redoutables les uns que les autres. Tous les ennemis ont leurs particularités et obligent le joueur à sans cesse peaufiner son style. Car c'est l'un des meilleurs atouts de cette cartouche: son "intelligence"! En effet, inutile ici de frapper comme une brute. Ce qui compte surtout, c'est de travailler toutes les techniques de combat offertes, d'apprendre à manier la manette. Avec Street Fighter II, les plus gros "casseurs" spécialistes du beat-them-all risquent de perdre les pédales aux

premières minutes de jeu. Ils devront alors étudier toutes les combinaisons de touches pour manier parfaitement les attaques et parades.

Côté réalisation, le nombre de sprites dessinés pour cette console est littéralement hallucinant. Ils sont en plus tous de bonne taille, et toutes les attitudes des personnages sont les mêmes que celles que l'on connaissait de la version arcade. A aucun moment la console ne semble être dépassée par la puissance du programme. Lorsque l'on explose un

personnage, certains croyaient que le ralenti de l'action était dû à un manque de puissance de la Super Nintendo... Eh bien, pas du tout! C'est un ralenti "programmé", un effet qui ajoute encore à la mise en scène des combats. Une dernière remarque; pour pouvoir profiter de l'intégralité des scènes finales, il vous faudra vaincre tous les adversaires de la cartouche sans avoir connu une seule défaite, et ce, dans le niveau de difficulté le plus élevé. Bon courage!

B

ien sûr, vous venez de lire les fameuses pages des Tilt d'or 92, le top du top micro et console! Mais serait-ce là les seuls cartouches ou logiciels qui ont marqué l'année? Non, il en est bien d'autres qui risquent tout autant de vous séduire. Classé par rubriques, ce Guide vous offre donc une sélection de quelque 251 jeux, tous très bien notés par les rédactions de Consoles+ et Tilt.

Pour chacune des rubriques, shoot-them-up, aventure, sport, création, etc., une introduction retrace avec précision le combat qui s'est mené au fil de l'année entre les différents hits en compétition. Ensuite, à vous d'étudier les fiches qui vous intéressent, de prendre note des diverses versions qui existent pour un même jeu, de comparer les indications concernant le graphisme, l'animation, les bruitages... Vous remarquerez vite que toutes les notes données aux titres sur consoles ont été ramenées sur 20. Pourquoi avoir modifié le système de notation en pourcentage de Consoles+? Tout simplement pour que tous ceux qui sont passionnés et par les consoles et par les micros puissent comparer un même jeu sur deux formats différents. Mais amateurs du 100%, ne craignez rien... Les tableaux qui vous attendent en page 99 vous offrent toutes les notes attribuées par 15 numéros de Consoles+, et en pourcentage s'il vous plaît!



Beat-Them-All Console

Parfois, les joueurs ont envie de décharger leur agressivité en détruisant tout ce qui passe à leur portée. Pour répondre à ce besoin primaire et néanmoins primordial, on a inventé les beat-them-all. Dans ce domaine, l'année 1992 aura vu l'avènement des consoles avec, en tête, l'onéreuse Neo Geo, suivie de très près par la Super Nintendo. Cette dernière dispose d'une gamme de jeux nettement plus fournie et surtout d'un atout de taille, l'incroyable Street Fighter II !

Beat-them-all ! En bon français, cela signifie grosso modo "cassez-leur la gueule à tous". D'emblée, on sait à quel genre de jeux on a affaire. Si vous aimez réfléchir, prendre votre temps et que vous considérez l'heure du "tea" comme sacrée, cette rubrique n'est pas faite pour vous. Pour une fois sont à l'honneur les joueurs qui ont su rester

simples — certains détracteurs diraient débiles mais c'est loin d'être le cas. Contrairement à la croyance populaire, les beat-them-all ne sont pas un catalyseur de violence mais bel et bien un moyen de se reposer les méninges. Cela étant dit, on ne sait plus où donner de la tête cette année vu le nombre important de jeux de qualité. Pour ne citer que

les grosses pointures, il y a Street Fighter II (Super Nintendo), Mutation Nation (Neo Geo), Fatal Fury (un jeu de combat sur Neo Geo noté) mais aussi Battletoads sur NES, Castlevania II sur Game Boy et Alisia Dragoon sur Megadrive. Pour la petite anecdote, il est amusant de voir que les beat-them-all sont finalement des jeux très convi-

vieux dans la mesure où, le plus souvent, ils offrent une option deux joueurs. Cela permet des affrontements entre amis et même, pourquoi pas, des compétitions. Pour en finir, je dirais qu'avec l'avalanche de jeux qui nous attend l'année prochaine, les joy pads risquent de souffrir. A bon entendeur, salut !

Marc Menier

ALISIA DRAGOON

Megadrive



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 18 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 17 |
| Prix | D |

La Fille du Tonnerre, tel est votre nom ! Et il faut dire que vous ne l'avez pas volé, vu que vous avez la fâcheuse manie de projeter des éclairs à tout bout de champ sur vos adversaires. L'univers dans lequel vous évoluez est peuplé de créatures toutes plus répugnantes les unes que les autres. Il va falloir faire le ménage. Une fois n'est pas coutume, votre tir se dirige automatiquement sur l'ennemi, il faut simplement bien gérer sa puissance. Pour vous aider dans votre aventure, des animaux mythiques apparaissent sur commande. Un bon appui pour héroïne en détresse.

L'AVIS DE CONSOLES+ Attention, chef-d'œuvre ! Le style d'Alisia Dragoon est original, très proche des "mangas" japonais. Lors de

sa sortie, c'était sans conteste le jeu du moment sur Megadrive. C'est une bonne idée d'avoir mis des créatures pour aider l'héroïne. Cette option mise à part, les nombreux passages secrets garantissent une bonne durée de vie pour ce jeu. A conseiller aux joueurs un peu myopes.

GRAPHISME. Surtoutement réussi. Alisia propose les plus beaux graphismes qu'il ait été donné de voir jusqu'à présent sur MD.

ANIMATION. Rien de bien particulier, si ce n'est les éclairs que vous générez qui sont auto-guidés, très pratique lorsqu'on est encerclé.

BRUITAGES. Les mélodies sont absolument superbes ! La bande-son n'a pas été négligée par les programmeurs, c'est un bon point (cartouche Sega).

BATTLETOADS

NES, Game Boy



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 14 |
| Prix | D |

Décidément, les programmeurs prennent un malin plaisir à transformer de paisibles créatures en guerriers redoutables. Après les tortues, c'est au tour des crapauds de devenir des "bêtes" de combat aux muscles bien huilés. A grand coup de pied et de poing palmés, taillez-vous un chemin à travers le royaume de la maléfique reine noire. Robots hipés crachant des lasers, fleuve de lave ou puits sans fond, nombreux seront les obstacles qui vous barrent la route.

L'AVIS DE CONSOLES+ Battletoads a de nombreux points communs avec plusieurs jeux faisant référence, mais il n'a conservé que le meilleur de chacun d'entre eux. C'est surtout la jouabilité qui fait ressortir ce jeu du lot. Le

mélange beat-them-all/plates-formes est réalisé avec harmonie. Une des grandes qualités de Battletoads reste sa variété.

GRAPHISME. Pour une fois, la présentation est soignée avec une belle introduction entièrement animée et d'excellentes séquences spectaculaires. Les sprites sont trop petits, même pour une NES.

ANIMATION. Les personnages sont très bien animés. Le reste est de bonne qualité, sans proposer quelque chose de nouveau.

BRUITAGES. C'est le point faible du jeu. Bien souvent, les programmeurs négligent cet aspect. Les musiques n'ajoutent rien à l'ambiance sonore, les autres effets sonores sont plutôt bons (cartouche Tradewest).

BURNING FIGHT

Neo Geo



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 15 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 16 |
| Prix | G |

Comme c'est souvent le cas, l'histoire de Burning Fight est réduite à sa plus simple expression puisqu'il s'agit tout simplement, seul ou bien à deux, de nettoyer la ville des malfaits qui l'infestent. Que les grosses brutes craquent leurs poings, la baston commence : coups de poing, coups de pied, coups de boule, ça castagne sec ! Les voyous sont nombreux mais vous disposez d'arguments percutants. Attention quand même à ceux armés de couteau, de pistolet ou, pire, de dynamite ! Et puis dans la mêlée générale, regardez qui vous frappez avant d'abattre votre équipier.

L'AVIS DE CONSOLES+ C'est une réussite indéniable, à jouer de toute urgence ! Bien que la réalisation ne soit pas extraordi-

naire, le plaisir de jouer est présent et c'est ce qui compte avant tout. C'est un vrai délice que de pouvoir tout détruire sans remords dans les magasins de vêtements ou de porcelaine. Casser quelques nez, rien de tel pour se défouler !

GRAPHISME. Ils sont assez moyens mais cela ne nuit pas tellement au jeu. Assez étrange quand on connaît la puissance de la machine.

ANIMATION. Le scrolling est fluide, les personnages bougent plutôt bien et les coups sont très variés. Pas de ralentissements, le contraire aurait été étonnant sur cette machine.

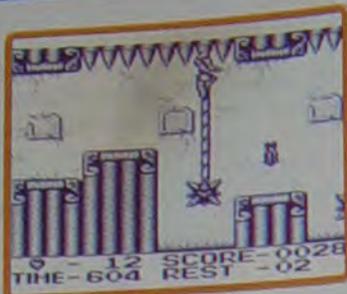
BRUITAGES. Avec des musiques très hard rock qui ponctuent l'action, la bande-son de Burning Fight va vous faire éclater les tympans (cartouche SNK).

Beat-Them-All Console

CASTLEVANIA II

Game Boy

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 15 |
| Graphisme | 15 |
| Animation | 14 |
| Bruitages | 17 |
| Prix | C |



Le héros au fouet magique est de retour ! Non, il ne s'agit pas d'Indy mais de Christopher Belmont, le même qui, dans ses précédentes aventures, avait fait subir au comte Dracula sa plus grande défaite (une bonne droite dans les canines). Pour se venger, celui-ci a kidnappé le fils de Christopher. Il est grand temps de déterrer le fouet de guerre ; Belmont compte bien se venger, cher comte ! Toujours autant de monstres à détruire et de pièges à éviter, le château de Dracula est une place immense et ô combien dangereuse.

L'AVIS DE CONSOLES+. Un jeu qu'il est bon d'avoir chez soi ! L'utilisation du fouet et la destruction de candélabres pour récupérer des bonus avaient déjà rendu le premier épisode

célèbre. Castlevania II est, sans commune mesure, le jeu unique en son genre et qui a le plus d'être riche en possibilités.

GRAPHISME. Les décors, logiquement, sont très soignés. Les monstres aussi et représentés malgré la taille de l'écran.

ANIMATION. Rien de très nouveau, mais les déplacements du héros sont très fluides, heureusement cette faiblesse ne nuit pas trop à la jouabilité.

BRUITAGES. Des musiques très variées qui vous poussent à aller de plus en plus loin. C'est rare de voir un jeu sur Game Boy avec un environnement de jeu aussi riche (cartouche Konami).

DOUBLE DRAGON II

Game Boy

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 16 |
| Graphisme | 16 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | C |



Billy et Jimmy sont deux frères experts en arts martiaux, deux jeunes gens de la banlieue comme il y en a tant. En clair, mieux vaut ne pas se froter à eux. Dans Double Dragon, ils avaient mis une bonne raclée au gang des guerriers de l'Ombre noire. Dans Double Dragon II, Billy est accusé de tort du meurtre d'un des membres de leur propre gang. "Va y avoir du sang sur le trottoir", comme le chantaient si bien Bernard Lavilliers. Les coups pleuvent et ne se ressemblent pas : coups de genou, de poing, de pied et strangulations, les frères terribles connaissent la musique.

L'AVIS DE CONSOLES+. Bien qu'un peu répétitifs, les combats n'engendrent pourtant aucune monotonie et sont très amusants. Un

bon beat-them-all, qui a su rester l'original qui sévit encore en salle d'arcade.

GRAPHISME. C'est un Game Boy, noir et blanc et pourtant les graphismes sont de qualité. On distingue nettement les personnages. C'est incroyable de voir les progrès que nous ont fait les jeux en très peu de temps !

ANIMATION. Les sprites sont suffisamment grands (toutes proportions respectées) pour que les combats soient vivants et variés, très visibles à l'écran. Le scrolling est d'un bon moyen, sans plus.

BRUITAGES. Des musiques dynamiques soutiennent l'action tout au long des combats. On en a entendu toutefois de meilleures sur Game Boy (cartouche Acclaim).

FATAL FURY

Neo Geo

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 18 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 18 |
| Bruitages | 18 |
| Prix | F |



Bien avant Street Fighter II sur Super Famicom, la Rolfs Royce des consoles possédait déjà son jeu de combat totalement délirant, Fatal Fury. Le principe du jeu est exactement le même que celui de SFII mais malheureusement le nombre de coups et de personnages disponibles est moins important. On retrouve encore le système de coups spéciaux activés par une combinaison à la manette qui font la joie des amateurs de sensations fortes. Il est possible de jouer à deux, ensemble ou l'un contre l'autre.

L'AVIS DE CONSOLES+. Fatal Fury est beau, techniquement parfait, et c'est de loin le concurrent le plus sérieux du grand Street Fighter II. Résultat du test : il est génial mais ne détrône pas SFII, à cause essentiellement d'une

jouabilité et d'une variété plus restreinte qu'il en soit, ce jeu reste un must dans les salles d'arcade. N'est pas une Neo Geo cut.

GRAPHISME. Des décors à vous couper le souffle, des personnages aussi graphiquement détaillés, Fatal Fury est visuellement un jeu de combat.

ANIMATION. On voit mal comment les programmeurs pourraient faire mieux, avec des sprites d'une telle taille. Le jeu est impeccable. Du très bon travail.

BRUITAGES. On a l'impression de regarder un dessin animé. Des voix digitales et même une chanson genre mélodie d'opéra font fond sonore. La bande-son est d'une qualité exceptionnelle (cartouche SNK).

MUTATION NATION

Neo Geo

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 18 |
| Bruitages | 17 |
| Prix | G |



Histoire classique pour un jeu de baston qui ne l'est pas moins, Mutation Nation est assez proche de Robo Army. Cette fois, il faudrait plutôt dire encore une fois, vous jouez le rôle de deux adeptes des arts de combat qui sont revenus en ville pour briser du mutant. Un programme enchanteur quand on connaît les talents de nos deux compères. Du simple coup de poing à la boule d'énergie meurtrière, ils connaissent leur métier sur le bout des...poings.

L'AVIS DE CONSOLES+. Mutation Nation est sans exagération un très bon beat-them-all. La Neo Geo atteint quasiment la qualité des bornes d'arcade (et le prix aussi...). Quel dommage cependant qu'il n'y ait que peu de coups disponibles. Mis à part les coups spé-

ciaux qui sont très spectaculaires, on peut parfois avoir l'impression de ne rien faire quand on appuie sur un bouton. D'accord, ça se réfléchit pas dans ces jeux, mais à ce point-là, une mention spéciale pour les moins joueurs.

GRAPHISME. Comment ne pas être extasié devant ces images. De l'arcade à la console.

ANIMATION. Un vrai travail d'artiste, on ne voit pas le scrolling n'est pas saccadé. La Neo Geo est intouchable.

BRUITAGES. Ils sont du même acabit que les graphismes, apocalyptiques ! Les voix des personnages sont criantes, que du jeu de vérité, surtout après un bon coup de poing dans le ventre (cartouche SNK).

WORLD HEROES

Neo Geo

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 18 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 18 |
| Bruitages | 18 |
| Prix | F |



SNK a fait appel à la société Alpha pour concevoir le simili-Street Fighter II de la Neo Geo. Son nom : World Heroes. Les ressemblances sont frappantes. SNK voulait un jeu de combat plus fort que SF II. World Heroes propose 8 personnages. Les styles de combat sont très variés : catcheur américain, escrimeuse française, ninjas japonais, lutteur mongol, soldat de l'armée allemande, moine russe... Chaque guerrier possède des coups spéciaux, difficiles à maîtriser, mais quand ça marche, le résultat est destructeur.

L'AVIS DE CONSOLES+. World Heroes est presque meilleur que SF II, mais ce dernier détient toujours la palme de la jouabilité. World Heroes, en revanche, est plus délirant. Il faut

voir le moine Raspoutine aux mains liées étrangler ses adversaires... Si vous aimez SF II, World Heroes est fait pour vous. C'est un jeu de la même veine, moins détaillé mais spectaculaire.

GRAPHISME. Quel reproche pourrait-on faire ? Il suffit de savoir que le jeu est meilleur dans les salles d'arcade pour évaluer la qualité des graphismes.

ANIMATION. L'animation des personnages est rapide, fluide et ultraprécise. C'est ce qui fait de ce jeu un jeu de combat qui joue sur la qualité de votre acuité visuelle.

BRUITAGES. Une ambiance très variée, autant dans les musiques que dans les effets sonores (cartouche Alpha).

Beat-Them-All Console

RUSHING BEAT

Super Famicom



17
17
16
15
E

Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

Ça ressemble à du Final Fight, ça a le goût du Final Fight mais ce n'est pas du Final Fight, et, de plus, on peut y jouer à deux simultanément. Jaleco ne s'en cache pas : elle a voulu réaliser un beat-them-all classique mais avec une option deux joueurs, ce qui relance tout l'intérêt du jeu, bien sûr. Les coups que l'on porte sont nombreux et, surtout, les enchaînements se font automatiquement. Résultats spectaculaires pour un minimum d'efforts. En plus des projections et des coups spéciaux, vous pouvez récupérer au cours du jeu différentes armes et des bonus. **L'AVIS DE CONSOLES+.** Rushing Beat est un excellent jeu, à recommander aux amateurs de castagne qui ne possèdent pas encore Street Fighter II (s'il en existe encore).

Bien réalisé, rapide et maniable, c'est un bon beat-them-all où vous aurez plaisir à briser des raclures en compagnie d'un ami.

GRAPHISME. De somptueux décors mais les ennemis sont en fait peu variés : ils gardent parfois le même aspect en changeant seulement de couleur. Un peu décevant comme astuce, surtout qu'elle ne trompe personne.

ANIMATION. La cartouche propose quelques effets très réussis mais les mouvements des personnages manquent de fluidité.

BRUITAGES. Ils sont assez réalistes. De plus, une bande-son en boucle vient s'y greffer à chaque niveau pour compléter l'ambiance brutale qui règne dans Rushing Beat (cartouche Jaleco).

SUPER CASTLEVANIA IV

Super Nintendo



18
19
15
17
E

Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

Dernière nouvelle, on ne tue plus les vampires avec une croix, mais bel et bien avec un fouet ! C'est l'arme de prédilection de Belmont, un aventurier pur et dur qui préfère l'action aux sermons. Et de l'action, il y en a dans Super Castlevania IV : avant de rencontrer le grand Dracula en personne, vous devez affronter sa légion de damnés. Démons, ghoules et squelettes, ce n'est qu'un avant-goût de ce qui vous attend dans ce château maléfique bourré de pièges et de passages secrets.

L'AVIS DE CONSOLES+. Cette cartouche est indispensable pour tous les possesseurs de Super Nintendo. Super Castlevania IV est géant ! Les graphismes superbes et les musiques tirent pleinement parti des capacités de la ma-

chine. Malheureusement, le jeu se termine assez facilement. Les joueurs "professionnels" qui sont rompus aux techniques des beat-them-all risquent d'être déçus.

GRAPHISME. Un travail pour le moins impressionnant. La palette de couleurs est savamment utilisée pour des effets de transparence impressionnants. Certains éditeurs feraient bien d'en prendre de la graine.

ANIMATION. Pas de ralentissements notables mais le scrolling et l'animation des sprites sont un peu saccadés.

BRUITAGES. La Super Nintendo donne la pleine mesure de son talent. Les bruitages ne sont pas réalistes, en revanche, les musiques sont somptueuses (cartouche Konami).

SPLATTER HOUSE II

Megadrive



13
13
14
15
D

Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

Qui ne connaît pas Jason, le tueur sanguinaire invincible toujours coiffé d'un masque de gardien de hockey ? Allez, un petit effort, tant de navets sont sortis au cinéma. A l'origine sur PC Engine, ce jeu tiré du film avait fait alors sensation. Dans la version Megadrive, on retrouve tout les éléments "gore" de la version NEC avec des membres arrachés, des coups de hache et une bonne dose d'hémoglobine comme dans tout bon film d'épouvante. Cette fois-ci, Jason est du côté des "good guys" et il doit fouiller une maison de fond en comble pour retrouver une pauvre fille prisonnière. Ah, le doux bruit de la tronçonneuse le soir au fond des bois...

L'AVIS DE CONSOLES+. Après quelques parties bien gore, le résultat est plutôt décevant !

Le contrôle de Ricky (Jason dans le jeu) est médiocre et le jeu difficile. Rien de bien nouveau par rapport à l'ancien Splatter House. Les graphismes sont peu soignés, sanglants mais peu soignés.

GRAPHISME. Des décors de bonne facture mais la palette de couleurs est trop limitée. Le résultat est loin d'être satisfaisant. Un effort, messieurs les programmeurs !

ANIMATION. La taille des sprites est honorable. Le scrolling est de bonne qualité. Il n'y a pas grand-chose à redire, c'est convenable.

BRUITAGES. Ils viennent renforcer une ambiance gore assez originale, comme on aimerait en voir plus souvent (cartouche Namco).

STREET FIGHTER II

Super Nintendo



19
18
17
17
F

Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

Street Fighter II est LE jeu de combat en salle d'arcade. Un succès unanime remporté grâce à une jouabilité extraordinaire. La conversion sur Super Famicom est réussie : on retrouve tous les personnages, les nombreux coups possibles, la palette de couleurs, les décors. Vous allez pouvoir faire des combats démentiels seul ou contre un ami. Blanka, Chiun Li, Vigo et les autres vous attendent de pied ferme (en pleine tête) !

L'AVIS DE CONSOLES+. Attention, cartouche dangereuse ! La conversion de ce méga hit d'arcade est excellentissime ! Avec une jouabilité sans égale et un nombre de coups différents incroyable, les combats ont une intensité qu'on ne retrouve dans aucun jeu sur console actuellement. Street Fighter II est LA

référence en matière de jeux de combat et devance de loin ses adversaires. Commencez à économiser dès maintenant car cette cartouche est grandiose. C'est la cartouche ayant la meilleure jouabilité jamais conçue.

GRAPHISME. Les sprites sont fidèles à l'arcade, colorés et de grande taille. Quant aux décors de fond, ils sont splendides.

ANIMATION. En arrière-plan, il y a toujours de petites animations dans le décor. Les mouvements des protagonistes sont très expressifs.

BRUITAGES. Klais, bruits d'impacts et autres hurlements gutturaux viennent se greffer sur un fond sonore au demeurant fort agréable (cartouche Capcom).

TMNT : TURTLES IN TIMES

Super Famicom



16
16
16
10
F

Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

Cowabunga ! Les tortues ninjas débarquent sur la Super Famicom ! L'abominable Shredder a dérobé la statue de la Liberté et, grâce à une machine à voyager dans le temps, s'est réfugié dans le passé. Prenez vos nunchakus, les sais et votre katana, il est grand temps d'aller sauver le monde ! Vous retrouverez dans ce jeu tous vos héros préférés : Donatello, Michaelangelo, Bongo et Mollo...

L'AVIS DE CONSOLES+. TMNT est une cartouche inégale sous bien des aspects. D'un côté, elle innove réellement et apporte beaucoup. Il est possible de s'entraîner, le jeu est bourré de petites animations annexes qui le rendent très vivant. La jouabilité est excellente. En revanche, la réalisation, elle, n'est pas

toujours irréprochable. En effet, certains niveaux sont superbes, d'autres franchement laids. Cette cartouche donne vraiment l'impression d'avoir été bâclée.

GRAPHISME. Dans l'ensemble, les décors et les sprites sont très satisfaisants. Certains niveaux sont cependant médiocres. Il y a de quoi rester dubitatif, pour le moins.

ANIMATION. Une myriade de détails et d'actions animées avec talent. Des zooms spectaculaires. Seule ombre au tableau, une gestion des sprites qui pose quelques problèmes.

BRUITAGES. Une bouillie sonore décevante. Comment les programmeurs ont-ils pu laisser passer une telle erreur, on s'interroge ? (cartouche Konami).

Shoot-Them-Up Console

A accrochez-vous à vos joypads car voici la sélection impitoyable des shoot-them-up sur console. Le choix a été dur, étant donné l'abondance de ces jeux mais le résultat en valait la peine. Avec des titres phares comme Axelay et Super Aleste sur Super Famicom, Twin Bees sur PC Engine et le fabuleux Last Resort sur Neo Geo, on peut dire que 1992 n'aura pas été avare en bons jeux. Et quand on pense que le meilleur n'a pas encore débarqué, l'avenir des shoot-them-up promet d'être radieux.

Les shoot-them-up sont des jeux intemporels. Cela fait des années qu'ils existent, on pouvait même y jouer avant l'avènement de la micro familiale, et pourtant, malgré des améliorations dans la forme, le fond reste le même: tirer sur tout ce qui bouge tout en évitant de périr dans l'opération. Bien sûr, les jeux d'aujourd'hui n'ont plus rien à voir avec le

tout premier Galaxian et laissent présager un avenir radieux, mais quelle que soit la complexité du jeu, ou bien sa forme, on revient toujours à la même constatation: tout est une question de réflexes. Pour être un bon joueur, pas besoin d'être bardé de diplômes, il faut juste avoir des réflexes aiguisés. Savoir surveiller son vaisseau et, en même temps,

les mouvements de l'adversaire, voilà le secret! Il ne faut pas se focaliser sur un seul point de l'écran mais garder constamment une vue globale du jeu. Si vous appliquez cette méthode, vous aurez le plaisir de voir vos ennemis tomber comme des mouches sous les feux de vos blasters, canons et autres engins de mort... Jouer aux shoot-them-up, cela s'ap-

prend. Ce n'est pas le premier venu qui viendra à bout de challenges que vous proposez Undead Line (Megadrive), Ninja Commando (Neo Geo) ou encore Soldier Blade (PC Engine). N'oubliez pas, guerriers en herbe, la technologie ne vous sauvera pas dans les cas extrêmes, non, tout est dans le talent.

Marc Men

AXELAY

Super Famicom



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 18 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 18 |
| Bruitages | 17 |
| Prix | F |

Après un Parodius DA très délirant, Konami change de registre avec Axelay, un shoot-them-up plus violent. On revient aux bons vieux shoot-them-up spatiaux de base bien classiques. Vous devez sauver la planète Illys attaquée par une flotte galactique rassemblant la lie des aliens de la galaxie. Alternant une représentation en 3D et des vues plus conventionnelles, ce jeu vous entraînera dans la profondeur des océans jusqu'aux colonies satellites de l'espace pour les purger de l'invasion. Armement conséquent contre armada: le ton est donné, à vous de jouer!

L'AVIS DE CONSOLES+. Axelay est surprenant! Le jeu alterne les vues de côté suivant un scrolling horizontal des plus com-

muns et des niveaux très novateurs, les ennemis semblaient carrément "plonger" dans l'écran. L'appareil est vu de derrière dans ces niveaux. C'est la phase la plus impressionnante du jeu. Hallucinant! Courez vite à l'achat. **GRAPHISME.** Les niveaux sont plus beaux les uns que les autres. Les gardiens de ces niveaux sont superbes et de grande taille. **ANIMATION.** Les programmeurs ont su concocter une merveille de scrolling qui donne l'impression que l'horizon défile sous votre vaisseau et souligne la courbe des planètes. **BRUITAGES.** Les musiques sont variées et variées. Elles sont parfaitement adaptées à l'action musclée de Axelay (cartouche Konami).

GATE OF THUNDER

PC Engine CD-ROM



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 18 |
| Graphisme | 15 |
| Animation | 17 |
| Bruitages | 18 |
| Prix | E |

Hawk, un des meilleurs pilotes des forces de police interplanétaire, est en route pour la mission la plus importante de sa vie. Aux commandes du Hunting Dog, un vaisseau de combat lourdement armé, il part affronter l'armada dirigée par le commandant Eagle. Vous l'avez compris, Gate of Thunder est un shoot-them-up pur et dur qui ne fait pas dans la dentelle! Pour gagner, une seule solution: l'annihilation totale de l'ennemi!

L'AVIS DE CONSOLES+. Gates of Thunder est vraiment excellent! Ça c'est un vrai shoot-them-up! Les sept niveaux sont composés d'action à l'état pur. Du début jusqu'à la fin, on ne s'ennuie pas une seule seconde. Beaucoup d'originalité dans les modes d'attaque des

vaisseaux ennemis, un bon effort de créativité a été fait. De grands sprites, une animation et des musiques sur CD-ROM démentes, de quoi satisfaire les joueurs les plus exigeants. **GRAPHISME.** Les dessins fins et précis ont un look futuriste très réussi mais un manque de décors. Le tout est un peu question de style diront certains. **ANIMATION.** Un nombre impressionnant de sprites à l'écran. Un scrolling multiplans de ralentissements. Du bon travail. **BRUITAGES.** Les musiques sur CD-ROM ont beaucoup de punch et imposent un rythme d'enfer. Un vrai travail d'artiste. Les bruitages, les explosions sont particulièrement réussies (cartouche Hudson Soft).

GLEYLANCER

Megadrive



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 16 |
| Graphisme | 15 |
| Animation | 17 |
| Bruitages | 17 |
| Prix | D |

Pour ceux qui aiment lire les histoires, se mettre dans l'ambiance, bref pour les "intello-débiles" des shoot-them-up, voici la mièvre histoire de Gleylancer. Pour ne pas entrer dans des détails complètement inutiles, sachez seulement que l'ennemi passe à l'attaque dans toute la galaxie, ça tire dans tous les sens et vous devez mettre de l'ordre dans ce chaos. Déçu? Ce n'est pas grave, l'important c'est de savoir que vous disposez d'un armement conséquent pour venir à bout des forces adverses: modules divers, tir de barrage arrière, sabre laser, double canon et lance-flammes. L'ambiance va être chaude, foi de pilote intergalactique!

L'AVIS DE CONSOLES+. Une réalisation très bonne et une action incessante, Gleylancer

est une réussite sur Megadrive. La difficulté bien dosée, votre vaisseau est hyper maniable et le système d'armement très varié sans être nouveau. On reste dans le classique c'est un fait mais tant que c'est bien fait. **GRAPHISME.** Des décors très beaux et une myriade de petits détails. Comparé à certains shoot-them-up sur Megadrive, on sent bien mieux. **ANIMATION.** Un nombre impressionnant de sprites à l'écran, Gleylancer donne une quantité. Rassurez-vous, ce n'est pas dans bien des cas au détriment de la qualité. **BRUITAGES.** Des musiques rapides et dynamiques, exactement ce qu'il faut pour ce genre de jeu rapide (cartouche Masaya).

Shoot-Them-Up Console

LAST RESORT

Neo Geo



19
19
17
18
F

Last Resort est le premier shoot-them-up à scrolling horizontal disponible sur Neo Geo. Comme dans R-Type, le vaisseau est doté d'un module qui évolue autour de lui. Il est possible d'augmenter son armement en prenant des missiles, tirs latéraux ou lasers, mais la spécificité du jeu réside dans le module qu'il faut savoir utiliser à bon escient, en défense ou de manière offensive. SNK ayant compris son erreur, les options continues sont limitées au nombre de trois. Enfin, il est possible de jouer à deux, de quoi satisfaire les plus exigeants.

L'AVIS DE CONSOLES+. On peut d'ores et déjà dire que le nouveau chef-d'œuvre de SNK va devenir une référence. C'est un subtil mélange du fameux R-Type et d'Image Fight:

magnifique, accrocheur, stressant, rapide et étonnant. Le vaisseau est hyper-maniable et l'idée de faire tirer le module dans le sens inverse du mouvement permet d'élaborer des tactiques de combat. Un jeu grandiose!

GRAPHISME. Il n'y a rien à redire, la Neo Geo est une console digne des salles d'arcade. Le look apocalyptique et hyper-mécanisé donne au jeu une ambiance dure et violente.

ANIMATION. Le scrolling ralentit parfois mais cela ne nuit aucunement au jeu. L'animation du lance-flammes (boss du deuxième niveau) est époustouflante de réalisme.

BRUITAGES. Les musiques sont de très bonne facture. Pareil pour les bruitages qui sont très "explosifs" (cartouche SNK).

NINJA COMMANDO

Neo Geo



17
17
17
18
G

Spider, une organisation maléfique, sème la terreur à travers le temps. Le clan de ninjas dont vous faites partie est chargé de les arrêter. Ninja Commando est un shoot-them-up à scrolling horizontal composé de sept niveaux dont les quatre premiers se déroulent suivant un ordre aléatoire. Seul ou en mode deux joueurs, il va falloir choisir entre trois ninjas, chacun ayant des coups spéciaux à la manière de Street Fighter II et beaucoup de pouvoirs magiques dont notamment des scrolls enchantés qui transforment les héros en tigre ou phénix invulnérable.

L'AVIS DE CONSOLES+. Un jeu génial! Les programmeurs se sont donné du mal pour faire de Ninja Commando un des shoot-them-up les plus variés et complets qui existent. Le

nombre élevé de coups différents donne une nouvelle dimension à ce genre de jeu. Pour vous dire, il est même possible de tirer en faisant des roulés boullés. Joueurs "bourrins" ou perfectionnistes, chacun y trouvera son compte.

GRAPHISME. On a vu mieux sur cette machine mais, attention, ils sont quand même très attrayants. Seulement la Neo Geo est capable de faire bien mieux, tout simplement!

ANIMATION. Des zooms spectaculaires, mais le scrolling ralentit quand il y a trop de sprites à l'écran. Les limites de la machine seraient-elles atteintes? Cela paraît peu probable.

BRUITAGES. Une avalanche de bruitages en tout genre, la bande-son donne beaucoup d'ambiance à ce jeu (cartouche SNK).

PARODIUS DA

Super Famicom, PC Engine



17
18
17
19
F

Imaginez des niveaux plus fous les uns que les autres qui vous emmènent en pleine mer à l'attaque d'un vaisseau pirate/chat, un château rempli de confiseries, des statues de l'île de Pâques ou encore un flipper géant dans lequel votre vaisseau évolue tel une bille. Avec, entre autres, des pingouins, des aigles aux couleurs du drapeau américain et des danseuses de cabaret en guise d'ennemis, Parodius DA parodie tous les genres... Le délire à l'état pur!

L'AVIS DE CONSOLES+. Ce jeu est en quelque sorte une synthèse de ses prédécesseurs. Tous les éléments qui avaient fait le succès des jeux Konami sont présents: armement à la Gradius, personnages loufoques de Twin Bees, le délire de l'univers Konami... On

obtient donc LE shoot-them-up par excellence, sans faille, à la mécanique rodée et terriblement efficace. On regrette seulement le manque d'originalité et l'absence d'une option deux joueurs. Une réussite donc... mais sans âme!

GRAPHISME. Des niveaux bourrés d'humour et de dérision, pleins de couleurs. Les ennemis sont très loufoques. Les connaisseurs reconnaîtront certaines vedettes de Konami.

ANIMATION. Le chargement se fait en continu, cependant quelques ralentissements se produisent au cours du jeu.

BRUITAGES. Superbe! Le jeu baigne dans des airs de musiques classiques connus ou de comptines, mais avec une orchestration bien plus rapide et rythmée (cartouche Konami).

PHALANX

Super Famicom



17
17
15
15
F

À première vue, Phalanx est un shoot-them-up de base bien "bourrin". On y retrouve tous les bons ingrédients du genre: bonus qui augmentent la puissance de feu, gros engins de fin de niveau et une myriade d'adversaires plus agressifs les uns que les autres. C'est du classique mais pourquoi Kemo changerait-il une formule qui marche, du moins tant qu'elle est bien réalisée? Alors, ça vous tente de piloter un A-144 Phalanx, le premier intercepteur orbital mis au point qui dispose de la puissance de feu d'un croiseur stellaire?

L'AVIS DE CONSOLES+. OK, ça n'est qu'un shoot-them-up de plus mais sa réalisation excellente et l'atmosphère particulière qui s'en dégage le propulsent aisément au rang des méga

hits. Pourquoi vouloir absolument réaliser un jeu original? On peut toujours faire mieux en exploitant un ancien filon. Les huit niveaux risquent de vous tenir en ébec un bon moment. Dommage que la gestion des tests de collision de sprites ne soit pas assez précise.

GRAPHISME. Un design novateur auquel nous ne sommes pas habitués sur console. Le look des aliens et de votre vaisseau est réussi.

ANIMATION. Un nombre impressionnant de sprites animés à l'écran. Des effets de transparence et un scrolling multidirectionnel rapide.

BRUITAGES. Des musiques entraînantes mais sans grande originalité. Il est vrai qu'il est dur d'innover dans ce domaine (cartouche Kemo).

SUPER ALESTE

Super Famicom



18
16
18
14
E

Bien que Toho prétende le contraire, Super Aleste est, en fait, l'adaptation libre et sans vergogne d'un titre culte sur PC Engine, Gunhed. Il s'agit d'une version très proche qui reprend le même système d'armement. Il est aussi possible de modifier la vitesse du vaisseau et de récolter de multiples bonus. La comparaison est flatteuse car Gunhed est LA référence en matière de shoot-them-up.

L'AVIS DE CONSOLES+. D'une réalisation excellente et cependant sans surprise, Super Aleste est un shoot-them-up classique mais terriblement efficace. Les décors sont fouillés, la palette de couleurs est riche et le système d'armement, qui avait déjà fait ses preuves, reste un des meilleurs du genre, si ce

n'est le meilleur d'ailleurs. Ce jeu risque fort de devenir une référence sur Super Famicom.

GRAPHISME. A part quelques niveaux intermédiaires, ils sont superbes mais l'action est si intense qu'on n'a pas vraiment le temps d'admirer le paysage. C'est un peu du glâcis mais on ne peut pas se plaindre.

ANIMATION. Le scrolling est très rapide. Il y a un nombre incroyable de sprites présents à l'écran, de quoi devenir fou!

BRUITAGES. Le point faible du jeu. Les mélodies sont harmonieuses, certes, mais elles n'ont rien de révolutionnaire. Des musiques pour shoot-them-up comme il y en a tant d'autres. Les bruitages sont eux aussi très communs (cartouche Toho).

THUNDER FORCE IV

Megadrive

Intérêt 18
Graphisme 18
Animation 17
Bruitages 15
Prix F



Thunder Force III faisait partie avec Hellfire et Gynoug des meilleurs shoot-them-up sur Megadrive. Thunder Force IV était donc attendu avec impatience. Le résultat est immédiatement visible à l'écran: encore plus de niveaux, un plus grand choix dans les armes et un scrolling parallèle qui couvre plus de deux écrans en hauteur. Côté action, rien n'a changé, les photos parlent d'elles-mêmes.

L'AVIS DE CONSOLES+. Thunder Force IV est-il mieux que le III? Oui! L'armement est ahurissant par sa variété et sa puissance, les monstres sont géniaux et la jouabilité est exemplaire. Le scrolling qui permet de se déplacer en hauteur introduit une nouvelle dimension, on ne se sent plus "enfermé" dans

un seul écran. Le reste du jeu est un classique à toute épreuve. C'est peut-être la seule critique que l'on pourrait formuler. **GRAPHISME.** On atteint quasiment les sommets de l'art graphique sur Megadrive: les décors sont d'une finesse extrême. **ANIMATION.** Quelques ralentissements certes, mais étant donné le nombre important de sprites présents à l'écran et le concept de scrolling parallèle, on ne peut que critiquer le travail des programmeurs. **BRUITAGES.** Les bruitages sont très agréables, amoureux de destruction en masse, les mélodies "jazzy" n'ont pas leur place dans un shoot-them-up si violent (cartouche Hudson).

SOLDIER BLADE

PC Engine

Intérêt 17
Graphisme 16
Animation 17
Bruitages 16
Prix D



Figurez-vous que le pilote de Soldier Blade est un homme de métier. En effet, il a fait ses classes dans Gunhed, Super Star Soldier et Final Soldier. La saga Hudson continue donc avec Soldier Blade, un shoot-them-up qui ne sort pas des sentiers "blastés". Au programme, un vaisseau hyper maniable capable d'augmenter son armement de manière incroyable. Dans le rôle des méchants, on retrouve les sempiternels aliens qui sont venus très nombreux pour se faire massacrer. C'est dur, la vie d'un alien dans un jeu de tir!

L'AVIS DE CONSOLES+. Au niveau de l'originalité, c'est raté. Soldier Blade est un remake d'un remake mais ça reste du tout bon. On retrouve les agréables sensations bestiales

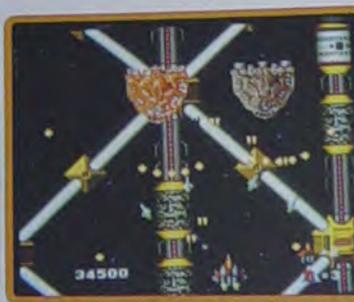
qui font l'apanage des shoot-them-up de l'époque. A acheter absolument si vous n'êtes pas l'heureux possesseur d'un des précédents volets. Ces derniers se doivent d'ailleurs figurer dans votre collection.

GRAPHISME. Ils sont réussis, quelques peu ternes dans l'ensemble. A noter la présence de deux modes graphiques différents: un plein écran et un autre mode arcade large avec une meilleure résolution. **ANIMATION.** Le scrolling est impeccable, on sent que les programmeurs sont très rigoureux dans la réalisation. **BRUITAGES.** A défaut d'être originaux, la bande-son est très attrayante. Décidément, Hudson reste dans le classique (cartouche Hudson).

SUPER RAIDEN

PC Engine CD-ROM,
PC Engine, Megadrive

Intérêt 18
Graphisme 16
Animation 17
Bruitages 15
Prix E
Intérêt sur autres machines
PC Engine: 17 Megadrive: 16



Doté d'un scrolling horizontal, Super Raiden sur CD-ROM aura sévi sur pratiquement toutes les consoles du marché. Tiré d'un jeu d'arcade assez ancien, son scénario est comme tant d'autres: archi-classique et inintéressant. Votre vaisseau dispose de deux types d'armes principales: des tirs peu puissants mais ayant un large champ d'action ou bien un laser dévastateur. Il est possible d'augmenter la puissance de feu en récupérant des bonus. Mégabombes, missiles à têtes chercheuses, vies supplémentaires, de quoi faire de vous un adversaire redoutable.

L'AVIS DE CONSOLES+. La meilleure version de ce grand classique d'arcade est, sans doute, la plus jouable. Hudson a corrigé les erreurs des précédentes adaptations. C'est un

shoot-them-up classique et néanmoins amusant. Quelques niveaux supplémentaires ont été ajoutés. Un regret, on ne peut toujours pas jouer à deux, ce qui restreint dans une certaine mesure l'intérêt du jeu.

GRAPHISME. Les décors dans lesquels votre vaisseau évolue sont sympas et détaillés, nombreuses petites animations viennent pimenter l'atmosphère.

ANIMATION. Votre vaisseau répond à vos commandes et à l'œil. Les tests de collision de sprites sont très précis.

BRUITAGES. Les effets sonores sont adaptés à ce genre de jeu. Les mélodies sont agréables. On aimerait des musiques qui soient un peu différentes (cartouche Hudson).

TWIN BEES

PC Engine

Intérêt 18
Graphisme 18
Animation 18
Bruitages 15
Prix D



Le héros de ce jeu s'appelle Tom Cus, micro-processeur de son état. Il a l'air un peu jeune pour partir au casse-pipe mais dès les premières secondes de jeu, on s'aperçoit qu'il se débrouille comme un dieu. Ça tire et ça bombarde à qui mieux mieux sur les ennemis et les nombreux bonus. Ces derniers changent de couleur à chaque impact, ce qui a pour effet de modifier leur nature. Idée pratique pour obtenir le bon armement. Avec un deuxième joueur à vos côtés, la cadence devient carrément infernale.

L'AVIS DE CONSOLES+. Grandiose! L'univers de Twin Bees est un splendide: les décors sont de petites merveilles et les protagonistes n'ont rien à leur envier. La gestion du deuxième joueur est géniale puisqu'on peut

réunir les deux sprites pour ne former qu'une seule Bee à la double puissance. Décors splendides, niveaux diversifiés, incessante, en un mot: génialissime!

GRAPHISME. Traités dans un style très agréable, les décors aux tons pastel sont sobres et harmonieux. Le graphiste avait l'âme poète.

ANIMATION. A certains passages, l'animation comprend plus de cinq plans différents scrollant indépendamment les uns des autres. Elle ne montre aucun signe de faiblesse.

BRUITAGES. Les mélodies sont mélancoliques, sans plus. En fait, elles se ressemblent à des petits airs assez simples. Certains effets sonores sont assez réussis (cartouche Hudson).

UNDEAD LINE

Megadrive

Intérêt 17
Graphisme 18
Animation 18
Bruitages 16
Prix E



Vous êtes un héros, non? Et comme tout bon héros qui se respecte, votre tâche consiste à nettoyer la contrée des vermines qui l'infestent. Palsoft vous propose un voyage dans un pays rêvé pour les gars de votre trempe: princesse à sauver, revenants, monstres et créatures étranges, volcans en éruption... Bref, un vrai paradis pour héros au chômage. Pour une fois, vous parcourrez les niveaux à pied, sans vaisseau spatial ou jetpack. Six missions vous attendent, préparez-vous, ça va chauffer!

L'AVIS DE CONSOLES+. Ce jeu est fabuleux! Dès les premières secondes, on prend plein les genives. Le jeu est rapide, beau et prenant. Les bonus sont très nombreux et vous permettent d'acquérir une puissance de feu

colossale. La jouabilité est idéale. Si l'on reproche, le niveau du jeu est plutôt bas et parfois quelques ralentissements.

GRAPHISME. Excellent! Il nous rappelle les habitudes productions qu'on aime tant insipides sur Megadrive. Chaque niveau est des paysages fins et détaillés. Chaque niveau est basé sur un thème différent, travail soigné et graphiquement superbe.

ANIMATION. Le scrolling plein écran est impeccable et des dizaines de petites animations contribuent à l'atmosphère très vivante.

BRUITAGES. Les mélodies sont très agréables, construites sur un tempo très rapide et elles sont superbes (cartouche Palsoft).



Delphine Software

Les trois plus grands jeux d'aventure
désormais disponibles en compilation pour PC

150 boulevard Haussmann - 75008 Paris - Tél. (1) 43.59.47.47

Delphine Software
P R E S E N T E



LES VOYAGEURS DU TEMPS • MAUPITI ISLAND • OPERATION STEALTH

Shoot-Them-Up Micro

Une seule petite page pour les shoot-them-up sur micro. Ce n'est pas de la mauvaise volonté mais il faut bien se rendre à l'évidence : les micros sont à bout de souffle en ce qui concerne les shoot-them-up et les beaux them-all. Trois titres seulement tiennent encore la route face aux géants sur console : Project X, Apidya et le petit Cardiaxx, tous sur Amiga. On en vient même à les comparer à leurs homologues sur console pour vanter leur qualité, voilà qui veut tout dire...

Les consoles ont mis à mort les micros, 1993 risque fort de sonner le glas de l'Amiga et de l'Atari ST. Dans ce cas précis, on pourrait parler dans le sens figuré de KO technique. En effet, avec les 16 bits qui prennent une part de plus en plus importante du marché, les micros peuvent difficilement faire face à des machines dont les processeurs sont dédiés

au jeu. Des machines "à jouer", en quelque sorte. Ce n'est pas de la concurrence déloyale, le marché s'adapte à une demande toujours plus exigeante. Les micros commencent un peu à faire office de dinosaures fatigués. Il y a une autre raison majeure à la faillite des shoot-them-up et des jeux en général sur micro : le piratage à outrance. Bien

qu'il soit toujours formellement interdit par la loi, il est entré dans nos mœurs et il est commun de s'échanger des jeux dans les écoles, comme on échangeait auparavant des images d'équipes de football que l'on avait en double. N'y voyez pas là une incitation au piratage, c'est juste une constatation des faits. Il est donc normal que les développeurs

qui ont fait fortune sur micro aient peu à peu délaissé ces machines au profit des consoles. Electronic Arts est l'exemple d'une reconversion réussie. Cela dit, le piratage existe aussi sur console, et est fort bien organisé, mais l'utilisation de copieurs et de jeux et introuvables rend ce phénomène très restreint.

Marc Me...

APIDYA

Amiga



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 16 |
| Graphisme | 16 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 18 |
| Prix | C |

Afin de sauver votre fiancée, vous devez vous transformer en guêpe bionique et voler vers le repaire d'un sorcier pour trouver un antidote. Une ambiance très bucolique dans ce jeu où une horde d'insectes fera tout pour vous empêcher de passer. Au départ, vous disposez d'un tir peu puissant qu'il est cependant possible de stocker à la R-Type. Ensuite, avec les nombreux bonus, vous ressemblerez plus à un avion de chasse qu'à une guêpe, mais qui a dit qu'un shoot-them-up se devait d'être logique?

L'AVIS DE TILT. Dès le début, on ne peut qu'être impressionné par l'ambiance très console qui se dégage de ce jeu. Il est possible de faire des parties à deux simultanément et la jouabilité est au rendez-vous. La variété des

attaques évite toute lassitude. Un shoot-them-up comme on n'en voit pas sur micro. Le choix du thème très bucolique est pour le moins déroulant.

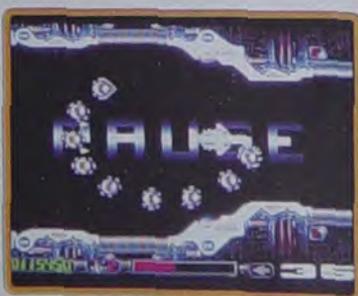
GRAPHISME. Les décors sont dessinés à la main, les sprites sont très précis, sans luccioles et autres bestioles que l'on a l'impression d'écraser sous son pied.

ANIMATION. Les adversaires se déplacent rapidement dans un mouvement constant de scrolling, sans être mauvais, surtout par rapport à une vitesse supérieure.

BRUITAGES. Ils collent parfaitement à l'action et renforcent une ambiance sonore riche. Les musiques ne sont pas limitées (disquettes Play Byte).

CARDIAXX

Amiga



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 14 |
| Graphisme | 14 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | C |

Attention à la crise... Cardiaxx est un shoot-them-up pour les joueurs ayant le cœur bien accroché. L'histoire? Un empire terrien en 2920 florissant est mis en péril par les Karotides (parlez-en à votre prof de bio, il en connaît sûrement un bout!). Face à la menace, vous incarnerez Pope, un jeune aventurier au nom terriblement ridicule qui vole à bord d'un vaisseau qui répond au terrible nom de Stolen Heart. Un shoot-them-up très bio.

L'AVIS DE TILT. D'emblée, on s'aperçoit que Cardiaxx est un shoot-them-up extrêmement difficile. On a à peine fait trois victimes qu'une horde d'aliens déferle comme un car de Japonais allant au Louvre. Et même si l'on parvient à survivre, le temps limité reste un

ennemi sans pitié. Joystick muni d'un bouton grandement conseillé pour jouer à ce jeu difficile.

GRAPHISME. Ils sont très bien conçus, ils manquent un peu de variété et de couleurs. Le programmeur a quand même su tirer parti des contraintes techniques de la machine.

ANIMATION. C'est sans conteste le point fort du jeu. Les mouvements des sprites sont très fluides et l'animation "mouline" à 50 images par seconde ce qui est assez rare sur micro. Encore une fois, la plupart des jeux tournent à 25 images par seconde.

BRUITAGES. Une musique heavy metal qui correspond tout à fait à ce jeu dur et violent (disquettes Electronic Zoo).

PROJECT-X

Amiga



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 18 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 17 |
| Bruitages | 16 |
| Prix | C |

Des savants fous se sont encore amusés à manipuler insectes mutants et sciences biomécaniques. Après avoir bien fait joujou, ils ont largué les déchets, c'est-à-dire des monstres insectoïdes hyper-puissants, sur une planète déserte. Et devinez qui on a désigné pour aller nettoyer tout ça à un désigné pour aller nettoyer tout ça à grands coups de lasers pulseurs? Gagné! C'est vous! Heureusement que, pour mener à bien votre mission, on vous a confié l'appareil de combat le plus performant qui existe sur le marché.

L'AVIS DE TILT. Project-X est sans nul doute l'un des meilleurs shoot-them-up jamais réalisés sur Amiga. On a rarement été aussi proche de la qualité des jeux d'arcade existant sur console. C'est assurément un must pour les

amateurs du genre. Quant aux autres, ils ont bien d'y jeter un coup d'œil car il vaut mieux être préparé.

GRAPHISME. Ils sont réellement impressionnants, couleurs, pour une fois. Les sprites sont de grande taille et certains décors sont vraiment par leur beauté.

ANIMATION. Le scrolling quasiment parfait de votre vaisseau et de ses ennemis, aucun ralentissement notable au cours du jeu.

BRUITAGES. Plus de 40 voix digitales vous bombardent de conseils et des conseils d'un très bon niveau, même si le jeu est risqué de ne pas plaire à tout le monde. Voulez-vous, question de goûts (disquettes Team 17).

Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler,
vos parents ne pourront pas vous le reprocher.



Gilles CARBON / D'Ignor. Contact



© SEGA 1992

Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre
au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ça faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant
bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro,
les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m² de jeux vidéo,
avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de
consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Info-
games... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi



rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore
à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informa-
tique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.

3615 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

Plates-Formes Console

Les jeux de plates-formes ont toujours eu un franc succès sur console. La preuve en est que certaines sociétés ont fait des héros de ce type de jeu leurs mascottes. Sega s'enorgueillit de son Sonic supersonique sur Mega-Drive tandis que Nintendo ne jure que par le beau Mario. Celui-ci revient d'ailleurs en force sur la Super Nintendo avec une de ses plus belles aventures, Super Mario IV. Fort heureusement, ces deux "grandes" n'ont pas l'exclusivité de ces programmes, la NES et la Game Boy sont aussi à l'honneur.

Les jeux de plates-formes sont certainement plus diversifiés que les shoot-them-up ou les beat-them-all. Leur structure de jeu est moins rigide que ces derniers, dont le seul nom évoque la simplicité. Dans un beat-them-all, par exemple, on ne peut que moduler les coups dont disposent les combattants. C'est encore pire dans les shoot-them-up où on

retrouve systématiquement le même schéma: un vaisseau faiblement armé au départ et qui gagne en puissance grâce à un système de bonus. Et je n'ose pas mentionner les éternels gardiens de fins de niveau qui se suivent et se ressemblent. Les jeux de plates-formes, eux, permettent plus de fantaisie, à commencer par le scénario. Il y en a certains,

comme Super Mario IV, qui sont beaucoup plus axés sur la progression et l'exploration. On pourrait les appeler les jeux de plates-formes purs et durs. La zone de jeu est énorme, bourrée de passages secrets et de bonus, et le chemin à suivre est tout sauf linéaire. D'autres sont plus versés dans l'action avec en particulier Shadow Warrior sur

Game Boy ou bien Hook sur Super Famicom. Leur intérêt repose alors plus sur les combats et la difficulté de progresser dans certains endroits. Généralement, on y trouve aussi les gardiens de fins de niveau. Enfin, l'humour est beaucoup plus présent, une bouffée d'air frais par rapport aux autres jeux plus violents.

Marc Mer...

ADDAMS' FAMILY

Super Nintendo,
Game Boy

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 17 |
| Prix | D |

Intérêt sur autre machine
Game Boy : 16



La délirante famille Addams est mise à toutes les sauces. Après la bande dessinée, la série télé et, récemment, le film, c'est au tour de la Super Nintendo d'être touchée par le phénomène. Avec une telle pub, seul un sourd ne connaît pas l'histoire. Pour sa gouverne, Gomez est chargé dans ce jeu de plates-formes de libérer les membres de sa famille, ces chers petits monstres. Des multitudes de places à visiter, que ce soit dans l'infamale maison Addams ou à l'extérieur. Des passages secrets, des pièges et des monstres en pagaille, de quoi vous garder le nez collé à l'écran.

L'AVIS DE CONSOLES+. De nombreux atouts jouent en faveur de ce jeu de plates-formes. Les graphismes sont superbes, l'action

est rapide et très difficile. Addams' Family captivant, il y a toujours un endroit à visiter, une salle secrète à découvrir. Un jeu de plates-formes pur et dur pour les accros du genre qui ont envie de se mettre quelque chose de conséquent sous la dent.

GRAPHISME. Les sprites sont bien dessinés et détaillés. Les décors sont à l'image du délirant.

ANIMATION. Un scrolling multidirectionnel fluide et rapide, voilà un élément indispensable pour faire un bon jeu.

BRUITAGES. Ils sont très réussis. L'action de Gomez est ponctuée d'un effet sonore adapté, sans oublier les musiques (cartouche Ocean).

BLASTER MASTER

NES

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 14 |
| Animation | 14 |
| Bruitages | 16 |
| Prix | D |



Parfois, la vie vous réserve de drôles de surprises! Imaginez un peu l'étonnement du pauvre Jason (non, pas le tueur à la hache!) lorsque sa grenouille s'échappe de son bocal pour se jeter tout droit dans des déchets radioactifs. N'écoutez que son courage (sa témérité, même), Jason plonge dans un monde étrange à la poursuite de son batracien. Et comme il a été sage, il a droit à un gros tank pour s'amuser comme un petit fou. Qui a dit que les jeux vidéo incitaient à la violence?

L'AVIS DE CONSOLES+. Ayant connu un franc succès sur micro, Blaster Master est enfin disponible dans l'Hexagone. C'est le meilleur jeu de plates-formes/aventure qui soit sorti depuis des mois sur NES. L'alternance d'action

entre le tank et les scènes à pied renforce grandement l'originalité de tels jeux. Une quantité de choses à découvrir, il vous en faut beaucoup de temps pour tout explorer.

GRAPHISME. Ils sont bien meilleurs que quoi on pouvait s'attendre sur cette machine. n'est, rappelons-le, qu'une 8 bits.

ANIMATION. Les différentes vues en perspective puis de côté permettent une vue soutenue. L'animation est plus que suffisante pour jouer à Blaster Master sans problème.

BRUITAGES. Quelques effets sonores remarquables. Les musiques sont certes un peu supermarchés; d'ambiance, du genre à écouter sans y prêter vraiment attention (cartouche Sunsoft).

CHUCK ROCK

Megadrive,
Master System

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 17 |
| Bruitages | 18 |
| Prix | C |

Intérêt sur autre machine
Master System : 16



Quand on voit la tête de Chuck Rock, on prie pour que Darwin ait raison: on descend du singe et non pas de ce ringard bedonnant. Blague mise à part, Chuck Rock est un jeu de plates-formes préhistorique où vous devez délier votre fiancée néanderthalienne. Votre arme de prédilection: un ventre bedonnant que vous balancez tel une vahiné contre les monstres. On swingait déjà à l'époque? Enfin, pour résoudre les énigmes qui se présentent à lui, Chuck peut compter sur sa fidèle amie, la pierre. Une question d'affinités, sans doute...

L'AVIS DE CONSOLES+. Rassurez-vous, le jeu n'est pas à l'image de son héros! Diriger ce Néanderthal en évitant les pièges diaboliques est une vraie partie de plaisir. Chuck Rock évite

bien les poneifs du genre qui rendent les niveaux rapidement monotones. Quelques énigmes, mais ce jeu vient rajouter du piment à l'histoire, mais il n'y a rien qui ne se résolve sans un peu de logique. Achetez-le avant qu'il ne devienne un jeu fossile!

GRAPHISME. Un véritable festin pour les yeux. Les graphismes sont magnifiques pour un jeu de plates-formes.

ANIMATION. Un scrolling multidirectionnel du plus bel effet. La présence de sprites est satisfaisante.

BRUITAGES. La bande-son est sans doute le point culminant du jeu. Chuck Rock se distingue aisément par ses bruitages (cartouche Virgin).

Plates-Formes Console

SONIC II Megadrive



Le hérisson supersonique est de retour dans Sonic II. Cette version va-t-elle aussi faire un carton? Tout porte à le croire. Pour contrer le Dr. Robotnik, Sonic doit s'engouffrer tête baissée dans les 10 zones différentes du jeu. Son ami, le renard Knix, l'aide à se débarrasser de ses ennemis et, surtout, permet de jouer à 2! L'écran est alors divisé dans le sens de la largeur et chaque joueur joue indépendamment. Outre cette amélioration de taille, on retrouve tous les éléments qui avaient fait le succès du premier Sonic, avec quelques innovations.

L'AVIS DE CONSOLES+. Sonic II est un jeu plus raffiné que son prédécesseur. Le jeu est plus dur, mais il existe au moins deux ou trois chemins différents dans chaque niveau. Le

mode 2 joueurs est une prouesse technique étant donnée la vitesse d'exécution du jeu. Cependant, Sonic II ne reste pas exempt de tout reproche: il est un peu trop semblable au premier et la qualité graphique du mode 2 joueurs laisse à désirer. Malgré ces petits détails, Sonic II reste un mega hit d'anthologie.

GRAPHISME. Le style des graphismes est très proche du précédent Sonic, personne ne va s'en plaindre.

ANIMATION. L'effet de vitesse est toujours aussi impressionnant! Le scrolling multidirectionnel est tout simplement parfait.

BRUITAGES. Ils sont assez décevants. On retrouve les mêmes mélodies, sans réelles innovations (cartouche Sega).

Intérêt 18
Graphisme 17
Animation 18
Bruitages 15
Prix NC

DYNA WARS Super Famicom



Attention, situation désespérée! Il faut reconstruire que Teimi et Jeimie sont bien dans la mélasse. Réduits à la taille de Lilliputiens par une machine infernale et projetés en pleine préhistoire, ils doivent regagner leur époque en utilisant comme monture deux dinosaures. Ces mastodontes gentils comme des anges savent sauter en l'air (c'est mieux que de sauter sous terre), envoyer des projectiles et coller des marions à tour de bras. Il est vrai qu'avec le voisinage plutôt mal fréquenté, il faut être "poingtrique" (ou l'art de faire parler ses poings...).

L'AVIS DE CONSOLES+. A mi-chemin entre Super Mario et le jeu de réflexion, cette cartouche promet des heures d'amusement. Les personnages sont mignons tout pleins, l'aire de

jeu à explorer est vaste et les warps zones pullulent. Et cette fois-ci, vous n'y coupez pas, il va falloir rebrancher votre cerveau quelques minutes et réfléchir un brin pour résoudre tous les pièges logiques proposés dans cette cartouche.

GRAPHISME. Un grand nombre de dégradés de couleurs et d'effets de transparence, prouesses techniques qui font la force de la Super Famicom. Les décors sont très soignés.

ANIMATION. Dans l'ensemble elle est de bonne facture. Toutefois, les sprites sont assez petits. La console 16 bits de Nintendo est capable de bien mieux.

BRUITAGES. Des airs variés qui ont le grand mérite de savoir rester discrets (cartouche Irem).

Intérêt 16
Graphisme 16
Animation 15
Bruitages 14
Prix F

NINJA GAIDEN Master System



Encore une sombre histoire de ninjas. Décidément, ces surhommes aux pouvoirs extraordinaires n'ont pas la vie facile. Parfois, cela fait du bien d'être un simple quidam bien tranquille. Au moins, on ne risque pas de voir comme Ryu tous les habitants de son village assassinés. Ryu se vengera donc en mettant à feu et à sang les sept niveaux du jeu grâce à une agilité quasi simiesque et à quatre types d'armes différentes. Son fidèle ninjato à la main, il gambade allégrement, coupant les têtes comme les blés.

L'AVIS DE CONSOLES+. Un des meilleurs du genre et sur cette machine évidemment! La difficulté est parfois élevée mais cet aspect a priori rébarbatif est compensé par des options continues. Selon l'ennemi que vous

affrontez, il faudra changer de tactique pour s'adapter à ses attaques et au terrain sur lequel vous évoluez. Ce sont les acrobaties du ninja qui rendent ce jeu passionnant.

GRAPHISME. L'histoire est poncée par de superbes dessins fixes entre chaque niveau. Un bon point pour l'ambiance.

ANIMATION. Fluide et, pourtant, le héros est sacrément rapide. La Master System est bien exploitée.

BRUITAGES. Assez saoulants. La musique en particulier devient vite lassante. La Master System n'est pas une machine à musique, d'accord, mais elle est sûrement capable de produire des sons mélodieux à défaut d'être de qualité (cartouche Sega).

Intérêt 17
Graphisme 16
Animation 14
Bruitages 13
Prix D

HOOK Super Famicom, Game Boy



Après le film sorti il y a peu de temps sur nos écrans, Hook vient promener son joli crochet du côté des consoles. Le jeu reprend essentiellement le scénario du film. C'est Peter Pan qui va être content! Ne riez pas bêtement, car Peter Pan c'est vous et je vous rappelle que dans le film vous ne savez pas voler. Ce ne sera pas une partie de plaisir, heureusement que la fée Julia Clochette Roberts est là pour vous redonner le pouvoir de voguer sur les airs. Venez parcourir l'île de Neverland, le capitaine attend votre bon plaisir...

L'AVIS DE CONSOLES+. Hook dispose d'une excellente réalisation. On sent que les développeurs ont maintenant la machine bien en main. Seulement il ne suffit pas d'une program-

mation en béton pour faire un bon jeu. Sous ses nombreux attraits, Hook reste trop classique. Le personnage se déplace avec grâce mais pas assez de rapidité pour captiver le joueur. Beaucoup trop répétitif pour être passionnant, un jeu qui manque peut-être d'ambition.

GRAPHISME. Variété est le mot d'ordre des graphistes. Le résultat est convaincant.

ANIMATION. L'animation des sprites est d'une qualité fantastique. Les personnages sont très vivants. Les effets visuels des changements de saison sont saisissants.

BRUITAGES. Les musiques se cantonnent dans un style très orchestre philharmonique. Ensuite, c'est une question de goût (cartouche Epic/Sony).

Intérêt 15
Graphisme 18
Animation 17
Bruitages 15
Prix F

Intérêt sur autre machine
Game Boy / NT

KID CHAMELEON Megadrive



Figurez-vous que le Kid Chameleon est une bête en jeu vidéo. Avouez qu'ils sont malins les scénaristes qui ont choisi de brosser l'égo des joueurs, le vôtre, pour inciter à l'achat de cette cartouche. Allez, puisqu'on vous dit que vous êtes le meilleur, prouvez-le! Mais attention, ce jeu de plates-formes a de quoi mettre vos nerfs à rude épreuve. Bien sûr, le Kid peut se transformer en différents personnages quand la situation l'exige mais le jeu est tellement grand, pourriez-vous en venir à bout?

L'AVIS DE CONSOLES+. Le but avoué avec Kid Chameleon était de réaliser un clone de Super Mario sur Megadrive. Résultat? Le Kid est plus grand avec pas moins de 1 800 écrans différents. La jouabilité est aussi

excellente et votre personnage "multirôle" permet une variété d'action rarement égale sur cette machine. Kid est capable de se transformer en samouraï, en Jason, en chevalier et même en tank. Cela lui permet de disposer de pouvoirs différents et complémentaires.

GRAPHISME. De valeur assez inégale, les tableaux sont variés mais manquent d'étoffe. Il est possible de faire mieux.

ANIMATION. Les scrollings sur plusieurs plans sont des petits bijoux. Les sprites sont bien animés et pour cause, vu leur taille lilliputienne.

BRUITAGES. Des effets sonores qui mettent un maximum de tons dans ce jeu de plates-formes (cartouche Sega).

Intérêt 18
Graphisme 14
Animation 17
Bruitages 15
Prix E

Plates-Formes Console

SUPER MARIO IV

Super Nintendo



Intérêt 19
Graphisme 18
Animation 17
Bruitages 18
Prix NC

Mario le plombier-aventurier italien le plus connu dans le monde des consoles est de retour, en super forme, pour la plus grande de ses aventures. Avec Yoshi, son fidèle dinosaure domestique, il repart en croisade contre l'ignoble Bowser. Une carte de jeu immense, des niveaux à n'en plus finir, le ton est donné dans le gigantisme. Super Mario est désormais capable de doubler de taille, nager sous l'eau, voler dans les airs et, bien sûr, il saute toujours, attaque ultime, à pieds joints sur ses ennemis.

L'AVIS DE CONSOLES+. Une cartouche grandiose dans tous ses aspects: les challenges sont légers, les salles secrètes ne se comptent plus et le jeu est doté d'une jouabilité toujours aussi démentielle. Contrairement à la majorité

des productions, la profondeur de jeu que bien qu'il soit facile de terminer le jeu on y revient sans cesse pour y découvrir de nouveaux niveaux inexplorés. Sans exagérer, l'un des meilleurs jeux de la console.

GRAPHISME. Un parcours sans fin, ce soit au niveau des sprites ou bien des décors, tout est excellent.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel est impeccable. Il n'y a pas un seul pixel qui ne soit parfaitement placé. La réalisation de ce point de vue est remarquable.

BRUITAGES. Les thèmes musicaux précédents Mario ont été arrangés spécialement pour la Super Nintendo. Un résultat excellent pour les tympans (cartouche Nintendo).

ROBOCOD

Megadrive, Amiga



Intérêt 17
Graphisme 17
Animation 17
Bruitages 17
Prix D
Intérêt sur autre machine
Amiga : 17

James Pond, l'agent secret qui fait trembler les espions du monde entier, est de retour. Nom de code: Robocod! Melting pot de genre cinématographique (Robocop et James Bond 007), il n'en fallait pas moins pour venir à bout du Dr. Maybe et de son armée délirante. A-t-on jamais vu un immense nounours en peluche tenir le rôle de gardien de fin de niveau? 50% machine, 50% pingouin, 100% à l'huile, Robocod est capable d'être son tronc cybétique d'une longueur affolante. Une capacité qui fait entrer le personnage dans la cour des grands, avec une bonne longueur d'avance s'il le désire!

L'AVIS DE CONSOLES+. Ne nous voilons pas la face, Robocod reprend tous les ingrédients des jeux de plates-formes servant de

référence comme Sonic et Super Mario, qu'il n'en copie que les bons aspects, le jeu peut être que positif. Avec sa jouabilité exceptionnelle, Robocod risque de faire beaucoup de bruit. Le thème du jeu est délectable, un jeu fort bien venu.

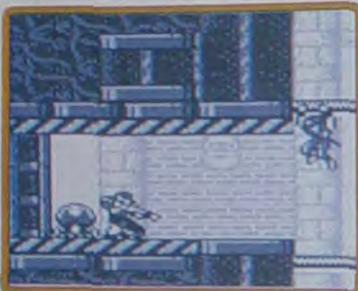
GRAPHISME. Une touche de génie! Le coup d'inventivité dans les décors et la création des monstres.

ANIMATION. Un scrolling multidirectionnel idéal qui fait toute la force et la sculpture du jeu de plates-formes.

BRUITAGES. Parfois déroutants, mais agréables dans l'ensemble (cartouche Electronic Arts).

SHADOW WARRIORS

Game Boy



Intérêt 17
Graphisme 15
Animation 17
Bruitages 14
Prix D

C'est un fait depuis longtemps établi dans le monde des jeux vidéo, le seul nom des ninjas fait fureur parmi les jeunes. Ce petit air exotico-mystique au goût de soja empoisonné est fort apprécié des joueurs. Pour notre plaisir donc, on joue dans Shadow Warriors le rôle d'un ninja qui tue et, à ses temps perdus, massacre aussi. En bon athlète, il peut ramasser des bonus (vies, magies), s'accrocher (yeah!), sauter (incroyable!) et s'accrocher aux canalisations à l'aide de son grappin (classique!). Comme de bien entendu, l'éternel trouble-fête traîne ses guêtres au détour d'une fin de niveau mais vous êtes une machine à tuer, alors faites vous boulot!

L'AVIS DE CONSOLES+. Encore un très bon jeu de plates-formes/action pour la petite

Game Boy qui n'a pas fini de nous étonner. Les niveaux sont suffisamment variés, le jeu est du ninja est quasiment parfait. Shadow Warriors est une excellente conversion, peut-être la meilleure qui existe actuellement.

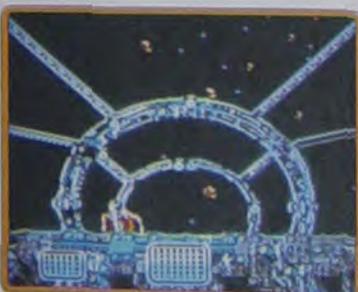
GRAPHISME. Etant donné le petit écran de la Game Boy, il serait difficile de faire mieux. Les graphismes sont assez détaillés pour l'action reste crédible.

ANIMATION. Sublime quand on considère les capacités limitées de cette machine. Rapide, c'est fluide, c'est bien.

BRUITAGES. Ils sont de bonne qualité. Les mélodies sont étonnantes, correctes et d'un classicisme à toute épreuve (cartouche Tecmo).

STAR WARS

NES



Intérêt 19
Graphisme 18
Animation 18
Bruitages 17
Prix D

Pas besoin d'être un historien érudit pour affirmer que Star Wars fait partie des films qui ont marqué notre génération. Convertir ce monument sur NES est donc un pari risqué de la part de Lucasfilm. Pourtant le jeu reste assez fidèle à son modèle en reprenant des séquences clés du film. Quelle joie de conduire un Landspeeder dans le désert de Tatooine, d'envahir les cheillards des sables, de piloter le légendaire Faucon Millenium, d'écouter les élucubrations de Sisseo, de passer des vacances dans un compacteur d'ordures et de participer à l'attaque de l'Etoile de la mort!

L'AVIS DE CONSOLES+. Star Wars est la meilleure cartouche sur NES depuis Super Mario III. La taille du jeu est gigantesque et les

séquences en 3D vont feront certainement que vous êtes en train de prendre votre plaisir. Bien sûr, le jeu n'est pas parfait, quel challenge passionnant pour une fois la force soit avec vous!

GRAPHISME. Les décors et les sprites sont très proches du film original. Un résultat remarquable pour un jeu de plates-formes.

ANIMATION. Extraordinaire. Ces séquences-là en trois dimensions et véritable prouesse technique.

BRUITAGES. Star Wars reprend les musiques et des bruitages directement de la bande-son du film. Qu'il est plaisant d'entendre le doux son du sabre laser de Luke (cartouche Lucasfilm).

TAZ MANIA

Megadrive



Intérêt 16
Graphisme 19
Animation 16
Bruitages 17
Prix D

Après l'extraordinaire Quackshot qui mettait en scène le fameux Donald Duck, c'est au non moins fameux Taz d'être adapté sur Megadrive. Diabole de Tasmanie, ce héros des cartoons américains est doté d'un estomac en béton. Il est capable d'avaler quasiment n'importe quoi, tant que ce n'est pas plus gros que lui. Quand il avale du chile, il devient carrément un véritable cracheur de flammes. Mais ce qui a rendu Taz si célèbre, c'est sa fameuse attaque dite du "tourbillon". Il se transforme en tornade et emporte tout sur son sillage. Si avec ça vous n'êtes pas capable de réussir...

L'AVIS DE CONSOLES+. Ce personnage si délirant est criant de vérité. Les attaques pour le moins originales et chaque partie

ressemble à un véritable dessin animé. Graphiquement proche de la perfection, Taz Mania est un jeu de plates-formes rapide et jouable. Seul petit reproche: la difficulté peut être un peu plus élevée.

GRAPHISME. Probablement les meilleurs graphismes jamais vus sur Megadrive. Les décors sont vraiment très proches du dessin animé.

ANIMATION. L'animation de Taz est très réaliste, jusqu'à ses expressions exagérées quand on le laisse seul plus de cinq minutes.

BRUITAGES. Un simple petit "rooooo" est si impressionnant. Dommage que les grognements de bête féroce du dessin animé n'aient pas été repris dans la version Megadrive (cartouche Sega).

PAS D'ACCESSOIRES SANS AUDIOSONIC

Quickjoy

SV 131 SUPERSTAR

Super maniabilité, Super performance



SV 133 MEGASTAR

Pour les Mégadestructeurs.
Pour droitier ou gaucher.
Existe aussi en version
JUNIOR SV 135

AMIGA - ATARI - AMSTRAD

SV 203 KIT PC

Stick PC SV 202
Carte PC SV 210
(SV 202 & SV 210 sont aussi vendus séparément)



SV 227 TOPSTAR PC LE MUST SUR PC



PC et COMPATIBLES Existe aussi en version AMIGA - ATARI - AMSTRAD - SV 127 TOPSTAR

SV 433* MEGASTAR SEGA

Pour SEGA 8/16 bits



SV 333* MEGASTAR

NINTENDO



SV 336* PROPAD PROGAMMABLE

Le MUST sur console NINTENDO

SV 334* PROPAD

Pour SUPER NINTENDO
Existe aussi en version SEGA
8/16 bits SV 434* PROPAD SEGA



SV 329 FOOTPEDAL

NINTENDO
Un complément à votre manette.
Entièrement programmable pour simulateurs,
shoot them up, etc.
Existe en version AMIGA, ATARI, AMSTRAD,
SV 139 FOOTPEDAL et aussi
SEGA SV 439 FOOTPEDAL SG



CONSOLES DE JEUX VIDEO

SV 906* HANDY SOUND

4 hauts parleurs à enrouleur (adaptable sur GAME BOY)



SV 907* HANDY BOY TOUT EN 1...

Ampli stéréo, 2 hauts parleurs, 2 éclairages, toute réglable
stick de direction, 2 larges boutons de tir et... UN LOOK D'HERO!
(compatible sur GAME BOY)



SV 900* TURBO CHARGER

KIT Alimentation et chargeur de batteries.
Très haute performance. Secteur ou secteur-organ.
Version de base avec acc. à 700 mAh. AudioSonic sur console en
monochrome 12 heures, en couleur 2 heures. Avec acc. 1400 mAh
(option), respectivement 24 h et 4 h.
COMPATIBLE AVEC CONSOLES PORTABLES
NINTENDO - SEGA - SUPERVISION

AudioSonic

Quickjoy et Supervision sont distribués par:
AudioSonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99 93203 ST DENIS Cedex

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés

SUPERVISION

Plates-Formes Micro

Dans le domaine des jeux de plates-formes, la micro se défend assez bien. Enfin, il faudrait plutôt dire l'Amiga car il est largement dominant. Sur Atari ST, les jeux se font rares et le PC n'a jamais été une machine dédiée à ce genre de soft. Quoi qu'il en soit, de bons titres sont sortis cette année sur Amiga avec notamment Harlequin, Fire and Ice, Wolfchild et Zool, le ninja de la énième dimension qui se veut être le concurrent d'un certain Sonic. David contre Goliath, le défi est lancé...

Un jeu de plates-formes, qu'est-ce que c'est? Une partie de la réponse se trouve dans sa désignation même. On peut qualifier de jeu de plates-formes tout jeu où le héros, en plus de se battre ou de tirer dans tous les sens, doit aussi trouver la sortie de chaque niveau avec, au choix, des objets, des lieux à trouver et/ou un gardien à abattre. Le

chemin qu'il parcourt n'est pas linéaire et se situe souvent sur plusieurs niveaux de jeu ou hauteurs, d'où le terme de plates-formes. Généralement, le héros ne vole pas, il marche. Cela induit une autre difficulté: les obstacles composés de trous, pointes, fossés, etc. En plus des ennemis, on doit aussi se "battre" contre le

décor. Pour corser la difficulté, le héros est aussi fréquemment doté d'une certaine inertie, ce qui a pour effet de le faire déraiper à la moindre prise de vitesse. Tout l'art du jeu de plates-formes réside alors dans le fait de se débarrasser des monstres tout en progressant sans se casser la figure. Si les shoot-them-up sont surtout basés sur de bons

réflexes, pour les jeux de plates-formes, il faut essentiellement de l'agilité. En fait, c'est le joueur qui décide de sa progression, il peut s'arrêter tous les dix pas ou bien continuer d'une traite. Le rythme n'est pas imposé, les réflexes jouent moins. Il va sans dire que cela fait la joie des joueurs plus calmes et posés.

Marc M...

FIRE AND ICE

Amiga

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 15 |
| Graphisme | 15 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | C |



Comme son nom l'indique, Fire and Ice est un jeu de plates-formes qui ne vous laissera pas de glace! Vous êtes Cool Coyote, l'aventurier aux pattes de velours. Ce canidé a vraiment une vie de chien quand on y pense. Afin d'amuser la galerie des joueurs micro, il se trébuche littéralement d'un bout à l'autre de la planète, des glaciers jusqu'aux doux pays chauds. Pour passer de niveau, il doit reconstituer une clé magique. Quand on est le coyote le plus Cool de la terre, c'est une affaire qui roule...

L'AVIS DE TILT. Fire and Ice est un soft très revigorant. C'est un jeu de plates-formes comme on les aime: jouable et plein d'humour. La difficulté est savamment dosée pour garder le joueur en haleine sans l'enliser dans une

tâche trop ardue. Des idées très originales viennent égayer la partie. En plus, Cool est un personnage très sympa, et ses aventures sont de véritables histoires de gros héros aux muscles bien huilés.

GRAPHISME. Vraiment très correct. Beaucoup de soins ont été apportés au jeu et ce, jusque dans les moindres détails.

ANIMATION. Le scrolling est fluide. Cool Coyote est toujours en mouvement, ce qui rend la situation. Même au repos, on a des animations amusantes qui font agréablement passer le temps. Encore ce souci du détail. **BRUITAGES.** Un jappement très réaliste pour le héros, très convaincant. Les musiques dynamiques (disquettes GrafGold).

HARLEQUIN

Amiga

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 18 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 18 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | C |



Non, un Harlequin n'est pas un clown! En l'occurrence, c'est un être très agile qui doit se tailler une place dans le monde de Chimerica, un endroit enchanteur bourré de monstres étranges et de surprises souvent déplorables. Ici, pas de combats à outrance ou de pièges à répétition mais plutôt une bonne dose d'humour et surtout d'habileté. Le terrain est très original avec ses parois obliques, ses tunnels et ses sols couverts de billes. Les bonus, eux aussi, sont diversifiés: parapluie pour freiner les chutes, ballon pour rebondir sur les ennemis, monocycle chancelant...

L'AVIS DE TILT. C'est un hit comme on les aime! Une jouabilité exemplaire, un vaste terrain de jeu. Ce superbe jeu de plates-formes

est un modèle du genre. Avec une stratégie assez marquée qui empêche de sombrer dans la monotonie, Harlequin n'est manqué sous aucun prétexte.

GRAPHISME. La richesse des décors est impressionnante. Les graphismes sont un peu de couleurs mais Harlequin est quand même une ambiance de jeu très agréable.

ANIMATION. Scrolling multidirectionnel reproché, animation des sprites fluide, difficilement faire mieux sur Amiga. **BRUITAGES.** Ils sont assez rares mais l'avantage d'être peu communs: des "zing" et des "slong" qui donnent au jeu son atmosphère si particulière. Le Gremlin).

JIM POWER

Amiga

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 15 |
| Graphisme | 16 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 14 |
| Prix | C |



Jim Power est quelqu'un qui n'aime pas les mutants. Quand il en voit un, il est plutôt du genre à dire bonjour avec son flingue. Dédiés aux fans de l'action pure et dure, les cinq niveaux de Jim Power sont remplis de clés, de plates-formes, de fossés aux pieux acérés et de dizaines de créatures étranges. Bonne chance, Jim, la mission semble impossible!

L'AVIS DE TILT. Voilà enfin des auteurs qui exploitent à fond leur connaissance de la machine au lieu de réutiliser comme certains dont nous tirons le nom des routines obsolètes. Ce jeu de plates-formes se démarque par une bonne jouabilité et une action soutenue. Très inspiré des grands classiques, ce Jim Power de Digital Concept en fera craquer plus d'un.

GRAPHISME. Que ce soit pour le jeu ou le décor, le travail est assez impressionnant, notamment à cause du nombre important de couleurs (près de 200), c'est un exploit.

ANIMATION. 50 images par seconde, mieux? C'est une vitesse d'exécution qui n'est pas l'habitude de voir sur cette machine. La trajectoire des sprites est savamment calculée. Quant au scrolling, il est à certains endroits parallaxe sur plus d'une douzaine de plans différents.

BRUITAGES. Deux morceaux de musique par niveau vous accompagnent agréablement tout au long du jeu, ainsi que des effets sonores façon "arcade" assez réalistes. Digital Concept).

Plates-Formes Micro

LEANDER

Amiga



17
16
18
13
C

Le thème de Leander est archaïque : la belle princesse Lucanna a été enlevée par le méchant démon Thanatos. C'est au beau Leander (vous) qu'incombe la tâche d'aller sauver la douce créature. Heureusement, Leander, lui, ne fait pas dans la dentelle et quand il a quelque chose à dire, c'est avec son épée qu'il s'exprime. De l'action, toujours de l'action, voilà le mot d'ordre de ce jeu mâtiné d'aventure destiné à tous ceux qui n'ont pas peur de réfléchir.

L'AVIS DE TILT. Leander ne se contente pas d'être bien réalisé, il est aussi prenant. On peut acheter son équipement, et les nombreuses astuces à découvrir pour explorer à fond le jeu viennent pimenter l'action. Nettement supérieur à Shadow of the Beast au niveau de la

jouabilité, il enchantera les fans d'action et ceux qui n'ont pas de console, bien sûr!

GRAPHISME. L'action se déroule moitié à l'extérieur, moitié à l'intérieur. Cela donne lieu à des graphismes variés et très travaillés. Une mention spéciale pour le dégradé de fond qui est magnifique.

ANIMATION. En plus du scrolling normal en premier plan, un scrolling parallaxe apporte une grande profondeur visuelle au jeu. Les mouvements du personnage sont proches de la perfection.

BRUITAGES. Musique comme bruitages, c'est bon sur toute la ligne. Dommage qu'il faille choisir entre les deux (disquettes Psygnosis).

NICKY BOOM

Amiga



16
16
14
16
NC

Un gamin comme héros, c'est Nicky Boom! Si petit et déjà sur le sentier de la guerre et de la violence! Figurez-vous qu'il s'est mis en tête de libérer son grand-père des griffes d'un sorcier. Pour se frayer un chemin, Nicky pose allégrement des bombes, ici et là. Une vraie graine de révolutionnaire mexicain. Ainsi, il peut découvrir les nombreuses salles secrètes scellées par des blocs de pierre. La chose n'est pourtant pas si facile, il doit surtout faire attention à ne pas se perdre. Pas de panique, des couches-culottes de secours sont fournies avec le jeu.

L'AVIS DE TILT. Fraîche et revitalisante, cette œuvre va vous faire bondir de plaisir (bondir, pas hurler, hein!). Nicky Boom est digne de certaines productions sur console. Sa réalisation

est un de ses points forts. La difficulté est très bien dosée : progressive, elle permet au joueur de bien prendre en main le petit gamin. Une aire de jeu énorme qui vous tiendra en haleine durant des heures entières.

GRAPHISME. Les dégradés en arrière-plan sont superbes. Mêmes louanges pour les décors qui ont fait l'objet d'un soin particulier. En matière de graphisme, l'Amiga n'a décidément pas dit son dernier mot.

ANIMATION. Sans être divine, l'animation est de bon niveau. Les mouvements du personnage sont assez mignons.

BRUITAGES. Des babillages réalistes et amusants. Les musiques sont carrément envoûtantes (disquettes Microïds).

ORK

Amiga



15
16
11
17
C

Psygnosis aime les jeux glauques. Le héros de Ork n'échappe pas à cette règle avec ses airs de grenouille ayant copulé avec le lapin de Dracula. Ne vous méprenez pas, sur les photos, c'est celui qui ressemble à un monstre ennemi. Ne soyons pas cruel, les choses ne sont pas faciles pour le pauvre Ku-Kabuk. En plus de devoir supporter un nom affligeant, il est chargé de nettoyer "par le vide" un terrain regorgeant de monstres, sans même parler des pièges et des énigmes placés à des endroits stratégiques. Osez incarner ce héros difforme et aidez-le à passer ses terribles épreuves.

L'AVIS DE TILT. Jeu de plates-formes pur et dur, Ork est une sorte de remake de Killing Game Show en plus étoffé. Cela dit, vous avez

intérêt à utiliser un bon joystick bien solide si vous voulez éviter la crise de nerfs. Un contrôle hyper-sensible irrite limite quelque peu son intérêt mais Ork plaira sûrement aux amateurs d'action/réflexion.

GRAPHISME. Pas de doute, c'est bien la "patte" de Psygnosis, reconnaissable entre mille. Le manque de couleurs rend l'ensemble du jeu un peu terne.

ANIMATION. Trois niveaux de scrolling parallaxe et, pourtant, le jeu semble manquer un peu de profondeur.

BRUITAGES. Ils sont très efficaces. La musique assez originale se détache des habituelles mélodies banales qui font fureur sur micro (disquettes Psygnosis).

PARASOL STAR

Amiga, PC, Atari



16
14
16
13
C

Parasol Star est, en fait, le troisième volet de Bubble Bobble, un jeu qui avait connu un grand succès sur micro. Dans Parasol Star, le petit dragon s'est assagi, il s'est transformé en gentil garçon qui se défend à grands coups de parasol. Bien sûr, comment ne pas y avoir pensé plus tôt, c'est l'arme idéale pour assommer les ennemis, non? Quoi qu'il en soit, ce jeu très "gentillet" reprend les principes de son ancêtre : l'action se déroule sur un tableau occupant à peu près la taille d'un écran, avec parfois un scrolling latéral en supplément. Comme dans les précédentes aventures, il est possible de lancer des éclairs et des gouttes d'eau.

L'AVIS DE TILT. Parasol Star prouve d'une manière éclatante qu'on peut garder l'essence

d'un jeu tout en le renouvelant. Il apparaît comme un des meilleurs jeux du genre, avec un grand nombre de bonus cachés et de surprises. Son ambiance naïve est une bouffée d'air frais dans un monde micro de violence.

GRAPHISME. Les sprites sont variés et bien dessinés. Les décors d'un style très enfantin ont le mérite d'être clairs. Amateurs de violence s'abstenir.

ANIMATION. Le principe du jeu ne nécessitait pas de prouesses particulières au niveau des animations.

BRUITAGES. Quelque peu monotones, plus de variété aurait été la bienvenue. L'environnement sonore n'est pas un domaine à négliger (disquettes Taito).

PREMIERE

Amiga



15
18
13
18
C

Tiens, tiens! Pour une fois, le scénario est original, c'est une Première! Clutch Cable s'est fait dérober les bibines, pardon, les bobines de son dernier film la veille de l'avant-Première. Fou de rage et voyant une somme considérable lui filer entre les doigts, il va se lancer à corps perdu et la dynamite à la main dans les studios de son concurrent pour récupérer les fameuses, les précieuses bobines, non bobines. Ce scénario donne lieu à des décors très variés : Far West, science-fiction, horreur, tous les styles de film sont représentés avec humour dans cette satire décapante.

L'AVIS DE TILT. Très original et graphiquement superbe, Premiere est vraiment innovateur. Certains boss de fin de niveau sont

remplacés par des épreuves sympas et il existe deux plans de jeu (la majorité des autres jeux de plates-formes n'en possèdent qu'un seul). Les musiques sont somptueuses et, pourtant, le jeu en lui-même manque un peu d'attrait. L'action aurait dû être plus variée et surtout intense.

GRAPHISME. Jerr O'Carroll est un artiste hors pair et bourré de talent. Une multitude de décors tous plus réussis les uns que les autres.

ANIMATION. Hum! Un scrolling 25 images/seconde multidirectionnel, il est vrai, mais saccadé!

BRUITAGES. Des musiques géniales qui sont inspirées des grands classiques du cinéma. C'est un vrai plaisir pour nos oreilles (disquettes Core Design).

Plates-Formes Micro

RISKY WOODS

Amiga, PC

Intérêt 16
Graphisme 18
Animation 15
Bruitages 16
Prix C
Intérêt sur autre machine
PC : 15



D'un genre assez particulier, Risky Woods est un jeu qui requiert beaucoup d'adresse et de précision. Selon les cas, certains y trouveront un passionnant challenge, d'autres seront bien vite énervés. Que les joueurs "brutaux" passent leur chemin, les astuces de ce jeu ne se résolvent pas par la force, mais avec un zeste de réflexion. Il va falloir parcourir dans le calme les quatre zones du monde de Draxos pour libérer les clercs de l'Ordre de la paix. Bon courage !

L'AVIS DE TILT. Autant le dire franchement, Risky Woods n'a pas fait l'unanimité au sein de la rédaction. Les plus gravement atteints par la "gamemania" (ou les reconnaît à leurs yeux injectés de sang) l'ont trouvé dur à souhait, de quoi mettre leurs talents à rude épreuve. Mise à

part cette faction "dure" des réalisateurs, la plupart ont été découragés par la difficulté du jeu. Toutefois, Risky Woods devrait trouver un lot d'admirateurs aux nerfs d'acier.

GRAPHISME. De gros sprites, des décors hauts en couleur et qui valent le coup. Risky Woods est doté d'un look net, propre, assez agressif.

ANIMATION. Dans l'ensemble, le jeu est bonne. Un détail agaçant : l'ennemi héros est "floue" ce qui devient vite pénible pour les yeux.

BRUITAGES. Des efforts ont été faits de la bande-son. Les musiques vont bien dans l'ambiance et les bruitages (disquettes Electronic Arts).

WOLFCHILD

Amiga

Intérêt 15
Graphisme 18
Animation 17
Bruitages 13
Prix C



Le scénario de Wolfchild est digne d'un bon film d'action. Fermez les yeux et imaginez un instant : un généticien génial se transforme en loup-garou pour se venger d'une organisation criminelle qui a massacré sa famille. Sorcellerie et science faisant parfois bon ménage, c'est un être super puissant que ce Wolfchild en croisade contre le crime. Le jeu comporte un bon nombre de passages secrets et de bonus qui ne se révéleront qu'aux meilleurs joueurs.

L'AVIS DE TILT. La réussite de ce jeu repose essentiellement sur la qualité des graphismes. Le son n'est pas extraordinaire mais l'action bien dosée rattrape la plupart des lacunes de la programmation. Le jeu est vaste, bien construit et la difficulté évolue de manière progressive.

Wolfchild est un soft auquel on s'adapte facilement.

GRAPHISME. Ça manque un peu de détails, certes, mais les sprites et les décors sont magnifiques. Le programmeur Simon a beaucoup de talent, talent malheureusement bridé par les limitations techniques de la machine.

ANIMATION. Elle ne tourne qu'à 20 images par seconde, c'est honorable. Beaucoup de jeux Amiga tournent à la même vitesse. Étonnant, la diversité des animations vient compenser cet aspect un peu dévalorisant.

BRUITAGES. Assurément le point fort du jeu. La bande-son est tout juste bonne (disquettes Core Design).

ZOOL

Amiga

Intérêt 18
Graphisme 15
Animation 16
Bruitages 16
Prix C



La société anglaise Gremlin n'y va pas par quatre chemins ! Avec Zool, le ninja de la 8ème dimension, elle cherche à concurrencer le fameux Sonic. Il faut dire que question vitesse, Zool tient la comparaison. Cette petite créature étrange est diablement rapide. Sa devise : "Je ne freine pour personne !" C'est d'ailleurs dans la vitesse que réside l'originalité du jeu ; il est possible de parcourir les niveaux à fond la caisse sans être vilement sanctionné par une mort certaine.

L'AVIS DE TILT. Zool est l'exemple parfait du jeu de plates-formes qui fait appel à l'agilité et aux réflexes. Il est rare d'avoir une rapidité aussi fulgurante dans ces jeux et sur cette machine. L'action dans Zool atteint parfois de

furieux sommets, elle est frérotique. La sensation n'est pas parfaite mais ça tient, on prend beaucoup de plaisir à parcourir les nombreux niveaux au son de musiques qui ont du punch. Pas étonnant que Gremlin ait décidé de faire de Zool sa mascotte.

GRAPHISME. Simple et haut en couleurs, les niveaux tournent autour de sept thèmes variés : musique, gâteaux, jouets, etc.

ANIMATION. Quelques ralentissements sont présents, mais en général la vitesse du jeu est impressionnante. Ça décoiffe un peu quand on choisit le mode de jeu le plus rapide.

BRUITAGES. Des thèmes musicaux divers et d'une tonicité parfois très intéressante (disquettes Gremlin).

DYLAN DOG

PC

Intérêt 15
Graphisme 17
Animation 15
Bruitages 15
Prix C



Tiré des comics italiens populaires, Dylan Dog est un aventurier contemporain, une sorte de paladin des temps modernes. Invité par le professeur Mal dans son manoir, il part le cœur plein d'allégresse et les poches pleines de quelques balles, sans oublier le pistolet qui va avec. Mais Dylan a plus d'une corde à son arc : il est expert en boxe, joue du couteau et jongle avec les chiffres (il sait compter jusqu'à trois, pour les ultimatums). Jeu de plates-formes, mélange d'aventure et d'action, un soft peu commun sur une machine qui d'habitude ne fait pas bon ménage avec les jeux de ce genre...

L'AVIS DE TILT. C'est grâce à la taille de son terrain de jeu et à la beauté de ses décors que Dylan Dog pourra séduire les fans d'exploration.

Cela dit, les combats sont assez répétitifs. Le soft devient très vite lassant. Il faut vraiment être un fan des plates-formes pour y jouer pendant un certain temps. Il est regrettable que les bruitages soient totalement absents.

GRAPHISME. Les décors sont très beaux, certaines séquences intermédiaires sont très intéressantes et inquiétantes à souhait.

ANIMATION. Le personnage rappelle un peu Prince of Persia avec toutefois une palette de mouvements plus restreinte. Des effets d'écrans intempestifs.

BRUITAGES. Seulement de très mauvaises musiques style années soixante-dix (disquettes Simulmondo).

DELIVERANCE

ST, Amiga

Intérêt 14
Graphisme 16
Animation 15
Bruitages 12
Prix C



"Allons bon, voilà que ça recommence ! Figurez-vous ma bonne dame que le Mal est de retour ! Depuis le temps qu'il se prend des racles par des aventuriers boutonneux. A sa place je me cacherais." Enfin, Satan et toute sa clique sont de retour pour prendre la pâtée du sabbat. C'est en tout cas le but avoué du héros de Deliverance, qui est en fait Stormlord 2. Le héros, Stormlord, est un solide guerrier qui manie la hache comme un dieu. La partie adverse est composée de points verts, arachnides, démons, golems, papillons (dur) et dragons rouges à points verts...

L'AVIS DE TILT. Proche du célèbre Gods sans jamais l'égaliser, Deliverance est un jeu d'action et de plates-formes qui ne manque pas

de punch. Les maniaques de la hache seront contents. Pour les autres, sachez que le mouvement du personnage laisse à désirer contrairement à son modèle d'inspiration, Brothers. Deliverance manque surtout de diversité.

GRAPHISME. On applaudit des décors, personnages, c'est bien, mais les mouvements du héros sont bien décevants.

ANIMATION. L'animation des décors est fluide. On ne peut pas en dire autant de l'animation du héros qui a tendance à saccader.

BRUITAGES. Bof ! Pas de musiques originales. Les bruitages sont assez bons mais resteront pas dans les mémoires (disquettes Century Entertainment).

Plates-Formes Micro

THE ADDAMS' FAMILY

Amiga



Intérêt 17
Graphisme 13
Animation 6
Bruitages 18
Prix C

Décidément les Addams risquent fort de devenir la famille la plus célèbre du monde. Gomez apparaît sur Amiga après avoir entraîné ses gâtres du côté de la Super Nintendo. Il est toujours à la recherche des membres de sa famille. Ceux-ci sont gardés prisonniers quelque part dans leur immense propriété, composée de six niveaux de jeu. Il va falloir que Gomez fasse preuve d'ingéniosité pour venir à bout des pièges qu'il a lui-même posés. Les guillotines sont bien affûtées, les boulets se balancent au bout de bras articulés et la vermine a profité de la disparition des maîtres pour envahir la place. **L'AVIS DE TILT.** Addams' Family a tout du grand jeu de plates-formes. On peut même dire géant si on se réfère à sa taille. Les salles secrètes

les sont si nombreuses que vous aurez envie de recommencer plusieurs fois le jeu, juste pour voir si vous n'avez rien oublié. La possibilité de prendre le jeu par n'importe quel bout évite le classique problème de recommencer à chaque fois le même chemin en cas de Game Over.

GRAPHISME. Les décors sont aussi délectants que les personnages. L'esprit de la série télé originale a été conservé.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel fonctionne parfaitement. Les dérapages de Gomez reproduisent l'effet d'inertie.

BRUITAGES. Une ambiance de manoir hanté comme si vous y étiez ! A part ça, on retrouve la fameuse mélodie du générique télé (disquettes Ocean).

DOODLEBUG

Amiga



Intérêt 15
Graphisme 16
Animation 13
Bruitages 14
Prix C

Sous une apparence de jeu de plates-formes mièvre et naïf se cache un jeu intelligent, plein de trouvailles et plus difficile qu'il n'y paraît. Doodlebug est un petit insecte belliqueux qui doit sauver la princesse du pays de Cartoonia. Dans sa besace, il a un équipement qui ferait baver tous les écoliers de la Terre. D'un coup de crayon magique, il peut créer une ombrelle pour ralentir sa chute, faire apparaître un ballon et s'envoler, stopper le temps et devenir invincible. Le fin du fin reste quand même la gomme explosive. Et Doodlebug saute allégrement sur ses ennemis pour les détruire et les transformer en bonus.

L'AVIS DE TILT. Sans réussir à égaler les modèles du genre dont il s'inspire largement

(Sonic, Mario, Robocod), Doodlebug se place d'emblée parmi les meilleurs jeux de plates-formes sur micro. Il n'innove donc pas d'un iota le genre mais il constitue un remix réussi et très sympathique. A saluer au passage la performance d'Adrian Cummings qui réalise tout seul Doodlebug.

GRAPHISME. Des niveaux variés et originaux que ne laissent pas présager un premier niveau un peu trop enfantin.

ANIMATION. D'un niveau assez moyen, l'animation a le mérite de comporter quelques aspects amusants.

BRUITAGES. On retrouve la traditionnelle panoplie de bruitages qui accompagne les jeux de plates-formes (disquettes Core Design).

PUTTY

Amiga



Intérêt 16
Graphisme 14
Animation 18
Bruitages 15
Prix C

Doté d'un scénario abracadabrant (un magicien capture des créatures et les revend sur Terre comme du chewing-gum), Putty vous met dans la peau très élastique d'une bestiole protoforme. Suivant son humeur, elle peut se liquéfier, s'étirer et donner un coup de poing, dégouliner de marche en marche et carrément gonfler comme une baudruche jusqu'à exploser, détruisant ses ennemis... Evidemment, pour un joueur marmifère à quatre membres, le maniement de Putty peut sembler dur mais les premiers niveaux sont destinés à l'entraînement, entraînement dont vous aurez bien besoin par la suite.

L'AVIS DE TILT. Drôle, original, maniable, même très maniable, Putty est un jeu délectant qui se démarque radicalement de ses concu-

rents. Avec un concept inspiré d'un jeu sur Super Famicom, Putty fait preuve d'une souplesse exemplaire. D'un autre côté, la difficulté du jeu risque de rebuter les joueurs non confirmés.

GRAPHISME. Les décors sont quelconques mais les personnages sont hilarants. Les graphistes doivent avoir une imagination délectante.

ANIMATION. L'animation de Putty est exemplaire. Il gonfle, s'étire et bondit avec beaucoup de réalisme. On se rapproche à ce niveau de la qualité de Prince of Persia.

BRUITAGES. Une ambiance survoltée digne des meilleurs cartoons. Leur qualité fait vite oublier l'absence de musique au cours du jeu (disquettes System 3).

ROBOCOD

Amiga



Intérêt 17
Graphisme 16
Animation 16
Bruitages 12
Prix C

Comme le dit si bien le petit Arnold: "T'il be back." C'est aussi en substance ce qu'avait lancé le Dr. Maybe à la face de James Pond dans la première épisode du même nom. Malgré son nom, ce savant fou a tenu parole. Nom de code: "Robocod". Il revient et il n'est pas content! Muni d'une armure extensible, James va devoir s'infiltrer dans l'usine du Père Noël. Encore mieux gardée que Fort Knox, l'usine est pourtant tombée aux mains du Dr. Maybe. A vous de diriger Pond dans cette usine mythique bourrée de salles secrètes et de jouets devenus fous: cartes à jouer, hommes-bonbons...

L'AVIS DE TILT. Robocod est un jeu de plates-formes de grande envergure. L'usine du Père Noël est immense, avec une multitude de

tableaux cachés un peu partout. L'armure qui permet à Pond de s'étendre à volonté introduit une nouvelle dimension de jeu, en plus des traditionnels dérapages et monstres à éliminer. Recommandé aux maniaques qui aiment se cogner la tête à la recherche de tableaux secrets.

GRAPHISME. Dans un style humoristique, ils sont très soignés. La démarche chaloupée de Robocod est particulièrement amusante.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel est honnête. Les mouvements des sprites sont fluides et bien décomposés.

BRUITAGES. Les musiques qui accompagnent l'action sont assez guillerettes. Les bruitages assez succincts ne sont pas édifiants (disquettes Millennium).

FIRST SAMOURAI

PC, Amiga



Intérêt 16
Graphisme 15
Animation 16
Bruitages 14
Prix D

La vengeance est un plat qui se mange chaud, telle est la devise du jeune samouraï Chui-Phu. Son maître d'armes, Akira, vient d'être assassiné par le roi des démons et Chui-Phu se lance à sa recherche. Une aventure qui l'emmènera aux Portes du temps. Pour se défendre, il utilise ses pieds et ses poings de manière fort convaincante. Ensuite, grâce à l'énergie récupérée sur le corps des ennemis, il obtient une épée magique, le katana, et quelques armes auxiliaires genre couteaux, haches et autres gâteries. Pour réussir votre mission, il faudra faire appel à vos méninges autant qu'à la force de votre poignet.

L'AVIS DE TILT. Mélange d'arcade et d'aventure, First Samurai est actuellement le meilleur jeu de sa catégorie sur PC. La

réalisation est de qualité, l'action est riche et variée. L'adaptation sur PC est loin de nous décevoir, pourtant cette machine ne se prête pas à ce genre de jeu. L'animation surtout est d'un bon niveau. Les possesseurs de PC vont enfin découvrir les joies de l'arcade intelligente.

GRAPHISME. Par certains aspects, les décors manquent de relief mais dans l'ensemble la nuance des couleurs et le dégradé du ciel sont agréables à regarder.

ANIMATION. C'est un exploit sur PC. Les scrollings multidirectionnel et parallaxe sont fluides et rapides.

BRUITAGES. Ils recréent parfaitement l'ambiance pour le moins furieuse qui règne dans ce jeu (disquettes Vivid Image).

Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

Intérêt sur autre machine
Amiga: 17

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, les consoles et la rubrique des jeux d'action ne font pas vraiment bon ménage. Il existe, bien sûr, d'excellents jeux comme Prince of Persia sur Super Famicom, mais les consoles semblent avoir une nette préférence pour les beat-them-all et les shoot-them-up. Surtout, n'allez pas croire pour autant que l'action n'est pas à l'honneur sur consoles, simplement la plupart des productions restent très classiques et n'ont donc pas leur place ici.

Toutes les consoles de jeu, des 8 bits avec la NES jusqu'aux 16 bits en passant par les portables, sont dédiées aux jeux d'action en général. Cela va bientôt faire un an et demi qu'elles règnent sans partage dans ce domaine. Si on appelle jeu d'action tout jeu dans lequel la réflexion est ignorée au profit d'actions primaires (tirer, frapper, détruire,

lasériser, blastériser, nucléariser, etc.), on peut alors distinguer deux genres principaux: les shoot-them-up et les beat-them-all. Le critère de distinction est fort simple: dans l'un on tire tandis que dans l'autre on frappe. Soit on tire à distance en évitant à tout prix le contact, soit justement on cherche absolument le contact dans un corps à corps bien

sanglant. C'est à partir de ces deux principes que se sont développées ces deux catégories de jeu, en proposant une multitude de variantes sur un thème qui reste très populaire tout en ayant perdu depuis longtemps toute originalité. Dans la rubrique des jeux d'action, on retrouve donc tous les jeux qui ne peuvent pas être classés à part entière

dans l'une des deux rubriques majeures citées précédemment. Il s'agit généralement de jeux ayant un mode de vision différent (Desert Strike sur Megadrive, Xybotix sur Lynx) ou bien ceux qui requièrent plus d'adresse et de précision comme Camel Try sur Super Famicom et Madness sur Megadrive.

Marc Me...

CAMEL TRY Super Famicom

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 15 |
| Graphisme | 7 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 7 |
| Prix | F |



Sous ce nom peu explicite se cache une sorte de course contre la montre en solitaire où vous devez diriger une boule dans un dédale de couloirs, d'impasses et de pièges. Vous ne contrôlez pas la boule, celle-ci est juste sujette aux effets de la pesanteur. En revanche, c'est à vous de faire pivoter au joystick le "labyrinthe" de manière à orienter la boule dans la bonne direction. Plusieurs éléments du labyrinthe viennent aussi freiner ou accélérer la trajectoire de la boule. En fait, le principe du jeu est très facile à comprendre, quant à réussir à atteindre le goal dans le temps imparti, c'est une autre histoire... **L'AVIS DE CONSOLES+** Camel Try joue la carte de l'originalité avec succès. Le mode 7 est utilisé à bon escient pour faire un jeu hors du

commun. On s'amuse beaucoup, les niveaux sont nombreux, mais cette cartouche est inégale. Un mode deux joueurs semble déficient. Graphismes sommaires pour une boule, de ce jeu se dégagent parfois quelques mets d'arnaque. Amusant mais bloquant par ses lacunes techniques injustifiées. **GRAPHISME.** On est sur une Super Famicom, là? Ah non? Les tableaux de Sonic sont plus jolis. **ANIMATION.** Tournez jeunesse! Le jeu spécial rotation trouve ici une réalisation originale et tout à fait appropriée. **BRUITAGES.** Ce n'est pas la peine de vous boules Quies, il n'y a pas grand-chose à entendre (cartouche Tasto).

CHOPLIFTER II Game Boy

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 18 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 17 |
| Bruitages | 11 |
| Prix | C |



On pourrait classer Choplifter dans le genre "search & rescue". Aux commandes de votre hélicoptère, vous devez vous porter au secours des pauvres otages prisonniers dans des grottes, sur la mer, en ville ou bien encore dans la jungle. Bien sûr, vous êtes armé jusqu'aux dents pour faire face à l'imprévu, mais ce n'est pas l'aspect primordial de ce jeu. On se calme, on ne tire pas sur les otages! **L'AVIS DE CONSOLES+** Une cartouche à ne pas laisser de côté. Si vous vous sentez une âme de secouriste, Choplifter II est fait pour vous. La difficulté est bien dosée et bien qu'il faille faire fréquemment des allers-retours entre la base et la zone de combat pour ramener les otages, on n'a pas le temps de s'ennuyer en

courses de route. Ce jeu fait appel à votre sens de l'anticipation. Les tactiques de combat sont envisagées pour arriver à la fin. Choplifter II est vraiment un jeu complet. **GRAPHISME.** C'est un véritable d'hologramme que les graphistes ont réalisé. Quelle précision! **ANIMATION.** Il fallait forcément un jeu rapide pour faire un bon jeu d'action. Choplifter II défile à toute vitesse et vous yeux ébahis. **BRUITAGES.** Définitivement le meilleur de ce jeu. Les concepteurs ont véritablement délaissé cet aspect au profit des autres (chez Broderbund Software).

DESERT STRIKE Megadrive

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 17 |
| Bruitages | 17 |
| Prix | D |



Avec tout le foin que la guerre du Golfe a provoqué à la télévision, le sujet est devenu très médiatisé, aussi prisé du public que la vie privée de la famille royale anglaise. Il n'en fallait pas plus pour qu'Electronic Arts saute sur l'occasion et nous ponde Desert Strike: Back to the Golf. Aux commandes de votre hélicoptère de combat Apache, il faut aller délivrer les petits gars patriotes retenus en otages et mettre une bonne raclée à ces mécréants qui troublent l'ordre au Moyen-Orient. Ouai, mon gars! **L'AVIS DE CONSOLES+** Avec sa vue en perspective qui le distingue nettement des autres productions sur Megadrive, Desert Strike est un jeu d'action peu commun. On a un peu de mal à s'habituer aux commandes mais, une fois lancé,

on ne peut plus s'arrêter. La jouabilité est vraiment sans faille et les missions sont très réalistes. Une souplesse de jeu et de rythme qui en passionnera plus d'un. **GRAPHISME.** Des dunes de sable et des villes très folkloriques et des petits avions courent dans tous les sens. **ANIMATION.** Tout y est, jusqu'au détail a été respecté en ce qui concerne la vue de l'hélicoptère. **BRUITAGES.** Peu de musique, on a opté pour des bruitages réalistes qui créent une ambiance tendue à souhait (Electronic Arts).

PRINCE OF PERSIA

SFC, Master System,
GB, NEC CD-ROM

Intérêt 18
Graphisme 17
Animation 17
Bruitages 17
Prix F
Intérêt sur autres machines
MS : 17, Game Boy : 18, NEC : 17



Prince of Persia est un jeu hors du commun! Après des versions spectaculaires et remarquées sur la plupart des micro-ordinateurs, ce jeu d'action aux parfums des Mille et Une Nuits s'est lancé à l'assaut des consoles. Celles-ci n'ont pas résisté longtemps et Prince of Persia atteint carrément des sommets sur Super Famicom. Vous êtes un jeune prince qui doit trouver son chemin dans les dédales des donjons, et passer au fil de l'épée tous les gardes jusqu'à la rencontre ultime avec le sultan maléfique. Faites vite, une belle princesse est en péril!

L'AVIS DE CONSOLES+. Dès les premières minutes de jeu, on constate avec délice et soulagement que Prince of Persia sur Super Famicom est la meilleure version connue à ce

jour, et de loin! Plus de 20 niveaux de jeu de difficulté croissante, une option entraînement inédite et bienvenue. Il est vraiment dur de trouver des défauts à cette cartouche d'exception.

GRAPHISME. Il ne se limite pas seulement aux murs ternes et monotones des donjons humides. Désormais, l'action prend place aussi dans des cavernes souterraines.

ANIMATION. Les animations du héros sont toujours aussi fluides et coulées, un souci de réalisme que l'on aimerait voir plus souvent. Merci à Jordan Mechner pour la qualité de l'animation.

BRUITAGES. Au total, dix mélodies qui vous garantissent un dépaysement total (cartouche Masaya).

ROLLING THUNDER II

Megadrive

Intérêt 17
Graphisme 16
Animation 16
Bruitages 16
Prix E



"Voyons, James, faites un effort, il faut démanteler le groupe terroriste Geldra! — Mais voyons, Leila, mon nom est Albatross et, de plus, c'est l'heure du tea!" Revivez la vie, ô combien périlleuse, des agents secrets avec Rolling Thunder II: onze niveaux parsemés de dangers variés et de terroristes balafres. Pour vous épauler dans cette mission difficile, vous avez la charmante compagnie de votre ami et confident; un pistolet mitrailleur 1 200 coups/minute et accessoirement une jolie équipière cachée dans votre holster.

L'AVIS DE CONSOLES+. Certes Rolling Thunder II ne remporte pas la palme de l'originalité mais il est terriblement efficace dans son genre. De petits détails techniques

laissent à désirer mais, dans l'ensemble, c'est un jeu d'action d'une grande diversité dans sa difficulté. L'option deux joueurs est démente, d'autant plus appréciée qu'elle est rare sur Megadrive.

GRAPHISME. Un style assez dépouillé mais les graphismes ne manquent pas de charme.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel, fluide, est parfois doublé d'un autre scrolling parallèle de qualité. Les mouvements des sprites sont suffisamment décomposés pour être réalistes.

BRUITAGES. Les effets sonores et les musiques se marient harmonieusement pour former une bande-son qui ne manque pas de tonus (cartouche Namcot).

SMASH TV

NES, Super Famicom

Intérêt 17
Graphisme 15
Animation 15
Bruitages 18
Prix D
Intérêt sur autre machine
Super Famicom : 16



Smash TV s'inspire d'un jeu d'arcade très ancien, Robotron 2084 sorti en salles d'arcade il y a près de dix ans. Plus fort que Fort Boyard et la Nuit des héros réunis, Smash TV est un programme de télé futuriste où des gladiateurs mènent une lutte acharnée pour obtenir gloire et fortune. Le principe du jeu est simple: il suffit de détruire toute opposition dans une série de salles. Chemin faisant, le concurrent devient de plus en plus puissant et c'est l'inévitable escalade de violence. Des centaines de monstres à abattre, des boss de fin de niveau, ça tourne vite au carnage...

L'AVIS DE CONSOLES+. Bien sûr, l'adaptation sur NES a quelque peu souffert des capacités limitées de la machine mais ce qui

compte, c'est le plaisir de jouer. On n'a qu'une envie: gagner en puissance et massacrer à tour de bras. Les nombreuses options et le mode deux joueurs font de cette cartouche une acquisition indispensable.

GRAPHISME. Assez proches les unes des autres, les aires de combat, sans être un modèle du genre, donnent au jeu une ambiance futuriste convaincante.

ANIMATION. Pas de scrolling! C'est vrai et alors? Dans le cas présent, c'est ce qui fait le charme du jeu en introduisant une dimension tactique inexistante dans les shoot-them-up.

BRUITAGES. En fermant les yeux, on en oublie presque qu'on se trouve sur une simple NES (cartouche Acclaim).

XYBOTS

Lynx

Intérêt 18
Graphisme 15
Animation 15
Bruitages 12
Prix C



Il est amusant parfois de constater les chemins que prennent les jeux au cours du temps. Xybots a fait ses débuts en salle d'arcade, il y a de nombreuses années. Il était à l'époque présenté dans une machine imposante. Maintenant, grâce aux miracles de la miniaturisation, on retrouve le même jeu sur une console portable grande comme un livre. Ce jeu n'a pas pris une ride: vous devez toujours parcourir sans relâche des labyrinthes à la recherche d'une sortie ou d'un téléporteur. Ce serait facile sans ces robots placés un peu partout qui n'ont qu'une idée fixe: vous faire un trou dans le ventre...

L'AVIS DE CONSOLES+. Un grand hit pour une toute petite console! Un conseil, mieux vaut tout ramasser: clés, argent, armes

plus puissantes et globes énergétiques qui font regagner de l'énergie. Ce jeu, qui reprend le principe de Dungeon Master, propose des labyrinthes complexes avec de nombreux passages secrets. En plus, le mode deux joueurs est possible avec deux machines.

GRAPHISME. Il reste fidèle à la version d'arcade. Les décors ne varient pas. Auto-mapping de grand secours.

ANIMATION. Les effets de déplacement dans le labyrinthe en trois dimensions sont bien rendus.

BRUITAGES. Sans grande originalité. Les musiques sont quelconques. Ne prenez pas la peine d'user les piles, mettez le volume sonore de votre Lynx au minimum (cartouche Tengen).

MARBLE MADNESS

Megadrive, Game Boy

Intérêt 17
Graphisme 17
Animation 17
Bruitages 14
Prix D
Intérêt sur autre machine
Game Boy : 16



La petite boule continue son bout de chemin. Après avoir fait des ravages en salles d'arcade en introduisant les trackballs à la place du traditionnel joystick, elle déboule sur Megadrive où le maniement se fait, bien sûr, au joypad. Le but du jeu est resté le même: il faut parcourir un labyrinthe vu en perspective dans un temps imparti. Il y a quelques monstres et mécanismes pour faire dévier votre trajectoire mais c'est surtout une question de réflexes et de rapidité. En mode deux joueurs, la tension monte: vous jouez sur le même écran et il est possible d'envoyer l'autre valdinguer dans le décor.

L'AVIS DE CONSOLES+. La borne d'arcade nous a laissé à tous un souvenir impérissable. Notre avis sur Marble Madness

n'est donc peut-être pas tout à fait objectif mais comment être insensible à ce jeu sur Megadrive. Le maniement au joypad aurait pu poser quelques problèmes, il n'en est rien. Electronic Arts a conçu un jeu d'adresse excellent tout en conservant le challenge du mode deux joueurs.

GRAPHISME. Les décors sont très proches de ceux de la version arcade et les graphistes ont toujours autant de talent.

ANIMATION. Le scrolling est correct et surtout l'inertie dans les déplacements de la bille sont toujours aussi bien rendus.

BRUITAGES. Le rythme des musiques varie suivant le temps qui vous reste, une excellente idée pour restituer le stress des secondes qui s'écoulent (cartouche Electronic Arts).

Bonne nouvelle ! Les micros se portent assez bien dans la rubrique action. Face à l'écrasante domination des consoles en matière de beat-them-up et de shoot-them-up, les micros ont joué la carte de l'originalité. Les concepteurs de jeux micro font preuve de créativité et appliquent ce principe à merveille en proposant des jeux comme le très attendu Aquaventure, Robocop 3, sur Amiga, et Trexx Warrior, sur Atari ST. Quand les jeux se suivent et ne se ressemblent pas...

La rubrique action a été créée pour répertorier des jeux qui ne s'inscrivent pas dans des schémas d'action classiques. Cette rubrique est une des plus diversifiées et créatives du Guide. Il est donc normal de voir les micros se tailler ici une belle part du gâteau. Explication : les consoles sont des machines techniquement supérieures par rapport aux

micros, ces derniers se devaient donc de privilégier l'originalité dans leurs jeux pour que ceux-ci restent intéressants et compétitifs. Nul besoin de microprocesseurs ultrapuissants ou de Ram au kilo pour créer un jeu original. On pourrait presque dire que la rubrique action permet de privilégier le système D des jeux vidéo. A défaut d'avoir

des machines au top niveau technique, les équipes de programmation se sont décarcassées pour faire des jeux amusants et créatifs avec les moyens du bord. Ils exploitent les points forts de leur machine respective. Wolfenstein 3D sur PC est un exemple parfait. On ne peut pas dire que le PC soit une machine dédiée au jeu d'action et, pourtant,

Wolfenstein est fabuleux pour sa visualisation en 3D, sa manipulation fluide et rapide. De même, Robocop 3 de Ocean sur Amiga utilise à fond la 3D, la pleine, technique assez maîtrisée par les concepteurs. Tant que la micro aura le service des programmeurs plein de ressources, elle ne risque pas de disparaître.

Marc Mé...

WOLFENSTEIN 3D

PC



Intérêt 18
Graphisme 16
Animation 19
Bruitages 18
Prix D

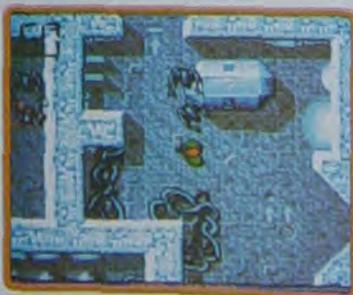
Que fait W.J. Blazkowicz, un espion allié capturé par les nazis durant la Seconde Guerre mondiale, quand on lui donne un canif, et que la porte de sa cellule est restée ouverte ? Il massacre à tour de bras ses geôliers teutons. Et au bout de quelques minutes, il se balade avec une mitrailleuse lourde et met à feu et à sang l'immense château de Wolfenstein où on pourrait croire que l'armée nazie s'est donné rendez-vous pour une partie de cache-cache. Soldats, chiens, maîtres d'armes ou zombies, pour notre espion, c'est du pareil au même, tant que ça saigne, ça peut mourir.

L'AVIS DE TILT. Wolfenstein 3D est un jeu d'action génial qu'il vous faut posséder à tout prix. Les déplacements se font à la manière

d'Underworld, en moins réalistes, en fluidité et la rapidité des mouvements exceptionnelles, on en a le tournis ! Les images digitalisées donnent une ambiance technique. Les boss de fin de niveau sont impressionnants. **GRAPHISME.** Les décors sont composés de murs mappés de sprites qui zooment et se déplacent. Le résultat, varié, est remarquable. **ANIMATION.** On en a le souffle court. Rapide, pas un accroc. Il est même possible de calibrer la taille de son écran sur le PC pour garder la vitesse de jeu. **BRUITAGES.** Comme en 40, on n'y va pas. Les personnages parlent en allemand, les musiques, très militaires, mettent une tonne de tonnerre (disquettes Apogee).

ALIEN BREED

Amiga



Intérêt 15
Graphisme 16
Animation 18
Bruitages 16
Prix C

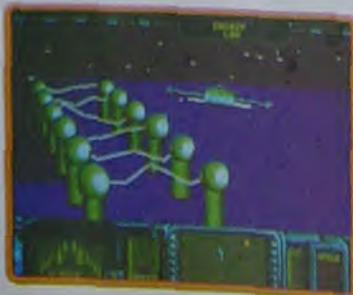
Si vous avez aimé le film Aliens, alors ce jeu est fait pour vous ! Imaginez un peu : seul, ou à deux joueurs simultanément, vous allez devoir explorer une gigantesque station spatiale et vous tailler un chemin à travers une horde d'aliens. L'action est vue de dessus et les déplacements des personnages se font suivant un scrolling multidirectionnel. A chaque niveau, il faut trouver un générateur pour le faire exploser et regagner rapidement l'ascenseur avant que tout saute. Certains moniteurs de contrôle étant encore fonctionnels, il est possible de les pirater pour acheter des munitions, une carte, de nouvelles armes... Plus on descend dans la station spatiale et plus les aliens sont puissants.

L'AVIS DE TILT. Alien Breed a su déve-

lopper l'atmosphère angoissante de l'original. La réalisation est excellente, ce jeu va faire le bonheur des fans de Ripley et de sa bande de héros armés jusqu'aux dents. Sorte de Grand Prix de l'année, Alien Breed est un jeu d'action à recommander, pour ceux qui aiment les challenges passionnants. **GRAPHISME.** Le programme utilise efficacement les 32 couleurs de l'Amiga. C'est exploité encore trop rare sur cette machine. **ANIMATION.** Elle tourne à 50 images par seconde. Le scrolling multidirectionnel est quasiment plein écran. Un travail d'artiste. **BRUITAGES.** Quel plaisir que d'entendre les aliens agoniser sur fond de crépitements de mitrailleuse (disquettes Team 17).

AQUAVENTURA

Amiga



Intérêt 15
Graphisme 17
Animation 16
Bruitages 17
Prix NC

Il aura fallu attendre pas moins de quatre années pour voir enfin Aquaventure sortir sur Amiga. L'histoire n'a pas vraiment changé depuis le temps : après l'explosion nucléaire qui a ravagé la Terre, les seuls rescapés sont des scientifiques vivant en autarcie dans des colonies sous-marines. Ce petit monde survivait bien jusqu'à l'arrivée des Spurensiens, aliens barbares et pillards de planètes. Après quatre années, il est enfin temps de sortir la bête, l'Aquaventure, vaisseau subaquatique par excellence. Pulvériser des panneaux solaires, des champs de force, faites exploser les cités, les aliens... Tout quoi !

L'AVIS DE TILT. Une question : cela valait-il la peine d'attendre ? Pas de suspense : le résultat

est un petit chef-d'œuvre mélangeant d'habiles stratégies qui sait être convaincant et des missions se ressemblant un peu. Les décors des grands fonds qui ne disent pas non à leur demande de sortir leur flingue vont se dérouler. **GRAPHISME.** Aquaventure est présentée d'une manière tout à fait géniale. Les séquences 3D sont très bien exploitées, beau, plein de relief, bien quoi ! **ANIMATION.** Sa qualité permet de donner un niveau de jeu très réaliste : ombre de la silhouette des roquettes, etc. **BRUITAGES.** Des mélodies qui alternent parfois de celles de Shadow et de celles et des bruitages prenants (disquettes Team 17).

D-GENERATION

Atari ST, PC



Intérêt 17
Graphisme 15
Animation 14
Bruitage 14
Prix C
Intérêt sur autre machine
PC: 17

A en croire les scénaristes de jeux vidéo, les savants du monde entier n'apportent rien de bon. Ce sont tous des malades mentaux aux idées perverses par qui arrivera un jour la damnation éternelle. C'est le cas dans D-Generation. Figurez-vous que leur dernière création génétique, le mutant D-Generation, vient d'échapper à leur contrôle. Bien évidemment, son programme ne l'ayant pas destiné à la douce profession de jardinier, ce métamorphe que vous devez affronter est terriblement dangereux. Un jeu d'action et d'aventure en 3D isométrique qui prouve que le ST n'est pas en reste.

L'AVIS DE TILT. Cette version montre que le ST reste un très bon micro-ordinateur. D-Generation est LE jeu d'action/aventure aussi

bien sur ST que sur PC. Chaque pièce est un puzzle plus ou moins complexe. Les pièges sont légitimes et il faudra trouver le moyen de les désamorcer. Simple au départ, ils deviennent vite compliqués... et dangereux!

GRAPHISME. De 256 couleurs sur PC, on est passé à seulement 16 couleurs sur ST mais le choix judicieux de la palette permet d'obtenir des sprites fins et clairs.

ANIMATION. Les déplacements des personnages sont bien faits. Il faut les voir déambuler d'un pas nonchalant parmi les terribles mutants.

BRUITAGES. L'ambiance sonore est une réussite avec, entre autres, une musique entraînante au début du jeu. Dommage qu'elle ne dure pas par la suite (disquettes Mindscape).

EPIC

Atari ST, PC, Amiga



Intérêt 19
Graphisme 19
Animation 19
Bruitage 17
Prix C
Intérêt sur autres machines
PC: 18 Amiga: 18

Alors que le ST donnait des signes de faiblesse, Ocean sort Epic, un jeu de combats spatiaux en 3D impressionnant. La colonie humaine étant à la merci de l'empire Rexxon, il va falloir effectuer des missions très variées pour la libérer. De nombreuses séquences animées intermédiaires, mélange de 3D et de graphisme Bitmap, vous mettent dans une ambiance science-fiction. Comme dans la plupart des simulateurs, vous disposez de nombreuses vues extérieures. Selon les missions et le grade que vous avez atteint, vous possédez une série d'armes différentes.

L'AVIS DE TILT. Longtemps attendu, Epic fut l'un de sa sortie l'objet d'une polémique. Certains le présentaient comme le jeu du siècle, parfait en tout point, d'autres le critiquaient sur

sa relative facilité et quelques défauts comme l'impossibilité d'effectuer un looping. La comparaison à Wing Commander sur PC paraissait inévitable. Quoi qu'il en soit, il est indiscutable que, toutes proportions gardées, Epic est un petit bijou de programmation. La puissance des PC et leur prix faussent d'emblée toutes comparaisons avec l'Atari. Sur cette machine, Epic est intouchable.

GRAPHISME. Composés de Bitmap et de 3D faces pleines, les graphismes sont parfaits.

ANIMATION. Si fluide et rapide, on oublie parfois qu'il s'agit de graphismes calculés.

BRUITAGES. Une bande-son signée David Whittaker qui utilise la technique du Sound-tracker. Etonnant (disquettes Ocean)!

ROBOCOP 3

Amiga, Atari



Intérêt 18
Graphisme 17
Animation 17
Bruitage 15
Prix C
Intérêt sur autre machine
Atari: 17

Robocop 3 est le jeu d'action multigenre par excellence. Dans sa lutte contre l'OCF (qui a été rachetée par une société japonaise...), Robocop évolue dans un monde entièrement en 3D faces pleines. L'aventure se compose de quatre phases qui se présentent selon un ordre variable. La première, c'est une course de voitures dans les rues de Detroit à la poursuite des brigands. Dans la deuxième, vous parcourez la ville à pied en tirant sur tout ce qui bouge, avec une prédilection pour les criminels. La troisième ressemble à un simulateur de vol simplifié. Equipé d'un jetpack, Robocop affronte des hélicoptères et autres engins. La quatrième se situe à l'époque des gladiateurs. Vous devez venir à bout d'un robot ninja.

L'AVIS DE TILT. Ce logiciel est vraiment impressionnant au niveau de la qualité de programmation de l'univers 3D. La jouabilité est elle aussi fort réussie avec un contrôle à la souris très agréable. Un jeu très dynamique et original. Pour une fois, la conversion d'un film à succès sur ordinateur donne lieu à un soft de la même veine.

GRAPHISME. Le rendu en 3D est superbe avec des éléments complémentaires qui rendent le monde de Robocop 3 très détaillé.

ANIMATION. Etant donné qu'il s'agit ici de 3D calculée, la rapidité et la fluidité de l'animation sont assez impressionnantes.

BRUITAGES. Ils sont très évocateurs mais restent assez restrictifs (disquettes Ocean).

TREXX WARRIOR

Amiga, Atari



Intérêt 18
Graphisme 15
Animation 18
Bruitage 13
Prix C
Intérêt sur autre machine
Atari: 17

On pourrait qualifier Trexx Warrior du titre de shoot-them-up en 3D. Le scénario est d'une grande simplicité. Vous pilotez une petite soucoupe volante dans un espace clos, et il vous faut survivre aux attaques de droïdes volants. Vous trouverez différents éléments qui vous entravent ou vous aident. Il y a deux pyramides surmontées d'une bombe en équilibre instable, une plaque drainant de l'énergie, un tremplin et quelques murets qui peuvent entre autres servir d'abri. Vous disposez d'un radar et d'un laser. Celui-ci chauffant rapidement, ce n'est pas une solution de tirer comme un dingue. Plus vous avancez dans le jeu et plus vous affronterez des ennemis dangereux: missiles autoguidés, canons mobiles, etc. Il est heureusement pos-

sible d'acheter un équipement plus performant.

L'AVIS DE TILT. Les combats sont variés et le vaisseau très maniable. La réalisation est excellente. Il n'en fallait pas plus pour faire de Trexx Warrior un excellent jeu d'action qui rivalise avec les jeux en 3D sur PC.

GRAPHISME. L'effet de relief est extraordinaire grâce à un mélange de 3D vectorielle et de graphisme Bitmap en décor.

ANIMATION. Il est difficile de concevoir sur Amiga une vraie 3D calculée plus fluide et plus rapide.

BRUITAGES. Une bande-son correcte avec des tirs et des explosions bien rendus. L'absence d'une petite musique au cours du jeu est regrettable (disquettes Thalion Software).

WIZKID

Amiga



Intérêt 15
Graphisme 13
Animation 12
Bruitage 11
Prix C

Suite de Wizball, Wizkid est un mélange d'action, de stratégie et d'un zeste d'aventure. Le principe du jeu est fort simple: dans chaque tableau, il faut anéantir les vagues successives d'ennemis en utilisant certains éléments du décor comme projectiles (briques, rochers...). Votre personnage peut pousser ces objets dans n'importe quelle direction, et l'amplitude du mouvement est proportionnelle à la force appliquée. Ce principe si simple permet pourtant de concevoir plusieurs tactiques de jeu: économiser ses munitions, calculer l'impact nécessaire pour déplacer les objets, détruire plusieurs ennemis avec le même projectile. Le personnage est capable de se transformer d'une tête volante à un corps entier soumis à la pesanteur.

L'AVIS DE TILT. Wizkid est un jeu mélangeant action et aventure dans un monde totalement loufoque. Au fil des parties, on assimile spontanément les principes du jeu: épargner ses munitions, être synchro, etc. Le jeu prend alors toute son ampleur. Les énigmes sont nombreuses, pleines d'humour, et se résolvent toutes de manière logique. Wizkid fait partie de ces jeux si originaux qu'ils vous "collent" à la peau.

GRAPHISME. Assez moyen, rien n'attire particulièrement le regard.

ANIMATION. La structure même du jeu ne nécessite pas d'exploits techniques. C'est simple et donc bien fait.

BRUITAGES. Presque pas de musique et des bruitages assez sommaires (disquettes Ocean).

Jeux de rôle Console

Si, à l'origine, les consoles étaient prédestinées aux jeux d'arcade, il n'aura pas fallu grand temps avant de voir apparaître des jeux de rôle sur nos 16 bits. Face à ce succès, les éditeurs se sont précipités dans la brèche qui s'ouvrait devant eux. Et ce ne sont pas les possesseurs de consoles qui s'en plaindront. 1991 nous avait donné l'excellent *Shining in the Darkness* sur Megadrive, 1992 a vu l'arrivée de *Zelda III* sur Super Nintendo. Rien ne va plus, les paris sont faits.

Contrairement à ce que pensent certains possesseurs de micros, les consoles sont loin de n'être que des "jouets pour les fondus des jeux d'action". S'il est vrai que le PC, au vu de ses capacités et de ses possibilités, est la machine de prédilection des programmeurs de jeux de rôle, les consoles restent malgré tout dans la course.

L'année dernière sont apparus *Shining in the Darkness*, *Phantasy Star III* et, cette année, *Legend of Zelda* et *Lagoon*. Ce sont d'extraordinaires jeux de rôle/action. Il est vrai qu'ils ne peuvent pas rivaliser avec un *Ultima Underworld*, mais ils vous procureront toutefois de longs moments d'émerveillement et d'explorations fantastiques. Et

il ne faut pas oublier les adaptations, telles que *The Immortal* ou *Buck Rogers*, qui ne trahissent nullement leurs aînés (lorsqu'elles ne les surpassent pas). Que les consolistes ne se laissent pas faire ! Disons-le une bonne fois pour toutes : halte à la guerre entre consoles et micros ! Si elles n'ont pas *Underworld*, *Eye of the Beholder II* ou *Wizardry VII*,

elles ont *Zelda III*, *Warsong* et d'excellents jeux d'action. En effet, le bruit court que les PCistes sont à la recherche de bons jeux d'arcade depuis une éternité. Mais on ne peut pas tout avoir ! En tout cas, longue vie aux jeux de rôle sur consoles, "zut" à tous ceux qui dénigrent nos chères 16 bits et vivement l'arrivée des 256 bits !
Thomas Alexander

BUCK ROGERS Megadrive



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 16 |
| Graphisme | 12 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 14 |
| Prix | D |

Cette adaptation d'un épisode de la série des SSI va vous entraîner dans de violents combats contre les forces de la RAM. La Terre est en danger, il faudra user de vos lasers afin de bouter l'ennemi hors de la galaxie.

L'AVIS DE CONSOLES+. Cette conversion d'un jeu PC reste fidèle à l'original. Seuls les déplacements en 3D ont disparu et laissent place à de la 3D isométrique. Les règles d'AD&D sont toujours scrupuleusement suivies et les combats se déroulent par tours. Il est dommage que SSI ait choisi d'adapter *Buck Rogers: Countdown to Doomsday* car c'est loin d'être le meilleur de la série. Les combats prédominent tout au long de l'aventure au détriment du scénario. *Buck Rogers* permettra à

certains de découvrir le monde des jeux de rôle mais n'accrochera pas les purs et durs des 16 bits. Souhaitons que SSI persévère dans cette voie, peut-être verrons-nous un jour *Eye of the Beholder* sur nos consoles !

GRAPHISME. Les graphismes sont inférieurs à ceux de la version PC. Les images fixes qui apparaissent à certains moments du scénario remontent un peu le niveau.
ANIMATION. Seules les explorations et batailles sont animées. Les tirs de lasers et explosions sont réussis.
BRUITAGES. Les morceaux musicaux sont une véritable cacophonie. A l'inverse, les effets sonores sont vraiment superbes (cartouche Electronic Arts).

CORPORATION Megadrive



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 14 |
| Graphisme | 15 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 14 |
| Prix | D |

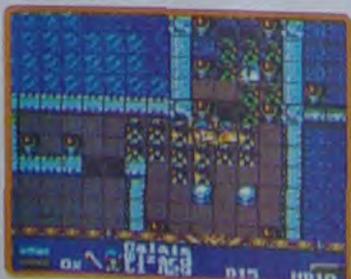
Une organisation secrète dépêche son meilleur agent (évidemment, c'est vous !) dans l'immeuble d'une autre organisation tout aussi secrète afin de voir ce qui s'y passe.

L'AVIS DE CONSOLES+. *Corporation* est la conversion sur Megadrive d'un soft sorti il y a deux ans sur ST et Amiga. Vous vous déplacez en 3D dans des couloirs à la façon d'*Underworld*. Vous devez ramasser un maximum d'objets et détruire le plus de monstres possible. Votre but est de détruire un embryon, fruit d'une expérience génétique, avant qu'il ne donne naissance à un monstrueux androïde. Plus vous avancez dans les corridors, plus vous trouvez des armes et équipements puissants. De nombreux pièges et caméras sont dissimulés

sur chaque étage de l'édifice. A vous de désactiver ou de les exploser. Si l'embryon n'était pas excellente sur les versions micros, n'est pas le cas ici. La gestion journalière est excellente. *Corporation* est un jeu très complexe qui doit beaucoup à son ambiance.

GRAPHISME. Les ennemis sont impressionnants. Il est dommage que tous les sprites soient identiques car on en arrive à se perdre.
ANIMATION. Les animations sont fluides mais vous vous heurtez souvent contre des murs lors des premières minutes du jeu.
BRUITAGES. La musique est très bonne mais les bruitages sont décevants. Ils sont trop "plats" et manquent de variété (cartouche Virgin).

WARSONG Megadrive



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 18 |
| Graphisme | 14 |
| Animation | 13 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | D |

L'empereur Pythion a dérobé l'épée sacrée et dotée de pouvoirs magiques, *Warsong*. Si, par malheur, il arrive à libérer le démon qui est emprisonné dedans, c'en sera fini de la race humaine tout entière.

L'AVIS DE CONSOLES+. *Warsong* est à la fois un jeu de rôle et un wargame. Vous incarnez le jeune prince Garrett, parti reprendre l'arme magique des mains de Pythion. Vous allez devoir traverser près d'une vingtaine de tableaux avant d'arriver à vos fins. Garrett voyage avec des amis et chacun des personnages peut commander des soldats, archers, moines... A travers les nombreuses batailles qui vous attendent, vos héros gagneront des niveaux et changeront de classe. Cela leur donnera alors la

possibilité de commander d'autres types de soldats. Les armes magiques, les sortilèges, les monstres n'ont pas été oubliés. *Warsong* est un jeu de rôle/stratégie qui est apprécié de tous les amateurs et que vous devez absolument acquérir car il est garanti sur facture.

GRAPHISME. Ils sont assez beaux et très bien lisibles. Vos personnages se différencient par leur premier coup d'œil.
ANIMATION. Seules les phases de combats sont animées de façon très correcte. Vos héros décochent des flèches, combattent à corps, utilisent la magie...
BRUITAGES. Bien que peu variés, les différents thèmes musicaux du jeu ne laisseront pas (cartouche Treco).

Jeux de rôle Console

LEGEND OF ZELDA

Super Famicom

Intéret
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

19
18
18
18
E



Le royaume est à nouveau en danger. Les puissances du Mal sont de retour, la princesse Zelda a été enlevée, votre père a disparu. Cela fait beaucoup de mauvaises nouvelles d'un seul coup. Mais, après tout, vous êtes un héros et vous allez rétablir l'ordre.

L'AVIS DE CONSOLES+. Legend of Zelda est un vrai chef-d'œuvre, n'ayons pas peur des mots. Le territoire à explorer est gigantesque, le royaume bourré de donjons et de passages secrets, les quêtes et les monstres nombreux... Que demander de plus? Vous vous déplacez via une carte pour les longues distances ou en vue de dessus dans les villes et donjons. Tous les objets sont très clairement visibles. Votre liberté d'action est formidable. Jamais un jeu sur con-

sole n'a été aussi loin que Zelda dans sa jouabilité. Vous pouvez observer, pousser, toucher, poser des bombes. De plus, un système de sauvegardes par piles vous évitera de recommencer à chaque partie. Un jeu à se procurer très vite.

GRAPHISME. Les décors sont variés et ont un style très particulier qui fait penser à du dessin animé. Les séquences de combat sont vraiment géniales.

ANIMATION. Du grand art! C'est un vrai plaisir pour les yeux de voir votre personnage avancer, descendre un escalier, combattre...

BRUITAGES. Chaque scène dispose d'un morceau musical bien particulier. A aucun moment vous ne risquez de baisser le volume de votre moniteur (cartouche Nintendo).

DRAGON CRYSTAL

Sega

Intéret
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

17
14
15
13
C



Après être tombé par hasard dans un cristal magique, vous vous retrouvez dans un monde de labyrinthes infernaux. Trente niveaux sont à parcourir avant d'atteindre la sortie.

L'AVIS DE CONSOLES+. Votre survie dépend uniquement de votre capacité à gérer les objets magiques que vous allez ramasser. Un écran vous renseignera sur l'état de vos forces, de votre résistance, de vos réserves de nourriture... Vous commencez le jeu en tant qu'apprenti mais vous allez progresser au fur et à mesure de l'aventure et pourrez terminer comme chevalier. Les armes et armures que vous allez trouver vous seront d'un grand secours face à la galerie impressionnante de monstres (scorpions géants, diables cornus,

globules rouges...) qui vous guettent et peuvent fondre sur vous à tout instant. Sa durée de vie est infinie, chaque partie étant différente. Bien que sa réalisation technique ne soit pas parfaite, Dragon Crystal est un jeu qui vous passionnera.

GRAPHISME. Plutôt moyen. Le décor a trop tendance à devenir répétitif.

ANIMATION. Les animations sont fluides et ne posent aucun problème. Elles sont peut-être même un peu trop rapides. Ne forcez pas trop vite vers la sortie, prenez le temps de remplir votre escarcelle.

BRUITAGES. La musique de fond est assez belle mais le manque d'effets sonores lors des combats gâche un peu le plaisir (cartouche Sega).

RINGS OF POWER

Megadrive

Intéret
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

17
13
12
16
D



En tant que disciple le plus doué, votre vieux maître vous a confié une mission juste avant de mourir assassiné. La baguette de Nexus a été éparpillée dans le monde sous la forme de onze anneaux. Retrouvez-les avant Void le Maléfique qui les utiliserait à des fins... maléfiques.

L'AVIS DE CONSOLES+. Rings of Power est un très bon jeu de rôle mais il présente certains défauts. Le jeu est lent, les graphismes sont désespérément laids et les textes affichés à l'écran, à la limite de la lisibilité. L'image d'un jockey apparaît à l'écran et vous indique comment entrer vos ordres. Si au premier abord cela agace le joueur, on en vient vite à bénir cette aide car les commandes ne manquent pas de complexité. D'un autre côté, le territoire à

explorer est immense, les situations et personnages sont variés et les énigmes ne déçoivent pas les fanatiques des jeux de rôle. Un jeu qui peut plaire comme déplaire mais qui est conseillé aux mordus des jeux de rôle.

GRAPHISME. Les paysages sont laids de par leurs couleurs et leur tracé. Les programmeurs ont mis beaucoup trop de détails à l'écran et l'on ne voit plus rien.

ANIMATION. Elles sont saccadées. Certains détails comme les chutes d'eau, les passages des dragons sont fort bien animés.

BRUITAGES. Les musiques sont nombreuses, variées et réussies. Les effets sonores sont distincts mais manquent de réalisme (cartouche Electronic Arts).

LAGOON

Super NES

Intéret
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

17
16
17
15
E



Dans ce jeu qui n'est pas sans rappeler Zelda III ou Neotopia II, vous incarnez le jeune Nasir, héros de la Lumière. Partez explorer le monde à la recherche de votre frère capturé par le maléfique Zerah et devenez un homme en combat-tant le Mal.

L'AVIS DE CONSOLES+. Lagoon possède une qualité majeure: tous les textes à l'écran sont en anglais, ce qui change agréablement des textes en japonais que seul Banana San peut déchiffrer. Même si Lagoon n'apporte rien de nouveau dans le monde des jeux de rôle sur console, il a l'avantage de disposer de très beaux graphismes, de nombreuses missions, de floppés de monstres... Bref, vous ne risquez pas de vous ennuyer. Le système de magie a été

particulièrement bien soigné. Vous pouvez lancer jusqu'à seize sorts en combinant des baguettes magiques avec des cristaux que vous trouverez sur votre chemin. Ces sortilèges vous seront d'un grand service dans votre quête vers la liberté de votre frère. Un bon jeu qui enchante dès les premières images.

GRAPHISME. Bien que le style soit enfantin et parfois dépouillé, les graphismes sont très plaisants et variés. Du très beau travail.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel est parfait. C'est un vrai plaisir de diriger Nasir dans ses voyages.

BRUITAGES. De somptueuses mélodies vous attendent tout au long de vos voyages (cartouche Kemco).

THE IMMORTAL

Megadrive

Intéret
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

18
18
17
17
D



Votre mentor, le sorcier Mordamir le Grand, a disparu dans l'autre secrète des forces du Mal. Inquiet, vous décidez de partir à sa recherche. Vu l'immensité du donjon, vous n'êtes pas prêt d'en venir à bout.

L'AVIS DE CONSOLES+. The Immortal est la preuve que l'on peut adapter de bons jeux de rôle/action sur nos consoles. La version Megadrive est la copie conforme du jeu sur Amiga avec, en plus, une possibilité de zoom durant les combats. Dans une vue en 3D isométrique de très bonne facture, vous allez explorer de sombres couloirs, combattre des monstres de tout poil et utiliser la magie en essayant de faire honneur à votre maître. Les énigmes sont variées et de difficulté croissante.

Elles sont toujours logiques. Si vous bloquez, une observation méticuleuse des lieux vous sortira souvent d'affaire. Vous découvrirez des objets (parchemins, clés, anneaux...) qui vous seront d'une aide précieuse tout au long de vos pérégrinations.

GRAPHISME. Tout est très beau. Les décors sont finement dessinés et l'utilisation des sprites est parfaite. Les graphismes de la version PC sont plutôt ternes.

ANIMATION. Rien à redire, elle est excellente. Votre personnage se déplace sans aucun problème et répond très bien aux commandes.

BRUITAGES. La musique et les bruitages assurent l'ambiance inquiétante du donjon (cartouche Electronic Arts).

Jeux de rôle Micro

L'année 1992 aura connu deux événements mémorables. Origin a littéralement bouleversé le monde des jeux de rôle en 3D avec la sortie de l'époustouffant *Ultima Underworld*, battant à plate couture celui qui fut pendant très longtemps considéré comme LE patriarche des jeux de rôle sur micro, *Dungeon Master*. Après deux ans d'attente, ce dernier sort enfin sur PC mais le résultat est loin d'être à la hauteur de ce que l'on pouvait espérer. Et sans parler de tous les autres...

Les jeux de rôle se portent bien ! Si, cette année, les possesseurs de PC ont été comblés par le marché informatique des jeux de rôle, l'Amiga et les consoles restent une valeur sûre et voient apparaître d'excellents produits (*Black Crypt*, *Eye of the Beholder II*, *Might and Magic III*, *Legend of Zelda*, *Lagoon*). L'Atari ST, boudé par les programmeurs,

a été carrément laissé pour compte. Néanmoins, 1992 aura marqué un tournant décisif dans l'histoire des jeux de rôle sur micro avec la sortie du fantastique *Ultima Underworld*. Jamais auparavant le concept du jeu de rôle n'avait été porté aussi loin. Il a fait le premier pas vers la réalité virtuelle sur micro-ordinateur. Un autre point fort de l'année est l'adap-

tation de *Dungeon Master* sur PC. Hélas, comme un vieux film des années 50, il faut reconnaître qu'il a pris de l'âge. Mais ne nous apitoyons pas sur son sort. Au contraire, espérons qu'*Underworld* subira un jour le même sort, pour notre plus grand plaisir. Les jeux de rôle plus classiques (*Treasure of the Savage Frontier*, *Dark Queen of Krynn*...)

ou innovateurs (*Legend*, *Dungeons*...) ne sont pas à négliger. Rajoutez cela les valeurs sûres comme *Ultima VII* et vous ne pouvez pas dire que les éditeurs pensent pas aux JDR. Le choix est vaste, je vous laisse méditer sur ce que vous dis à l'année prochaine. Et vive les jeux de rôle !

Thomas Alexander

MIGHT AND MAGIC IV : CLOUDS OF XEEN

PC



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 17 |
| Prix | D |

Cette suite tant attendue de *Might and Magic III* va vous lancer sur les traces d'un mort vivant, dans la contrée sauvage de Xeen où règne en maître absolu le très maléfique Lord Xeen.

L'AVIS DE TILT. Le jeu est une succession de quêtes différentes que vous allez devoir accomplir, dans l'ordre que vous désirez, avant d'atteindre Lord Xeen. Les monstres sont d'une grande diversité et la gestion de vos héros vous demandera beaucoup d'attention. Bizarrement, vous ne pouvez plus recruter deux aventuriers supplémentaires dans cet épisode. Une fois de plus, les "gros bills" vont pouvoir s'en donner à cœur joie en faisant grimper leurs aventuriers jusqu'à des niveaux inimaginables. En fait, *Might and Magic IV* ne diffère de l'épisode

précédent que par la qualité nettement supérieure de sa réalisation et la présence de nouveaux monstres. Un petit bijou à se procurer très rapidement.

GRAPHISME. Alors là, chapeau ! Comparé à *Might and Magic III*, les monstres ont beaucoup plus fins et travaillés.

ANIMATION. Tout est animé, des décors aux monstres. Ces derniers se dandinent, lancent des sorts, frappent... Il vous faudra cependant posséder un PC puissant (386 33 MHz) si ne voulez pas voir le programme "ramer".

BRUITAGES. Un réel effort a été fait : les musiques sont très belles, les bruitages améliorés et le jeu propose plusieurs dialogues digitalisés (disquettes New World Computer).

WIZARDRY VII : CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

PC



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 18 |
| Graphisme | 16 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 14 |
| Prix | D |

Votre but est d'arriver à mettre la main sur l'Astral Dominac, un objet aux pouvoirs incalculables. Mais de nombreux autres mercenaires sont aussi de la partie.

L'AVIS DE TILT. *Wizardry VII* est un GRAND jeu de rôle. La gestion de vos héros est très complète. Le territoire à explorer est immense et propose un nombre impressionnant d'intérieurs et d'extérieurs. Mélange d'heroic fantasy et de SF, l'intrigue est purement extraordinaire. L'aventure se déroule en temps réel, et des dizaines de personnages, également sur les traces de l'artefact, vous mèneront la vie dure. Seuls les plus rapides et les plus forts survivront. Le jeu va même jusqu'à générer des alliances entre groupes concurrents, qui se font

et se défont. Un soft à posséder si vous n'avez pas peur de rester cloué devant votre écran.

GRAPHISME. Les graphistes ont fourni un réel effort lorsque l'on compare le *Wizardry VI* (disponible sur PC en Amiga). Les décors et les monstres en 3D ont des couleurs sont très beaux.

ANIMATION. Les déplacements se font case par case. Chaque monstre bénéficie de plusieurs séries d'animations, ce qui change les jeux de rôle habituels.

BRUITAGES. Les musiques sont très belles mais ralentissent énormément le jeu. Quant aux bruitages (gazouillis d'oiseaux, souffles, cris de monstres...), ils sont on ne peut plus réalistes (disquettes Sir Tech).

EYE OF THE BEHOLDER II : THE LEGEND OF DARKMOON

PC, Amiga



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 19 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 16 |
| Prix | C |

Intérêt sur autre machine
Amiga: 17

Cette suite de *Eye of the Beholder* nous prouve que les gens de Westwood Associates n'ont pas fini de nous étonner. Après avoir exploré les cloaques de Waterleap dans *Eye of the Beholder*, entrez dans le temple de Darkmoon. Plein d'énigmes et des hordes de nouveaux monstres vous attendent dans une grande aventure.

L'AVIS DE TILT. C'est l'un des jeux de rôle de l'année. Ici, pas question d'une petite promenade de santé dans des égouts mais bel et bien d'explorations à la hauteur des JDR avertis. La réalisation est parfaite, le scénario en béton et l'ergonomie excellente. Monstres affoiblis de sang, passages secrets, nouveaux sorts... font de ce jeu un must en la matière. De nombreuses nuits blanches devant votre écran en perspective

avant que vous ne rencontriez Drac, le très maléfique. Si vous ne possédez pas de disque dur, courez l'acheter. Ce serait un sacré coup de passer à côté d'un tel chef-d'œuvre.

GRAPHISME. Du travail d'orfèvre ! Les décors changent au fur et à mesure que vous descendez dans les donjons, les monstres sont superbes et de magnifiques séquences viennent ponctuer l'aventure.

ANIMATION. Des créatures animées naturellement dans des séquences en 3D. Elles jaillissent devant vos yeux, le sang gicle...

BRUITAGES. Une carte sonore très riche et réussie et de nombreux bruitages permettent scander vos explorations du temple (disquettes SSD).

Jeux de rôle Micro

ULTIMA UNDERWORLD

PC

19
14
18
18
F



Si un jeu doit figurer dans votre logithèque, c'est indéniablement celui-là. Vous dirigez un héros dans ses explorations d'un mystérieux donjon. Son but? Retrouver la fille d'un baron retenue captive.

L'AVIS DE TILT. Underworld est un jeu révolutionnaire. Jamais un jeu de rôle n'avait atteint un tel degré d'authenticité. Vous allez explorer un donjon composé de huit niveaux gigantesques dans une somptueuse vue en 3D. Votre personnage évolue librement, millimètre par millimètre, degré par degré. Il peut courir, prendre son élan et sauter, lever ou baisser les yeux... Le joueur intervient directement lors des combats puisque c'est lui qui dirige le bras armé de son personnage. Un jeu unique en son genre

qui a franchi les premiers pas vers la réalité virtuelle. C'est vraiment navrant qu'il "bugue" par moments.

GRAPHISME. Les graphismes d'Underworld ne valent pas ceux d'un Eye of the Beholder II, mais on ne peut pas tout avoir. Ici, aucun pan de mur n'est semblable. L'on discerne les anfractuosités des pierres, certains passages sont en pente... Au bout de quelques minutes de jeu, vous en arrivez à vous croire dans l'Abyss.

ANIMATION. Les monstres évoluent librement dans le donjon. Votre héros peut sauter, courir, nager... dans une fluidité remarquable.
BRUITAGES. Les musiques sont bien adaptées à l'aventure et les bruitages, irréprochables (disquettes Origin).

ULTIMA VII : THE BLACK GATE

PC

19
15
13
17
F



Ce septième épisode de la saga rendue célèbre par Richard Garriott est le meilleur de la série. Le Gardien, une entité maléfique, tente de prendre le contrôle de Britannia. Seul l'Avatar et ses compagnons arrivent une fois de plus à la rescousse pour sauver le pays légendaire.

L'AVIS DE TILT. C'est le plus beau et le plus passionnant des Ultima. Il vous faudra posséder un PC 386 33 MHz avec au minimum 4 Mo de RAM pour apprécier l'aventure. L'étendue du jeu est immense, les quêtes et sous-quêtes innombrables et le scénario n'est pas linéaire. Un data disk proposant quatre nouveaux scénarios, The Forge of Virtue, vient tout juste de sortir. Un jeu qui ravira à la fois les inconditionnels et les néophytes.

GRAPHISME. Fini les graphismes austères des premiers Ultima. Les décors sont admirablement dessinés et variés. Les explorations et combats se déroulent en vue de dessus. Faites prendre en main une hallebarde à l'Avatar et vous le voyez la tenir à l'écran.

ANIMATION. Même avec un PC très puissant (486 33 MHz), elle reste saccadée. C'est le seul point faible du programme, sans compter les quelques bugs qui apparaissent de temps en temps.

BRUITAGES. Des morceaux musicaux soutiennent l'action. Les bruitages sont admirables et les interventions du Gardien donnent lieu à des dialogues digitalisés du premier choix (disquettes Origin).

BLACK CRYPT

Amiga

19
17
14
17
C



Vos quatre aventuriers sont prisonniers dans une gigantesque crypte peuplée de créatures démoniaques toutes plus féroces les unes que les autres. Attendez-vous à explorer vingt niveaux (dont un sous les flots) avant de retrouver les quatre armes magiques, seules capables d'anéantir le méchant Estoroth Paingiver.

L'AVIS DE TILT. Un successeur digne de Dungeon Master! Les niveaux sont immenses et regorgent de mécanismes et de passages secrets, les monstres pullulent, vos magiciens disposent de sortilèges jamais vus... bref, tout est là pour faire un excellent jeu de donjon. Il vous faudra accomplir une mission à chaque niveau avant de pouvoir atteindre le suivant. Un très bon jeu de rôle qui a permis aux Amiga-

tistes de faire un pied de nez aux PCistes, qui attendent encore sa sortie sur leurs machines.

GRAPHISME. Très beaux, ils affichent les 64 couleurs de l'Amiga et utilisent le half bright. Les décors et les créatures sont remarquablement dessinés. Un sort permet de faire apparaître une carte du labyrinthe qui s'éclaircit au fil de vos explorations et révèle même les faux murs.

ANIMATION. Assez pauvre puisque seuls les monstres et les lancers de sorts en bénéficient. Mais ça n'est pas gênant dans ce type de jeu.

BRUITAGES. Ils sont parfaits et angoissants. Des bruits de pas ou des cris perçants qui se rapprochent présagent une bataille imminente (disquettes Electronic Arts).

HERO QUEST

PC

14
17
14
17
C



Cette conversion du jeu de table du même nom vous met dans la peau d'un barbare, d'un nain, d'un elfe ou d'un magicien, selon votre choix. Vous allez devoir explorer une trentaine de donjons à un ou plusieurs joueurs. Diverses missions vous seront proposées et leur bon accomplissement vous permettra d'amasser de l'or pour acheter des armes et des armures.

L'AVIS DE TILT. Bien que les énigmes se résolvent assez rapidement, Hero Quest vaut tout de même le détour. Le jeu est basé sur les explorations, combats et petits casse-tête. La possibilité de jouer à plusieurs est agréable. De très longues heures de jeu seront nécessaires avant que vous ne sortiez vainqueur de toutes les missions qui vous attendent. Les aficionados

du jeu de table y trouveront leur bonheur, mais les fanas de Eye of the Beholder II risquent de rester sur leur faim.

GRAPHISME. Les graphismes en VGA 256 couleurs sont très beaux même s'ils paraissent un peu simplistes. Votre héros évolue dans des décors en 3D isométrique et rencontre toutes sortes de monstres (zombies, squelettes, sorciers, gargouilles...).

ANIMATION. Les personnages avancent et combattent. Une animation sobre mais efficace.

BRUITAGES. Malheureusement, les bruitages sont inexistantes. Pas de cris, bruits d'épées... en revanche, une musique d'ambiance formidablement bien adaptée à l'aventure (disquettes Gremlin).

SHADOWLANDS

Amiga

15
14
10
5
C



Alors que vous venez de périr dans le donjon de Shadowlands, votre esprit s'échappe de votre corps encore chaud et prend le contrôle de quatre vaillants guerriers. C'est à vous de les guider à travers les quinze niveaux composant les dédales de Shadowlands dans le seul but de vous redonner la vie.

L'AVIS DE TILT. Il est vrai que le jeu n'est pas parfait quant à sa réalisation technique, mais l'aventure reste attrayante et la difficulté croît de façon intelligente. L'originalité du système de jeu surprend agréablement même si l'ergonomie n'est pas parfaite. Les sacrés au look japonais de vos personnages, le fait de devoir absorber l'énergie de chaque objet pour augmenter leur puissance magique et de pouvoir les

diriger séparément sont une foule de nouveautés plaisantes à découvrir. Cela change des éternels jeux de rôle qui ne se différencient que par leurs graphismes, même si sa durée de vie n'est pas très longue.

GRAPHISME. Les pièces vides et les effets de lumière confortent l'ambiance sordide du donjon. Les graphismes sont assez réussis.

ANIMATION. Le scrolling par blocs ralentit les mouvements de vos héros, ce qui devient vite agaçant. Quant à l'animation des personnages, elle se limite au minimum vital.

BRUITAGES. Quelques grognements par-ci par-là et le choc métallique des épées durant les escarmouches sont les seuls bruitages auxquels vous aurez droit (disquettes Domark).

Jeux de rôle Micro

PLANET'S EDGE

PC



16
13
13
13
C

Selon certains scientifiques, la Terre serait en train de disparaître. Est-ce là une erreur ou bien un sombre complot? Pour le savoir, vous allez devoir quitter votre chère base lunaire et partir explorer les systèmes solaires avoisinants.

L'AVIS DE TILT. Planet's Edge paraît fortement inspiré de la série des Ultima et plus précisément de Maritan Dreams, en ce qui concerne toutes les phases d'exploration des planètes. D'un autre côté, toute la partie voyages et combats dans l'espace s'apparente plus à un Starflight et n'a rien à voir avec un jeu de rôle. L'amalgame de ces deux genres nous livre un jeu de rôle/arcade au scénario original. Il vous faudra contacter plusieurs races d'extra-terrestres avant de véritablement comprendre ce

qui arrive à la Terre. Ce jeu n'atteint toutefois pas les sommets de Might & Magic III, précédent produit de NWC.

GRAPHISME. Les images fixes sont très belles. Les inconditionnels des Ultima risquent de grimacer devant les séquences d'exploration en vue de dessus. L'utilisation des gris et des roses sur certaines planètes donne une apparence très kitsch.

ANIMATION. Les personnages avancent de façon un peu saccadée mais les combats spatiaux sont assez fluides.

BRUITAGES. Les musiques confortent l'action sans trop se faire remarquer. Les bruitages, eux, sont beaucoup trop rares (disquettes New World Computing).

ISHAR

Amiga, ST, PC



14
17
11
15
C

Krogh, le sorcier maudit, tente d'étendre sa domination sur le royaume. Enrôlez des aventuriers, pénétrez dans la gigantesque forteresse d'Ishar, débusez-le et envoyez-le ad patres.

L'AVIS DE TILT. Cette suite de Crystal of Arborea est un jeu de rôle somme toute assez classique mais qui a l'avantage de se dérouler la plupart du temps en extérieur. Les aventuriers claustrophobes vont enfin pouvoir s'en donner à cœur joie. Vous devez explorer l'ensemble de la région et pouvez enrôler jusqu'à cinq aventuriers. Outre les nombreux combats, les discussions et la psychologie ont une importance capitale dans ce jeu. Ça n'est pas vous qui décidez si une nouvelle recrue va pouvoir rejoindre vos rangs mais vos propres hommes,

en fonction de leur caractère. Par exemple, un nain acceptera difficilement la présence d'un elfe à ses côtés. Cet aspect innovateur du jeu est vraiment très agréable et ne donne que plus de piment à l'aventure. Il vous faudra de la patience avant de vous habituer aux déplacements en 3D qui ne sont pas évidents.

GRAPHISME. De très beaux graphismes (surtout dans le donjon). Les personnages semblent tout droit sortis d'un manuel d'AD&D et les décors sont somptueux.

ANIMATION. De bonnes animations qui n'interviennent que durant les combats.

BRUITAGES. L'univers heroic fantasy de l'histoire est soutenu par des effets sonores surprenants (disquettes Silmarils).

MIGHT AND MAGIC III

Amiga, PC



13
16
14
15
D

Dans ce troisième volet, vous dirigez huit aventuriers qui vont visiter la mystérieuse et gigantesque contrée de Terra. Partez à la recherche d'un sorcier aliéné qui veut détruire le monde.

L'AVIS DE TILT. Might and Magic III est un monument en son genre. L'univers à explorer est immense et les quêtes et énigmes multiples. Jamais un jeu de rôle n'avait proposé un tel nombre ni une telle variété de monstres. Le scénario laisse une totale liberté d'action au joueur qui peut aller où bon lui semble. Cependant, il vous faudra 1 Mo et un second lecteur de disquettes (ou un disque dur) pour pouvoir y jouer. Les Amigatistes ne possédant pas de disque dur seront confrontés à de très nombreux et fastidieux chargements (il y a 6 disquettes).

Néanmoins, les adeptes des jeux de rôle peuvent l'acheter les yeux fermés, des centaines d'heures de jeu les attendent. Le bug concernant la quête des frères présent sur la version PC a été supprimé.

GRAPHISME. Chaque région dispose de ses propres décors (la verte prairie, le pays des glaces, le désert...). Chaque apparition d'un nouveau monstre est un véritable spectacle.

ANIMATION. Les animations sont très correctes. Certaines animations présentes sur la version PC ont disparu.

BRUITAGES. Vos longues marches seront bercées par de belles musiques et vos combats effrénés par des effets sonores de première qualité (disquettes New World Computing).

THE DARK QUEEN OF KRYNN

PC



16
16
12
12
C

Après Champions of Krynn et Death Knights of Krynn, une nouvelle menace pèse sur le pays de Krynn. Une reine démoniaque a décidé de régner sur la région et ses alliés ne sont pas des débutants. Enfin des combats qui font véritablement appel à la stratégie.

L'AVIS DE TILT. De tous les jeux SSI reprenant scrupuleusement les règles d'AD&D, c'est de loin le plus abouti. Ça n'est qu'en progressant dans l'histoire que vous découvrirez des éléments clés qui, petit à petit, vous éclaireront sur les complots qui se trament. Les graphismes ont subi des améliorations notables, le scénario tient la route et les combats sont très durs. Si vous avez encore votre sauvegarder de l'épisode précédent, récupérez vos personnages,

vous ne le regretterez pas. Les premiers combats sont féroces et sanglants. Mais quel plaisir de gagner un combat face à des adversaires de taille! Une recette certes usée mais dont la magie opère toujours.

GRAPHISME. Fini la corvée de préparation des icônes de vos personnages. Vous n'avez qu'à choisir parmi ceux (très beaux) qui sont inclus dans le jeu. Les images fixes exploitent enfin les possibilités du VGA.

ANIMATION. Seuls les combats en 3D isométrique sont animés. Les déplacements en 3D sont enfin rapides.

BRUITAGES. Là aussi, on ressent un effort des programmeurs qui nous servent enfin des bruitages crédibles (disquettes SSI).

THE LORD OF THE RINGS, VOL II : THE TWO TOWERS

PC



13
13
13
13
D

Cette suite de The Lord of the Rings retrace le deuxième tome de la saga de J.R.R. Tolkien. Les membres de la Communauté de l'Anneau continuent leur quête visant à la destruction du bijou maléfique.

L'AVIS DE TILT. Contrairement à ce que dit la notice, le jeu n'a pas subi d'énormes améliorations. Mis à part la fonction d'automapping et le système d'échange entre les personnages, les graphismes restent identiques à ceux de la première aventure. Vous allez contrôler à tour de rôle trois groupes distincts de personnages. Il est vraiment frustrant que le programme saute d'un groupe de héros à un autre sans prévenir et ce, de façon totalement illogique. Il arrive fréquemment que le joueur soit sur le point de

résoudre une énigme lorsqu'il se voit soudainement obligé de diriger une équipe d'autres héros. Non seulement l'aventure est décousue mais elle est trop facile. Un jeu de rôle à réserver aux débutants qui pourront s'y faire la main. Il faut reconnaître que l'adaptation de Tolkien sur nos micro-ordinateurs est quasiment irréalisable.

GRAPHISME. Les décors manquent de variété et de couleurs. La vue de dessus est bien loin d'un Ultima VI ou VII.

ANIMATION. Les scrollings des paysages sont fluides. Les personnages qui se dandinent en avançant ont un aspect ridicule.

BRUITAGES. De très belles musiques mais des effets sonores épouvantables (disquettes Interplay)

DARKLANDS

PC



Intérêt 18
Graphisme 15
Animation 14
Bruitages 13
Prix E

DUNGEON MASTER

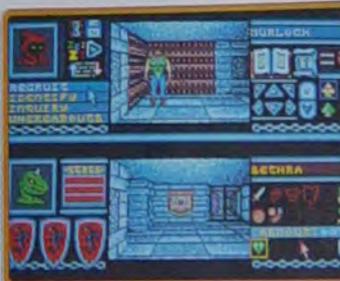
PC, ST, Amiga



Intérêt 16
Graphisme 12
Animation 13
Bruitages 12
Prix D
Intérêt sur autres machines ST: 19 Amiga: 18

BLOODWYCH

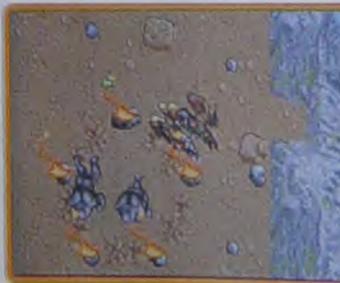
PC, Amiga, ST



Intérêt 8
Graphisme 12
Animation 12
Bruitages 11
Prix C
Intérêt sur autres machines Amiga: 17 ST: 17

ULTIMA VII: FORGE OF VIRTUE

PC



Intérêt 13
Graphisme 15
Animation 13
Bruitages 17
Prix B

THE SUMMONING

PC



Intérêt 16
Graphisme 14
Animation 13
Bruitages 12
Prix C

Microprose serait-il un distributeur aux doigts d'or? En s'attaquant aux jeux de rôle, le spécialiste de la simulation nous offre une superbe épopée médiévale qui va vous transporter en plein milieu de l'Allemagne du XV^e siècle. Un jeu qui vaut son pesant de marks.

L'AVIS DE TILT. Darklands est un superbe jeu de rôle à ne manquer sous aucun prétexte. Dès la phase de création des héros, le joueur tombe sous le charme. Vous devez attribuer plusieurs points à diverses capacités (dont certaines jamais vues dans un JDR sur micro) pour créer un personnage de quinze ans. Passé ce cap, vous pouvez commencer l'aventure ou décider de le faire vieillir de cinq ans et donc de lui distribuer de nouveaux points. L'utilisation

de la magie, la possibilité de faire des sorts, les innombrables monstres, les combats, tout est immense et les quêtes incroyables. Le but n'est pas d'anéantir un méchant mais de devenir célèbre. Fortement recommandé aux amateurs du genre.

GRAPHISME. Bien que les décors ne soient pas très beaux, les images ont l'air de ressortir de peintures médiévales. **ANIMATION.** C'est très fluide. Le personnage tient un fléau à la main, vous pouvez balancer au rythme de ses pas. **BRUITAGES.** Les thèmes musicaux sont remarquables, mais les bruitages ne sont pas au point fort du jeu (disquettes Microprose).

Plus de deux ans après sa sortie sur ST et Amiga, celui qui est reconnu de tous comme étant LE patriarcat de nombreux jeux de rôle en 3D temps réel est enfin disponible sur PC. Il est toujours aussi fun mais il a perdu sa place sur le podium des JDR.

L'AVIS DE TILT. Mais que fait donc FTL? Fort de leur succès avec Dungeon Master, n'avaient-ils pas promis de réitérer leur exploit en nous préparant un DM dans une maison hantée et un autre dans un vaisseau spatial? Dire qu'il aura fallu plus de deux ans avant que ce chef-d'œuvre arrive enfin sur PC. Révolutionnaire en son temps, il apparaît comme dépassé aujourd'hui. L'aventure reste tout de même extraordinaire et vaut la peine d'être

vécue. Un jeu qui ravira les nostalgiques de nouveaux venus dans le monde des jeux en 3D mais qui risque de décevoir les puristes qui ne jurent que par des Eye of the Beholder Underworld, tant sa durée de vie est courte (quelques dizaines d'heures).

GRAPHISME. Ô horreur! Les décors sont leurs. Les graphismes sont la copie conforme de ceux du ST. Les graphistes se sont efforcés d'être fantastiques et très loin d'un Underworld. **BRUITAGES.** La seule musique qui intervient lors de la présentation. Presque les monstres marchent, frappent et les grilles s'ouvrent et le war cry (disquettes FTL).

Le sorcier Zendick veut devenir le maître du monde. Pour l'empêcher de mettre ses plans à exécution, vous allez devoir retrouver quatre cristaux dissimulés dans le donjon.

L'AVIS DE TILT. Sorti en 1990 sur ST et Amiga, Bloodwych est enfin disponible sur PC. C'est le seul JDR à ce jour qui puisse être joué simultanément à deux. Si vous y jouez avec un ami, vous pouvez travailler en équipe ou vous partager les tâches. Chaque joueur dirige quatre guerriers et dispose d'une fenêtre lui permettant de voir les décors dans lesquels ses aventuriers évoluent. A travers chaque combat gagné, vos personnages prennent des niveaux et gagnent des sorts. Autant vous dire que les "gros bills" risquent de s'échapper ("laisse-moi tuer

quelques monstres", "non", "vous ne prenez cette fireball dans la tête", "l'aurais voulu, whamm!") ce qui provoque des parties sanglantes et originales. L'interface deux joueurs nécessite l'utilisation de la souris et du clavier. L'ergonomie est impraticable, jouez-y sur ST ou Amiga. N'achetez pas la version PC.

GRAPHISME. Ils sont très beaux mais ne génèrent rien d'intéressant. **ANIMATION.** Les seules animations sont les déplacements des monstres, assez saccadés.

BRUITAGES. Ils restent corrects mais ne sont pas assez extraordinaires (disquettes Works).

Alors que nous attendons tous The Serpent's Isle, Origin nous livre un data disk d'Ultima VII. Vous allez vous attaquer à quatre nouvelles quêtes dans une île sortie du fond des eaux.

L'AVIS DE TILT. Quelle déception! Tout d'abord, ce data disk contient un nouveau moteur de jeu qui propose d'accélérer les déplacements des personnages à l'écran et d'améliorer les scrollings. Sur un PC 386 33 MHz, aucune différence ne se ressent. Il est vrai que sur un PC 486 33 MHz, vos aventuriers ne se entraînent pas lamentablement. Mais lorsque l'on s'aperçoit que le jeu bugue sans cesse, il faut alors réinstaller Ultima VII. Il est conseillé d'avoir joué à Ultima VII avant de vous attaquer à ces nouvelles missions car si l'une

d'entre elles ne pose pas de problèmes autrement pour les autres où vous êtes au moins un membre de votre équipe en combat. Certains objets disparaissent si vous tentez de les ramasser. C'est à se demander si Origin n'a pas fait un disk dans le but de vendre le nouveau jeu. Attendez The Serpent's Isle qui sera à la hauteur d'Ultima VII.

GRAPHISME. Ils restent corrects mais ne génèrent rien d'intéressant.

ANIMATION. C'est toujours correct mais ne possède pas un PC. **BRUITAGES.** Ce sont les meilleurs de l'Ultima VII (disquettes Origin).

Après avoir été convoqué par le Conseil des mages, vous partez en guerre contre le sorcier Shadow Weaver qui veut régner sur le monde.

L'AVIS DE TILT. The Summoning nous change un peu des sempiternels jeux inspirés d'AD&D propres àSSI. Vous y dirigez un guerrier dans des décors en 3D isométrique. Comme dans Dungeon Master, il faut le faire progresser dans le maniement de quatre types d'armes (épées, haches, bâtons et armes de jet) et dans l'utilisation de quatre magies (magicien, sorcier, enchanteur et prêtre). Vos explorations des quarante niveaux du donjon vous opposeront à bon nombre de monstres ainsi qu'à des pièges et énigmes qu'il vous faudra résoudre. Bien que sa réalisation soit loin d'être parfaite

et qu'il n'apporte rien de nouveau dans le monde des JDR, The Summoning est un jeu qui mérite de figurer sur cette liste. **GRAPHISME.** Ça n'est pas très beau mais le jeu. Les décors marquent de leur présence. Les objets sont si petits que vous risquez de les laisser à côté. La feuille de personnage est assez belle.

ANIMATION. Le scrolling est fluide, tout est fait correct mais les déplacements de votre personnage sont saccadés. Le jeu ne nuit pas véritablement au jeu.

BRUITAGES. Si la musique est correcte, elle est adaptée à l'aventure, les bruitages sont terriblement limités et manquent de punch (disquettes SSI).



SIMULATION

TEL : (1) 49-59-88-89 FAX : (1) 49-59-86-45

GAMME PC NEOCOM



CONFIGURATION : 4 MO de RAM - DISQUE DUR de 120 MO - LECTEUR de 1,44 MO - CARTE VIDEO 1 MO - ECRAN 14" SVGA - BOITIER DESKTOP (existe aussi en blanc)
GARANTIE 1 AN SUR SITE - INTERVENTION SOUS 48H

486 DX 33 Mhz 13.490 FF

486 DX 50 Mhz 14.990 FF

GAMME SAMPO



MONITEUR COULEUR 20" - PITCH 0,31
1024 X 768 (NON ENTRELACE)

KDS 2055 7.990 FF

CES PRIX S'ENTENDENT TTC ET PORT COMPRIS

LA BOUTIQUE NEOCOM - 71 Bld de Brandebourg - 94200 IVRY/SEINE

| Désignation | Qté | Prix Unit. | Montant |
|-------------|-----|------------|---------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | TOTAL TTC | |

Offre valable jusqu'au 31/12/92 dans la limite des stocks disponibles

VOUS POUVEZ CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET SUR LE 3615 DP
OU ADRESSER VOTRE DEMANDE AVEC 5 FRs EN TIMBRE A LA BOUTIQUE NEOCOM

- OUVERT du LUNDI au VENDREDI de 10H00 à 19H00 -

GAMME THRUSTMASTER

(COMPATIBLE PC 386-486)



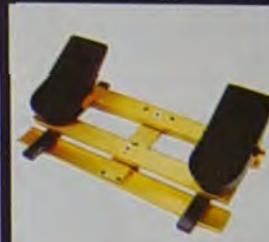
Flight Control System 700 FF
(MANETTE 3 RALLÉ)



Flight Control System PRO 1190 FF
(MANETTE 3 RALLÉ)



Weapons Control System 790 FF
(MANETTE DES GAZ)



Rudder Control System 1190 FF
(PÉDALES)



WINNER

(COMPATIBLE PC 386-486)



Flight Yoke 2000

GAMME SOUNDBLASTER

SOUNDBLASTER 2.0 850 FF

SOUNDBLASTER PRO 2.0 1.490 FF

LOGICIELS : NOUS CONSULTER

NOM: PRENOM:

ADRESSE:

VILLE: COD. POST.:

Règlement: Chèque (Chèque libellé à l'ordre de NEOCOM)
 Carte Bancaire N°:
 Mandat Date Expiration:

Date:

Signature:

Si les jeux d'aventure n'existaient pas, il faudrait les inventer ! Dire que grâce à seulement quelques disquettes nos ordinateurs nous permettent de nous évader de la grisaille du monde de tous les jours. Et il y en a vraiment pour tous les goûts. Vous n'avez qu'à choisir l'époque qui vous convient le mieux et vous voilà parti pour un voyage dans le temps vers des aventures plus qu'extraordinaires. L'année 1992 aura été un excellent cru pour tous les aventuriers sur micro-ordinateurs.

Si l'imagination des joueurs tenait un rôle primordial dans les vieux jeux d'aventure textuels d'il y a quelques années, cette époque est révolue. Les programmeurs nous livrent maintenant des chefs-d'œuvre présentant de superbes graphismes, des animations extraordinaires et des effets sonores d'ambiance. Il serait vraiment malvenu de notre

part de nous en plaindre. Firi les "vous entrez dans une crypte dont les murs sont recouverts de...", vous n'avez qu'à regarder votre écran et vous êtes véritablement dans la crypte. Certains softs, comme Lure of the Tempress, BAT II vont même jusqu'à donner vie aux personnages qui sillonnent l'aventure. L'année 1992 nous aura apporté de

bons jeux d'aventure comme Rex Nebular, Indy IV, Monkey II, Laura Bow II et les autres. Il est agréable de constater que les éditeurs français s'affirment de plus en plus dans l'univers des jeux d'aventure en nous offrant des aventures d'une qualité irréprochable (Etemam, Dune, Ween...). Je ne pouvais pas terminer cet édit sans faire allusion aux possibilités

du CD-ROM et aux jeux d'aventure de demain. Un jeu comme Guest est prodigieusement dans un manoir et le joueur se croit véritablement dans un manoir et le cheveu se dressent sur la tête lorsqu'un spectre surgit devant lui. Alors, en attendant que vous choisissiez l'aventure que vous désirez vivre et n'oubliez pas que l'ordinateur est votre ami.
Thomas Alexander

POLICE QUEST III

PC



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 16 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 12 |
| Brutages | 15 |
| Prix | D |

Après avoir été promu inspecteur, vous êtes chargé d'enquêter sur un mystérieux tueur qui terrorise la ville. Une aventure policière hâlante qui captive les amateurs du genre.

L'AVIS DE TILT. Dans ce troisième volet de la célèbre série Police Quest, Sierra vous propose de mener une véritable enquête policière. Vous allez devoir parcourir la ville à bord de votre véhicule sérigraphié (toutes sirènes hurlantes si vous voulez), effectuer des constatations sur des lieux du crime, recueillir des témoignages, établir des portraits-robots à l'aide d'un ordinateur... mais il vous faudra surtout faire fonctionner vos sens de l'observation et de la logique. Le moindre détail peut s'avérer être un indice précieux. Autant vous dire que vous

n'êtes pas prêt d'arriver au bout de votre aventure. Même si le scénario reste linéaire, la scène a été particulièrement soignée et est très proche de la réalité. Un jeu passionnant mais qui n'atteint pas les sommets de la série Bow II.

GRAPHISME. Les graphismes pleins de vie tirent complètement parti des possibilités VGA 256 couleurs. Les effets de lumière et de zoom sont très bien rendus.

ANIMATION. Comme toujours chez Sierra, les démarches des personnages sont les plus réalistes.

BRUITAGES. Les musiques et les effets sonores assurent pour beaucoup l'ambiance de l'aventure (disquettes Sierra).

WILLY BEAMISH

PC, Mac



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 16 |
| Graphisme | 16 |
| Animation | 16 |
| Brutages | 14 |
| Prix | D |

Intérêt sur autre machine
Mac: 16

Vous incarnez Willy Beamish, un jeune Américain de neuf ans dont le vœu le plus cher est de participer au championnat de jeu vidéo Nintendo. Une aventure cocasse pour petits et grands.

L'AVIS DE TILT. Après Rise of the Dragon et Heart of China, Dynamix nous offre un jeu d'aventure qui ravira toute la famille. Bien que l'intrigue soit linéaire, c'est vous et vous seul qui allez décider de l'avenir de Willy. Il vous faudra faire attention à ses résultats scolaires et contenter ses parents si vous voulez qu'il gagne l'autorisation de participer au championnat. Mais attention, vous devrez aussi trouver le temps de vous entraîner, en vue du concours. En plus de la gestion souris très facile à utiliser, une option didactique donne toutes les ins-

tructions nécessaires au maniement du jeu. Il est dommage que les textes soient en anglais, ce qui obligera les plus petits à faire assister de leurs aînés pour profiter de l'aventure.

GRAPHISME. D'un style bien particulier, les personnages agréables et rappellent les personnages animés de Walt Disney.

ANIMATION. Elles sont nombreuses, réalisées de main de maître. Les effets de zoom, de plongée... sont très bien rendus et bien restitués. Les animations des personnages sont superbes.

BRUITAGES. Les musiques sont très rythmées mais plus de brutages seraient bienvenus (disquettes Dynamix Sierra).

BAT II

PC, Amiga, ST



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 16 |
| Graphisme | 16 |
| Brutages | 18 |
| Prix | C |

Intérêt sur autres machines
Amiga: 15 ST: 15

Les choses vont mal sur la planète Shedishan. Pariez enquêter sur les mystérieux agissements des magnats de la société Koshan.

L'AVIS DE TILT. Si certains éditeurs se contentent de reprendre les routines de programmation pour la suite d'un jeu à succès, ça n'est pas le cas d'Ubi Soft. La réalisation technique de BAT II est un véritable chef-d'œuvre comparée à celle de BAT I. Le multifenêtrage, les graphismes et les bruitages sont irréprochables. Le jeu est une aventure somme toute classique puisqu'il faut visiter chaque lieu, poser des questions, récupérer des objets... mais il propose également quatre simulateurs (un de conduite et trois de vol), trois jeux d'arcade et de superbes scènes de combat. Que ceux qui ont

les simulateurs en horreur se rassurent, manuellement ne pose aucun problème. Le simulateur comporte 200 habitants qui vont et viennent à bon leur sens. Ils se rappellent même si vous leur avez déjà parlé. Un jeu qui coupe le souffle et... français, qui pleure.

GRAPHISME. Les graphismes sont très agréables à la Blade Runner avec ses quartiers de la ville.

ANIMATION. Des séquences animées (le vol du vaisseau-taxi...) paraissent très bien dessinées et animées.

BRUITAGES. Si les très belles musiques futuristes surprennent, les bruitages sont très réalistes. Qu'il est bon d'avoir une ambiance sonore (disquettes Ubi Soft).

Aventure Micro

CONQUESTS OF THE LONGBOW

PC

Intériorité
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

17
18
14
15
D



Qui ne connaît pas l'histoire? Robin des Bois va devoir faire échouer les plans du shérif de Nottingham et sauver l'Angleterre. Conquests of the Longbow bénéficie cependant de quelques petits changements surprenants.

L'AVIS DE TILT. C'est incontestablement un grand Sierra. Christy Marx, le concepteur du jeu, a eu l'ingéniosité d'apporter quelques modifications à l'intrigue, ce qui supprime l'impression de déjà vu. Ainsi, un nouvel ennemi apparaît sous les traits de l'abbé Abbot, allié du shérif de Nottingham. Marianne n'est plus une simple petite jouvencelle anglaise mais la prêtresse de la forêt. La magie joue un rôle très important dans l'histoire. Robin devra faire appel aux pouvoirs de la forêt à plusieurs re-

prises pour se sortir de situations périlleuses. Ajoutez à cela quelques scènes d'arcade, comme le tir à l'arc ou les combats, et de réflexion (le jeu avec l'ivrogne) et vous obtenez un excellent jeu d'aventure. Robin épousera-t-il Marianne ou finira-t-il pendu à une potence? Cela ne dépend que de vous!

GRAPHISME. Les décors sont vraiment très beaux. On se croirait devant des tableaux d'époque. Du grand art!

ANIMATION. Certains paysages sont légèrement animés mais les personnages se dandinent tels des marionnettes.

BRUITAGES. Les mélodies médiévales et les bruitages collent parfaitement à l'aventure (disquettes Sierra).

MONKEY ISLAND II : LECHUCK'S REVENGE

PC

Intériorité
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

18
18
16
18
D



Dans ces nouvelles aventures, Guybrush Threepwood, maintenant devenu célèbre, part à la recherche d'un trésor légendaire. Il devra compter avec son redoutable ennemi, LeChuck.

L'AVIS DE TILT. Monkey Island II est le premier jeu à bénéficier du procédé sonore iMUSE (repris dans Indy IV). Il n'y a aucun temps mort lors du passage d'un morceau musical à un autre. Les deux thèmes se mélangent jusqu'à ce que le nouveau supplante le premier. L'ergonomie du jeu est parfaite. Il suffit de choisir l'un des neuf verbes disponibles puis de cliquer à l'écran sur l'objet désiré. L'aventure peut être jouée en mode débutant ou confirmé. Les joueurs débutants apprécieront la première solution qui fournit des indices tout au long du

jeu. Monkey Island II est assurément l'un des jeux d'aventure de l'année 1992. Que vous ayez joué au premier épisode ou non, il vous faut absolument vous le procurer sans plus tarder. De longues heures de jeu et de plaisir intense vous attendent avant que vous ne le lâchiez.

GRAPHISME. Les multiples décors ont été dessinés à la main puis digitalisés et retravaillés.

ANIMATION. Une animation qui n'a rien de révolutionnaire mais qui ne manque ni de fluidité ni d'humour.

BRUITAGES. D'une qualité largement supérieure à ceux du premier épisode, les musiques et les bruitages sont originaux, dépayés et vraiment admirables (disquettes Lucasfilm).

ELVIRA II, THE JAWS OF CERBERUS

PC

Intériorité
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

16
16
16
15
D



La plantureuse Elvira est de retour dans de nouvelles aventures... toujours aussi gores. Cette fois-ci, elle est retenue prisonnière par le démon Cerberus au fin fond des studios hollywoodiens.

L'AVIS DE TILT. Elvira II n'apporte rien de nouveau par rapport à l'aventure précédente. Il s'agit encore et toujours de visiter chacun des lieux des immenses studios, de ramasser des objets et de zigouiller tous les monstres errants (âmes sensibles s'abstenir). Côté combats, rien n'a changé. Ils se gèrent toujours à la souris. Les créatures sont nombreuses et féroces. Ne vous attendez pas à une promenade de santé, la mort frappe souvent. Les sauvegardes sont non seulement les bienvenues mais surtout nécessaires si vous voulez ressortir vivant de cet

enfer. La magie (joués soient les programmeurs) est maintenant beaucoup plus simple à gérer. Il suffit d'ouvrir le livre de magie et de sélectionner un sort, pour connaître les ingrédients appropriés. Un jeu "saignant" qui ne décevra pas les fans d'Elvira.

GRAPHISME. Les décors donnent une impression de relief et de profondeur.

ANIMATION. Les animations ne sont pas très nombreuses dans le jeu. Seules certaines séquences animées disposent de mise en scène très cinématographique.

BRUITAGES. Les diverses musiques dans le style des années 60 sont inquiétantes. Quelques rares bruitages se laissent entendre par-ci par-là (disquettes Horror Soft/Acolade).

DUNE

PC

Intériorité
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

18
18
16
17
C



Revivez sur votre micro-ordinateur les aventures de Paul Atreides sur la planète Dune. Les Harkonnens menacent, seuls les Fremens et les pouvoirs de l'épice pourront vous aider.

L'AVIS DE TILT. Dune est un jeu d'aventure stratégique qui atteste une fois de plus du savoir-faire des programmeurs français. S'attaquer à l'œuvre maîtresse de Franck Herbert était un pari loin d'être gagné d'avance. Pourtant, même si l'on ne retrouve pas la touche du maître, le jeu est incontournable. Les graphismes et les musiques sont tout simplement extraordinaires. Parmi les missions qui vous attendent, vous allez devoir gérer la production d'épice, recruter des Fremens et les entraîner au combat pour lutter contre les Harkonnens. Bien que le

scénario soit linéaire, Dune est un jeu très prenant. Il est extrêmement difficile de s'en détacher une fois que l'on a commencé à y jouer. Le programme générant une nouvelle planète à chaque partie, sa durée de vie est illimitée... Vivement Dune II!

GRAPHISME. Chaque personnage dispose de sa propre image. L'utilisation des couleurs est merveilleuse.

ANIMATION. Les visages s'animent lors des dialogues, l'ornitoptère fend les airs au-dessus du désert... Les scrollings sont rapides et fluides, même sur un PC 286.

BRUITAGES. Les musiques sont exceptionnelles. Les bruitages sont réussis mais rarissimes (disquettes Cryo/Virgin Games).

KING'S QUEST VI : HEIR TODAY, GONE TOMORROW

PC

Intériorité
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

19
19
17
18
E



Une quête visant à sauver l'élu de votre cœur d'un mariage forcé avec un vizir sanguinaire qui veut régner sur un royaume tout droit sorti d'un dessin animé.

L'AVIS DE TILT. Avec King's Quest VI, Sierra prouve qu'il n'a pas fini de nous étonner. Vous allez devoir visiter cinq îles féeriques et affronter un grand nombre de situations à la fois cocasses et étonnantes. L'aventure n'est pas linéaire puisque vous pouvez faire ce que bon vous semble. Les énigmes feront enfin appel à vos neurones, ce qui change agréablement des derniers jeux Sierra que l'on terminait en quelques heures. Félicitons donc cet éditeur de nous offrir un jeu d'aventure techniquement parfait et qui bénéficie, de surcroît, d'un scé-

nario en béton armé. C'est le cadeau idéal pour les fêtes de Noël, car il en fera craquer plus d'un dans nos bonnes vieilles chaumières.

GRAPHISME. Un travail d'orfèvre. King's Quest VI est le plus beau jeu d'aventure que j'ai jamais vu. Les multiples paysages vous plongeront dans une véritable extase.

ANIMATION. C'est superbe! Chaque écran prend vie au gré des bruitages et des musiques.

BRUITAGES. Passé la séquence de présentation, de très nombreux morceaux musicaux, toujours adaptés à la situation, vous enchanteront. Les bruitages sont extraordinaires : eau qui bout, minotaure qui rugit, épée que l'on sort de son fourreau... (disquettes Sierra).

Aventure Micro

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

PC

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 18 |
| Bruitages | 17 |
| Prix | E |



En 1991, la série Star Trek fêtait ses 25 ans d'existence. A l'occasion de cette commémoration, Interplay a décidé de lui rendre honneur en adaptant sur PC les aventures de l'équipage de l'Enterprise. Voilà le résultat.

L'AVIS DE TILT. Star Trek 25th Anniversary est une réussite totale. Le jeu est une suite de missions que l'équipage va devoir accomplir. Si les personnages se déplacent à l'écran façon Indy, certaines phases de combat dans l'espace donnent lieu à des scènes d'arcade en 3D. Dans chaque mission, le joueur contrôle quatre personnages qui se commandent séparément. Vous pouvez ordonner à Spock de réparer un appareil et à McCoy de fabriquer un médicament. La gestion souris ou joystick se

fait grâce à une série d'icônes qui apparaissent à l'écran que lorsque vous les touchez. Tous les fanatiques de la série télévisée peuvent tendre nostalgie.

GRAPHISME. De très bel ouvrages (Kirk, Spock, le docteur McCoy) sont reconnaissables dès le premier coup d'oeil.

ANIMATION. Les personnages sont vivants et chaque tableau dispose de ses propres animations. Les combats sont très beaux.

BRUITAGES. Si vous possédez un Soundblaster, vous vous croirez devant l'écran télé. Les effets sonores sont très nombreux: bruits des phasers, téléportation (disquettes Interplay).

INCA

PC, CD-ROM

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 15 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 19 |
| Bruitages | 18 |
| Prix | C |



Vous êtes l'Inca et vous partez à la recherche des pouvoirs perdus de votre race. De la Colombie jusqu'au fin fond de l'espace, votre ennemi, Aguirre, se dressera toujours sur votre route.

L'AVIS DE TILT. Cette superproduction Coktel Vision est absolument phénoménale. Inca est un jeu d'aventure/action époustouflant. Les énigmes sont complexes et vous demanderont une grande attention pour réussir à les surmonter. De nombreux entractes scandent l'aventure, sous forme de scènes d'action. Ainsi, vous aurez droit à des combats spatiaux dignes de Wing Commander et de la Guerre des étoiles, un duel au pistolet vous opposera à des Espagnols belliqueux... Enfin un soft qui utilise les possibilités du PC jusqu'à ses extrêmes

limites. Ce premier jeu multimédia promet des jours heureux dans l'univers incan.

GRAPHISME. Les graphismes en 3D couleurs sont un mélange de vidéos digitales et d'images calculées (réalisées grâce aux techniques du 3D ray tracing). Du grand spectacle.

ANIMATION. Même la version disquette d'une fluidité inimaginable. Les scènes incroyables ont l'honneur et l'avantage d'être réalisés par des Français. Moi, chapeau.

BRUITAGES. Les musiques, les dialogues digitalisés sont sublimes. Les explorations de l'univers d'Inca sont enrichies par des mélodies typiquement précolombiennes (disquettes Coktel Vision).

QUEST FOR GLORY III : WAGES OF WAR

PC

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 16 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 13 |
| Bruitages | 16 |
| Prix | D |



Explorez une contrée africaine peuplée d'animaux préhistoriques. Enigmes, combats, magie et démons vous attendent dans ce jeu d'aventure saupoudré d'une pincée de jeu de rôle.

L'AVIS DE TILT. Après avoir choisi la classe de votre héros (guerrier, voleur ou magicien), il faut attribuer des points à ses diverses caractéristiques (force, agilité...) comme dans un véritable jeu de rôle. Votre héros progressera au grés des combats, entraînements... C'est tout de même l'aspect aventure qui l'emporte sur le jeu de rôle. Les séquences de combat deviennent vite répétitives et les monstres ne sont pas assez variés (pas plus de dix). Les énigmes restent égales à celles des précédents Sierra et un joueur confirmé pourra terminer le jeu en

quelques heures. Félicitons cet éditeur de su créer une ambiance que n'aurait pas Edgar Rice Burroughs. Un très bon jeu qui est un peu cher si on considère sa durée de vie.

GRAPHISME. De très beaux paysages, lesquels vous ne pouvez que tomber en amour.

ANIMATION. Grr... Combien de fois a-t-il le répéter encore avant que les promoteurs de chez Sierra ne se décident à améliorer les animations des personnages. Les combats bien menés.

BRUITAGES. Comme toujours, Sierra nous offre de très belles musiques africaines. Les bruitages sont corrects mais rares (disquettes Sierra).

LURE OF THE TEMPTRESS

PC, Amiga, ST

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 16 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | C |



Intérêt sur autres machines
Amiga: 18 ST: 18

Aventurier malgré lui..., c'est ce qui arrive au paysan que vous incarnez. Capturé par erreur par les envahisseurs Skorls, vous allez devoir vous évader, secourir votre fiancée et rétablir l'ordre dans le pays.

L'AVIS DE TILT. Alors que nous sommes habitués à incarner de preux chevaliers ou de puissants magiciens, cette aventure nous met dans la peau d'un paysan casanier et pétichard qui n'a qu'une hâte: rentrer chez lui. Lure of the Temptress est le premier jeu à utiliser le concept du "Virtual Theatre". Cette invention permet aux personnages que vous allez croiser d'agir de leur propre chef. Ils vont et viennent et gardent en mémoire ce qu'ils ont fait ou vu. Vous pouvez même leur donner des ordres, ils les

exécuteront. L'interface souris est intelligente. Cliquez sur un objet et un menu affiche les actions que vous pouvez effectuer avec. De plus, le scénario n'est pas linéaire, vous laissez libre de tous vos actes.

GRAPHISME. Les graphismes sont beaux et arrivent véritablement à créer une ambiance médiévale.

ANIMATION. La plupart des décors sont animés. Les personnages bougent sans cesse.

BRUITAGES. La musique est splendide. Ce sont les bruitages qui l'emportent sur les effets de porte, aboiements, gémissements... votre ordinateur prend son rôle très à cœur (disquettes Ubi Soft/Virgin Games).

DARK SEED

PC

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 13 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | NC |



Mais pourquoi donc le promoteur m'a-t-il vendu ce superbe manoir à un si bas prix? C'est la question que vous vous posez en vous réveillant avec un terrible mal de tête. Ce que vous ne savez pas encore, c'est que la demeure abrite une porte donnant vers une dimension d'aliens et que l'un d'entre eux vous a pondu un œuf dans le crâne!

L'AVIS DE TILT. H.R. Giger, celui-là même qui a conçu la créature d'Alien de Ridley Scott, a participé en personne au projet. C'est à partir de ses dessins que les graphistes ont réalisé le monde des ténèbres. Dark Seed est un jeu pour le moins inquiétant, voire angoissant. La première partie vous demandera d'explorer une petite bourgade d'où se dégage une ambiance

malveillante. Ce n'est que par la suite que vous aurez accès au monde des ténèbres. Dark Seed souffre d'une linéarité trop rigide. Vous devez toujours accomplir telle action avant telle autre et vous débarrasser de l'intra qui est dans votre cerveau dans un temps bien déterminé.

GRAPHISME. La marque de Giger est présente. Les graphismes en EGA sont remarquables. Les bruitages et l'atmosphère de lution sont beaux et rappellent les films d'Alien.

ANIMATION. Seuls les personnages et quelques séquences sont animés. C'est un peu dommage.

BRUITAGES. Les mélodies sont très inquiétantes. Les possesseurs de Soundblaster auront droit à des dialogues digitalisés (disquettes Ubi Soft).

ECO QUEST

PC



15
17
17
17
D

Un jeu d'aventure éducatif qui rappelle que la mer n'est pas un immense dépôt de vie de nombreuses créatures.

L'AVIS DE TILT. Eco Quest s'adresse avant tout aux plus petits. Ils vont incarner le jeune Adam et pénétrer dans un monde sous-marin fantastique où les poissons sont dotés de la parole. Aidé du dauphin Delphineus, vous allez devoir sauver la cité d'Eluria de divers dangers. L'aspect pédagogique du jeu n'est pas moindres. Attendez-vous à soigner une mouette mazoutée, secourir des poissons malades, localiser une source de pollution marine... Les énigmes sont de difficulté croissante mais jamais très difficiles. Le jeu est entièrement géré à la souris grâce à des icônes, ce qui ne pose aucun pro-

blème. Un joueur confirmé terminera l'aventure en seulement quelques heures. Comme pour Willy Beamish, il est désolant de voir que le jeu n'a pas été traduit en français, ce qui limite son impact sur les jeunes joueurs. Un jeu très accueillant et plein de bonnes intentions.

GRAPHISME. Les graphistes de chez Sierra ont réussi à recréer un véritable univers sous les flots. De très belles images qui dépassent.

ANIMATION. Chaque écran est animé. Les bulles remontent à la surface, les poissons nagent, les ordures tombent au fond de la mer... Les personnages évoluent de façon saccadée.

BRUITAGES. Les musiques et les bruitages vous accompagneront dans vos exploits sous-marins (disquettes Sierra).

ETERNAM

PC



18
18
17
16
C

Don Jonz est tombé dans un piège qui lui a été tendu par son pire ennemi, l'infernale Nuke. Dans un univers à la Mondwest, explorez cinq îles et faites échouer les plans du méchant.

L'AVIS DE TILT. Infogrames est un éditeur français qui monte. Après nous avoir livré l'excellent Drakhen, il frappe à nouveau avec Eternam. Cette aventure hors du commun dispose d'un atout majeur : l'humour. Tout le jeu est basé sur des allusions, gags, situations farfelues... S'il est déconseillé de mourir ou de rater son coup dans tout jeu d'aventure qui se respecte, c'est ici le contraire. Vos déboires (écrasé par une porte, décapité, noyé...) assurent le comique du jeu. Les situations burlesques ne manquent pas (vaincre un colosse en section-

nant l'élastique de son short, traverser un écran de jeu d'arcade...). Vos échecs ne risquent à aucun moment de vous faire enrager. Les énigmes sont de difficulté honorable et vous captiveront durant de longues heures dans un jeu à ne rater sous aucun prétexte. Une réussite totale.

GRAPHISME. Les décors extérieurs ne sont pas sans rappeler ceux de Drakhen. Les graphismes d'intérieur sont variés et admirables.

ANIMATION. Les animations sont légères. Les détails n'ont pas été oubliés (l'ombre, votre reflet dans un miroir...). De superbes séquences animées interviennent tout au long du jeu.

BRUITAGES. Les musiques et les bruitages collent à l'aventure et ne manquent pas d'humour (disquettes Infogrames).

HOOK

Amiga, PC



16
16
16
13
C

Un jeu d'aventure animée qui s'appuie sur le film de Steven Spielberg avec Robin Williams et Dustin Hoffman. Peter Pan a vieilli et se voit forcé de repartir au Pays Imaginaire pour sauver sa famille kidnappée par le Capitaine Crochet.

L'AVIS DE TILT. En adaptant sur nos moniteurs le film Hook, les gens de chez Ocean trouvent qu'ils ont désormais leur place dans les jeux d'aventure animée. Si l'on compare les versions Amiga de King Quest V et de Hook, c'est de loin cette dernière qui l'emporte quant à la qualité de ses graphismes et de sa bande-son. En effet, les graphismes de King Quest V ne disposent que de 32 couleurs alors que ceux de Hook peuvent se targuer de 96 couleurs. Inversement, la version PC de King Quest V bat à

plate couture celle de Hook. Si vous recherchez une aventure extravagante proposant des énigmes de bonne qualité, Hook est le soft qu'il vous faut.

GRAPHISME. Les écrans sont extrêmement travaillés avec un usage intensif de la couleur (rasters pour les dégradés du ciel).

ANIMATION. Les personnages disposent de nombreux mouvements et d'expressions propres (Hook grimace, Peter Pan sourit...). L'animation est à la fois variée et fluide.

BRUITAGES. Seules certaines scènes comportent des morceaux musicaux. Les bruitages sont très réalistes : souffle du vent, chant des oiseaux, extraction d'une dent chez un dentiste d'époque... (disquettes Ocean).

BARGON ATTACK

PC



16
17
14
16
D

Les Bargonniens envahissent notre chère planète. Cette race d'extraterrestres se téléporte sur la Terre grâce à un logiciel informatique appelé Bargon Attack. Enfoncez votre mobbyette et sus aux aliens.

L'AVIS DE TILT. Même s'il n'arrive pas à la cheville de Ween (du même éditeur), Bargon Attack reste un très bon jeu d'aventure. Le système de gestion fait appel au pointeur de la souris pour se déplacer, ramasser et utiliser les objets, séparément ou entre eux. Comme dans Ween, le jeu est totalement linéaire. Vous allez devoir parcourir une suite de décors auxquels vous n'aurez accès qu'après avoir résolu un certain nombre d'énigmes. L'observation, la logique (bien que ce soit parfois tiré par les

cheveux) et la patience viendront toujours à bout de vos problèmes. Un jeu très attachant qui vaut vraiment la peine que l'on s'attarde dessus et qui passionnera tous les adeptes de casse-tête sur micro-ordinateurs.

GRAPHISME. Les couleurs pastel font merveille. Les divers points de vue utilisés accentuent le côté BD de l'aventure.

ANIMATION. L'introduction est très bien réalisée. Le reste du jeu propose des animations correctes mais banales.

BRUITAGES. Les musiques digitalisées sont de très bonne qualité. Ce sont toutefois les bruitages qui ont le beau rôle. Variés et criants de vérité, ils mettent tout de suite dans l'ambiance (disquettes Coktel).

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

CD-ROM



17
16
19
17
F

Sherlock Holmes, le célèbre détective, et son fidèle compagnon, le docteur Watson, sont confrontés à trois enquêtes distinctes.

L'AVIS DE TILT. C'est la première aventure à utiliser les capacités du CD-ROM. Sherlock Holmes est étonnant car le joueur oublie littéralement qu'il se trouve en face d'un ordinateur. Le jeu, qui propose trois mystères de difficulté croissante, est un montage de films vidéo qui ont été digitalisés. Les acteurs disposent de costumes variés et jouent parfaitement bien leur rôle. Il est cependant dommage que l'interactivité n'ait pas été poussée. Le joueur passe plus de temps comme spectateur que comme intervenant. Les prises de notes et observations des lieux sont assez fastidieuses

mais nécessaires. La qualité des graphismes et des bruitages fait vite oublier cet inconvénient. Un très bon produit sur CD-ROM qui ouvre la voie vers les jeux de demain. Imaginez un peu Indy IV ou Underworld sur CD-ROM!

GRAPHISME. Les digitalisations sont d'excellente qualité. Les 256 couleurs du SVGA sont utilisées avec brio.

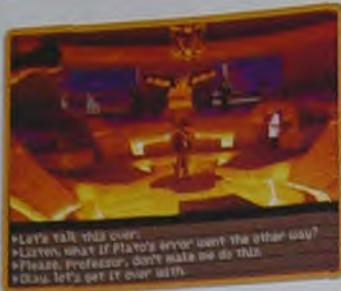
ANIMATION. Les séquences filmées sont longues et parfaitement synchronisées avec les sons. Un vrai régal.

BRUITAGES. La musique n'intervient que lors de la présentation du jeu. Les nombreux bruitages assurent la richesse de l'ambiance sonore. Les dialogues digitalisés restituent même les intonations des phrases (disquettes Icom).

INDIANA JONES IV : THE FATE OF ATLANTIS

PC

| | |
|-----------|----|
| Intéret | 19 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 18 |
| Prix | D |



Pour notre plus grand plaisir, le docteur Jones va à nouveau endosser sa tenue d'Indy et partir à la recherche de l'île engloutie de l'Atlantide.

L'AVIS DE TILT. Hélas, il paraît qu'Harrison Ford a refusé de reprendre son rôle d'Indiana Jones. Qu'à cela ne tienne, voici une aventure fabuleuse qui vous transportera en Islande, en Algérie, en Crète... Trois modes de jeu vous sont offerts: en équipe (le plus facile), action ou réflexion. Si la fin de l'histoire reste toujours la même, chacun met en scène des séquences différentes. Le mode action vous demandera de conduire un véhicule, le mode réflexion de réparer un ballon dirigeable... La durée de vie d'Indy IV est, vous l'avez compris, très très longue. C'est un grand plaisir de pouvoir à nou-

veau incarner votre héros favori dans des aventures que vous allez découvrir car vous n'avez pas vu le film.

GRAPHISME. Les splendides graphismes sont tout à fait dans le style de Mortal Kombat. Contrairement à Indy III qui était en 16 couleurs, les 256 couleurs sont bien présentes. **ANIMATION.** Certains écrans sont très beaux mais le plus remarquable reste l'impression de perspective. Le personnage d'Indy grandit et diminue en fonction de ses déplacements dans les décors.

BRUITAGES. Les musiques reprennent le procédé IMUSE. Bien que les bruitages soient conventionnels, le résultat reste à la hauteur d'un produit Lucasfilm (disquettes Lucasfilm).

Laura Bow II : THE DAGGER OF AMON RA

PC

| | |
|-----------|----|
| Intéret | 17 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 17 |
| Prix | D |



Une dague ramenée d'Égypte a été volée dans d'étranges conditions; un archéologue a été assassiné. La belle Laura Bow couvre le reportage pour le "Tribune".

L'AVIS DE TILT. Contrairement à Police Quest III, qui est une aventure policière pure et dure, Laura Bow II vous propose de mener votre enquête mais aussi de résoudre des mystères comme l'aurait fait Indiana Jones. Le musée regorge de passages secrets et pièges. Le jeu est divisé en plusieurs actes qui vous conduiront de New York au musée Leyendecker. Si les interrogatoires des suspects sont rébarbatifs, l'aventure avec un grand A commence assez rapidement. Au fur et à mesure que les invités seront assassinés, vous serez confronté à toutes

sortes de situations qui feront plus appel à votre sens de l'observation. L'écran est à fouiller précautionneusement; les indices fourmillent. Le jeu se termine par une série de questions auxquelles vous devrez répondre (un peu comme dans Le Maître du Morteville) pour être sacré détective. Les meilleurs jeux Sierra à ce jour.

GRAPHISME. Encore et toujours en 256 couleurs en plein écran. Les décors sont particulièrement bien rendus.

ANIMATION. Les animations sont très bonnes; les déplacements des personnages et les bruitages sont très agréables.

BRUITAGES. Les musiques et les bruitages s'adaptent parfaitement au style des autres jeux Sierra.

FREDERICK POHL'S GATEWAY

PC

| | |
|-----------|----|
| Intéret | 14 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 10 |
| Bruitages | - |
| Prix | D |



Enrôlez-vous dans l'unité des prospecteurs et partez explorer diverses planètes pour sauver la race humaine du danger extraterrestre qui pèse sur elle.

L'AVIS DE TILT. Cette adaptation de l'un des romans de l'auteur de science-fiction Frederick Pohl va vous entraîner dans une aventure futuriste ultra classique. Le système de jeu géré à la souris reprend celui de Wonderland, du même éditeur. L'écran est divisé en plusieurs fenêtres donnant accès à l'inventaire, à une série de verbes et aux textes. Il est conseillé d'utiliser le clavier, ce qui rend les manipulations beaucoup plus rapides. L'intrigue est linéaire et les énigmes sont assez ardues. L'inclusion de la solution complète dans la

boîte de jeu ne fait pas défaut. Cette aventure pourra attirer aux nostalgiques du genre; reste très loin d'un Rex Nebular.

GRAPHISME. Les graphismes sont en 16 couleurs 640 x 480 et peuvent être gérés en SVGA. Les décors sont magnifiques et très fins. Il est dommage que la fenêtre graphique ne soit pas ajustable; elle est vraiment très petite.

ANIMATION. Elles sont affreusement lentes. Hormis les séquences de voyage dans la galaxie, seules quelques petites animations viennent donner vie aux divers paysages.

BRUITAGES. Pour une fois, pas besoin de posséder de carte sonore puisque les bruitages ont été oubliés (disquettes Legend Audio).

THE LEGEND OF KYRANDIA

PC

| | |
|-----------|----|
| Intéret | 17 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 18 |
| Prix | D |



Le royaume de Kyrandia vivait des jours heureux jusqu'à ce que le bouffon Malcolm, persiflant le Mal, vint ravager la contrée. Vous incarnerez le jeune Graham et devez rétablir l'ordre.

L'AVIS DE TILT. Les auteurs de Eye of the Beholder I et II nous livrent ici le premier volet d'une série de jeux d'aventure. Dès les premières images, Kyrandia rappelle les produits Lucasfilm. Les décors sont magnifiques et le jeu se gère entièrement à la souris. Vous ne trouverez aucune icône puisqu'il suffit de cliquer sur un objet pour s'en saisir ou sur un personnage pour discuter. Si le joueur se trouve limité dans ses actions, il ne risque pas de perdre son temps dans des explorations stériles.

Il est vrai que le jeu est loin d'être celui que sa durée de vie est assez courte. Legend of Kyrandia est cependant une aventure qu'il faut connaître. Il possède les jeunes joueurs aussi bien que les adultes confirmés. Un grand jeu dont nous ne pouvons que vous recommander la suite avec impatience.

GRAPHISME. Les écrans sont très beaux. Les nuances de couleurs sont très riches. C'est aussi beau qu'Indy IV.

ANIMATION. Le monde de Kyrandia est un très grand nombre de petites animations.

BRUITAGES. Les musiques sont très agréables et les bruitages sont très riches. L'ambiance sonore est vraiment très bonne (disquettes Westwood Shadows).

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

PC

| | |
|-----------|----|
| Intéret | 16 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | NC |



Une actrice est retrouvée assassinée à coups de scalpel dans une ruelle sombre. Est-ce là l'empreinte de Jack l'Éventreur? C'est ce que Sherlock Holmes et son compagnon de route, le docteur Watson, vont tenter de déterminer.

L'AVIS DE TILT. Quel plaisir de pouvoir incarner l'illustre Sherlock Holmes. Bien qu'elle soit linéaire, cette aventure policière est absolument extraordinaire. Les auteurs ont réussi l'exploit de restituer fidèlement l'ambiance que savait si bien créer sir Conan Doyle à travers ses œuvres. Les graphismes sont irréprochables. Watson note la totalité de vos conversations, ce qui est très utile. Les énigmes qu'il vous faudra résoudre feront appel à votre déduction ainsi qu'à une parfaite maîtrise de la

langue anglaise. Le jeu comporte beaucoup de textes regorgeant d'indices. Que vous soyez amateur des jeux Sierra et Lucasfilm ou fervent admirateur de Sherlock Holmes, il faut absolument acquiescer ce jeu.

GRAPHISME. Les graphismes sont très beaux. Les couleurs sont remarquables. L'usage des ombres acérées pour beaucoup de scènes victorienne. Lorsqu'il marche, Sherlock Holmes balance les bras et il pose les mains sur ses hanches dès qu'il s'arrête. Comme un costume.

ANIMATION. Les mouvements sont très agréables et très bien rendus.

BRUITAGES. Les thèmes musicaux sont très agréables et d'époque. Hélas, ils ne dépassent pas les bruitages sont rares (disquettes Lucasfilm).

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II

PC

Intérêt 14
Graphisme 14
Animation 12
Bruitage 17
Prix NC



Elles sont de retour. Ces belles amazones avides de sexe reviennent une fois de plus envahir notre bonne vieille Terre dans le seul but de remplir leurs harems.

L'AVIS DE TILT. Subtil mélange des Envahisseurs et de Barbarella, Leather Goddesses of Phobos II nous entraîne dans une aventure rétro complètement délicate. Le jeu comporte un zeste de sexe, mais c'est plus de la suggestion que de la vulgarité. Comme dans Indy IV, l'aventure peut être abordée de trois façons: vous pouvez contrôler le pompiste, la fille du professeur ou bien l'extraterrestre venu alerter la population de l'invasion imminente. Le scénario est basé sur les déplacements, dialogues et l'utilisation des objets. Tout se gère à la souris

dont le curseur change de forme en fonction de l'endroit où il se trouve. L'aventure se résume, hélas, à ramasser des objets et à les utiliser à l'endroit adéquat. Dans le même style, la série des Leisure Suit Larry reste un must.

GRAPHISME. Les graphismes peuvent plaire ou déplaire. Ils rappellent les vieux comics américains des années 50.

ANIMATION. Elles se comptent sur le bout des doigts. Les changements d'images font l'objet de superbes fondus enchaînés comme dans les films de l'époque.

BRUITAGES. Les musiques sont très filées et la boîte contient une carte sonore spéciale. Le jeu propose plus d'une heure de voix digitalisées en français (disquettes Infocom).

KGB

PC

Intérêt 16
Graphisme 13
Animation 10
Bruitage 14
Prix D



Personne n'est parfait en Union soviétique, pas même les agents du KGB! C'est ce que vous allez constater en vous retrouvant muté dans ce service, pour le moins impopulaire.

L'AVIS DE TILT. KGB est un véritable jeu d'aventure avec une intrigue en béton. Lors de votre enquête, vous allez réaliser que chaque protagoniste de l'histoire cache un secret et que l'habit ne fait pas le moine en Union soviétique. Mais dès que vous prononcerez le mot KGB, les visages se couvriront de sueur et les langues se délièrent. Il ne faut pas hésiter à se comporter en ignoble personnage car l'intérêt du service passe avant tout. Vous serez amené à tuer ceux qui se dresseront devant vous et à fréquenter des drogués, des prostituées... Fini de jouer les

chevaliers servants, vous allez incarner un infâme personnage dans une aventure qui sort du commun.

GRAPHISME. Tout à fait dans le style du dessinateur de BD Enki Bilal, les faces des personnages donnent à KGB une ambiance oppressante et sordide.

ANIMATION. Il n'y a presque pas d'animations. Seuls les visages de vos interlocuteurs changent d'expression selon leur humeur.

BRUITAGES. Le jeu propose six musiques inédites qui ont été créées spécialement pour KGB. Elles assurent l'atmosphère tendue de l'histoire. La version bêta que nous avons testée ne comportait pas de bruitages (disquettes Cryo/Virgin).

WEEN, THE PROPHECY

PC

Intérêt 16
Graphisme 17
Animation 19
Bruitage 16
Prix D



Afin de détruire un sorcier tyrannique, vous allez devoir retrouver trois grains de sable. Pour ce faire, vous serez assisté d'une chauve-souris, de deux Lilliputiens et d'un magicien en liaison télépathique permanente avec vous.

L'AVIS DE TILT. N'ayons pas peur de le dire, Ween est un chef-d'œuvre dans son genre. L'aventure est linéaire puisqu'il vous faut parcourir une suite d'écrans, chacun d'eux vous proposant une série d'énigmes. C'est un vrai plaisir de se creuser la tête pour essayer de résoudre chacun des problèmes, qui finalement sont toujours logiques. L'humour est omniprésent, l'ergonomie excellente et la possibilité d'interactivité entre les objets vous réserve bon nombre de surprises. Plus intéres-

sant que Bargon Attack, sa durée de vie n'est hélas pas très longue (seulement quelques jours). Malgré tout, Ween est un de ces softs (français, je vous prie!) qui est digne de figurer sur vos étagères de votre ludothèque.

GRAPHISME. Après une magnifique présentation, on se retrouve face à des décors très beaux et colorés. Chaque chargement d'un nouveau décor est un émerveillement.

ANIMATION. Les séquences animées sont le point fort du jeu. Du début à la fin, un nombre impressionnant de films vidéo digitalisés.

BRUITAGES. La bande-son MIDI est composée de nombreux morceaux originaux. Plusieurs bruitages digitalisés agrémentent chaque écran (disquettes Coktel).

REX NEBULAR

PC

Intérêt 19
Graphisme 17
Animation 18
Bruitage 17
Prix D



Rex Nebular est un gigantesque flash-back. Rentré d'une mission qui n'a pas l'air d'avoir été très agréable, vous vous rappelez vos mésaventures sur une planète inconnue.

L'AVIS DE TILT. Beaucoup se posent la question de savoir si Indy IV est meilleur que Monkey Island II ou si c'est le contraire. Halte là, Rex Nebular (sorte de Ian Solo) entre en scène et explose les deux produits Lucasfilm. Eh oui, Microprose fait ses premiers pas, que dis-je, ses premières enjambées dans l'univers des jeux d'aventure. Rex Nebular est un soft génialement délirant qui vous assure des aventures inoubliables. Vous avez le choix entre une aventure "tout public" ou "interdit au moins de 16 ans". Enigmes, humour, exotisme..., tous les

ingrédients sont présents pour faire de Rex Nebular un des jeux de l'année.

GRAPHISME. Les décors ont été dessinés et les personnages digitalisés puis retravaillés. Un grand bravo à Microprose qui ne nous avait pas habitués à du si bel ouvrage.

ANIMATION. Les animations abondent et les déplacements des personnages laissent coi, tellement ils sont fluides.

BRUITAGES. Si vous n'avez pas encore de carte sonore, c'est l'occasion ou jamais d'en acheter une. Lorsque l'on écoute les musiques, les voix et les bruitages digitalisés (ô combien nombreux), on imagine les délires qu'ont dû se payer les programmeurs (disquettes Microprose).

ALONE IN THE DARK

PC

Intérêt 19
Graphisme 18
Animation 19
Bruitage 19
Prix D



Vous allez explorer un vieux manoir infesté de créatures de l'enfer. Arriverez-vous à éliminer toutes ces créatures répugnantes?

L'AVIS DE TILT. C'est pour moi LE JEU DE L'ANNEE! Alone in the Dark est absolument fantastique. En adaptant le mythe de Cthulhu, les auteurs ont réussi à créer une ambiance diaboliquement lovecraftienne. Il est vrai que techniquement parlant Underworld (qui se trouve aussi sur ma table de chevet) lui est supérieur. Mais Underworld n'est en fait qu'un Dungeon Master amélioré, alors qu'un jeu comme Alone in the Dark n'avait jamais vu le jour sur nos micros auparavant. De plus, quel que soit votre PC, la fluidité reste toujours la même. Lors de l'installation, le programme s'a-

dapte à la configuration en augmentant ou diminuant le niveau des détails. Bien que sa durée de vie ne soit pas immense, achetez-le à tout prix...

GRAPHISME. Les différents angles de vue sont vraiment impressionnants et donnent au jeu un aspect cinématographique.

ANIMATION. C'est fabuleux. Votre personnage pivote sur lui-même, a des mouvements de recul, donne des coups de sabre, tire et réarme son fusil à pompe... Les monstres avancent en balançant la tête, bondissent, vous frappent, titubent... C'est incroyable mais vrai.

BRUITAGES. Ce serait une hérésie que d'y jouer sans carte sonore. Les bruitages (portes, hurlements, bruits de pas...) vous feront frissonner (disquettes Infogrames).

Cette année la tendance est aux simulations de F1. Ce qui est facilement compréhensible quand on voit l'engouement toujours plus fort pour ce sport mécanique. L'extraordinaire parcours de Mansell lors du dernier championnat du monde n'est sûrement pas étranger à cette frénésie qui touche de plus en plus de monde. A commencer par les éditeurs de jeux sur consoles. Ils n'ont pas hésité à développer leurs jeux sur toutes machines pour le plus grand plaisir des passionnés de course de voitures.

La sortie de Super Monaco Grand Prix II positionne la Megadrive comme la machine la plus adaptée pour ce genre de sport. Pourtant la concurrence Nintendo n'est pas très loin. A commencer par Top Gear sur Super Nintendo, un jeu qui décoiffe. Actuellement c'est la course de voitures la plus rapide. Super Off Road sur Super NES n'est pas mal

non plus. Son côté original (vue de dessus sans scrolling) le place parmi les meilleurs sur la console américaine. Une fois de plus, Mario fait parler de lui : Super Mario Kart sur Super Famicom, proche de F. Zero, est une petite merveille. La Neo Geo parvient à se glisser entre les deux géants japonais : Trash Rally peut donner des regrets à tous ceux qui

hésitent à acheter cette superbe console d'arcade. Turbo Out Run sur Megadrive et F1 Exhaust Heat sur Super Famicom auraient bien pu figurer dans la liste des huit meilleures cartouches de sport automobile. Il y a peu de différences entre eux et le reste de la sélection. C'est surtout une question de date de sortie, ces deux titres ne sont plus

très jeunes par rapport à SMGP II ou F1 Grand Prix. Dans l'ensemble, il n'y a aucune raison de faire la bouche ! Les cartouches de courses de voitures sont nombreuses et diversifiées. Il y a pour tous les goûts et, de plus, pour toutes les machines. Payez-vous du bon temps sur les circuits du monde entier !
Laurent Deffieux

TRASH RALLY

Neo Geo



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 18 |
| Graphisme | 16 |
| Animation | 17 |
| Bruitages | 16 |
| Prix | H |

Deux rallyes, dont le Paris-Dakar, sont prévus dans ce jeu signé Alpha. Chaque course est divisée en étapes chronométrées. Pour gagner, il faut donc terminer chaque étape dans le temps imparti. Le pilote a le choix entre plusieurs véhicules : voitures, motos et camions. Le degré de difficulté est paramétrable. Chaque virage est signalé par des flèches et les obstacles sur la route sont nombreux et parfois très étranges...

L'AVIS DE CONSOLES+. Le point fort de Trash Rally est la qualité de sa réalisation. Il peut largement prendre place à l'intérieur des salles d'arcade tant l'action est rapide et passionnante. On n'a pas le temps de s'ennuyer. La jouabilité est totale. Les commandes sont intuitives et la progression de la difficulté bien

dosée. Seul regret : on ne peut pas jouer à moins de brancher les consoles en mode graphique. **GRAPHISME.** Les décors sont très soigneusement dessinés. La représentation de la route est idéale pour ce type de jeu spectaculaire.

ANIMATION. Le scrolling multisériel ne souffre d'aucune saccade et procure une bonne sensation de rapidité. Le jeu est riche en effets de zoom et de rotation dignes des meilleurs jeux de salles d'arcade.

BRUITAGES. La bande-son est excellente comme les contrées que vous allez visiter. Les bruitages (bruits de moteurs, hurlements d'éléphants paniqués...) soutiennent l'action avec brio (cartouche Alpha).

OUT RUN

Game Gear



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 16 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | C |

Out Run, toujours présent parmi l'élite des courses de voitures ! Au volant de votre voiture de sport rouge, vous sillonnez les larges routes américaines. Deux modes de jeu vous sont offerts. En mode classique, dit arcade, vous devez atteindre chaque étape le plus vite possible. Juste avant d'arriver, il faut choisir son embranchement, ce qui permet de varier les plaisirs. Le second mode vous oppose à l'ordinateur. Deux consoles reliées entre elles vous donnent la possibilité de vous mesurer avec un ami.

L'AVIS DE CONSOLES+. Out Run demeure la référence dans le domaine de la course automobile. Si le principe de jeu est resté très linéaire, on apprécie le fait qu'il soit pos-

sible de choisir son étape en mode arcade. Cela relance considérablement l'intérêt du jeu. L'option indispensable : le choix de la vitesse. Toutefois, en vitesse maximale, la jouabilité est loin d'être parfaite.

GRAPHISME. Out Run profite largement de la qualité graphique de la portable. Les décors sont colorés et variés. Les voitures sont lisibles et réalistes.

ANIMATION. L'effet de vitesse est bien rendu, avec des effets spectaculaires de redimensionnement de la route. Le scrolling rapide et fluide redonne vitalité à cet ancêtre de la course de voitures.

BRUITAGES. La musique est agréable et surprenante mais les bruitages manquent de personnalité et de réalisme (cartouche Sega).

SUPER MARIO KART

Super Famicom



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 19 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 18 |
| Bruitages | 17 |
| Prix | C |

Mario revient pour de nouvelles aventures. Ses amis et ses ennemis prennent place pour une folle course de karts qui se déroule dans l'univers de Mario 4. Au début, il faut choisir son pilote. Certains, comme Mario et Luigi, sont très rapides. D'autres sont plus lents mais bien plus résistants. D'autres sont plus lents mais bien plus résistants, ce qui est un élément à ne pas négliger : il n'y a qu'à voir la puissance des coups pour s'en convaincre. De nombreux bonus permettent d'éviter les obstacles et d'éliminer les gêneurs. Des courses cachées sont accessibles si vous remportez toutes les autres épreuves. Lorsque l'on joue à deux, il y a une épreuve de "kart-tamponneuses" où chacun doit crever les ballons fixés sur le véhicule de l'adversaire en envoyant des carapaces de tortue.

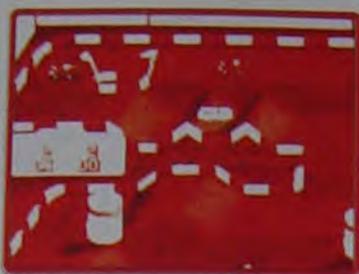
L'AVIS DE CONSOLES+. C'est un jeu qui a été conçu pour être joué. Dès qu'il est arrivé à la rédaction, tout le monde a voulu y jouer. Résultat : plusieurs exemplaires broyés et un fou rire infernal ! Le jeu est exemplaire. Le jeu (surtout à 2) procure un grand plaisir. A acquiescer d'urgence. **GRAPHISME.** Les différents niveaux de Mario 4 ont été utilisés pour les décors. Ils sont simples et colorés.

ANIMATION. Le système 7 empêche l'animation de paraître comme des effets spectaculaires. Dans ces conditions, la vitesse de route est un vrai régal.

BRUITAGES. Ce sont les premiers bruitages de Mario 4 qui accompagnent le jeu (cartouche Nintendo).

SUPER OFF ROAD

Super NES



Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

18
16
16
17
F

Vous aimez les voitures tamponneuses, les parties de stock-cars et les terrains accidentés? Super Off Road est fait pour vous! Vous allez vous battre contre trois concurrents sur des circuits sinueux et bosselés. Seuls les trois premiers gagnent de l'argent qui va servir à équiper la voiture de nitro, d'accélérateur, de pneus et d'amortisseurs. Ces éléments assurent une plus grande stabilité à la voiture et font aller plus vite. Durant les 4 tours de circuit, vous avez la possibilité de ramasser des bonus, mais ils peuvent vous faire perdre un temps précieux.

L'AVIS DE CONSOLES+. Super Off Road se caractérise par une action rapide et palpitante. Les tours de piste se déroulent à la vitesse grand V. Les réflexes sont mis à rude épreuve

tout au long des 64 circuits. Une certaine habitude est nécessaire pour maîtriser parfaitement les commandes et prendre tous les risques pour gagner les courses suivantes. Le jeu à deux joueurs est encore plus palpitant.

GRAPHISME. Bien que les voitures soient assez petites, la lisibilité est parfaite.

ANIMATION. Les sauts et les rebonds des voitures sont spectaculaires. Certaines accélérations vous font perdre le contrôle de la voiture. L'animation est en tout point très réussie.

BRUITAGES. Une musique de hard rock vous hurle dans les oreilles sans pour cela vous déconcentrer. Dommage que les bruitages ne soient pas de la même veine (cartouche Tradewest).

SUPER RC PRO-AM

Game Boy



Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

18
13
18
16
C

Super RC Pro-AM propose au joueur de participer à des courses de voitures radiotélécommandées. Opposé à trois autres véhicules, vous devez parcourir un maximum de circuits en prenant garde de ne jamais terminer troisième. Vous allez équiper, petit à petit, votre voiture d'armes de toutes sortes: missiles, piquants... Des bonus sont à ramasser tout au long du parcours. Ils augmentent la puissance de la voiture. Si au début les concurrents paraissent faciles à distancer, ils deviennent très vite redoutables.

L'AVIS DE CONSOLES+. L'originalité de ce jeu et sa grande maniabilité ne laissent pas indifférent. Il faut utiliser ses armes au bon moment pour éviter de tomber en rupture de stock. La difficulté toujours croissante est bien

dosée. Avec plus de 40 circuits à parcourir, la durée de vie du jeu est largement satisfaisante.

GRAPHISME. C'est le point faible de Super RC Pro-AM. Ils sont parfois illisibles. Et quand on voit le nombre d'obstacles qui perturbent les courses, il arrive que l'on ne sache plus très bien où aller.

ANIMATION. Les circuits défilent en vue de dessus, grâce à un scrolling multidirectionnel époustoufflant. La vitesse de l'animation augmente si vous passez sur des flèches accélératrices.

BRUITAGES. Le bruit du moteur et les explosions participent pleinement à l'action. On écoute avec délectation les ratés ou les accélérations des bolides (cartouche Nintendo).

F1 GRAND PRIX

Super Famicom



Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

15
11
15
12
F

F1 Grand Prix vous emmène sur les plus grands circuits du monde de F1. 16 circuits au total et une série d'options qui vous permet de customiser au mieux votre voiture. Avant de participer aux essais, vous avez droit à un tour de circuit en pseudo-vue 3D. Lors de la course, l'écran montre une vue aérienne classique. Les arrêts au stand sont prévus pour que vous changiez vos pneus si le temps tourne à l'orage et éventuellement réparer la carrosserie. Une pile de sauvegarde mémorise même vos exploits.

L'AVIS DE CONSOLES+. Cette cartouche est restée très fidèle à la borne d'arcade dont elle est issue. La présentation de tous les bolides et des pilotes en photos digitalisées apporte un plus à ce jeu. Les options sont nombreuses et ne

son pas superflues. En revanche, la sensation de vitesse est absente de la course à cause de cette vue de dessus du circuit sans aucun relief. Pas de possibilité de jouer à deux joueurs, ce qui fait perdre de l'intérêt à la partie.

GRAPHISME. C'est le point faible du programme. Il n'y a que les photos digitalisées qui soient vraiment intéressantes.

ANIMATION. Pas de ralentissement malgré le nombre souvent élevé de voitures à l'écran. L'effet de vitesse n'est ressenti que lorsque vous abordez un virage.

BRUITAGES. La musique fatigue très vite et empêche de se concentrer sur la course. Les bruitages ont bien du mal à faire surface (cartouche Video System).

SUPER MONACO GRAND PRIX II

Megadrive, Master System



Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

16
17
16
15
D

Après le fabuleux succès de Super Monaco GP sur borne d'arcade et sur micro grâce notamment à son excellente réalisation, voici enfin le deuxième volet des aventures "motorisées" d'Ayrton Senna. Contrairement au premier jeu, SMGP II organise un véritable championnat du monde dont l'objectif est de remporter le titre très envié de champion du monde des conducteurs. La réussite passe par une très bonne connaissance du tracé des 16 circuits avec commentaires du maître brésilien et du parfait contrôle des boîtes de vitesses.

L'AVIS DE CONSOLES+. Quelle joie de retrouver l'une des meilleures simulations de F1 sur consoles agrémentée de circuits supplémentaires et d'une pile de sauvegarde. Il y a peu de

choses à dire sur ce titre tant il est de qualité. On pourrait pinailler sur le fait que certaines trajectoires de course ne correspondent pas tout à fait à la réalité. Cela oblige le pilote à effectuer des ralentissements et donc à perdre du temps.

GRAPHISME. Un grand réalisme dans la représentation de la course. Vous voyez le circuit par l'intermédiaire des yeux d'une caméra embarquée. L'effet est surprenant.

ANIMATION. Comme dans Vroom, la sensation de vitesse est très forte. La Megadrive s'en tire avec les honneurs.

BRUITAGES. Il n'y a pas de grande différence par rapport au premier SMGP. C'est la seule petite "fausse" note de cette simulation (cartouche Sega).

TOP GEAR

Super Nintendo



Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

17
16
18
14
C

Lotus II, rebaptisé Top Gear, débarque sur la Super Nintendo (sur SFC, c'était Top Racer). On note quelques différences comme le fait qu'il y a toujours un adversaire pour tenir de vous rendre votre place. Il faut terminer dans les 5 premiers pour participer à la course suivante, c'est une course contre la montre. Pour devenir champion du monde, vous devez remporter un maximum de courses sur les 32 qui vous sont proposées. Selon la voiture, votre vitesse sera plus ou moins grande et vous consommerez plus ou moins d'essence. Les arrêts au stand sont envisageables, mais le temps presse et vous allez devoir utiliser un de vos nitros pour rattraper le temps perdu.

L'AVIS DE CONSOLES+. A l'heure ac-

tuelle, Top Gear est la course de voitures la plus rapide. La sensation de vitesse est grisante et oblige le pilote à rester concentré. La voiture réagit au quart de tour, les commandes sont souples et bien adaptées. On a droit aux options de base comme le choix des vitesses et du niveau de difficulté. Le challenge est tellement élevé que l'on a du mal à se détacher de ce jeu.

GRAPHISME. Les décors ne sont pas transcendants, les voitures sont bien représentées.

ANIMATION. Bien que l'écran soit partagé en deux, l'animation est fulgurante.

BRUITAGES. Les bruitages sont assez quelconques et la musique, au début agréable à écouter, devient très vite saillante (disquette Kemco).

Pas grand-chose à se mettre sous les pneus cette année ! Les motos n'ont pas pris le départ. Les voitures se sont scindées en deux groupes : les simulations de F1 et les courses de voitures purement arcade. Et l'on constate que ce sont les vieilles recettes qui marchent encore. Lotus et Crazy Cars en sont à leur troisième volet. Vroom refait une apparition très remarquée. Au même titre que le football ou le tennis, les courses de F1 ont envahi les petits écrans.

Jamais la simulation de F1 n'avait atteint un tel degré de réalisme. Il est désormais possible de participer aux grands prix aux côtés de... Mansell, Prost ou Senna et de piloter l'une de leurs voitures. Grand Prix Formula One et Road & Track sont les plus fidèles ambassadeurs de ce type de simulation. Ces deux jeux sont

restés de leurs nombreuses options et leur éditeur de circuits. En revanche, Road & Track prend une longueur d'avance grâce à sa plus grande jouabilité. Vroom, quant à lui, s'est refait une "beauté" sur Amiga et espère bien décrocher pour la deuxième fois consécutive un Tilt d'or.

Tous les autres produits sont résolument tournés vers le jeu

d'arcade. Avec Crazy Cars III, Jaguar et Lotus 3, ce sont les fous du volant et de la vitesse qui vont casser du "joystick". La course de voitures signée Titus ne manque pas d'originalité tandis que Jaguar et surtout Lotus 3 n'ont pas cessé de se "repiquer" les bonnes idées pour se rendre compte, à la fin, qu'ils étaient quasiment identiques !

Le seul point commun qui relie ces trois produits est que les simulations précédentes c'est qu'il s'agit de voitures et que le challenge est toujours le même : finir dans les trois premiers. Enfin, si le rallye de votre tasse de thé et que vous rêvez de participer au Paris-Dakar, Big Run calmera votre impatience.

Laurent Del...

ROAD AND TRACK

PC

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 14 |
| Bruitages | 7 |
| Prix | E |



Devenez le pilote de l'une des cinq écuries de F1. La préparation à la course demande une bonne connaissance du monde de la F1. Mais Road & Track ne vous laissera pas tomber. Les ralentis et les enregistrements vidéo vous permettent à tout moment d'analyser votre conduite. Vous pouvez concevoir vos propres circuits et les tester en les intégrant aux autres. Une option, le Lane Control, laisse le temps d'un virage, l'ordinateur contrôler la trajectoire de la voiture.

L'AVIS DE TILT. Vroom n'est plus seul sur la plus haute marche des simulateurs de F1. Road & Track a le mérite d'être complet et facile à manipuler. Il offre de nombreux niveaux de difficulté. La richesse des options et

le sentiment que l'on va vivre une grande course de F1 obligent le pilote à se surpasser.

GRAPHISME. Superbes photos digitales changeantes des autres courses de F1, décors très réalistes en 3D surface plane.

ANIMATION. Si vous choisissez l'option "complet" de tous les décors, vous pouvez sérieusement être ralenti. Vous aurez une sensation de vitesse si vous disposez d'un ordinateur puissant (386-33) et si vous avez au maximum le graphisme des décors.

BRUITAGES. Les bruitages sont très variés et très réalistes. Les bruitages de moteur sont très sérieux et la musique du jeu n'a aucune chance de figurer au Top 10 de ce qui ne soit pas toujours une réussite (disquettes Accolade).

CRAZY CARS III

Amiga, Atari ST

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 18 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 17 |
| Bruitages | 17 |
| Prix | C |



Participer à des courses illégales à travers le territoire américain est un jeu dangereux mais combien excitant et qui peut rapporter gros. Vous allez braver le danger en compagnie d'une vingtaine de fous furieux dont le but est de gagner un maximum de courses pour passer de la quatrième division à la première. Avant de prendre la route, vous misez sur vos chances de victoire. Ces paris clandestins permettent d'empocher assez d'argent pour continuer à courir le plus longtemps possible. Une fois sur la route, les policiers n'attendent qu'un excès de vitesse pour verbaliser. A vous de vous arrêter ou de foncer dans le tas !

L'AVIS DE TILT. Enfin une course de voitures originale ! Le système des paris et le choix

de sa course apportent une nouvelle dimension à ce type de jeu. La stratégie est un facteur déterminant que la bonne maîtrise du "diablo". Le réalisme des déplacements et les effets de vitesse placent Crazy Cars III parmi les meilleurs jeux de voitures que l'on ait vus à ce jour.

GRAPHISME. Superbe et très variés changements de couleurs et dégradés colorés. Les sprites des voitures sont très respectables. Les intempéries sont très variées.

ANIMATION. Pas de ralentissements, scrolling saccadé. Vroom a fait des émules.

BRUITAGES. Bonne musique et bruitages de moteur, relayés par des bruitages de frein (disquettes Titus).

JAGUAR XJ-220

Amiga

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 15 |
| Animation | 13 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | C |



Le Challenge Sports Car Racing réunit les plus prestigieuses voitures de série. L'écurie anglaise a engagé vos talents pour disputer cette compétition qui se déroule sur 36 circuits. Pendant la course, les arrêts au stand sont conseillés pour refaire le plein d'essence. Les réparations de carrosserie s'effectuent à la fin de la course. Pour chaque bon résultat vous recevez de l'argent qui servira à réparer. Les 19 concurrents n'hésitent pas à se battre sur votre trajectoire et à vous pousser dans le décor. Il est possible de construire vos propres circuits.

L'AVIS DE TILT. Jaguar n'a pas hésité à reprendre quelques bonnes idées de Lotus II comme, par exemple, l'écran séparé dans le sens de la largeur pour les parties à 2 joueurs. Mais il lui

prend plusieurs longueurs d'avance que pour la variété des circuits ou la puissance de la voiture. Si au début on a du mal à prendre les courses dans les 5 premiers, il ne faut pas rester longtemps pour caracoler en tête. Il y a une réelle difficulté et c'est dommage. La présence de plusieurs joueurs renforce l'intérêt de cette course.

GRAPHISME. Décors finement détaillés, sprites très lisibles. Les effets de neige, pluie, brouillard... sont réalistes.

ANIMATION. Rien d'exceptionnel. Les courses sont toujours à fond, même dans les virages les plus "tordus".

BRUITAGES. Les six morceaux de musique sont de qualité. Pour les bruitages, le moteur est réussi (disquettes Core Design).

VROOM

Amiga, Atari ST



Intérêt 19
Graphisme 18
Animation 18
Bruitages 19
Prix C
Intérêt sur autre machine
Atari ST: 18

Après son Tilt d'or 91 sur ST, Vroom retrouve la pole position. Cette version Amiga apporte des changements. Il est désormais possible d'utiliser un joystick. En mode arcade, course contre la montre où il faut doubler un maximum de voitures pour remporter des points. En mode racing, la simulation est totale. Une erreur de pilotage et c'est la sortie de route. L'usure des pneus est prise en compte. A la longue, vous allez perdre de l'adhérence. L'arrêt au stand devient obligatoire. La seule option concerne le choix de sa boîte de vitesses.

L'AVIS DE TILT. Les qualités graphiques, sonores et d'animation surclassent ses concurrents. La gestion au joystick est idéale. Les 6 circuits sont assez difficiles pour y passer de

longs moments. Si le mode arcade n'apporte pas de grande innovation, le championnat rend le jeu passionnant. La simulation est totale même si les options sont limitées. En deux ans, Vroom consolide sa place de leader.

GRAPHISME. Beaucoup de relief, une vision large de la route qui permet au pilote d'anticiper sa trajectoire... On est comblé. Même si les décors ne sont pas très variés, on tombe sous le charme de cette prouesse graphique.

ANIMATION. L'effet de souffle dans les tunnels est remarquable. L'animation ne bouge pas d'un poil. Du grand art!

BRUITAGES. La musique est agréable et les bruitages démentiels. On devine l'adversaire par le bruit de son moteur (disquettes Lankhor).

FORMULA ONE GRAND PRIX

Atari ST



Intérêt 14
Graphisme 15
Animation 13
Bruitages 15
Prix C

Grand Prix est une simulation de F1 très complète. Outre le mode entraînement qui vous familiarise avec les circuits et les commandes de la voiture, vous participez au championnat du monde dont les résultats pourront être sauvegardés. Avant de prendre le volant, vous équipez au mieux votre F1 en fonction de la nature de la piste. La mise en scène est un élément important du jeu. Il est possible de suivre la course vue du cockpit, en mode suivi, vue du bord de la piste, etc.

L'AVIS DE TILT. Formula One fut la première véritable simulation de F1 sur micro 16 bits. Son aspect simulation est parfait. On retrouve les éléments essentiels qui composent ce type de jeu. Mais, et c'est en partie ce qui

justifie cette note moyenne, l'impression de vitesse est totalement absente. Le contrôle de la F1 s'en fait ressentir. Le pilotage devient très délicat. C'est dommage car la mise en scène est parfaite et le degré de réalisme élevé.

GRAPHISME. Les décors extérieurs sont de bonne facture. On a vraiment l'impression de courir sur les plus grands circuits du monde.

ANIMATION. Il faut être seul sur la piste pour profiter de la souplesse du jeu. Dès que les sprites affichés à l'écran sont plus de deux, l'animation devient saccadée et lente.

BRUITAGES. Tous les bruitages sont adaptés à chaque type de vue. La musique, quant à elle, n'apporte vraiment rien de nouveau (disquettes Microprose).

LOTUS III

Amiga



Intérêt 14
Graphisme 15
Animation 15
Bruitages 15
Prix C

C'est le troisième volet de la célèbre course de voitures, signée Gremlin. Par rapport aux précédents jeux, il y a une nouveauté: le générateur de circuits. Il permet d'avoir accès à un nombre quasi illimité de circuits. Pour cela, il faut définir plusieurs paramètres: niveau de difficulté, pourcentage de virages par rapport aux lignes droites, nature du relief, météo... A part cela, le système de jeu reste le même.

L'AVIS DE TILT. La maniabilité est remarquable pour ceux qui aiment l'arcade. La voiture réagit parfaitement à vos moindres commandes. Le niveau de difficulté est mal dosé. A fond pendant toute la course, vous avez toutes les chances de terminer premier. Mais dès que vous finissez après la dixième place,

c'est le game over. L'intérêt du jeu s'en trouve très limité. Si vous avez déjà Jaguar, ce n'est pas la peine d'investir dans Lotus III.

GRAPHISME. Les décors sont réalistes. Ils ne sont pas très différents de ceux de Lotus II. En revanche, les pistes sont larges et permettent une bonne vision de la course.

ANIMATION. Légèrement plus rapide que dans Jaguar, ce qui n'empêche pas le joueur d'être toujours à fond même dans les virages serrés. Le scrolling est de bonne qualité.

BRUITAGES. La bande musicale est excellente. Les bruitages sont moyennement réussis. Les crissements de pneus sur l'asphalte ne m'ont pas convaincu comparés au bruit du moteur hyper réaliste (disquettes Gremlin).

BIG RUN

Amiga



Intérêt 15
Graphisme 13
Animation 17
Bruitages 16
Prix C

Avec Big Run, vous allez découvrir les routes ensablées du Paris-Dakar. Vous êtes opposé à huit concurrents et vous devez, dans un premier temps, atteindre les étapes avant la fin du temps imparti et finir parmi les trois premiers pour accéder à la course suivante. Il est important de finir dans les premiers si vous voulez repartir en bonne position pour la course suivante. Les voitures adverses n'ont ni foi ni loi. Elles font tout pour vous empêcher de passer.

L'AVIS DE TILT. Les créateurs de Silkworm et SWIV ont laissé de côté la chasse aux aliens pour se consacrer à cette course de voitures. Très proche de Lotus II, elle est dotée d'une réalisation sans reproche mais l'intérêt du jeu est assez limité. Les options sont quasiment

inexistantes et la difficulté est trop élevée. Il n'y a guère que les décors qui soient différents des autres courses de voitures. Il faut vraiment être un adepte du Paris-Dakar pour apprécier cette course.

GRAPHISME. Les décors sont un peu sommaires. Ils manquent parfois de soin. La seule originalité est le fait que les courses se déroulent en Afrique.

ANIMATION. L'animation est de bonne qualité sans pour autant rivaliser avec celle de Vroom. L'impression de vitesse est bien rendue. Le scrolling défile sans à-coup.

BRUITAGES. La musique est excellente. Les bruitages sont bien choisis et ils servent directement le jeu (disquettes The Sales Curve).

RACE DRIVIN'

Amiga



Intérêt 12
Graphisme 13
Animation 15
Bruitages 14
Prix C

Le second volet de la célèbre Hard Drivin' est loin d'égalier son maître. Mais pour montrer que Race Drivin' va plus loin que son prédécesseur, Tengen/Domark offre avec le jeu une cassette vidéo de 75 mn de cascades et accidents de voitures et de motos. Vous aurez aussi droit à une première disquette d'introduction humoristique où l'on voit deux pilotes se livrer à un duel motorisé. La seconde concerne le jeu. Trois voitures au choix pour trois circuits: l'original de Hard Drivin', un sinécure et un pour la vitesse. Une option replay vous permet d'analyser les éventuelles erreurs de pilotage.

L'AVIS DE TILT. Hard Drivin' a eu beaucoup de succès en son temps car c'était la première simulation de voitures qui affichait de la

3D surface pleine. Deux ans plus tard, cette "révolution" graphique est dépassée. Race Drivin' n'a pas réussi à renouveler le genre. Toujours aussi peu de circuits, une conduite trop sensible. Seule l'animation est correcte. Ce jeu est conseillé aux fans de Hard Drivin'.

GRAPHISME. Les décors sont pauvres. La technique de 3D surface pleine est bien utilisée. Les graphismes de la disquette d'introduction reprennent le style BD.

ANIMATION. L'animation est rapide et fluide. Pas de défilement de sprites mais tout est calculé à chaque instant.

BRUITAGES. La musique tire sur le hard. Les bruitages sont réussis et fidèles à la réalité (disquettes + cassette vidéo Tengen/Domark).

La console, la machine du sport ? Si l'on compare le nombre de produits dédiés au sport sortis sur console et sur micro, il y a une différence de la profondeur d'un gouffre. Pas moins de 17 titres auraient pu prétendre à l'élection du meilleur jeu de sport 1992 sur console contre 8 sur micro. Il a fallu pourtant faire un choix, douloureux pour certains, heureux pour d'autres, afin de vous présenter ce que l'on juge être les 8 meilleures cartouches de sport de cette année. Football américain, tennis, golf, soccer et surtout basket sont à l'affiche. A vous maintenant de faire le spectacle !

Le basket fait une rentrée remarquée. Avant les Jeux olympiques de Barcelone et la fabuleuse démonstration de l'équipe américaine de basket-ball surnommée, à juste titre, la Dream Team, le basket outre-Atlantique avait déjà séduit une grande partie du public français. Super Dunk-shot et Bulls VS Lakers témoi-

gnent tous deux de la bonne santé de ce sport. La boxe thaïlandaise aussi est un sport spectaculaire. Best of the Best de Loricel aligne les coups gagnants. Il se situe entre le beat-them-all et la simulation de sport. Comme chaque année le tennis, avec Wimbledon, est à l'honneur. Le grand vainqueur de cette

rubrique est sans conteste Sega. Il est passé maître dans les simulations sportives, sur portable avec Olympic Gold, sur 8 bits avec Wimbledon ou sur Megadrive où il parvient à placer 2 des 8 meilleurs titres de l'année.

Coup de chapeau pour les portables : Awesome Golf sur Lynx et Football International

sur Game Boy ne sont pas des adaptations mais des produits originaux de très bonne qualité. Cette année, le cru a été excellent et diversifié. Malheureusement, pour 1993, il n'y a pas de grandes compétitions internationales prévues. Serons-nous privés de spectacle l'année prochaine ?

Laurent Defra

WIMBLEDON

Sega Master System



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 16 |
| Graphisme | 13 |
| Animation | 18 |
| Bruitages | 14 |
| Prix | D |

Le Grand Chelem à votre portée grâce à cette simulation de tennis ! Vous choisissez 1 joueur parmi 16. Chacun d'eux dispose de leurs propres spécialités : montées au filet, lobs, surfaces rapides... 15 à 20 sont à répartir entre 3 qualités principales : habileté, vitesse et puissance. Un système de sauvegarde a été intégré pour vous laisser le temps de souffler.

L'AVIS DE CONSOLES+. Sega nous offre une simulation de tennis efficace et complète. Pas d'animations superflues ou d'introduction dérivante. Les programmeurs ont tout mis sur la jouabilité. C'est une véritable réussite. Le jeu est rapide et très jouable. Les options ne manquent pas : choix du terrain (terre battue, quick, herbe), nombre de joueurs (contre

l'ordinateur ou un ami), type de jeu (simple ou double)... Le nombre de coups est impressionnant ; ils y sont tous. Wimbledon est même temps que Grand Slam Tennis sur Megadrive.

GRAPHISME. Les graphismes sont dépouillés, ce qui ne gêne pas le jeu. Le jeu est représenté en vue plongeante. Il suffit de suivre la balle. Les joueurs sont trop petits pour mon goût.

ANIMATION. La balle et les joueurs se déplacent très rapidement et sans hésitation. **BRUITAGES.** Les cris de la foule résonnent sur le court à la fin de chaque point. Pour le reste, ce n'est pas transcendant (touche Sega).

AWESOME GOLF

Lynx



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 18 |
| Graphisme | 16 |
| Animation | 18 |
| Bruitages | 18 |
| Prix | C |

Le premier golf sur Lynx propose une foule d'options et des parcours d'entraînement qui vous mettront dans d'excellentes conditions pour aborder la compétition. Entre l'Angleterre, les Etats-Unis et le Japon, vous n'avez que l'embaras du choix. Ces 3 parcours sont composés de 9 ou 18 trous. Lors de l'entraînement, vous testerez les différents clubs et apprendrez à les maîtriser parfaitement. Vous pourrez jouer en solitaire ou à 4 par câbles Lynx et choisir le sexe de votre joueur !

L'AVIS DE CONSOLES+. Parvenir à un tel degré de qualité sur une console portable est tout simplement hallucinant. Awesome Golf est une petite merveille que l'on a peu l'occasion de voir sur Lynx. L'ergonomie est un modèle

du genre ; on peut revenir en arrière pour un autre club, alors que l'on s'appretait à frapper. Les options sont nombreuses, variées et variées. A lui seul, Awesome Golf est un argument de vente de cette console portable.

GRAPHISME. Bien qu'il s'agisse de graphismes, ils sont excellents. Les détails du terrain sont clairement représentés. **ANIMATION.** Un zoom de très bonne qualité a été intégré au jeu. Les animations de la balle et de la foule sont parfaites.

BRUITAGES. Ils sont excellents et réalistes ! La bande-son combine avec une musique variée, des bruitages vocaux et des digitalisations vocales (cartouche Arts).

JOHN MADDEN FOOTBALL '92

Megadrive



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 19 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 14 |
| Bruitages | 16 |
| Prix | C |

John Madden Football '92 est expliqué dans le détail grâce à des tableaux d'écran clairs et précis. Le championnat auquel vous allez participer se déroule soit en intérieur, soit en extérieur sur terrain pluvieux ou enneigé. Lors de la rencontre, vous pouvez actionner le replay pour analyser une action. Des statistiques vous indiquent les points forts et les points faibles des 2 équipes. On peut jouer seul contre l'ordinateur, affronter un ami ou jouer en collaboration contre l'ordinateur.

L'AVIS DE CONSOLES+. C'est le jeu de football américain par excellence ! La lisibilité des actions est totale. La présentation est très réussie avec les réactions du public en incantation, les applaudissements ou les sifflets...

Vous avez assez de temps pour mettre en œuvre votre stratégie pendant le match. Certains joueurs de football américain sont trop rapides et le joueur à prendre des décisions précises. Ici, vous n'aurez aucun mal à rentrer dans la partie même si vous ne connaissez rien à ce type de sport.

GRAPHISME. Les joueurs se détachent du décor. Les schémas tactiques affichés sur l'écran sont très lisibles.

ANIMATION. La vitesse du jeu n'est pas de mais elle est idéale pour le rendre jouable. **BRUITAGES.** On entend des voix et des sifflets, des applaudissements et des sifflets de votre plus grand bonheur (cartouche Arts).

OLYMPIC GOLD

Megadrive, SMS, Game Gear



Intérêt 16
Graphisme 16
Animation 18
Bruitages 12
Prix D

Intérêt sur autres machines
SMS 18 Game Gear 18

Grâce aux droits exclusifs sur les JO de Barcelone, US Gold est le seul à nous offrir un jeu sur ce grand événement sportif. Il y a en tout 7 épreuves: 100 mètres, 110 mètres haies, saut à la perche, lancer du marteau, tir à l'arc, natation et plongeon. Pour réussir, il faut combiner agilité et timing. Entre l'entraînement, le championnat régional, national et enfin l'ultime épreuve des jeux Olympiques, il n'y a pas de temps à perdre.

L'AVIS DE CONSOLES+. Ce jeu multi-épreuve d'US Gold est d'un bon niveau. La présentation est complète: historique, cérémonie de la flamme, démonstrations des épreuves, etc. Les différents niveaux de difficulté sont bien dosés. Le joystick répond parfaitement

à vos moindres pulsions. Les parties à 4 joueurs sont plus intéressantes que celles en solitaire. On ne peut malheureusement pas s'affronter simultanément. C'est le seul reproche que l'on puisse faire à cette cartouche.

GRAPHISME. Les sprites ont une taille raisonnable. Ils sont fidèles à la réalité. Les décors sont bien travaillés et colorés.

ANIMATION. Les mouvements bien décomposés semblent naturels. La rapidité et la fluidité du scrolling sont sans reproche d'autant qu'il y a 6 grands sprites à gérer.

BRUITAGES. Ce n'est pas ce qu'on pourrait appeler une bande-son originale. La musique n'a pas de quoi réveiller un mort et les bruits de la foule sont sans génie (cartouche US Gold).

SUPER DUNK SHOT

Super Famicom



Intérêt 18
Graphisme 18
Animation 19
Bruitages 14
Prix F

Super Dunk Shot aurait pu être un banal jeu de basket s'il n'y avait cette incroyable animation et ces changements de vue fréquents. Le mode de visualisation du jeu donne l'impression de suivre le match à travers les yeux d'un joueur. Le programme change automatiquement les angles de vue pour vous donner un meilleur aperçu de l'action. On retrouve toutes les options d'un basket qui se veut très complet: réglage du temps de match et des temps morts, choix des tactiques, visualisation de toutes les caractéristiques des joueurs de l'équipe...

L'AVIS DE CONSOLES+. On peut difficilement rester impassible devant la réalisation technique de cette cartouche. Le principe des changements de vue sans que l'action en pâtisse

est novateur. Même si l'on n'aime pas ce sport, on est sous le charme. D'autant plus que la manipulation des joueurs demeure très facile.

GRAPHISME. Comme décor, un fond bleu et du parquet en bois ciré! Cela manque d'ambiance. En revanche, les joueurs ont été représentés avec beaucoup de soin et de réalisme.

ANIMATION. Sans conteste, c'est l'une des animations les plus impressionnantes de tous les jeux sur console. Les rotations des décors donnent un rendu exceptionnel.

BRUITAGES. Le seul bruitage intéressant est celui des chaussures qui grincent sur le parquet. On se croirait vraiment dans une salle de sport en train d'assister à une rencontre de basket-ball (cartouche Hal).

FOOTBALL INTERNATIONAL

Game Boy



Intérêt 17
Graphisme 8
Animation 14
Bruitages 9
Prix C

Dans Football International, vous allez participer à une coupe du monde par élimination directe. 7 équipes à battre pour remporter le trophée. Vous avez le choix entre l'Allemagne, tenante du titre, l'Italie, la France, l'Espagne, le Brésil, l'Angleterre, le Japon et les USA. Votre équipe se compose de 6 joueurs, 2 attaquants, 2 milieux, 2 défenseurs et 1 gardien. Tous les coups du foot sont représentés ainsi que les différentes pénalités: touches, corners, coups francs et hors-jeu. Vous pouvez à tout moment faire un zoom sur l'action. C'est très utile lorsque la balle est près des buts.

L'AVIS DE CONSOLES+. Face à Kick Off sur Game Boy, il n'y a aucun jeu de foot qui puisse véritablement rivaliser. Pourtant, Foot-

ball International lui est supérieur en jouabilité et prise en main. Il suffit de quelques secondes pour se mettre dans le bain et commencer à inquiéter la défense adverse. Beaucoup moins axé sur la simulation, il offre au joueur d'arcade un jeu passionnant qu'il soit amateur de foot ou simple spectateur. Seul reproche, le manque de compétition.

GRAPHISME. Difficile de faire la différence entre les joueurs blancs et les joueurs noirs. C'est surtout une question d'habitude.

ANIMATION. Le principe du zoom est excellent et fonctionne parfaitement.

BRUITAGES. La musique est quelconque. Les bruitages sont assez pauvres (cartouche Tonkin House).

BEST OF THE BEST

Super NES



Intérêt 17
Graphisme 16
Animation 17
Bruitages 16
Prix D

Best of the Best ou Panza Kick Boxing est une simulation sportive de boxe thaïlandaise. Une cinquantaine de coups sont mis à la disposition du joueur. Le boxeur passe par une phase d'entraînement facultative mais recommandée pour augmenter ses points de force, d'endurance et de réflexes. Sur le ring, le boxeur enchaîne les coups qu'il a étudiés pendant l'entraînement. Les projecteurs indiquent la santé des deux combattants. Un spot à moitié éteint se rallumera lors de la pause, entre les rounds.

L'AVIS DE CONSOLES+. On attendait l'adaptation de ce jeu micro. Best of the Best est parvenu au rang des meilleures simulations sportives grâce à sa bonne gestion des combats et son excellente jouabilité. Il existe un grand

nombre de coups mis en pratique selon la position de son adversaire. Il ne suffit pas d'appuyer sur les boutons pour gagner la rencontre. C'est plus subtil que ça et cela demande des heures d'entraînement. Le fait de pouvoir se battre contre un ami ne devrait plus être exceptionnel pour ce type de cartouche. La réalisation est supérieure à celle que l'on trouvait sur micro.

GRAPHISME. Les sprites sont de bonne taille. Le décor de la salle de sport est réel.

ANIMATION. Les coups sont rapides et partent d'un coup. Aucun ralentissement et une décomposition des mouvements bien étudiée.

BRUITAGES. Une bonne musique d'ambiance et, surtout, des bruitages bien vivants (Cartouche Loricel).

BULLS VS LAKERS

Megadrive



Intérêt 18
Graphisme 18
Animation 17
Bruitages 15
Prix C

Retrouvez les joyeux basketteurs américains de la Dream Team grâce à cette cartouche. Deux styles de jeu vous sont proposés: arcade ou simulation. Les grandes équipes de la NBA sont présentes ainsi que leurs vedettes "globetrotters". Replay et sauvegarde complètent parfaitement la liste des options, ce qui vous permettra de jouer comme Magic Johnson ou Michael Jordan.

L'AVIS DE CONSOLES+. Cette simulation de basket a été pensée dans ses moindres détails. L'angle de vue est parfait pour bénéficier de la meilleure vision du match. La jouabilité est exemplaire. Chaque joueur a ses propres caractéristiques qu'il développe sur le terrain. C'est du grand art et on a l'impression

de revivre les rencontres qui ont ébloui les JO de Barcelone. Vous hésitez à acheter une Megadrive? Aujourd'hui, Bulls vs Lakers ne doit plus vous faire hésiter! Vous n'aimez pas le basket? Maintenant vous allez l'adorer!

GRAPHISME. Les visages des joueurs sont reconnaissables. Les décors sont de bonne qualité.

ANIMATION. Le scrolling latéral glisse superbement. Les mouvements des joueurs et leurs acrobaties au-dessus du panier sont réalistes et joliment représentés.

BRUITAGES. Les digitalisations vocales soutiennent bien l'ambiance. Les autres bruitages sont corrects bien que le bruit du ballon soit trop discret (cartouche Electronic Arts).

Cette année 1992 aura été fructueuse. Plusieurs raisons à cela. Tout d'abord, les grands événements sportifs tels que les Jeux olympiques d'hiver et d'été et la coupe d'Europe des Nations ont contribué à ce regain de frénésie. Les éditeurs ne se sont pas gênés pour développer des produits liés à l'actualité. Ensuite, ils devaient se rattraper par rapport à l'année 91 qui n'avait pas été brillante. Beaucoup de golf, un peu de tennis, le joueur-sportif avait de quoi rester sur sa faim.

C'est le football qui domine cette sélection des meilleurs jeux de sport sur micro. Kick Off, le roi que l'on croyait indétronable, vient de prendre un coup dans les tibias ! A force d'être copié, repompé, sans aucun succès, il a fini par trouver son maître du côté de chez Mindscape. Cet éditeur vient de sortir une merveille au doux nom de Sensible Soccer qui

propose une meilleure jouabilité et un plus grand réalisme. Ce jeu vient de prouver que les joueurs peuvent s'attendre encore et toujours à de belles surprises. Mais il ne faut tout de même pas jeter aux orties celui qui nous a tant fait rêver ! Anco prévoit de sortir pour la fin de l'année un Kick Off III. Quant à Striker, il lui manque juste quelques options pour

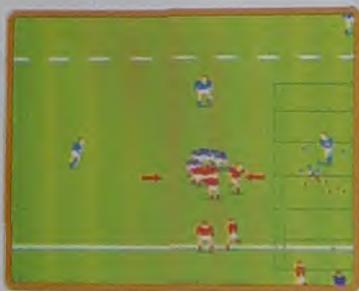
inquiéter les deux monstres sacrés vus ci-dessus. Dans la gamme simulation pure et dure, The Manager a bien failli nous réserver la même surprise que Sensible Soccer : déboulonner celui qui reste la référence, The Player Manager. Mais le jeu de Software 2000 ne permet pas au joueur de faire une véritable partie de foot. C'est une succession de

tableaux et de chiffres, déprimants au demeurant, qui n'intéresseront que les mordus d'entre nous. Les autres titres se retrouvent assez loin derrière. Il y en a pour tous les goûts : rugby, catch, basket, et surtout le jeu avec Links 386 Pro qui place en seconde position le podium des Tilt d'or.

Laurent Defra

WORLD CLASS RUGBY

Atari ST



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 14 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 16 |
| Prix | C |

World Class Rugby est actuellement la plus complète des simulations de rugby. Vous pouvez être jusqu'à 4 joueurs simultanés ou vous mesurer à l'ordinateur et à ses 8 niveaux de difficulté. Les réglages d'avant match influent sur le déroulement de la future partie; conditions atmosphériques, prise en compte du hors-jeu, durée du match, possibilité du replay... Les caractéristiques de vos joueurs sont à définir. Le terrain peut être vu soit du dessus à la manière de Kick Off, soit en pseudo 3D. Vous retrouverez dans ce jeu tous les coups du rugby...

L'AVIS DE TILT. Ce jeu est quasiment ce que Kick Off est au football. Ce qui veut dire que sa prise en main est loin d'être facile, notamment lorsqu'il s'agit de la gestion des tirs.

L'apprentissage est long mais cela vaut la peine. La permutation entre les 2 modes de vision (vue générale et vue rapprochée) est un plus au jeu. Difficile mais pas impossible, World Class Rugby devrait séduire les amateurs du ballon ovale.

GRAPHISME. Les sprites sont petits mais restent lisibles, ce qui est l'essentiel. L'aspect du ballon donne un bon aperçu de sa base.

ANIMATION. Les rugbymen se déplacent avec vitesse et avec vélocité. Le jeu est multidirectionnel du terrain est parfait.

BRUITAGES. La musique d'introduction est enlevée et les bruitages sont vivants. Vous entendez la foule, cris des joueurs, impacts des coups de pied... (cartouche Audiogenic).

LINKS 386 PRO

PC



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | D |

Aujourd'hui, un bon jeu de golf se juge principalement à ses options. Dans ce domaine, Links 386 n'est pas le dernier. Vous pouvez tout paramétrer: type de club, de tee, de couleur du maillot, conditions météorologiques... L'entraînement est un passage obligé pour un futur champion. Il est possible de tester tous les trous avec les différents clubs. Pendant votre parcours, un système de multi-fenêtrage vous permet de voir la balle sous tous ses angles et de visualiser tous les obstacles naturels qui se présenteront par la suite.

L'AVIS DE TILT. Links 386 Pro fait partie des quatre meilleurs golfs actuel. Visuellement, il est très réussi avec des scènes de digitalisations vraiment superbes. Le jeu à proprement

parler est extrêmement complet grâce à ses options paramétrables. Le seul reproche du fait qu'il faut être équipé d'un PC puissant. Un 386/33 avec S.VGA et 4 Mo de RAM minimum. C'est quand même un peu cher pour tous ceux qui n'ont pas ce type de configuration.

GRAPHISME. Links 386 PRO affiche de très beaux décors vraiment somptueux. Les petites dénivellations sont montrées avec précision.

ANIMATION. Le mouvement du golfeur est naturel et très proche de la réalité. Son mouvement est d'une grande pureté.

BRUITAGES. Les bruitages sont vraiment de bonne facture (disquette Access).

TIP OFF

Amiga



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 16 |
| Graphisme | 15 |
| Animation | 17 |
| Bruitages | 18 |
| Prix | C |

Cette simulation de basket est de la même veine que Kick Off. Vous jouez le rôle d'entraîneur-joueur et vous devez amener votre équipe vers les plus hautes marches du basket international. Au début, il est conseillé de choisir une équipe déjà constituée. Vous pourrez créer vos propres joueurs en définissant leurs caractéristiques. Selon l'adversaire, il faut adapter des schémas tactiques différents. Une fois sur le terrain, vous choisissez le mode de jeu. Soit vous contrôlez le joueur le plus près du ballon, soit celui que vous aimez désigné auparavant.

L'AVIS DE TILT. Cette simulation de basket est la plus complète à ce jour. Elle est aussi très complexe et le contrôle des joueurs demande un bon entraînement. Il existe 14 actions diffé-

rentes pour déstabiliser l'équipe adverse. Vous avez du temps et si le basket est votre sport préféré, il ne faut pas hésiter à le jouer.

GRAPHISME. Le terrain recouvert de parquet est joliment représenté. En revanche, les indications de temps sont illisibles. Les joueurs sont de petite taille, mais on parvient à les différencier.

ANIMATION. Les mouvements des joueurs sont détaillés et c'est un régal de les voir faire des passes ou dribbler. Le scrolling horizontal ne subit aucune taccade.

BRUITAGES. Le frottement des chaussures sur le parquet et le rebond de la balle sont très réalistes. Les acclamations de la foule pendant le punch à la partie (disquette Ancol).

STRIKER

Amiga, Atari ST



Intérêt 17
Graphisme 16
Animation 17
Bruitages 11
Prix C
Intérêt sur autre machine
Atari ST: 16

Striker est un jeu de football résolument tourné vers l'arcade. Au début, vous choisissez une équipe parmi les 64 proposées, de préférence assez réputée (Allemagne, Italie, France...), et vous partez à la conquête du titre mondial. Grâce à une barre de niveau, vous connaissez en permanence l'état physique de vos joueurs. Les remplacements sont autorisés ainsi que les changements tactiques. Il existe des niveaux de difficulté qui constituent de sérieux handicaps. Il est possible de jouer à deux simultanément, l'un contre l'autre.

L'AVIS DE TILT. Striker est de même qualité technique (graphisme et animation) que Kick Off, le jeu d'Arco. Le système "magnétoscope" permet de revoir les scènes les plus chaudes, au

ralenti ou en accéléré. Les actions sont réalisées et marquer un but de la tête est un véritable régal. Le contrôle de la balle est excellent: il est possible de dribbler sans risquer de la perdre. On peut aussi contrôler le gardien... Striker est vraiment un superbe jeu de foot très ludique.

GRAPHISME. Les joueurs sont clairement dessinés. Leurs mouvements sont réalisés et bien détaillés.

ANIMATION. Elle est excellente. Le scrolling multidirectionnel offre une jouabilité parfaite. Les gestes des joueurs sont bien animés.

BRUITAGES. Les bruitages sont vivants mais assez rares. La musique, style fanfare, est délicieusement ringarde (disquettes Rage Software).

THE MANAGER

Amiga



Intérêt 16
Graphisme 14
Animation 15
Bruitages 7
Prix C

The Manager est l'alter ego de Player Manager. Il est possible de tout faire. Tout d'abord, vous choisissez votre club parmi les trois divisions du football français. De Marseille à Epinal en passant par Nantes, les joueurs de ces équipes sont les mêmes que dans la réalité. Ensuite, vous vous occupez de la gestion du club, des travaux à engager pour rénover le stade, des transferts, etc. Vous êtes devenu un vrai président-entraîneur. Lors des phases de jeu, vous n'intervenez que pour changer la tactique de l'équipe ou opérer des remplacements. Vous ne verrez que les moments forts du match.

L'AVIS DE TILT. The Manager est une simulation de football hyper-complète et aussi complexe. Il faut connaître parfaitement toutes

les ficelles de ce sport. Par rapport à Player Manager, qui intégrait des scènes animées où le joueur pouvait véritablement jouer un match. The Manager est moins intéressant. Mais dans le domaine de la simulation pure, il est imbattable.

GRAPHISME. Il faut aimer les tableaux, les graphismes et les chiffres pour se sentir à l'aise dans ce jeu. Il y a de superbes scènes animées.

ANIMATION. Les rares scènes animées sont de qualité. On croirait vraiment assister à un match de foot.

BRUITAGES. Aucune musique et des bruitages sans grand intérêt. Les cris de joie de la foule sont communs à tous les autres jeux de foot (disquettes Software 2000).

WWF

Amiga



Intérêt 16
Graphisme 16
Animation 16
Bruitages 16
Prix C

Vous allez revivre les ambiances chaudes des nuits de catch US diffusées sur Canal+. Vous incarnerez l'un des trois monstres sacrés de ce sport d'exhibition. Vous serez opposé soit à un ami, soit à l'ordinateur qui contrôle toute une série de catcheurs. Sur le ring, tous les coups sont permis. De la manchette aux coups de pied avec élan et rebond dans les cordes en passant par les coups spéciaux propres à chaque combattant. De plus, vous disposez de différentes possibilités de déplacements.

L'AVIS DE TILT. Il n'a jamais été facile de convertir ce sport sur micro. Ici, la jouabilité est excellente et l'action, nerveuse et brutale, ne s'arrête jamais. Les prises s'enchaînent à un rythme endiablé. Les parties à 2 joueurs sont

tout aussi intéressantes. Seule ombre au tableau, la difficulté trop élevée des combats. Il ne faut pas hésiter à jouer contre un ami pour s'habituer aux commandes et espérer remporter la première rencontre.

GRAPHISME. Les sprites sont de grande taille. Des images digitalisées présentent les catcheurs. Le ring, tout bleu, tranche avec le reste du décor.

ANIMATION. L'animation est rapide et d'une grande diversité. Le scrolling multidirectionnel est fluide.

BRUITAGES. Les digitalisations sonores renforcent l'ambiance avec les hurlements de foule et les cris des catcheurs. La musique soutient la présentation (disquettes Ocean).

SENSIBLE SOCCER

Atari ST, Amiga



Intérêt 18
Graphisme 13
Animation 17
Bruitages 16
Prix C
Intérêt sur autre machine
Amiga: 18

Sensible Soccer est véritablement le meilleur jeu de foot sur micro. Jugez-en par vous-même. 34 pays sont représentés. L'état du terrain est pris en compte en fonction de la date du match. L'aspect du joueur peut être modifié (maillot, short, chaussettes). 4 styles de match sont proposés: amical, coupe, championnat et spécial. 8 choix de tactique avec possibilité de regarder ce que l'équipe adverse a choisi. Pendant le match, lors des arrêts de jeu, il est possible de changer de tactiques et de joueurs. L'écran représente la quasi-totalité du terrain. On peut jouer contre un ami et revoir toutes les scènes au ralenti.

L'AVIS DE TILT. La jouabilité est l'atout absolu de ce jeu. Ici, les passes se font naturel-

lement. Il suffit d'appuyer sur le bouton, pour que le joueur le plus proche du porteur du ballon le reçoive. Les tirs à effet sont spectaculaires et il est possible de marquer en pleine lucarne. Le réalisme est omniprésent. On attend avec impatience les data disks.

GRAPHISME. L'angle de vue et le grossissement sont parfaits. Certaines équipes ont les mêmes couleurs de maillot, ce qui est gênant.

ANIMATION. Sauf quand il y a beaucoup de sprites à l'écran, le scrolling multidirectionnel tient ses promesses.

BRUITAGES. Le choc du ballon. Les encouragements du public mettent beaucoup d'ambiance (disquettes Mindscape).

SUPERSKI II

PC, Amiga, Atari ST



Intérêt 16
Graphisme 15
Animation 16
Bruitages 15
Prix C
Intérêt sur autres machines
Amiga: 15
Atari ST: 15

Durant cette année de Jeux olympiques d'hiver, Microïds ne pouvait pas rater l'occasion de sortir un second volet du célèbre Superski. Votre objectif est de ramener un maximum de médailles d'or à votre pays. Le nombre de joueurs varie de 5 à 8 avec la possibilité de jouer jusqu'à 4 humains. Le slalom géant, la descente, le slalom, le saut à skis, le bobsleigh et le saut de bosse sont les épreuves auxquelles vous participerez. L'entraînement est indispensable!

L'AVIS DE TILT. Superski II est la meilleure simulation de sports d'hiver. Chaque épreuve est représentée de façon différente avec des angles de vue variés et proches de la réalité. Ensuite, lors des descentes, il ne suffit pas d'incliner le joystick vers la droite ou la gauche

pour passer les portes. Il existe une force d'inertie que vous devrez prendre en compte. Enfin, la prise en main est assez simple, même si vous aurez beaucoup de peine, au début, à atteindre des records en saut à skis car il faut jouer avec l'inclinaison et le parallélisme des skis. Le réalisme avant tout!

GRAPHISME. La chaîne des Alpes en décor de fond donne du relief! Le sportif à de l'allure et les gros plans des furtifs médaillés sont des caricatures réussies.

ANIMATION. Le scrolling a été étudié pour que le joueur vive cette sensation de vitesse.

BRUITAGES. Une bande-son qui inprime au jeu un bon rythme et des bruitages assez réalistes (disquettes Microïds).

Action, réflexion. Deux genres qui, à première vue, sont incompatibles. Tetris relève le défi. Le déplacement des pièces demande au joueur réflexes et synchronisation dans les mouvements. S'il n'y avait que ça à faire, Tetris n'aurait eu aucune chance d'être connu. Heureusement, l'action se conjugue admirablement avec réflexion. Car tout en agissant sur des pièces, il faut anticiper leur chute afin qu'elles s'intègrent aux autres formes. Il faut être rapide et dans ses mouvements et dans les prises de décision. Lorsque les deux genres sont indissociables, cela donne un super jeu.

Cette année, la qualité prime sur le nombre. Toutes les cartouches sélectionnées avoisinent les 17 sur 20, ce qui est un bon résultat. En revanche, la nouveauté n'est pas au rendez-vous à une exception près: Krusty's Super Fun House, Tilt d'or de la catégorie. Il mêle avec humour plates-formes et réflexion. C'est une

véritable avalanche de pièges et de coups tordus qui mettent les nerfs à rude épreuve. Pour le reste, il semble que les éditeurs aient choisi la sécurité en adaptant d'anciens titres micro sur console. On assiste à l'explosion de la console portable d'Atari, la Lynx. Depuis son "lifting" de l'année dernière, elle est passée maître dans le do-

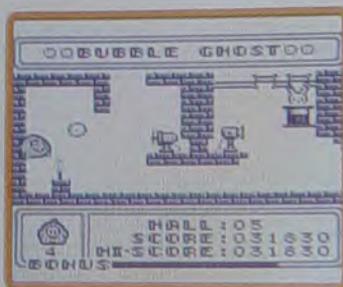
maine des jeux d'action/réflexion. Super Skweek est un petit chef d'œuvre technique, avec un scrolling multidirectionnel et des effets de zoom assez surprenants. Rampart n'est pas mal non plus, il tire sa force de son originalité tout en gardant le principe des formes géométriques chères à Tetris. Le troisième

jeu Lynx, Crystal Mines II, est de bonne qualité tout comme Qix, le pionnier des jeux d'action/réflexion. La Game Boy et la Game Gear se partagent les miettes. Bubble Ghost sur la portable Nintendo est une conception originale. Le fantôme hantera votre esprit de longues nuits.

Laurent Defra

BUBBLE GHOST

Game Boy



Intéret 16
Graphisme 15
Animation 16
Bruitage 10
Prix C

Le héros de cette histoire est un fantôme dont le passe-temps est de conduire une bulle d'air à travers les 35 salles du château hanté. Au moindre contact avec le décor ou les objets, la bulle d'air éclate. Il faut sans cesse corriger sa trajectoire et anticiper ses mouvements. Si le héros termine un tableau en moins d'une minute, il gagne des points bonus. Heureusement, le temps n'est pas limité.

L'AVIS DE CONSOLES+. Bubble Ghost qui a déjà connu la gloire sur micro est bien adapté sur la console portable de Nintendo. Le principe de jeu est simple. On manipule le fantôme avec facilité. La bulle réagit aux lois de la pesanteur et il faut prendre en compte son inertie. La réflexion est un élément omniprésent

du jeu. Des actions doivent être effectuées préalablement pour parvenir à la fin de chaque tableau. Le système de vies continues est en partie le fait qu'il n'y ait pas de code de Ghost, un programme très sympathique.

GRAPHISME. Les décors sont soigneusement lisibles. Chaque objet est bien représenté, la fantôme a une taille suffisante pour ne pas se confondre avec la bulle d'air.

ANIMATION. La bulle d'air se déplace lentement comme dans la réalité. Elle est par les reliefs. L'agilité du fantôme et les flexes du joueur lui permettent de réagir.

BRUITAGES. Aucun effort d'originalité sur la bande-son. Des bruitages mille fois entendus (cartouche FCI/Pony C./Infogrames).

SUPER SKWEEK

Lynx



Intéret 19
Graphisme 18
Animation 18
Bruitage 18
Prix C

Comme chaque année, on reparle de Skweek et des skweekettes. Cette fois, c'est son cousin, Super Skweek, qui a des problèmes. Il doit traverser plus de 250 niveaux peuplés de créatures diverses et intelligentes. Suivant le tableau, il devra repindre toutes les dalles en rose, tuer des monstres ou libérer les skweekettes. Un magasin permet d'acheter des d'armes et des objets utiles. Les bonus apparaissent durant la partie, et il faut prendre des risques pour s'en saisir. Vous avez droit à 20 sauvegardes.

L'AVIS DE CONSOLES+. Ce jeu est tout simplement génial, original, et surtout sur la Lynx, la réalisation est stupéfiante. Des zooms intégrés permettent d'être au cœur de l'action. Il y a toujours quelque chose à faire: ramasser des

nounours, des bonus ou se ramasser une fois dans la figure! Imaginez 250 tableaux et tous très différents. Super Skweek justifie tout seul l'achat d'une Lynx!

GRAPHISME. La finesse des sprites, des décors est renversante. Il n'y a quasiment aucune différence avec la version micro.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel vous fait tourner la tête! Les déplacements de Super Skweek sont paramétrables, lorsqu'il y a de nombreux sprites à l'écran, l'animation reste fluide.

BRUITAGES. Les bruitages sont nombreux et très utiles. Certains indiquent qu'un objet vient d'apparaître à l'écran ou que le niveau bientôt écoulé (cartouche Loriciel).

CRYSTAL MINES II

Lynx



Intéret 18
Graphisme 16
Animation 18
Bruitage 12
Prix C

Dans Crystal Mines II, vous dirigez un robot à l'intérieur de galeries souterraines. Il doit ramasser toutes les pierres précieuses des 150 niveaux gardés par une horde de monstres. A la manière des mineurs, il utilise de la dynamite pour écarter les blocs de pierre de son chemin. Le temps est compté. A la fin de chaque tableau, il reçoit un code qui lui permet de ne pas refaire tous les niveaux.

L'AVIS DE CONSOLES+. Crystal Mines II est avant tout un jeu d'exploration où la diversité des niveaux, le nombre élevé de monstres et les différents moyens pour les écarter apportent une grande richesse au jeu. La progression de la difficulté est bien dosée et l'on passe les premiers tableaux sans aucun

problème. Le robot est extrêmement intelligent (et presque) intelligent. Il sait tout faire: marcher, sauter, courir, se cacher, creuser le sol, poser des bombes... La console Lynx est idéale pour ce type de jeu.

GRAPHISME. Les décors composés de couleurs et de rochers sont diversifiés. Le robot est très bien reproduit. Les monstres sont expressifs et nombreux.

ANIMATION. Le robot se déplace librement dans 4 directions, horizontalement et verticalement. Chaque ennemi a son propre mouvement. L'écran scrolle dans tous les sens.

BRUITAGES. La musique n'est pas très forte du jeu. Elle manque d'originalité. Longue, elle devient lassante. Les bruitages sont bien rendus (cartouche Atari).

QIX Lynx



Intérêt 15
Graphisme 70
Animation 72
Bruitages 9
Prix C

Qix remporta un vif succès, lorsqu'il envahit les salles d'arcade. Il fut transféré sur les micros sous le nom de Wolfied puis adapté aux consoles. Son principe de jeu est simple. Pour chaque tableau, il faut dessiner des carrés ou des rectangles sur un pourcentage donné de l'aire de jeu égal ou supérieur à un pourcentage "seuil" fixé au départ. Cela ne poserait pas de difficulté sans les Qix et les Spax. Les premiers sont des rayons multicolores qui se déplacent au gré de leurs envies. Les seconds sont des petites boules très mobiles. Il faut être plus rapide qu'eux car il n'y a aucun moyen de les détruire.

L'AVIS DE CONSOLES+. Une nouvelle fois, c'est la Lynx qui est à l'honneur. A première vue, ce jeu semble enfantin. Déterminez-

vous. Pour triompher, il faut user de réflexe et de stratégie. Vous n'aurez pas une seconde de repos. Poursuivi par les Spax et encerclé par les Qix, vous devez les éviter tout en formant des figures géométriques. Un vrai casse-tête!

GRAPHISME. Il n'y a pas grand-chose à se mettre sous l'œil. A l'intérieur des carrés et des rectangles que vous formez, le décor est austère. Il change à chaque niveau mais graphiquement, il est assez simple.

ANIMATION. L'animation n'a rien d'exceptionnel. Les déplacements sont souples, sans être époustouflants.

BRUITAGES. La musique n'apporte rien au jeu et est assez limitée. Idem pour les bruitages (disquettes Telegames).

RAMPART Master System, Lynx



Intérêt 16
Graphisme 12
Animation 12
Bruitages 12
Prix C

Intérêt autre machine
Lynx: 15

Après la version micro sur PC, Rampart établit ses bases sur consoles. Le principe du jeu est le même. Vous devez défendre à coups de canons votre château fort contre des invasions venues de la mer. Il faut penser aussi à agrandir votre territoire en reliant les autres forts. Vous recevrez ainsi plus de canons. Il est possible de jouer à deux simultanément.

L'AVIS DE CONSOLES+. Rampart fait partie des jeux d'action/réflexion les plus originaux de cette année. C'est un jeu simple mais le challenge est passionnant. Les commandes répondent parfaitement et les actions sont riches et rapides. Avec une durée de vie élevée (surtout à deux joueurs) et une jouabilité à toute épreuve, Rampart ne peut pas vous laisser

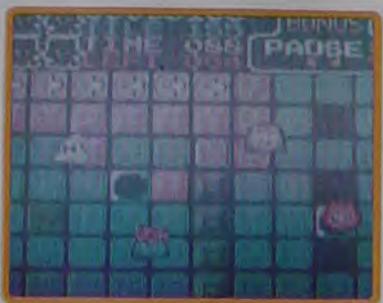
indifférent même si techniquement il n'a pas les qualités de la version micro. La Master System et la Lynx peuvent être fières de posséder un tel produit.

GRAPHISME. Les graphismes sont colorés mais ils manquent parfois de lisibilité. Le bleu des murailles et celui de la mer ne sont pas très heureux. Mélangés au vert du sol, cela donne un aspect triste au jeu.

ANIMATION. Des tremblements dans l'animation des navires sont à signaler. Sinon, le boulet qui monte dans le ciel est à la hauteur du reste du jeu.

BRUITAGES. Une musique sans aucune originalité et des effets sonores médiocres (disquettes Tengex).

SLIDER Game Gear



Intérêt 18
Graphisme 18
Animation 18
Bruitages 16
Prix C

Attention, Slider n'est autre que le célèbre Skweek, Tilt d'or 89 sur micro! Vous allez jouer à la première aventure de Skweek, la petite boule de poil jaune qui doit sauver les skweekettes en reprenant 99 niveaux en rose. Par rapport à Super Skweek, le nombre de tableaux est inférieur, il n'y a pas de magasin, et les monstres sont moins nombreux. Pas de partie aléatoire mais un système de code efficace qui permet de recommencer à l'endroit où on s'est arrêté.

L'AVIS DE CONSOLES+. Serait-ce l'année de Skweek? On le retrouve sur différentes consoles avec autant de bonheur que si c'était la première fois. On le savait déjà, ce jeu combine merveilleusement action et réflexion,

le tout enveloppé d'humour. Les objectifs peuvent être différents: jouer pour atteindre le meilleur score ou essayer d'aller le plus loin possible dans les niveaux. Vous pourriez aussi refaire à l'infini chaque niveau, car aucune partie n'est semblable à l'autre. Un jeu devenu indispensable au fil des années.

GRAPHISME. Les décors sont clairs et lisibles. Les monstres sont tous différents. Le jeu dans son ensemble est très coloré.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel est efficace. Fluide et rapide, c'est rare d'obtenir un aussi bon résultat sur une console portable.

BRUITAGES. La musique est entraînante sans être lassante. Les bruitages sont nombreux et vivants (cartouche Infogrames/Loricel).

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE Megadrive, Super NES



Intérêt 18
Graphisme 16
Animation 17
Bruitages 16
Prix E

Intérêt autre machine
Megadrive: 17

Le clown Krusty a des ennemis: une colonie de rats a investi ses appartements. Le pauvre clown a du mal à leur faire entendre raison et seule la manière forte semble être efficace. Des pièges à rats disposés dans les pièces devraient faire l'affaire. Sachant que ces rongeurs font toujours le même trajet, il suffit de placer des blocs sur leur chemin et de les amener ainsi à prendre la direction de la ratière. Mais des animaux ont pris fait et cause pour leurs congénères et mettent tout en œuvre pour gêner Krusty.

L'AVIS DE CONSOLES+. Tilt d'or 1992 des jeux d'action/réflexion, Krusty est d'un concept original. Il ressemble à une sorte de Lemmings inversé. Le but est de tuer les rongeurs. Le fait de ne pas pouvoir déplacer

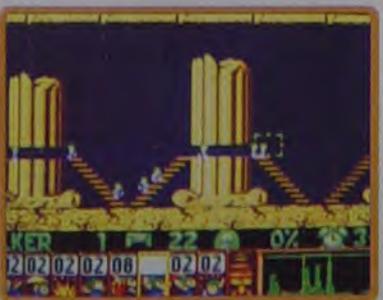
plus d'un bloc à la fois complique le jeu. Facile au début, cela devient fou vers la fin. Si le jeu laisse une place importante à la réflexion, il ne néglige pas l'action: des ennemis à abattre et des plates-formes à atteindre... Il serait dommage de passer à côté de ce jeu.

GRAPHISME. Bien que les sprites soient de petite taille, ils sont détaillés avec soin. La palette de couleurs est impressionnante. Cela apporte une grande variété aux décors.

ANIMATION. Le scrolling est parfait et l'animation du personnage principal est souple. Ses expressions sont pleines d'humour.

BRUITAGES. Les musiques sont entraînantes. Les bruitages sont fantaisistes mais peu nombreux (cartouche Acclaim).

LEMMINGS Super Famicom



Intérêt 19
Graphisme 18
Animation 16
Bruitages 16
Prix C

Les Lemmings sur console, il fallait s'y attendre, c'est le type même de jeu qui arrive à s'adapter à tous les supports. Pour ceux qui l'ignoraient encore, les Lemmings sont des êtres pas très intelligents. Ils marchent à la queue leu leu en méprisant les obstacles. Ils les contourneront ou rebroussement chemin. C'est à vous de leur rendre la vie plus facile en préparant le terrain. Pour cela vous pouvez allouer certains Lemmings à des tâches particulières: creuser une montagne, bâtir un pont, construire un escalier, etc. A chaque début de niveau on vous indique le nombre de Lemmings que vous devez ramener vivants.

L'AVIS DE CONSOLES+. Sur la Super Famicom, Lemmings est au sommet de son art.

Il n'y a absolument rien à dire, aucun reproche à faire. Tout est excellent. Tant qu'il y aura des jeux de cette qualité, le monde des jeux vidéo pourra voir l'avenir avec sérénité, en vert et bleu comme la couleur des Lemmings.

GRAPHISME. Les Lemmings sont petits mais ils restent lisibles. Les décors sont variés, fériques ou cauchemardesques.

ANIMATION. Le scrolling est excellent. Rapide et fluide, c'est un régal d'aller d'un bout à l'autre du tableau. L'animation des Lemmings est sommaire mais leurs actions sont précises.

BRUITAGES. Le marquage sonore des icônes d'ordre est une idée géniale. Sans être d'une grande originalité, la musique est harmonieuse (cartouche Sunsoft).

Comme sur console, le nombre de softs sur micro qui combinent action et réflexion n'est pas très important. Leur particularité est d'offrir des "remakes" d'anciens succès déjà couronnés. Lemmings et Tetris, les deux patriarches de cette rubrique, ont fait des émules. Les éditeurs manquent d'imagination et se contentent, pour la plupart, de reprendre une idée qui a fait son chemin et de la réactualiser. Cela donne de bons résultats, toutefois il faut admettre qu'on reste un peu sur sa faim.

Tetris est sûrement le jeu le plus connu au monde. Rien d'étonnant que certains essaient de l'égaliser. C'est le cas de Wordtris et Super Tetris et, dans une moindre mesure, de Rampart. Pour Wordtris, le principe de jeu est le même sauf que ce ne sont plus des formes géométriques que vous devez réunir, mais des mots de trois lettres. C'est un casse-

tête intelligent. Super Tetris est la suite de Tetris avec les bonus en plus. Rampart est avant tout un jeu d'action mais un tiers du jeu fait appel aux règles élémentaires édictées par le concepteur de Tetris. Un grand jeu d'action/réflexion original et passionnant. Lemmings a aussi laissé des traces. Deux jeux s'en inspirent : Push Over et Troddlers.

Dans le premier, vous "jouez" avec des dominos de telle sorte que vous devez parvenir à tous les faire tomber. C'est un excellent jeu, riche en surprises. Troddlers s'apparente plus à Lemmings puisque vous devez mener une colonie de Troddlers (petites bêtes qui marchent à la queue leu leu) vers la sortie. Vous n'avez le droit qu'à une seule action :

déplacer des blocs de pierre. Think Cross, Devious Design et Wolfied sont les trois autres titres de cette sélection. Ce sont de bons jeux mais n'ont ni la profondeur ni la richesse des produits cités plus. Le choix va être difficile entre les dérivés de Lemmings et les "copies" de Tetris. Pourquoi pas un de chaque ?
Laurent Defranco

TRODDLERS

Amiga



| | |
|-----------|----|
| Intéret | 18 |
| Graphisme | 16 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 14 |
| Prix | C |

Dans ce jeu d'action/réflexion, vous dirigez un ou deux apprentis sorciers qui doivent soit conduire tous les Troddlers vers la sortie, soit ramasser un certain nombre de pierres précieuses, soit tuer les méchants Foes. Pour mener à bien l'une de ces trois missions, vous disposez de blocs de pierre qui vont servir à changer la trajectoire des petites bêtes ou à tuer les ennemis. Mais ces cartés sont en nombre limité et il faut user de stratagèmes.

L'AVIS DE TILT. Troddlers reprend exactement le même système que Lemmings sans toutefois apporter de nouvelles idées. Les commandes se limitent à poser ou à reprendre les blocs de pierre. Cela présente quand même un avantage : on est très vite dans le bain, et le

joueur peut se concentrer au maximum sur la résolution des énigmes. Celles-ci ne sont pas très difficiles et on parvient assez vite à les résoudre. Le plus intéressant reste les personnages où chacun cherche soit à détruire, soit à faire ami-ami pour aider les Troddlers.
GRAPHISME. Les décors de fond sont très intéressants et apportent un plus à l'ensemble des tableaux. Les sprites, bien que petits, sont loquaces.
ANIMATION. Les déplacements des Troddlers ne manquent pas d'humour, comme les mimiques du héros lorsqu'il attend la figure ou qu'il attend un ordre.
BRUITAGES. La musique est gaie et dynamique. Les bruitages sont assez bien faits, mais ils sont rares (disquettes Stern).

PUSH OVER

Amiga



| | |
|-----------|----|
| Intéret | 18 |
| Graphisme | 15 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 13 |
| Prix | C |

Comme la plupart des grands jeux, Push Over est basé sur une idée simple. Vous incarnez une fourmi qui doit d'une seule poussée faire tomber des dominos en cascade. Pour cela, vous serez obligé de déplacer certains dominos et de prendre en compte des briques spéciales : le Stopper, l'Exploder, le Bridger, etc. En tout, 10 briques particulières vous aident (ou vous empêchent) à terminer les 100 tableaux.

L'AVIS DE TILT. Push Over est le digne successeur des Lemmings. Original, bien réalisé et plein d'humour, il a des chances de figurer parmi les 3 meilleurs jeux d'action/réflexion de cette année. Que ce soit au clavier ou au joystick, l'ergonomie est parfaite. Les commandes réagissent instantanément. La progression de la

difficulté a été respectée. Le challenge est de plus en plus élevé à mesure que vous avancez. On n'attend plus que des données.
GRAPHISME. Tous les détails du jeu sont lisibles. Les décors sont excellents et changent que tous les 11 tableaux.
ANIMATION. Les attitudes de la fourmi sont variées et bourrées d'humour. Elle se frotte les oreilles pour ne pas entendre les explosions. Elle tape du pied ou bâille si vous tardez à prendre une décision. Les cascades des dominos sont fluides.
BRUITAGES. La musique est variée, dynamique et, à la longue, elle devient monotone. Les cris de la fourmi sont bien faits (disquettes Ocean).

THINK CROSS

Amiga



| | |
|-----------|----|
| Intéret | 18 |
| Graphisme | 13 |
| Animation | 12 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | C |

Pour ceux qui ont aimé Pazznic, voici un jeu de réflexion assez semblable mais qui offre de nombreuses nouveautés. Le principe de jeu est très simple. Pour faire disparaître les blocs à l'écran, il faut mettre en contact, horizontalement ou verticalement, au minimum 2 pavés identiques. Dans la pratique, cela devient très compliqué. Les dalles tombent sous l'effet de la pesanteur et ne peuvent pas être remontées. Des nouveaux éléments interviennent pour vous rendre encore plus fou : bouilles de tir, plateformes fragiles, ressorts. Un système de code vous permet de ne pas tout recommencer.

L'AVIS DE TILT. La difficulté à l'état pur ! Une fois pris au jeu, vous aurez du mal à vous en détacher. Certes le principe n'est pas nou-

veau mais il y a beaucoup d'éléments qui viennent renforcer le (dur) challenge. Think Cross développe un aspect stratégique, même poussé qui ne séduira que les joueurs dans ce domaine.
GRAPHISME. Pour ce type de jeu, on a tendance à penser que les graphismes ont une importance relative. C'est vrai, mais on ne pêche pas d'avoir des décors clairs et variés.
ANIMATION. L'animation est très simple et plus simple expression. Pour déplacer les blocs latéralement, cela n'est pas très spectaculaire.
BRUITAGES. Les bruitages sont très bien réalisés et soulignent bien l'action. Les explosions des blocs sont correctement reproduites (disquettes Max Design).

Action / Réflexion Micro

RAMPART

PC



Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

16
15
15
15
C

Rampart est un mélange de stratégie, d'action et de réflexion. Au début, vous êtes à la tête d'un petit château fort que vous devez défendre contre des ennemis venus de la mer. Le jeu se déroule en trois phases. La première concerne l'installation de vos canons à l'intérieur des enceintes. La deuxième est le combat contre les vaisseaux qui tentent de débarquer leurs hommes. Enfin, la troisième consiste à réparer les dégâts. Comme dans Tetris, vous devez positionner la bonne forme géométrique au bon endroit. Tout en reconstruisant, il faut essayer d'agrandir votre territoire en encerclant d'autres châteaux. On peut jouer jusqu'à 3 joueurs.

L'AVIS DE TILT. Rampart est le premier jeu à renouveler intelligemment le concept de

Tetris. Vivacité et adresse sont les deux qualités qu'il faut avoir pour réussir à repousser l'ennemi. Le temps est parfois trop court pour reconstruire en totalité les ramparts endommagés, surtout si vous avez deux châteaux à défendre. C'est le seul reproche que l'on pourrait faire. Pour le reste, c'est un bon jeu.

GRAPHISME. Les décors manquent de variété mais les sprites sont bien dessinés.

ANIMATION. Le peu d'animation est réussi. Les boulets montent dans le ciel avec réalisme.

BRUITAGES. Musique militaire oblige! Les tambours roulent pour fêter vos exploits. Les explosions et le sifflement des boulets dans le ciel ne sont pas inoubliables (disquettes Electronic Arts).

WORDTRIS

PC



16
15
10
14
C

Tetris n'en finit pas de faire des petits! Il y a eu Welltris et Super Tetris. Maintenant, il faudra compter sur ce nouveau jeu d'action/réflexion qui mêle Tetris et Scrabble. Des lettres de l'alphabet tombent lentement au début, à la manière de Tetris. Il faut les assembler de façon à produire des mots anglais de trois lettres. Ils doivent être lisibles de gauche à droite ou de haut en bas. Il est prévu de faire une traduction en français du jeu.

L'AVIS DE TILT. Wordtris renouvelle intelligemment le genre. Le mélange Tetris/Scrabble est détonnant. Les nombreux réglages permettent de choisir le nombre de joueurs (à 2, vous pouvez soit vous aider, soit vous combattre), la difficulté du jeu, le niveau de départ,

la forme et la couleur des lettres. La prise en main est aisée. En revanche, l'utilisation du clavier lorsque l'on joue à 2 n'est pas évidente. Les touches sont trop rapprochées. Tout comme Tetris, ce type de jeu peut durer des siècles.

GRAPHISME. Les graphismes en VGA sont clairs et jolis. Chaque niveau est illustré par une image différente.

ANIMATION. Elle n'est pas très importante pour ce type de jeu. Les pièces tombent sans à-coup, à une vitesse toujours plus grande.

BRUITAGES. Les thèmes musicaux sont bien choisis et variés. La musique accélère en même temps que le jeu. Seulement les bruits des pièces qui tombent et des "oh!" de surprise digitalisés (disquettes Spectrum Holobyte).

SUPER TETRIS

Amiga, PC



16
16
10
15
C

Super Tetris est un super... Tetris! Vous débutez la partie avec un stock de briques déjà en place et vous devez les faire remonter jusqu'à un certain niveau. Chaque fois que vous réalisez une ligne en dessous de cette limite, les lignes au-dessous remontent d'un cran. Chaque ligne construite vous donne des bombes que vous pouvez utiliser pour détruire les briques qui vous gênent. Elles servent aussi à déclencher des bonus. Vous pouvez jouer seul ou à deux.

L'AVIS DE TILT. Dans Tetris il fallait tout faire pour avoir le moins de briques à l'écran. Dans Super Tetris, c'est l'inverse. C'est la différence majeure entre ces deux jeux. Les bonus sont bien trouvés et c'est toujours un grand plaisir de les utiliser. La difficulté est, à

mon sens, mal dosée. On parvient facilement jusqu'au niveau 5, avant d'être étourdi par la vitesse de chute des briques dès le niveau 6. Dans l'ensemble, cette mise à jour du grand Tetris est réussie même si les inconditionnels du genre ne lâcheront pas leur Tetris.

GRAPHISME. Les photos retouchées en VGA 256 couleurs mettent en scène des décors de cirque. Le résultat est superbe.

ANIMATION. Comme pour Wordtris, la chute des briques ne demande pas beaucoup d'effort d'animation.

BRUITAGES. Plusieurs musiques réussies accompagnent le début de chaque niveau. Divers bruitages ponctuent les différentes actions (disquettes Spectrum Holobyte).

DEVIOUS DESIGNS

Amiga



13
16
17
14
C

Avec Devious Designs, Image Works nous offre un jeu d'action/réflexion assez original et de bonne facture. Vous jouez le rôle d'un tout petit bonhomme qui doit déplacer certaines pièces de formes diverses pour les replacer à un endroit bien précis et ce, en un temps limité. Vous ne pouvez pas pousser les pièces mais uniquement les tirer, les soulever et les jeter. Certains tableaux sont dotés d'une "pesanteur" particulière. Vous aurez aussi à ramasser des bonus, détruire des blocs et même éliminer des monstres!

L'AVIS DE TILT. Pour un jeu de réflexion, la réalisation de Devious Designs est excellente. Les décors sont très travaillés et différents d'un tableau à l'autre. L'animation rend bien compte

des mouvements de votre personnage bien que celui-ci soit de petite taille. La progression de la difficulté est bien menée et la jouabilité est correcte. En fait, seul le principe de jeu lui-même, un peu trop simple à mon goût, empêche Devious Designs de figurer parmi les tout meilleurs jeux d'action/réflexion.

GRAPHISME. Les écrans sont bien travaillés et variés avec une mise en couleurs diversifiée. Malheureusement les sprites sont trop petits.

ANIMATION. L'animation des monstres est impressionnante de variété et de qualité ainsi que celle des mouvements du personnage.

BRUITAGES. La bande-son combine une bonne musique et quelques bruitages d'action (disquettes Image Works).

VOLFIED

PC, Amiga



15
15
14
13
C

Si vous connaissez Qix, vous n'aurez aucun mal à jouer et à apprécier Volfried. Vous allez devoir remplir au moins 80% de l'écran de jeu. Pour cela, vous disposez d'un petit engin qui se déplace à travers chaque tableau en traçant des lignes. Tant qu'il reste sur ses lignes, il n'y a aucun danger. Mais dès que vous sortez de votre périmètre pour en tracer de nouvelles, c'est la curée. Les ennemis se jettent sur vous ou vous lancent des lasers. Heureusement, des bonus vous viennent en aide.

L'AVIS DE TILT. Tiré d'un ancien succès de salle d'arcade, Volfried a su renouveler le genre en le rendant plus abordable visuellement et plus jouable. La maniabilité du vaisseau est remarquable. Les lignes se construisent assez

facilement. La difficulté est bien dosée avec trois niveaux à sélectionner. Jouer à 2 en alternance autorise les challenges les plus fous. Un peu de stratégie et beaucoup de réflexes sont les ingrédients indispensables pour terminer ce jeu très attachant.

GRAPHISME. Les décors et les ennemis sont variés. Bien que toute l'action se déroule sur un écran statique, les sprites restent lisibles.

ANIMATION. Pas de scrolling mais les déplacements des sprites sont bien étudiés. De plus, l'animation est rapide.

BRUITAGES. La musique est la grande absente de ce jeu. En revanche, les autres bruitages évoqueurs sont pleinement satisfaisants (disquettes Empire Software).

Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

Intérêt sur autre machine
Amiga, 15

1 992 a vu fleurir une multitude de wargames performants et apportant, en outre, une touche d'originalité. Ce ne sont certainement pas les amateurs de stratégie qui s'en plaindront, d'autant que les anti-militaristes pourront se tourner vers des jeux moins guerriers mais tout aussi passionnants en terme de stratégie. Côté machines, Atari ST et Amiga restent dans la course, mais le PC impose désormais sa loi, grâce surtout à ses capacités de calcul, importantes ici, et à son disque dur.

L'informatique de loisir serait-elle en train de revenir à ses premières amours? En effet, aux temps héroïques de l'Apple II et autres TRS 80, les jeux de stratégie en général et les wargames en particulier avaient beaucoup contribué à la pénétration des micros dans les foyers. La mode des wargames avait passé, car ils semblaient ennuyeux dans

leur ancienne formule. Mais les nouveaux venus (Battle Isle, Perfect General, Dominion, Siege) offrent une souplesse et une richesse sans précédent, allées à une meilleure utilisation des capacités graphiques et sonores. D'autres programmes, tels que Mega Lo Mania, Utopia, Realms, Powermonger enrichissent l'aspect guerrier par

une gestion plus globale des autres ressources. Le stratège en herbe pacifiste pourra aussi se décrocher les neurones dans des simulations moins sanglantes: Global Effect, A-Train, ou Sim Ant, par exemple. 1991 avait été marquée par la poussée des jeux de stratégie d'un niveau exceptionnel (Civilization, Utopia). 1992 voit plutôt la prépondé-

rance des nouveaux wargames. Peut-être 1993 sera-t-elle sous le signe de logiciels d'un type encore nouveau, mêlant encore plus étroitement gestion guerrière et générale. La puissance actuelle des PCs permet, d'autant que les programmeurs commencent (enfin!) à comprendre comment tirer parti des 386 et 486.

Jacques Harbord

UTOPIA

Atari ST, PC, Amiga

Intérêt 18
Graphisme 16
Animation 12
Bruitage 13
Prix C

Intérêt sur autres machines
PC 18 Amiga 18



Utopia vous propose un challenge à la Sim City. Vous présidez aux destinées d'une colonie humaine basée sur une lointaine planète, sur laquelle les conditions de vie sont difficiles. Un malheur ne venant jamais seul, les aliens de service louchent sur votre colonie. A vous de prendre les mesures qui s'imposent: espionnage, attaque préventive, mise en place de défenses solides, développement de la recherche... Dans ces conditions, il n'est pas aisé de garantir un certain art de vivre.

L'AVIS DE TILT. Nominé aux Tilt d'or l'année dernière, Utopia n'avait cédé la première place que d'une très courte tête au remarquable Civilization. Le jeu n'a pas pris une ride et se montre toujours aussi passionnant.

Les dix races d'aliens ont chacune leur technologie et leurs habitudes particulières. Le jeu vous en propose d'ailleurs dix nouvelles, encore plus coriaces. Utopia ne déçoit pas les stratèges, quel que soit leur niveau.

GRAPHISME. La 3D isométrique est bien rendue et les graphismes des constructions sont travaillés et parfaitement reconnaissables.

ANIMATION. Les quelques animations simples (mouvements des rotes, déplacements des lumières, déplacements des chars et ainsi) apportent une certaine vie au programme.

BRUITAGES. Les musiques sont agréables, les bruitages sont directement utiles au jeu, qui est un plus incontestable (disquette Gremlin).

MEGA LO MANIA

PC, Atari ST, Amiga

Intérêt 17
Graphisme 15
Animation 11
Bruitage 13
Prix C

Intérêt sur autres machines
Atari ST 16 Amiga 18



Voulez-vous incarner un dieu et affronter les autres dieux et leurs fidèles? Pour prouver votre valeur, vous devrez conquérir trois îles par époque, et remonter le temps depuis la préhistoire jusqu'à un lointain futur, pour un ultime combat final. Vous disposez du contrôle total de vos fidèles. A vous de gérer efficacement vos adorateurs pour établir une intelligente balance entre exploitation, recherche, reproduction, alliance, et bien d'autres activités encore.

L'AVIS DE TILT. S'il est moins impressionnant que Populous et ne peut bénéficier de l'effet de nouveauté, Mega Lo Mania n'en est pas moins un excellent jeu. Les facteurs à gérer sont plus nombreux, l'humour est de la partie et l'on contrôle mieux ses hommes. La durée des

parties est idéale (ni trop longue ni trop courte) ce qui est important dans ce type de jeu. Les neuf époques proposent des challenges avec une progression de la difficulté bien menée. L'ergonomie n'appelle aucune critique. La gestion tout souris est efficace et l'ergonomie d'icônes parfaite.

GRAPHISME. Les graphismes 256 couleurs version PC sont superbes et restent d'un bon niveau sur les autres machines.

ANIMATION. Les animations sont nombreuses et assez statiques.

BRUITAGES. La musique est agréable, soulait et les voix digitalisées sont agréables en français, tous les événements importants (disquettes Sensible Software).

REALMS

Amiga, PC

Intérêt 15
Graphisme 15
Animation 14
Bruitage 11
Prix C

Intérêt sur autre machine
PC 13



Le roi, votre père, vient de mourir, vous laissant un royaume en proie aux appétits de vos turbulents voisins. Votre tâche va consister à unifier la contrée, en soumettant à la force de l'épée les villes ennemies. Chaque scénario a ses attributs: difficulté, mais aussi races différentes et structures variées. La gestion concerne tout aussi bien le côté militaire (recrutement d'une armée, établissement d'un plan de campagne...) que le côté civil (achat de terres, de grain...). Seul un bon équilibre entre tous ces facteurs vous permettra de devenir le chef incontesté.

L'AVIS DE TILT. Realms est un bon wargame d'initiation, pas trop difficile et, surtout, autrement plus agréable que les wargames classiques. Les différents scénarios apportent

une certaine diversité. La gestion globale est assez fruste, sans aucune comparaison avec Civilization. Sans être révolutionnaire, il vous fait passer du bon temps.

GRAPHISME. Les graphismes des villages sympathiques et les cartes en fractales, assez de vérité. En revanche, la version PC ne profite pas des 256 couleurs.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel sur carte est d'une grande fluidité et les animations complémentaires lors des combats apportent un peu de vie.

BRUITAGES. La musique, agréable et dynamique, devient vite lassante, surtout en l'absence de bruitage d'action (disquettes Vite Games).

Stratégie Micro

POPULOUS II

Amiga



17
16
17
18
18
C

Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix

Dans ce second volet, vous incarnez un fils naturel de Zeus, qui doit prouver sa valeur en venant à bout de 32 adversaires divins. Si le principe de jeu reste globalement le même, les possibilités se sont multipliées. Vous pourrez définir l'aspect esthétique de votre dieu, ce qui influe directement sur le comportement de vos adversaires. Vos pouvoirs appartiennent à 6 domaines d'action, chaque domaine autorisant des sorts variés. Les leaders ont tous des pouvoirs spéciaux, dont ils ne se privent pas.

L'AVIS DE TILT. Tout en conservant l'ambiance qui a fait le succès du premier volet, Populous II apporte son lot de nouveautés. La richesse des possibilités, alliée à la grande liberté de stratégie, permet à chacun d'y trouver

son compte. Certains privilégieront l'aspect humain, basant la victoire sur des leaders dévotés. D'autres tireront mieux parti des éléments et autres catastrophes naturelles... La possibilité de laisser le programme gérer les tâches subalternes est une bonne idée, même si l'algorithme laisse parfois à désirer.

GRAPHISME. Les constructions sont superbes, les fidèles bien représentés et les écrans complémentaires travaillés.

ANIMATION. Le scrolling s'effectue sans à-coup et l'animation des fidèles est pleine d'humour.

BRUITAGES. Les bruitages digitalisés sont variés et servent directement au jeu (disquettes Electronic Arts).

SIM ANT

PC, Mac, Amiga



17
16
15
15
E

Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix
Intérêt sur autre machine
Mac: 15

Après avoir joué les maîtres de la ville dans Sim City ou les dieux suprêmes dans Populous, quoi de plus reposant que d'incarner une petite fourmi? En fait, il n'en est rien. Le but du jeu est d'étendre votre domination sur le jardin, puis sur le pavillon. Dans un premier temps, il faut creuser pour construire la fourmilière. Ensuite, votre race de fourmis devra affronter des dangers divers: autres fourmis, araignées, chien, tondeuse à gazon, humains...

L'AVIS DE TILT. Difficile de rester indifférent devant ce jeu d'une originalité certaine. Le scénario est basé sur des observations scientifiques et les quatre options permettent de coller de plus ou moins près à la réalité. L'ergonomie tout souris est parfaite et la réalisation

excellente (au niveau de la bande-son en particulier) rehausse le tout. J'en connais qui, à la manière de certains bonzes, vont se mettre à balayer devant eux pour ne pas écraser la moindre petite fourmi!

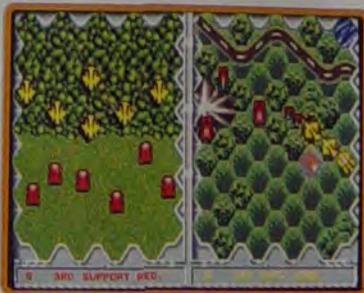
GRAPHISME. Les graphismes très suggestifs donnent envie d'aller voir d'un peu plus près ce qui se passe dans les jardins.

ANIMATION. Le scrolling est de bonne facture et le mouvement en apparence désordonné d'une fourmilière va renaitre sous vos yeux.

BRUITAGES. La musique d'ambiance est agréable, mais ce sont les bruitages d'action très réussis (abolements, écoeuvants bruits de mandibules...) qui attirent l'attention (disquettes Electronic Arts).

BATTLE ISLE

PC, Amiga



18
15
13
14
C

Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix
Intérêt sur autre machine
Amiga: 18

Dans ce wargame futuriste, vous disposez de différentes unités: terrestres (fantassins, tanks, canons antiaériens...), maritimes (croiseurs, porte-avions, sous-marins) et aériennes (hélicoptères, chasseurs, bombardiers). Chaque combat a lieu sur une île différente, le but étant de vaincre l'adversaire en envahissant sa base ou en détruisant toutes ses unités. A plus haut niveau, de nombreux entrepôts de matériel sont disséminés sur l'île, leur possession procurant un avantage certain.

L'AVIS DE TILT. Il est difficile de réussir un wargame intéressant et varié qui ne soit pas une prise de tête réservée aux experts. Full Metal Planet y était parvenu en son temps et Battle Isle fait encore mieux. Les options de jeu sont

d'une extrême diversité. Le programme se montre un adversaire redoutable à haut niveau, sans pour autant passer de longues minutes à calculer ses déplacements. Un bon point aussi pour l'ergonomie tout joystick, qui rend les choix faciles et naturels.

GRAPHISME. Les capacités graphiques du PC sont exploitées et le style bien adapté au jeu. Les cartes sont parfaitement lisibles.

ANIMATION. Le scrolling multidirectionnel est d'une bonne fluidité mais les autres animations sont rares et peu travaillées.

BRUITAGES. Les musiques s'intègrent parfaitement au jeu mais des bruitages plus variés auraient été les bienvenus (disquettes Blue Byte).

CASTLES

PC, Amiga



15
13
11
13
D

Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix
Intérêt sur autre machine
Amiga: 14

Fougueux seigneur désigné par son roi pour être le nouveau duc d'un fief encore vierge, votre seul objectif, au début, sera de trouver l'emplacement idéal pour votre château fort. Ensuite, à vous d'en établir les plans: taille, hauteur des murs, nombre de donjons... Pour payer les lourdes dépenses occasionnées par une telle construction, vous devrez gérer votre argent, en levant de nouveaux impôts, sans pour autant provoquer une jacquerie. En plus de cela, vous allez vous plonger dans les intrigues les plus complexes, en rapport avec le pouvoir, la guerre, la rébellion et l'argent. A vous de prendre les décisions qui s'imposent.

L'AVIS DE TILT. Castles établit un cocktail réussi entre aventure et stratégie. L'aspect ludi-

que est présent et la réalisation d'un bon niveau. La lenteur, qui constitue le reproche principal de la version Amiga, disparaît totalement sur un PC puissant. Sans être le jeu du siècle, Castles dispose de nombreux atouts pour captiver le joueur féru d'époque médiévale.

GRAPHISME. Les graphismes 256 couleurs des écrans intermédiaires sont splendides et les constructions assez esthétiques.

ANIMATION. Elles sont assez rares mais leur absence ne nuit en rien à ce type de jeu, toujours très statique.

BRUITAGES. Les musiques de circonstance s'adaptent parfaitement à l'ambiance. En contrepartie, les bruitages sont quasi inexistant (disquettes Interplay).

GLOBAL EFFECT

Amiga, PC



15
10
-
6
D

Intérêt
Graphisme
Animation
Bruitages
Prix
Intérêt sur autre machine
PC: 14

Global Effect vous invite à vivre en harmonie avec la nature. Vous allez devoir concilier développement humain et protection de l'environnement. Le terrain de jeu est calqué sur la Terre, avec des continents, des îles ou même les pôles. Les scénarios vous proposent des challenges diversifiés: développement d'une civilisation dans un monde hostile, variation climatique importante, catastrophes nucléaire ou industrielle, etc. Chaque décision doit être mûrement réfléchie, car son coût (en points) ne peut être récupéré que si la population est satisfaite.

L'AVIS DE TILT. En dépit de son scénario intéressant et novateur, Global Effect se rapproche un peu trop de Sim City. Si la simulation est assez variée, en revanche, elle souffre d'un

certain manque de profondeur, chaque aspect étant plus survolé que finement analysé. Mais on peut se laisser prendre au jeu, tant par le challenge difficile imposé par la gestion de l'énergie que par l'obligation fréquente d'anticiper sur les événements.

GRAPHISME. Si les icônes sont bien stylisées, les différences entre villes, sources d'énergie et biotopes sont beaucoup plus difficiles à discerner.

ANIMATION. Totalement absente. Elle n'est certes pas indispensable, mais aurait pu contribuer à l'atmosphère.

BRUITAGES. La musique, courte, est réservée à la présentation et les bruitages se limitent à quelques clics (disquettes Millennium).

THE PERFECT GENERAL

PC, Amiga



Intérêt 17
Graphisme 9
Animation 7
Bruitages 9
Prix C
Intérêt sur autre machine
Amiga: 16

The Perfect General vous invite à participer à une douzaine de batailles mettant en présence des forces terrestres. Ces forces sont bien diversifiées : fantassins, tanks, voitures blindées, artillerie, bazookas. Chaque unité a ses propres avantages et inconvénients. Ainsi les unités lentes disposent-elles d'une meilleure puissance de feu et/ou d'une meilleure protection, et les unités rapides d'une meilleure marge de manœuvre. Le déroulement reprend le principe classique des tours, eux-mêmes divisés en phases pour l'artillerie, le déplacement, etc. **L'AVIS DE TILT.** Ne vous fiez surtout pas à la façade de ce programme : les écrans sont moches, les bruitages et les animations rares. Pourtant, ce jeu est passionnant. La diversité

des options, le réalisme de la simulation (les unités n'apparaissent sur la carte que lorsqu'elles sont à portée de vue; on peut entendre son tour lorsque deux unités ennemies sont en contact, etc.) et la grande intelligence dont le programme ajoutent une dimension nouvelle à ce wargame. **GRAPHISME.** Les cartes sont certes belles, mais une esthétique un peu plus travaillée n'aurait gêné personne. **ANIMATION.** Elle se résume au déplacement des troupes et aux tirs. **BRUITAGES.** Les bruitages, assez bien entendus, sont cependant trop rares et la musique absente. Dans la version Amiga, c'est le contraire (disquettes QQP).

GLOBAL CONQUEST

PC



Intérêt 13
Graphisme 15
Animation 11
Bruitages 12
Prix C

Dans un monde inconnu, vous devez mener une armée au combat pour conquérir l'ensemble du territoire. Quatre scénarios sont proposés. Vous débutez avec un certain nombre de villes, dont une primordiale, votre capitale. Vos villes vont produire les hommes et les équipements guerriers nécessaires. A vous de les guider vers la victoire finale, en usant de force et de diplomatie. Le programme se montre un adversaire coriace et il vous faudra mettre sur pied une stratégie de haut vol pour parvenir à investir les villes adverses. **L'AVIS DE TILT.** Global Conquest a la couleur de Civilization sans parvenir à égaler la saveur de ce dernier. Graphiquement, Global Conquest est plus beau. Mais la richesse d'op-

tions qui fait l'intérêt des jeux de stratégie n'est pas amputée d'autant. Le jeu n'est pas inintéressant pour autant et garde de nombreuses possibilités. Mais autant jouer avec «l'original». **GRAPHISME.** Les graphismes EGA haute résolution sont très esthétiques et particulièrement lisibles. Les zooms qui agrandissent chaque unité et type de terrain apportent une bonne variété. **ANIMATION.** Tout se résume au déplacement des troupes. Mais ce point ne gêne guère dans ce style de jeu. **BRUITAGES.** Une musique d'introduction toute militaire vous met dans l'ambiance. Les bruitages d'action sont rares mais corrects (disquette Microplay).

SPACE CRUSADE

Amiga



Intérêt 14
Graphisme 8
Animation 7
Bruitages 12
Prix C

Ce programme est l'adaptation informatisée du jeu de plateau du même nom. Vous allez contrôler des marines de l'espace, qui doivent venir à bout de missions variées, dont le dénominateur commun est la présence d'aliens à combattre. Vous dirigez selon les cas un, deux ou trois pelotons, chacun d'eux étant composé d'un commandant et de quatre hommes. Les armes sont variées et redoutables, mais les aliens n'ont rien à vous envier dans ce domaine. Chaque camp joue à son tour. Le programme se montre un bon stratège, difficile à battre. **L'AVIS DE TILT.** La réalisation médiocre risque de faire fuir certains. C'est d'autant plus dommage que ce jeu est passionnant et saura retenir aussi bien les amateurs du jeu de plateau

que les stratèges en chambre. Il faut calculer les déplacements, profiter à fond de la particularité des lieux et, au besoin, jouer la prudence si vous voulez avoir quelques chances de gagner. La possibilité de jouer à plusieurs (jusqu'à trois) enrichit encore le programme. **GRAPHISME.** La 3D isométrique n'est pas mal rendue. Malheureusement elle ne sert que de "décor", le jeu se déroulant en vue aérienne. **ANIMATION.** On est loin de Prince of Persia ou d'Another World : les personnages semblent avoir avalé un manche à balai. **BRUITAGES.** La bande-son est déjà d'un autre niveau : la musique d'introduction est bien choisie et les bruitages efficaces (disquette Gremlin).

A-TRAIN

PC



Intérêt 16
Graphisme 17
Animation 13
Bruitages 11
Prix D

Mélange de Sim City et de Railroad Tycoon, A-Train vous met tour à tour dans la peau d'un cheminot, d'un maire ou d'un golden boy. Le but est de permettre l'expansion d'une ville en développant le réseau ferroviaire. A vous de désigner l'emplacement des rails et d'acheter les trains, mais aussi de planifier les horaires et les aiguillages lorsque le réseau deviendra important. Il faudra acheter des terrains, construire des maisons, des centres commerciaux, etc. Le percepteur vous guette, et seules les spéculations boursières vous permettront de maintenir vos finances à un niveau suffisant. **L'AVIS DE TILT.** A-Train est une bonne simulation économique et ferroviaire. Ces deux éléments conjugués procurent d'ailleurs une

excellente profondeur au jeu. Le programme n'est cependant pas exempt de défauts. L'économie n'est pas parfaite et le jeu un peu spartiate. Mais les amateurs de stratégie de haut vol y trouveront leur compte. **GRAPHISME.** La vision en perspective de ville est servie par la résolution VGA. La limitation à 16 couleurs n'étant pas, ici, un handicap. **ANIMATION.** Le scrolling multidirectionnel est de bonne facture. Pour le reste, seuls les trains bougent et l'ensemble du jeu est bien statique. **BRUITAGES.** Quelques mélodies servent de fond sonore, mais les bruitages n'apportent pas grand-chose au jeu (disquettes Maxis).

THEATRE OF WAR

PC



Intérêt 15
Graphisme 18
Animation 15
Bruitages 13
Prix D

Comme son nom le laissait présager, Theatre of War est bien un wargame. Les scénarios couvrent une importante tranche d'histoire (depuis la guerre de Cent Ans jusqu'à la guerre du Golfe), avec, bien entendu, des armées idoine. Le but étant de protéger le général, à vous d'utiliser au mieux vos différentes unités pour définir une stratégie gagnante. L'éventail des actions est d'une richesse impressionnante et s'élargit d'autant plus que l'on dispose d'un niveau technologique élevé. Le jeu se joue en temps réel, obligeant à réfléchir vite et bien. **L'AVIS DE TILT.** Ce jeu est un peu déconcertant. Il ne ressemble en rien aux wargames traditionnels, souffre d'une ergonomie médiocre (surtout en mode deux joueurs sur un même

ordinateur) et ne brille pas par le niveau d'intelligence du programme. En dépit de cela, conserve des avantages : les graphismes SVGA sont superbes, le jeu est novateur et les parties deux ordinateurs reliés en réseau très prometteuses. A réserver aux mordus qui, eux, y trouveront leur compte. **GRAPHISME.** Le SVGA (mode obligatoire) apporte un plus incontestable, même si le jeu n'est pas universel. **ANIMATION.** L'animation des pièces est bonne et les combats très bien réalisés. **BRUITAGES.** Les mélodies aux connotations étranges s'inscrivent dans la lignée du jeu et les voix digitalisées vous rappelleront à l'ordre (disquettes Three Sixty Pacific).

CARRIER STRIKE

PC



Intérêt 14
Graphisme 5
Animation 4
Bruitages 7
Prix D

De mai 42 à juin 44, Américains et Japonais se battent pour le contrôle du Pacifique Sud. Vous allez prendre le commandement des forces alliées en choisissant l'un des six scénarios proposés. La réalité historique a été suivie dans ses moindres détails. Les puristes retrouveront avec plaisir tous les avions et navires qui ont participé à cette gigantesque bataille. Le temps lui aussi a été pris en compte, la météo pouvant perturber complètement une attaque aérienne. De même les avaries des bâtiments peuvent être réparées. Le jeu se joue selon le système classique des tours, ce qui vous laisse tout le temps de faire vos choix.

L'AVIS DE TILT. Carrier Strike se situe à mi-chemin entre les wargames historiques classi-

ques et les nouveaux wargames stratégiques (Battle Isle, Perfect General). Très complet et rigoureux, il s'adresse aux passionnés de la Seconde Guerre mondiale et aux wargamistes purs et durs. Ceux-ci ne seront pas gênés par la réalisation très austère et le mode de jeu très classique.

GRAPHISME. La grande majorité du jeu se compose d'écrans de choix. Les cartes sont moches et les autres graphismes répétitifs.

ANIMATION. Elle ne laissera pas un souvenir impérissable!

BRUITAGES. La musique cesse à la fin de l'introduction et les bruitages ne valent vraiment pas la peine d'acheter une carte sonore (disquettes SSI).

POWERMONGER

PC, Atari ST, Amiga



Intérêt 15
Graphisme 15
Animation 14
Bruitages 15
Prix C
Intérêt sur autres machines
Atari ST : 15 Amiga : 15

Powermonger vous invite à conquérir successivement une multitude d'îles, sur lesquelles vous serez opposé à une ou plusieurs autres armées. Le contrôle des villes revêt ici une importance capitale car les ressources correspondantes en hommes, nourriture et armes deviennent vitales. Les armées ennemies sont le plus souvent très supérieures en nombre et seule une stratégie efficace vous permettra de survivre.

L'AVIS DE TILT. Bien que moins complet et moins diversifié que Populous I et II, Powermonger possède des qualités indéniables. La réalisation excellente et la vitesse d'exécution bien supérieure aux versions Atari ST et Amiga renforcent encore le plaisir de jeu. Le réalisme de l'univers (changement de saisons, vrais-

blance des personnages) y apporte une touche magique. Dommage que l'ergonomie ne soit pas du même niveau. Elle est parfois un peu fastidieuse (obligation de passer par deux menus pour accéder au réglage du temps).

GRAPHISME. Les paysages sont bien dessinés et changent au fil des saisons. Tout ce monde en miniature est bien rendu.

ANIMATION. Les mouvements sont fluides et rapides, et il est possible de faire tourner le plateau de jeu pour observer la scène sous toutes ses coutures.

BRUITAGES. La musique de présentation est déjà bien agréable, et les bruitages très bien reproduits renforcent encore l'atmosphère (disquettes Electronic Arts).

CRISIS IN THE KREMLIN

PC



Intérêt 14
Graphisme 16
Animation 14
Bruitages 13
Prix C

Crisis in the Kremlin est une simulation géopolitique des événements qui ont secoué l'ex-URSS ces dernières années. Tout débute à la mort de Tchernenko, en 1985. Vous allez incarner un leader (Gorbatchev, Brejnev ou Eltsine), chacun d'eux symbolisant une tendance politique. Confronté à des situations historiques (perestroïka, Tchernobyl, destruction du mur de Berlin...), votre travail va consister à prendre les mesures qu'il s'impose, à gérer le budget de la nation, mais aussi à vous maintenir au pouvoir.

L'AVIS DE TILT. Si le jeu est basé sur une idée originale (ce n'est pas tous les jours que l'on devient Camarade Président!), Crisis in the Kremlin souffre d'un éventail d'actions un peu

trop réduit, qui peut rendre le jeu lassant à long terme. Toutefois, la qualité de la simulation (très sérieuse et poussée) plaira aux stratèges, d'autant que la réalisation est d'un bon niveau d'ensemble.

GRAPHISME. La multitude des séquences digitalisées corrige le relatif manque de variété des écrans.

ANIMATION. Certaines animations apportent vie à la simulation: bras qui décroche le téléphone ou qui met une cassette vidéo, livre qui se feuillette quand on le lit.

BRUITAGES. Les bruitages et musiques fournis par les cartes son sont corrects mais les compléments du haut-parleur interne quasi insupportables (disquettes Microprose).

DOMINIUM

PC



Intérêt 17
Graphisme 11
Animation 10
Bruitages 13
Prix D

Dominium est un système planétaire composé de sept planètes. Les générateurs, sources d'énergie, sont l'enjeu de la guerre intergalactique qui vient d'éclater entre le Haut Conseil et le despotique baron Tor Dol Kraal. En tant qu'officier des forces de sécurité, vous êtes chargé de retrouver ces générateurs et de combattre le baron. Grâce à votre usine, petite au départ, vous pourrez construire des unités variées, les réparer, et exploiter les gisements d'énergie et d'or.

L'AVIS DE TILT. Dominium établit un savant compromis entre deux géants: Battle Isle et Perfect General. Ses options de jeu sont farfelues (plus de 10 000!) alliant un large éventail de scénarios eux-mêmes très vastes, un

jeu renouvelé quasiment à l'infini et une intéressante possibilité de modification des véhicules. Mais des défauts subsistent: la prise en main est peu naturelle, la durée de chaque partie très longue et les options d'intervention dans les combats trop limitées. Dominium ravira les amateurs de prise de tête mais risque aussi de rebuter les novices, d'autant que la réalisation a été pas exceptionnelle.

GRAPHISME. Les sprites sont de bonne facture mais la carte manque de lisibilité.

ANIMATION. Elle se limite à quelques sprites animés, qui apportent cependant un peu de vie.

BRUITAGES. La bande musicale d'ambiance renforce le côté spatial. Les bruitages restent discrets (disquettes Microdés).

SIEGE

PC



Intérêt 16
Graphisme 14
Animation 12
Bruitages 14
Prix D

Siege vous invite à un wargame fantastico-médiéval planté dans quatre décors différents, et couvrant 24 scénarios. Le thème principal se rattache au titre, c'est-à-dire entreprendre ou soutenir un siège. Le jeu se déroule en temps réel, et vous devez donc prendre sans perdre de temps les bonnes décisions: attaquer, renforcer une unité, lire à volonté, battre en retraite...

L'AVIS DE TILT. Siege offre une grande variété de situations, enrichies encore d'un éditeur de scénarios. De plus, le programme n'employant jamais la même tactique, les parties sont sans cesse renouvelées, même pour un scénario identique. La réalisation d'ensemble est d'un bon niveau. La seule remarque un peu négative concerne sa complexité. Mais c'est

un point qui attirera les stratèges confirmés.

GRAPHISME. Les décors sont fins et variés. Les combattants sont clairement identifiables, ce qui est important.

ANIMATION. Les animations sont variées (avance des troupes, volée de flèches ou de lances, rochers projetés par les catapultes...). Mais tout s'arrête brusquement dès que l'ordinateur réfléchit (les interruptions, vous connaissez messieurs les programmeurs?).

BRUITAGES. Les bruitages entretiennent parfaitement le climat de guerre: les soldats hurlent, les épées s'entrechoquent, les armes de feu sifflent dans les airs. La musique trop uniforme n'est pas le point fort du jeu (disquettes Mindcraft).

Réflexion Console

Les consoles se laissent aller à investir d'autres domaines que les jeux d'action pure. En effet, pourquoi se priver du plaisir de se dégoûter un peu les méninges entre deux parties de beat-them-all endiablées ? Les éditeurs l'ont compris et proposent désormais leurs grands classiques sur consoles, même si cette démarche reste encore un peu marginale. Il faut dire que l'étiquette "action", avec son cortège de graphisme, d'animation et de bruitages éblouissants colle encore aux consoles.

Agencées dans un but arcade presque exclusif, avec de nombreux coprocesseurs spécialisés dédiés au son et à l'image, les consoles sont tout à fait capables de travailler de manière plus classique et de mettre vraiment à profit leur processeur principal. Evidemment, pour épater les amis, on sortira plus facilement Street Fighter II ou Sonic II. Mais il

serait dommage de limiter ainsi nos chères machines, d'autant que les cartouches proposées sont d'un bon niveau et d'un prix raisonnable. De plus, tout le monde ne dispose pas d'un ordinateur complémentaire pour avoir accès à ce type de jeu.

Dragon's Eye comblera l' amateur de jeux orientaux, qui retrouvera avec plaisir son

mah-jong, ainsi qu'une variante moins connue mais tout aussi originale. L'Othello ne peut pas être conseillé à des joueurs "professionnels", mais il suffira au joueur occasionnel, qui trouvera là une raison supplémentaire d'emporter sa chère console en vacances.

Après la Game Boy, Chessmaster investit la Game Gear. Ce programme est vraiment

étonnant de puissance et de diversité. Cette cartouche dépasse en qualité les ordinateurs d'échecs de voyage, pour un prix bien inférieur, à condition de détenir déjà la console. On se demande par quel prodige les programmeurs sont parvenus à faire tenir autant de fonctions dans une si petite cartouche.

Jacques Harbon

DRAGON'S EYE

Megadrive

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 15 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 10 |
| Bruitages | 17 |
| Prix | D |



Cette cartouche vous propose deux variantes du mah-jong, ce jeu de réflexion fort prisé en Asie. La première variante, Shanghai, est déjà bien connue des possesseurs de micros et de Lynx. Il s'agit de nettoyer intégralement chaque tableau en appariant les tuiles identiques. Ces tuiles ne sont pas disposées à plat mais en de savantes figures de pyramides qui compliquent le problème. Dans la seconde variante, Dragon, vous affrontez le programme. Un duel va opposer maître et disciple, chacun tentant de bloquer l'autre tout en marquant le plus de points.

L'AVIS DE CONSOLES+. La coexistence de deux types de jeu rallonge d'autant la durée de vie de la cartouche. Les 13 figures de Shanghai, à vaincre successivement pour rem-

porter le tournoi, constituent un challenge digne des meilleurs. Il est cependant regrettable que les programmeurs n'aient pas jugé bon d'inclure une sauvegarde par codes, ce qui aurait évité de toujours recommencer au début. Dragon est tout à fait original mais le programme se révèle assez faible, et se fera battre assez vite par un disciple un peu réfléchi.

GRAPHISME. Les tuiles mah-jong évoquent l'ivoire le plus précieux et les tuiles fantaisistes sont bien lisibles.

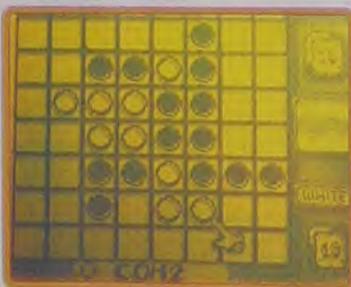
ANIMATION. Les quelques petites animations apportent un peu de vie à ce jeu statique.

BRUITAGES. Les jolies musiques exotiques complètent l'ambiance de façon agréable (cartouche Home Data).

OTHELLO

Game Boy

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 16 |
| Graphisme | 13 |
| Animation | - |
| Bruitages | 15 |
| Prix | C |



Othello est un jeu de réflexion qui a eu son heure de gloire sur plateau au début du siècle. L'informatique l'a sorti de la torpeur où il stagnait, ce type de jeu convenant très bien aux capacités de calcul des ordinateurs. L'un des points caractéristiques de ce jeu est que, contrairement aux autres grands classiques (échecs et dames, par exemple), il est très difficile de prévoir l'issue d'une partie, les retournements de situation étant monnaie courante.

L'AVIS DE CONSOLES+. La Game Boy élargit l'éventail de ses jeux de réflexion avec ce grand classique. Les options de jeu sont assez diversifiées et la représentation très claire, ce qui est capital pour ce type de jeu. En revanche, on pourra regretter les temps de réflexion

un peu trop longs et la force médiocre du programme. C'est d'autant plus étonnant que les algorithmes de calcul sont déjà bien éprouvés sur d'autres machines, pas plus puissantes, avec des résultats bien supérieurs. Peut-être est-ce un choix de l'éditeur, n'aurait pas voulu faire fuir les plus jeunes par un programme trop puissant ?

GRAPHISME. Ils sont simples mais parfaitement lisibles, ce qui est finalement le principal.

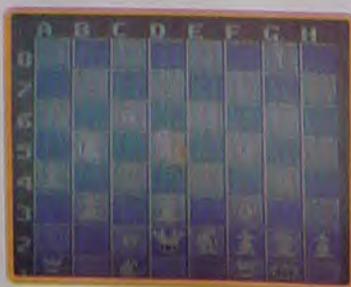
ANIMATION. Il n'y a pas de réelle animation, ce qui ne nuit en rien à la qualité du programme.

BRUITAGES. La musique entraînante vous accompagnera tout au long des parties (cartouche Tsukuda).

THE CHESSMASTER

Game Gear

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 19 |
| Graphisme | 16 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 13 |
| Prix | C |



Cette cartouche est identique à celle de la Game Boy et se situe en force entre les versions 2000 et 2100 des logiciels micro. Les options de jeu sont d'une très grande variété : retour arrière sans limitation, choix du camp et de l'orientation de l'échiquier, jeu en aveugle, mode professeur, établissement d'une position pour les problèmes et recherche de mat, évaluation des positions avec affichage de la ligne de recherche du programme, etc.

L'AVIS DE CONSOLES+. Etonnant tout ce qu'on a pu inclure dans une si petite cartouche ! L'éventail très large des options permet de s'adapter à tous les styles de jeu. Sans être du niveau de ses confrères sur micro (Grandmaster Chess, par exemple), le programme joue très

correctement et surprendra plus d'un joueur correct pensant pouvoir le battre sans coup férir. Les graphismes lisibles facilitent le jeu, comme l'ergonomie excellente. Une cartouche qui doit faire partie de votre ludothèque.

GRAPHISME. Les pièces sont bien représentées et parfaitement lisibles. L'absence de mode 3D n'est pas un handicap, cette représentation risquant d'être très confuse sur une console portable.

ANIMATION. La main qui prend et dépose vos pièces réagit bien au joystick.

BRUITAGES. Chacun des coups est souligné par un commentaire digitalisé, toujours étonnant sur une portable (cartouche Software Toolworks).

COMANCHE™

*L'ultime hélicoptère
du 21ème siècle*

MAXIMUM
COMANCHE
OVERKILL

Des graphismes 500 fois plus détaillés, une vitesse sans précédent, des animations cinématiques et une action à couper le souffle encore jamais expérimentée dans le monde de la micro.

Piquez à partir de montagnes et foncez à travers les canyons dans la seule simulation qui vous permet de voler sous tous les angles sur un terrain authentique à la vitesse de l'éclair.

Des graphismes fabuleux et un pilotage en temps réel à partir de véritables données de cartes. Un contrôle hyper rapide de votre hélicoptère.

"La qualité du détail et le réalisme sont saisissants." JOYSTICK

"Le meilleur simulateur de vol jamais conçu sur ordinateur." GEN 4

"Le simulateur d'hélicoptère le plus souple et le plus beau à ce jour." TILT

Ubi Soft
Entertainment Software

28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tél : 48.57.65.52

Comanche, Maximum Overkill, Novalogic, VOXEL SPACE, and the NovaLogic logo are trademarks of Novalogic, Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines Corp.
© 1992 by Novalogic, Inc. All rights reserved.

NOVA
LOGIC



Si l'année 1992 a été moins riche en jeux de réflexion que la précédente, les joueurs d'échecs ont été à l'honneur avec trois programmes tous plus performants les uns que les autres. Le maître jeu est désormais fort bien représenté sur nos micro-ordinateurs et l'achat d'une machine d'échecs dédiée ne se justifie plus guère, pour qui dispose d'un PC puissante avec une nouvelle variante, bien différente de Shanghai.

Le grand événement dans le domaine des jeux de réflexion reste sans conteste la sortie de trois grands programmes d'échecs à quelques mois d'intervalle. Pendant des années, l'objectif des programmeurs d'échecs a été de renforcer le niveau de leur progéniture, qui se montrait souvent d'une faiblesse insigne en jeu positionnel et en fin de partie,

quand elle ne violait pas les règles ! Puis les programmeurs se sont attachés à tirer parti de la versatilité de l'ordinateur pour offrir des options toujours plus diversifiées, laissant souvent sur place les ordinateurs d'échecs dédiés. Les trois petits derniers — et Grandmaster Chess, tout particulièrement — offrent désormais quasiment tout ce dont on peut

rêver : des graphismes soignés, des options pour tout type de jeu, de grandes facilités, une estimation de votre niveau et une force de jeu modulable capable tout aussi bien de mettre à mal un fort joueur de club que de rester accessible à un débutant.

Castle of Dr. Brain est un essai original de logiciel semi-éducatif présenté sur le thème du

jeu. Essai réussi, qui donnera lieu à une suite, Isle of Dr. Brain qui ne devrait plus trop tarder. Le jeu de mah-jongg pourrait bien passionner nos foyers occidentaux comme il le fait en Asie. Boston Bomb Club, Stratego et The Amazing Spiderman, s'ils ne peuvent pas prétendre au même niveau, restent originaux.

Jacques Harbonn

CASTLE OF DR. BRAIN

PC, Amiga

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 14 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 10 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | D |

Intérêt sur autre machine

Amiga: 14



Sous le couvert d'un jeu d'aventure, Castle of Dr. Brain cache en fait un jeu de réflexion semi-éducatif. Il vous invite à résoudre une série d'énigmes diverses : taquin, jeu du pendu, labyrinthe en 3D, jeu de logique mathématique, épreuves linguistiques (mots cachés, décryptage de messages, en anglais malheureusement), etc. Ce n'est qu'au bout de ce tortueux parcours que vous pourrez enfin rejoindre le Dr. Brain dans son laboratoire.

L'AVIS DE TILT. Loin d'être fastidieux, ce jeu est tout à fait prenant. La réflexion est joliment enrobée dans une sauce aventure et une réalisation graphique de haut niveau qui donnent tout son cachet au programme. La diversité des épreuves et la possibilité de choisir

son niveau permettra à chacun d'y trouver son compte. Un jeu vraiment original, ce qui n'est pas si courant.

GRAPHISME. Les images MCGA en 256 couleurs sont réussies et sont empreintes chacune d'une ambiance particulière. Les couleurs de la version Amiga sont moins éclatantes mais restent d'un excellent niveau.

ANIMATION. En dehors de la présentation amusante à souhait, le jeu ne fait qu'un usage très limité des animations. Cela ne dépendant en rien à l'intérêt de jeu.

BRUITAGES. Chaque scène est agrémentée de sa musique propre, bien choisie. En revanche, les bruitages d'action restent un peu trop discrets (disquettes Sierra).

STRATEGO

Amiga, Atari ST

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 14 |
| Graphisme | 11 |
| Animation | - |
| Bruitages | 8 |
| Prix | C |

Intérêt sur autre machine

Atari ST: 14



Ce logiciel n'est autre que l'adaptation micro du jeu de plateau à succès. Vous devrez capturer le drapeau ennemi en utilisant au mieux votre armée, composée d'unités aux capacités très diverses. Même les pièces les plus fortes ont un point faible et vous devez donc prendre garde dans l'appariement des combats. Bien entendu, l'adversaire dispose de la même variété. Si la position des pièces ennemies est connue, en revanche leur type reste caché jusqu'au combat. Il faudra donc vous souvenir de la pièce si elle survit, mais aussi déduire la force des pièces cachées en vous basant sur les déplacements du programme.

L'AVIS DE TILT. Cette adaptation est agréable et manquait jusqu'à présent sur nos

micros. Le programme dispose de quatre niveaux et joue déjà très correctement dès le niveau 2. Diverses facilités sont prodiguées : sélection du plateau de jeu ou des pièces, retour arrière sans restriction, placement des pièces au départ...

GRAPHISME. Les décors sont clairs mais ne brillent pas par leur esthétique. Un peu d'originalité n'aurait nui en rien au programme.

ANIMATION. Elle est quasi absente du jeu, limitant au glissement des pièces et à un cycle de couleurs reproduisant la mouvance de l'eau.

BRUITAGES. Là encore, pas de quoi s'étonner. Mais l'intérêt d'un jeu de réflexion stratégique ne réside heureusement pas dans cet aspect (disquettes Accolade).

BOSTON BOMB CLUB

Amiga, PC

| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 14 |
| Graphisme | 14 |
| Animation | 12 |
| Bruitages | 11 |
| Prix | C |

Intérêt sur autre machine

PC: 14



Boston Bomb Club est un jeu de réflexion mêlé d'action pour le moins original. Dans ce club farfelu, la grande distraction du moment est de déplacer une bombe sur un circuit plus ou moins complexe. Le but est de la conduire à bon port avant qu'elle n'explose, en agissant sur les aiguillages, les taquets de blocage, les tremplins et autres éléments.

L'AVIS DE TILT. Ce jeu saura vous séduire par son originalité. Les membres du club mettent en permanence leur grain de sel. S'ils fournissent parfois des bonus, ils ne se gênent pas pour bouleverser la position des pièces mobiles ou lire tout simplement par-dessus le plateau de jeu ! La jouabilité est parfaite et la progression de difficulté bien menée. La sélection

de la difficulté (mèche plus ou moins longue, interventions multipliées des membres) permet d'adapter le jeu à la force de chacun. L'humour est omniprésent et vous verrez même le Game Over vous tirer son chapeau.

GRAPHISME. Les petites vignettes du jeu et la diversité graphique des membres du club rehaussent l'aspect un peu austère du plateau de jeu, qui reste cependant très lisible.

ANIMATION. Les quelques animations sont bien rendues mais n'ont pas dû poser trop de problèmes aux programmeurs !

BRUITAGES. Quelques bruitages soulignent certaines actions, mais le plus souvent vous pourrez réfléchir dans le calme (disquettes Silmarils).

WORLD CLASS CHESS

PC



Intérêt 18
Graphisme 13
Animation 13
Bruitages 14
Prix D

THE CHESSMASTER 3000

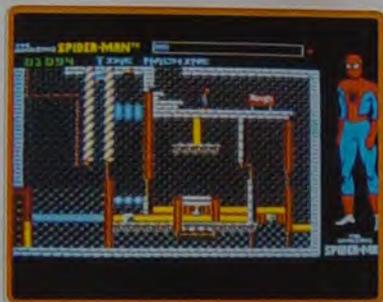
PC, PC CD-ROM



Intérêt 18
Graphisme 16
Animation -
Bruitages 11
Prix D

THE AMAZING SPIDERMAN

PC, Amiga



Intérêt 15
Graphisme 13
Animation 14
Bruitages 13
Prix C

HONG KONG MAHJONG PRO

PC



Intérêt 16
Graphisme 16
Animation 12
Bruitages 15
Prix C

GRANDMASTER CHESS

PC



Intérêt 19
Graphisme 18
Animation -
Bruitages 14
Prix D

World Class Chess n'est autre que la version 5 de Sargon, le célèbre logiciel d'échecs programmé par le non moins célèbre couple Spracklen qui a donné ses lettres de noblesse au jeu d'échecs sur ordinateur.

L'AVIS DE TILT. Cette dernière version de Sargon s'est mise au goût du jour. Ainsi le mode de visualisation 2D est complété d'un mode 3D qui manque malheureusement de lisibilité. Les options sont assez complètes, avec un système de retour arrière agréable par choix direct sur liste. World Class Chess, d'une force redoutable, sait se mettre au niveau des débutants même s'il fait moins bien dans ce domaine que le génial Grandmaster Chess. Il conserve cependant un atout de choix: les parties com-

Cette version 3000 de Chessmaster se place d'emblée au niveau des meilleurs jeux d'échecs. Les options sont d'une rare diversité: mode 2 ou 3D, retour arrière sans limitation, jeu en aveugle, affichage de la réflexion du programme, personnalisation de l'adversaire (importance de chaque pièce, style de jeu, vision du jeu), et bien d'autres choses encore.

L'AVIS DE TILT. L'amélioration du programme en terme de puissance est tout à fait réelle, le programme étant capable de redoutables combinaisons en milieu de partie, tout en conservant un niveau stratégique acceptable et des fins de partie plus qu'honorables. Le système de personnalisation de l'adversaire est tout simplement génial et diversifie vraiment les

Sous des dehors de jeu d'action, The Amazing Spiderman cache en fait un jeu de réflexion de bon niveau, qui mettra votre sagacité à rude épreuve. Pour progresser, il faut jouer avec toute une série d'interrupteurs, qui interfèrent les uns avec les autres. Certains sont d'accès bien difficile et demanderont une bonne exploration préalable.

L'AVIS DE TILT. Empire a choisi de privilégier le côté réflexion pour cette adaptation micro de ce grand classique de la BD. On ne peut que lui donner raison car le programme est vraiment prenant. Les casse-tête deviennent de plus en plus ardu à mesure de la progression mais font toujours preuve d'une grande logique. L'aspect aventure n'est pas oublié, le monde à

Le mah-jong est un jeu de réflexion très prisé des Asiatiques. Il s'apparente par certains côtés au rami, avec toutefois des règles bien plus complexes. Ici, ce sont des dominos aux nombreux symboles (chiffres, bambous, balles, vents, fleurs, dragons) qui sont mis à profit pour jouer. Le but est de réussir l'une des trois figures (Chow, Pong ou Kong). Et vos trois adversaires ne vont pas se gêner pour vous mettre des bâtons dans les roues.

L'AVIS DE TILT. Cette variante de mah-jong (qui n'a que bien peu de rapport avec celle de Shanghai) est très prenante. Electronic Arts est parvenu à rendre l'atmosphère des parties endiablées. La qualité de la réalisation graphique (splendides images SVGA) et de la bande-

Nouveau venu dans le domaine fermé des jeux d'échecs de haut niveau, ce programme s'annonce d'emblée la première place. A côté des options habituelles, il en offre d'autres qui le sont beaucoup moins: mode SVGA, évaluation de votre niveau ELO en situation réelle (partie) et non par l'analyse de problèmes, moins fiable, et surtout paramétrage de la difficulté indépendamment du temps de réflexion du programme.

L'AVIS DE TILT. S'il offre moins d'options que World Class Chess et surtout Chessmaster 3000, dans tous les autres domaines, ce programme les surclasse brillamment. Le mode SVGA, combiné à une perspective étudiée, permet enfin de jouer réellement sur le plateau 3D. Le programme est d'une force peu com-

mencées vous expliquent clairement (et en français) l'insulte de tel ou tel coup.

GRAPHISME. Le mode 3D est assez joli mais souffre de quelques problèmes de lisibilité pour les pièces en file indienne. Les trois échiquiers et trois jeux de pièces apportent une certaine variété mais restent en deçà de ce que l'on peut offrir en 256 couleurs.

ANIMATION. Les mains humaines et robotisées qui déplacent les pièces font preuve d'une certaine originalité mais ralentissent sérieusement le jeu sur des machines peu puissantes.

BRUITAGES. Les musiques AdLib de présentation sont agréables et peuvent aussi accompagner chaque coup. Il n'y a pas de synthèse vocale (disquettes Activision).

lignes du programme. The Chessmaster 3000 se montre aussi un professeur zélé, conseillant le débutant pour un coup, mais lui offrant aussi la visualisation des pièces en prise et de la couverture de terrain.

GRAPHISME. Les jeux de pièces, tout comme les échiquiers, sont bien travaillés. Le relief du mode 3D est bien rendu, mais on peut regretter l'impossibilité de choisir son angle d'observation (sauf sur CD-ROM).

ANIMATION. Tout se limite au glissement des pièces.

BRUITAGES. Les bruitages ne sont pas le point fort du programme, excepté dans sa version CD-ROM, beaucoup plus riche à ce niveau (disquettes Mindscape).

découvrir étant particulièrement vaste. En dépit de la réalisation moyenne, on se laisse prendre au jeu, voulant aller toujours un peu plus loin.

GRAPHISME. Les décors sont assez sommaires et les sprites très petits. En revanche, l'apparition progressive du squelette du héros à chaque mauvais coup apporte une certaine touche d'originalité.

ANIMATION. L'animation de l'homme-araignée reste très suggestive en dépit de la petite taille du sprite. Il faut le voir se balancer au bout de son fil, ramper au plafond, etc. La démarche des ennemis manque de variété.

BRUITAGES. Les bruitages sont rares mais la musique correcte n'impose pas de couper le son (disquettes Empire).

son n'y est pas étranger. Mais le programme se montre aussi un adversaire redoutable, capable de gérer de savants blocages tout en complétant sa main. Ne lancez pas ce programme, sinon l'enfer du jeu pourrait bien vous happer!

GRAPHISME. Les images SVGA de décors sont magnifiques mais malheureusement peu nombreuses. Les portraits digitalisés et les dominos sont superbement reproduits.

ANIMATION. Les animations restent très rares, mais cela ne pose aucun problème dans ce type de jeu.

BRUITAGES. Les mélodies orientales vous mettront dans l'ambiance et les voix digitalisées apporteront un peu de vie à ce jeu statique (disquettes Electronic Arts).

mun, en particulier pour les combinaisons complexes de milieu de partie, tout en démontrant aussi son savoir dans le jeu positionnel ou les fins de partie. Mais il sait se mettre aussi au niveau du parfait débutant, sans pour cela jouer idiot. Un grand programme.

GRAPHISME. L'apport du SVGA est capital pour la représentation 3D. Les jeux de pièces complémentaires sont vraiment magnifiques.

ANIMATION. Ce n'est pas Battle Chess mais un vrai jeu d'échecs! Ici, rien ne viendra distraire votre réflexion.

BRUITAGES. Les digitalisations vocales sont parfaites et variées et une excellente musique peut accompagner votre cogitation (disquettes Accolade).

Simulateurs de vol Micro

La simulation se porte bien, merci, et de grands logiciels comme Aces of the Pacific ou Falcon 3.0 s'apprêtent déjà à céder la place à la nouvelle vague résolument tournée vers la réalité virtuelle. Les logiciels de demain prendront appui sur les dernières technologies, CD-ROM en tête. C'est donc un ciel clair et dégagé que nous promet la météo de la simulation. Dommage cependant que le joueur soit obligé d'acquérir des machines de plus en plus puissantes (donc chères) pour suivre le mouvement.

Cette année, l'actualité faisait un pont d'or aux éditeurs de simulateurs de vol qui, pour la plupart, sautaient sur l'occasion de produire des disquettes de scénarios estampillés "Desert Storm", certaines se payant le luxe d'être de très bonne qualité. Cette adéquation entre la une des journaux et l'édition de jeux poussait certains à dire que nous assistions à un phénomène de mode.

Grossière erreur! C'était ne pas tenir compte de la lame de fond déferlant maintenant depuis deux ans, gonflée par la montée en puissance logarithmique des PC, et malmenant sérieusement l'Amiga et le ST. Au moment où j'écris ces lignes, l'horizon de la simulation est illuminé par les annonces de produits

tels que F-15 Strike Eagle III, Harrier Jump Jet, AV8B ou Comanche. Cela dit, tout n'est pas rose au royaume de la simulation. En premier lieu, les programmeurs pourraient optimiser un peu leurs routines plutôt que de se reposer sur des configurations invraisemblables. Ensuite, le prix des programmes est encore et toujours prohibitif pour beau-

coup d'entre nous. Enfin, malgré la loi, les manuels sont encore trop rarement traduits, provoquant des migraines dans les milieux anglophobes. Et l'avenir, dans tout ça ? appartient vraisemblablement au CD-ROM, mais c'est une autre histoire. Bon vol à tous pour une nouvelle année de simulation.

Piotr Korolev

ACES OF THE PACIFIC

PC



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 17 |
| Bruitages | 18 |
| Prix | E |

Un simulateur de vol difficile pour une reconstitution somptueuse de la guerre du Pacifique. Magnifique et quasi exhaustif, il satisfait les plus exigeants mais découragera les débutants. Aces of the Pacific constitue l'une des acquisitions indispensables de cette année de simulation.

L'AVIS DE TILT. Vous pourrez être américain ou japonais, de l'armée de l'air ou de l'aéronavale, en mission de bombardement, de soutien, de suprématie aérienne ou de couverture. Avec Aces of the Pacific, Dynamix signe une des grandes simulations de l'année pour laquelle seule l'odeur de l'huile qui chauffe manque pour parfaire le réalisme. Tant historiquement que techniquement, le jeu est

réussi, même s'il demande une machine puissante et une connaissance des simulateurs. **GRAPHISME.** L'extraordinaire rendu des détails rapproche Aces de Secret Weapons. Les décors, s'ils restent encore très simplifiés, n'en permettent pas moins un bon rendu de l'environnement et contribuent au réalisme du jeu.

ANIMATION. Elle vous demandera peut-être d'être parfaitement fluide, un 386 rapide ou même un 486. Sinon, gare aux effets stroboscopiques!

BRUITAGES. Au contact d'un appareil ennemi, vous entendrez le ronronnement de son moteur avant le staccato de la mitrailleuse... (disquettes Dynamix).

AIRBUS A320

Amiga, ST



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 13 |
| Graphisme | 12 |
| Animation | 14 |
| Bruitages | 15 |
| Prix | D |

Intérêt sur autre machine
ST: 13

Une tentative, malheureusement un peu ratée, de concurrencer le maître, Flight Simulator. Si la simulation est assez réaliste, la réalisation est trop pauvre pour maintenir le joueur devant son micro.

L'AVIS DE TILT. Le principal défaut d'Airbus A320 tient à la difficulté de son maniement. Soit vous laissez faire le pilote automatique et le jeu perd tout son intérêt, soit vous volez en manuel et maintenir l'assiette constitue alors un tour de force. En fait, A320 vous permettra de vous faire une bonne idée du vol aux instruments, l'accent ayant été mis sur l'utilisation de l'avionique et sur la fidélité de celle-ci par rapport à la réalité. Pour les pros du manche, les atterrissages en manuel

constitueront une épreuve que seules quelques heures de pratique et un peu de chance permettront de franchir sans pulvériser l'appareil sur la piste. En résumé, Airbus A320 peut se révéler être un bon choix pour les professionnels du manche à balai.

GRAPHISME. Nettement trop succinct, évoquent ceux de Flight Simulator (qui sont pas une référence...)

ANIMATION. L'animation n'a pas de quoi être bonne étant donné le nombre d'objets à animer...

BRUITAGES. Les bruitages sont bien assez réalistes. Ils peuvent éventuellement apporter une aide appréciable au pilote (disquettes Thalion).

B-17 FLYING FORTRESS

PC



| | |
|-----------|----|
| Intérêt | 17 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 14 |
| Prix | C |

Une simulation complexe, mais complète et facile à utiliser. Si une phase de jeu vous gêne, confiez-la à l'ordinateur. Vous aurez toujours le temps d'apprendre les rudiments de l'aéronautique plus tard. Sinon, vous pourrez apprécier le sens du détail historique, qualité principale des produits Microprose.

L'AVIS DE TILT. B-17 vous permet de prendre la place d'un équipage d'une de ces forteresses volantes qui ont terrorisé l'Allemagne nazie lors de la Seconde Guerre. Vous n'aurez pas besoin de vous occuper tout le temps du manche. En revanche, il vous faudra apprendre chacune des tâches des différents hommes d'équipage: navigation, communications, bombardement (Norden),

mitrillage de chasseurs ennemis... Un jeu vraiment très représentatif de la nouvelle lignée des simulateurs: réaliste tout en restant ludique.

GRAPHISME. Le tableau de bord de B-17 est très fidèlement reproduit. La vue écorchée de l'appareil permet de bien visualiser l'équipage. La 3D des paysages et des autres appareils perd son caractère anguleux. Quelques efforts et l'on pourra s'y croquer.

ANIMATION. Les petites configurations lentes (286 16 MHz) ne vous permettront pas de profiter de l'animation réussie de ce jeu.

BRUITAGES. Réalistes et bien rendus, pourvu que votre PC soit doté d'une carte son (disquettes Microprose).

Simulateurs de vol Micro

BIRDS OF PREY

Amiga, PC

17
13
12
18
C



Bon simulateur sur Amiga, Birds of Prey est dépassé par la concurrence sur PC. Ceux que l'aviation militaire passionnée se trouvent cependant heureux de l'éventail impressionnant d'appareils proposés.

L'AVIS DE TILT. A l'opposé de Chuck Yeager Air Combat, Birds of Prey ne privilégie en aucun cas le côté arcade du combat aérien. Au contraire, ses missions sont beaucoup plus axées sur la préparation et la bonne utilisation des instruments de bord et de l'armement. Pas de scrolling époustouffant ou de zoom infernal, juste un rendu fidèle des différentes opérations permettant de remplir avec succès une mission. Les amateurs d'action seront déçus mais les amoureux des

beaux avions y trouveront leur compte. D'un abord très difficile (le premier combat se livre contre les touches de fonction !), Birds of Prey mérite cependant que l'on s'accroche.

GRAPHISME. Les graphistes ne se sont vraiment pas foulés ! Les décors externes sont réduits à leur plus simple expression et les appareils ennemis vraiment trop stylisés.

ANIMATION. Elle est loin de constituer le point fort du jeu. Toutefois, elle n'est pas, comme pour Yeager, un élément primordial.

BRUITAGES. La bande-son a été particulièrement soignée : souffle des réacteurs, bien sûr, mais aussi missiles et explosions, alertes sonores et sifflement de l'air (disquettes Electronic Arts).

FALCON 3.0

PC

18
15
16
12
E



Une version de plus pour un vieux (mais bon) simulateur ? Pas du tout ! La version 3.0 offre une modélisation de F-16 et de son univers particulièrement réussie, jusqu'à donner un avant-goût de réalité virtuelle.

L'AVIS DE TILT. Des graphismes et une animation juste honnêtes, des bruitages insuffisants, de nombreux bugs. De quoi condamner cette version, me direz-vous ? Et pourtant, non ! Malgré ces défauts (les bugs ont d'ailleurs disparu dans une nouvelle version 3.0c), Falcon est une simulation fascinante. Elle rend parfaitement justice à l'un des appareils les plus racés qui aient jamais pris l'air. Elle entraîne le joueur dans un univers inventé mais cohérent, où chaque

détail contribue à renforcer cette schizophrénique mais incroyable impression de voler à 30 000 pieds au-dessus de l'Iraq. Un grand logiciel.

GRAPHISME. Si les écrans de présentation sont vraiment superbes, le jeu n'introduit aucun concept graphique révolutionnaire. Pourtant, vous pouvez choisir n'importe quel détail au sol et le zoomer car il possède sa propre existence 3D.

ANIMATION. Fluide et belle sur 386. Au-dessous, cela se gâte...

BRUITAGES. La musique est sympa mais n'a rien d'exceptionnel. Les bruitages, eux, sont carrément faibles. Dommage (disquettes Spectrum Holobyte).

HEROES OF THE 357TH

PC

16
14
15
14
D



Un logiciel surprenant, qui simule moins le vol d'un P-51 Mustang que les combats que ce dernier livra dans les cieux européens. Très spectaculaire, il s'avère cependant moins ludique que ses concurrents.

L'AVIS DE TILT. Heroes fait partie de ces logiciels dont on attend beaucoup et qui déçoivent un peu. Les previews que nous avions pu en voir laissaient présager une animation superbe. En fait, à moins de posséder un 486, vous aurez du mal à contrôler votre Mustang. Le propos du jeu (une escadrille de la RAF entre 1942 et 1944) promettait des scénarios riches. Le jeu ne propose en réalité rien de bien nouveau. Pourtant, Heroes est loin d'être mauvais.

Simplement, il faut le prendre pour ce qu'il est, c'est-à-dire un simulateur de combats aériens et d'attaques au sol, privilégiant l'action. Et, dans son genre, il est plutôt bon, même si les puristes n'y trouveront pas leur compte.

GRAPHISME. Votre Mustang est magnifique mais les décors sont vraiment très uniformes. A moins de poser le train d'atterrissage dessus, les cibles ne sont pas reconnaissables.

ANIMATION. Avec un processeur lent, les mouvements syncopés de votre Mustang le rendront incontrôlable.

BRUITAGES. Peu exceptionnelle, la bande-son incorpore le minimum de bruitages. C'est pourtant suffisant (disquettes Electronic Arts).

KNIGHTS OF THE SKY

ST, Amiga, PC

15
16
14
14
C



L'odeur d'huile brûlée, le moteur Bentley ou Mercedes qui cogne, la montée en palier sous peine de décrocher, Knights of the Sky vous changera des simulations de chasseurs hypersophistiqués en vous confiant le manche à balai d'un coucou de la... Première Guerre mondiale.

L'AVIS DE TILT. Votre premier ennemi, c'est la machine rêtive, poussive et cacochyme que vous devez pourtant amener dans le 6 heures de votre adversaire et y maintenir suffisamment longtemps pour ajuster le tir de votre mitrailleuse. A condition d'avoir réussi à trouver le Spad adverse, car vous ne disposerez d'aucun radar pour le repérer ! Une simulation amusante et bien réalisée pour

acquérir certaines bases du combat aérien et revivre les poursuites héroïques des premiers temps de l'aviation.

GRAPHISME. Des paysages bien modelés, aux couleurs certes parfois surprenantes mais donnant une bonne impression de relief. Quant aux appareils, on les reconnaît au premier coup d'œil.

ANIMATION. L'Atari ST se tire très bien de sa mission : le vol est souple et l'horizon bascule facilement quand vous appuyez sur le manche.

BRUITAGES. Simple mais efficace, le bruitage des moteurs est tout à fait en adéquation avec les appareils que l'on pilote (disquettes Microprose).

MEGAFORTRESS

Amiga, PC

16
15
12
13
C



Loin de la griserie de la vitesse des chasseurs, Megafortress vous invite à prendre les commandes de tous les postes d'un bombardier B-52. Le "fun" laisse ici la place à la simulation pure et dure. Un jeu qui a parfaitement réussi son passage du PC à l'Amiga, ce qui constitue un événement assez rare pour être signalé.

L'AVIS DE TILT. La grande originalité de ce simulateur de bombardier, à l'instar de B-17 Flying Fortress, réside dans le fait que vous contrôlez intégralement l'appareil, du pilote à l'officier chargé des armes. Cela en fait un jeu difficile à prendre en main, ce qui rebute peut-être certains joueurs. Les autres apprendront à établir un plan de vol, à manier les contre-mesures électroniques et à utiliser

les différents missiles du monstre aux huit réacteurs. Une simulation fidèle mais complexe qui passionnera les amateurs du genre, d'autant que ce dernier est bien peu représenté sur cette machine.

GRAPHISME. Les tableaux de bord sont d'une grande richesse (certains diront même trop riches !). Les décors extérieurs sont, en revanche, très dépouillés, hormis les cibles, assez bien rendus.

ANIMATION. Un peu lente mais acceptable au regard du nombre de facteurs pris en compte.

BRUITAGES. Les bruitages, bien que discrets, sont fidèles et contribuent bien à l'ambiance (disquettes Mindscape).

Simulateurs de vol Micro

MIG-29M SUPERFULCRUM

Amiga, PC

| | |
|---------------------------|----|
| Intérêt | 6 |
| Graphisme | 12 |
| Animation | 14 |
| Bruitages | 13 |
| Prix | C |
| Intérêt sur autre machine | |
| PC: 8 | |



Nous n'avions pas été convaincus par la première version de ce simulateur de vol. Les programmeurs ont pensé qu'une nouvelle version s'imposait. Ils doivent être les seuls à le croire.

L'AVIS DE TILT. Le Fulcrum est un avion magnifique. Doté de commandes électriques, le dernier modèle constitue un chef-d'œuvre aéronautique que l'ex-URSS est en train de brader sur les marchés d'armes du monde entier. Malheureusement pour les joueurs, l'équivalent micro-informatique du bijou du laboratoire Mikoyan-Gourevitch est bien loin de valoir son modèle: aucune originalité, aucune préparation de mission, pas de mode carte, pas de vol en formation, peu d'éléments

au sol. Pourquoi les programmeurs de cette seconde version, aussi peu récente que précédente? Ils n'ont réussi qu'à se distancier auprès des connaisseurs... Si vous voulez vraiment voler sur un appareil russe, venez vous procurer le vieux mais néanmoins bon Su25 Stormovik d'Electronic Arts.

GRAPHISME. Même si le tableau de bord est un peu sommaire, les graphismes ne sont pas mauvais. Malheureusement, ils n'ont pas grand-chose d'intéressant à représenter. **ANIMATION.** Correctement fluide pour un vol sans à-coup et passablement soporifique. **BRUITAGES.** Ils sont honnêtes, sans plus (disquettes Domark).

RED BARON

Amiga, PC

| | |
|---------------------------|----|
| Intérêt | 5 |
| Graphisme | 17 |
| Animation | 1 |
| Bruitages | 10 |
| Prix | C |
| Intérêt sur autre machine | |
| PC: 17 | |



Sur PC, ce simulateur nous avait enthousiasmés. Sa version Amiga est aussi bonne, sauf sur un point: l'animation. Catastrophe! Cette dernière, totalement ratée, ruine complètement un jeu qui avait pourtant toutes les chances de devenir un hit sur Amiga.

L'AVIS DE TILT. Supérieure à Knights of the Sky, la version PC avait tout pour plaire. Et Red Baron sur Amiga la suit en bien des points. Les missions sont plus nombreuses et plus variées et le programme dispose d'une fonction magnétoscope permettant de revoir une action. La seule différence entre PC et Amiga tient à la vitesse d'exécution. A moins de posséder un Amiga 3000 ou une carte accélératrice, votre coucou

va battre des records de lenteur et vous allez vite exaspéré par cette animation éphémère, enlevant tout intérêt au jeu.

GRAPHISME. Les graphismes 3D sont superbement travaillés et tout aussi bien colorisés. Les présentations d'avions sont carrément instructives.

ANIMATION. Comment a-t-on pu traiter un si bon logiciel en lui infligeant une animation aussi déplorable? A moins de posséder une machine surpuissante (3000 ou carte accélératrice), le logiciel ne vaut carrément pas grand-chose.

BRUITAGES. Les bruitages de moteur sont discrets et les bruits de tir plus ennuyeux (disquettes Dynamix).

NOUVEAUX APPAREILS POUR SWOTL

PC

| | |
|---------------------------|----|
| Intérêt | 15 |
| Graphisme | 18 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 18 |
| Prix | |
| Intérêt sur autre machine | |
| B: (chacun) | |



Secret Weapons of the Luftwaffe (SWOTL) s'enrichit de cinq nouvelles machines. Lucasarts fait preuve une nouvelle fois de son talent, même si les choix des différents appareils s'avèrent parfois curieux.

L'AVIS DE TILT. Deux avions alliés (les Lightning P-38 et Shooting Star P-80) et trois avions de l'Axe (les Heinkel 126 et 162 et le curieux Dornier 335) viennent compléter la liste pourtant importante des appareils des deux camps déjà proposée par Secret Weapons of the Luftwaffe. La qualité de la réalisation est toujours aussi excellente et ces addenda viendront se greffer de façon transparente à l'inventaire de vos forces. Cependant, on peut s'interroger sur l'intérêt ludique de

tels ajouts qui n'intéresseront vraisemblablement que les mordus de l'aviation de chasse. Ces derniers pourront d'ailleurs remarquer (et regretter) l'absence du De Havilland Mosquito. Des goûts et des couleurs...

GRAPHISME. A ce niveau, ce n'est plus la programmation, c'est de l'art! Tant au niveau du jeu que du manuel (en français, le travail est impeccable. Une iconographie éblouissante.

ANIMATION. Pour pouvoir gérer des scènes aussi complexes, il vous faudra une machine très puissante. Sinon...

BRUITAGES. C'est un plaisir d'entendre d'entendre rugir de si beaux moteurs (disquettes Lucasarts).

SHUTTLE

PC, ST, Amiga

| | |
|-----------------------------|----|
| Intérêt | 15 |
| Graphisme | 14 |
| Animation | 15 |
| Bruitages | 10 |
| Prix | E |
| Intérêt sur autres machines | |
| ST: 13 | |
| Amiga: 14 | |



Shuttle est une simulation spatiale techniquement hyperréaliste. Ce "vrai" simulateur est donc très difficile à prendre en main et, finalement, bien peu ludique, même à long terme. Un soft à réserver à un public très spécialisé.

L'AVIS DE TILT. La navette spatiale est probablement l'une des inventions humaines les plus sophistiquées. La simulation qu'en a fait Virgin ne l'est pas moins. Il vous faudra des heures avant de commencer à vous y retrouver dans le panneau de commandes géant (une vingtaine d'écrans différents) et bien plus encore pour boucler des missions sans problème. Même en temps compressé, chaque phase de vol prend de longues minutes, parfois sans aucune intervention du

jeu. Mais justement, faut-il être joueur pour pratiquer Shuttle ou la simulation va-t-elle devenir un domaine réservé aux seuls techniciens?

GRAPHISME. Les tableaux de bord sont très réussis. De même avec les graphismes extérieurs, très simplifiés, au point qu'il y a peu de différences entre EGA et VGA.

ANIMATION. En dessous de 20 MHz, le microprocesseur vous transformera en navette hi-tech en taquet volant stroboscopique. Préparez un bon bouquin pour patienter lors des phases intermédiaires.

BRUITAGES. Tant qu'à mettre un casque, autant prendre celui de votre chaîne hi-fi (disquettes Virgin Games).

THUNDERHAWK

Amiga, ST, PC

| | |
|-----------------------------|----|
| Intérêt | 16 |
| Graphisme | 15 |
| Animation | 16 |
| Bruitages | 14 |
| Prix | C |
| Intérêt sur autres machines | |
| ST: 16 | |
| PC: 15 | |



Un logiciel qui tend plus vers le jeu d'arcade que vers la simulation d'un hélicoptère d'attaque. Résultat, on s'amuse sans se creuser la tête, ce qui n'est déjà pas si mal!

L'AVIS DE TILT. Bien qu'il ressemble beaucoup à un Apache, le AH-73M n'existe pas dans le catalogue des volures tournautes. Cela n'est d'ailleurs absolument pas gênant, étant donné le parti pris: le jeu avant tout. Même si vous pouvez faire évoluer votre appareil de façon crédible, la simplification des commandes prouve la volonté de Core Design de vouloir avant tout nous offrir un "shoot'em up amélioré". Mission réussie puisque l'on prend un réel plaisir à foncez sur sa cible ou à combattre les Hind ennemis. La

bonne facture de l'ensemble en fait un logiciel parfait pour une initiation ou pour convaincre les Consolistes que nos micros savent aussi jouer. Un logiciel pour ceux qui pensent que le simulateur de vol doit d'abord être un jeu.

non un casse-tête technique et rébarbatif qui oppose totalement à Shuttle de Virgin Games.

GRAPHISME. Simples en apparence, les décors se remplissent soudain de "target" lorsque l'ennemi arrive. Du bon travail.

ANIMATION. Sans défaillance, votre personnage fait volte-face en envoyant valdinguer la tête d'horizon. Attention au tourbillon!

BRUITAGES. Voix digitalisées, musique sympa et bruitages réalistes (disquettes Core Design).

ECLATEZ VOUS. AVEC LA NOUVELLE CONSOLE D'ARCADE « COMBO AV »



EXCEPTIONNEL !

- ➔ CONSOLE 60 Hz - STEREO
- ➔ 2 JOYSTICKS
"QUALITÉ PROFESSIONNELLE"
- ➔ BOUTONS : 1 PLAYER, 2 PLAYERS
CREDIT - 6 BOUTONS DE TIR
PAR PLAYER.
- ➔ LIVREE AVEC ALIMENTATION
ET CABLE PERITEL
- ➔ ACCEPTE TOUTES LES CARTES
"JAMMA"

IMPORTATEUR EXCLUSIF
EN FRANCE

SOFTAGE / 21 36 37 71

FAX . 21 35 13 90

REVENDEUR, CONTACTEZ-NOUS!

L'année 1992 a confirmé la poussée de l'Amiga dans le domaine graphique à prix raisonnable. Le PC, lui aussi, a vu son implantation s'accroître de manière impressionnante dans ce domaine. Le Mac, en revanche, ne semble pas avoir concrétisé les espoirs de qualité à petit prix. Quant à l'Atari ST, son recul s'est manifesté pleinement dans le domaine graphique. La création sur console pointe le bout de son nez, mais on reste encore très loin des possibilités micro.

L'Amiga enrichit sa panoplie d'outils graphiques proposés à des prix raisonnables. Art Department Professional est un outil quasi indispensable à tous les graphistes travaillant sur différentes machines, grâce à la multiplicité des formats reconnus et la puissance des traitements disponibles. Real 3D représente vraiment le top en matière de création

3D. Le rendu photographique est à la clé, mais une configuration musclée est la bienvenue. L'extension DCTV apporte la richesse de ses 16 millions de couleurs, allée à un digitaliseur couleur facile d'emploi. La mini-carte Avidéo 12 représente un autre moyen de gagner en couleurs, son mode de fonctionnement permettant de superbes effets

d'incrustation bien gérés par les programmes dédiés.

Les PC ne cessent de progresser dans ce domaine, un grand nombre de logiciels et d'extensions diverses performantes étant annoncés pour Noël. En attendant, le scanner M105 vous rendra de grands services en PAO pour un investissement minime. Video Blaster réjouira les amateurs

de multimédia: acquisition temps réel d'images SVGA, couplée aux possibilités de présentation multimédia. Enfin, Volumm 4D exploite l'affichage SVGA, ce qui est peu courant pour un programme de 3D. L'Atari ST n'a que le STOS 3D à se mettre sous la dent. Mais son éditeur d'une grande souplesse mérite le détour.

Jacques Harbonn

ART DEPARTMENT PROFESSIONAL

Amiga 1 Mo

| | |
|---------------|----|
| Intérêt | 18 |
| Présentation | 13 |
| Accessibilité | 16 |
| Potentialité | 18 |
| Prix | 1 |



Ce programme est destiné à convertir des images en divers formats et à les retravailler à l'aide de multiples outils, même si ces images ne sont pas directement affichables par l'Amiga.

L'AVIS DE TILT. La qualité de ce programme et son intérêt sont tels qu'il est devenu le passage presque obligé des graphistes, surtout s'ils travaillent conjointement sur d'autres machines ou avec des cartes 24 bits. Ce programme étonnant a même été capable de détecter d'emblée les modes graphiques spécifiques du tout nouvel Amiga 4000!

PRESENTATION. Le manuel (en anglais) est d'une bonne clarté. L'ergonomie n'appelle aucune critique particulière. Si l'installation sur

disque dur est sans défaut, il n'en est pas de même de l'installation disquette, les données dépassant les capacités de stockage du support.

ACCESSIBILITE. Une fois que l'on a bien saisi le clivage entre le traitement de l'image et son affichage, on est en mesure d'en tirer meilleur. Certaines fonctions complexes de traitement peuvent nécessiter quelques essais.

POTENTIALITE. Art Department Professional est virtuellement à même de gérer une image de n'importe quel format (Amiga, Mac, PC, Atari ST), de la retravailler (échantillonnage, antialiasing, rotation, effet de contour, gestion du contraste, de la couleur, etc.) sans perte d'informations et de la sauvegarder en motif natif ou dans un autre format (disquette ASGI).

DCTV

Amiga 1 Mo

| | |
|---------------|----|
| Intérêt | 18 |
| Présentation | 15 |
| Accessibilité | 16 |
| Potentialité | 18 |
| Prix | K |



Cette extension combine les avantages d'une carte 16 millions de couleurs (24 bits), d'un digitaliseur PAL 24 bits lui aussi et de logiciels dédiés performants pour la digitalisation, le dessin ou l'animation.

L'AVIS DE TILT. Il est difficile de faire mieux dans cette gamme de prix. Le digitaliseur fournit de superbes images 16 millions de couleurs en une passe (sans filtre complémentaire), avec un temps de traitement raisonnable même sur A500. La palette de couleurs allée à l'excellente résolution (736 x 566) autorise une reproduction très fidèle de la réalité. Les logiciels fournis sont performants, le logiciel de dessin disposant d'outils originaux et puissants. Rien ne devrait limiter votre verve créatrice.

PRESENTATION. Le manuel a été traduit par l'importateur CIS. Il détaille l'installation et l'utilisation des modules. L'ergonomie des programmes ne pose aucun problème, chaque module fonctionnant indépendamment.

ACCESSIBILITE. Il ne faut pas plus de quelques minutes pour mettre en place le matériel, en comprendre le fonctionnement et commencer à digitaliser. Certaines fonctions supérieures du logiciel de dessin et l'antialiasing d'animation demandent, quant à eux, une certaine pratique.

POTENTIALITE. Digitalisation, traitement d'image, dessin ou animation, tout y est. On peut regretter seulement que le mode Screen soit pas reconnu (extension Digital Creations).

STOS 3D

Atari ST

| | |
|---------------|----|
| Intérêt | 16 |
| Présentation | 15 |
| Accessibilité | 17 |
| Potentialité | 15 |
| Prix | E |



Ce module 3D complète le STOS, l'excellent Basic dédié au jeu des Atari ST. Il peut d'ailleurs parfaitement s'utiliser indépendamment de toute programmation pour la création d'objets au relief marqué.

L'AVIS DE TILT. L'éditeur est d'une grande simplicité d'emploi sans être indigent pour autant. L'ergonomie a été finement pensée, le programme devenant naturel après quelques minutes d'utilisation, ce qui est loin d'être la règle dans ce type de logiciel. La vitesse de traitement est un autre atout non négligeable, toutes les opérations s'effectuant en temps réel (il faut voir la rapidité d'exécution des rotations). Les nouvelles instructions performantes autorisent une gestion fine de ces objets

au sein des programmes STOS, pour des créations dignes des meilleures démos.

PRESENTATION. Le manuel est étalé et vous guide pas à pas sur le chemin de la création. Toutefois, on pourra regretter l'absence de programme d'installation sur disque dur.

ACCESSIBILITE. Le nombre réduit d'outils facilite la prise en main rapide de l'éditeur 3D. En revanche, la programmation est un peu plus complexe, tout en restant accessible à tous.

POTENTIALITE. Les possibilités de représentation très poussées et surtout très rapides pallient l'éventail limité de figures 3D de base. Avec un peu d'imagination, il est possible de créer à peu près tout ce que l'on veut (disquette Europress).

AVIDEO 12

Amiga 500 et 500 Plus

15
10
14
15
J



Cette carte se monte à l'intérieur de tout Amiga (600 excepté) et lui apporte un vrai mode graphique 12 bits (4 096 couleurs), utilisable en haute résolution et sans conflit de proximité. Sa grande sœur, l'Avideo 24, accède aux 16 millions de couleurs pour un coût raisonnable.

L'AVIS DE TILT. Une fois réglés les problèmes d'installation (un peu périlleux), Avideo 12 se révèle bien agréable d'usage. Le mode de travail pseudo-Genlock et les puissantes possibilités des logiciels fournis (diaporama et dessin) permettent des effets visuels étonnants.

PRESENTATION. Si la carte est propre et facile à installer, le manuel indigent ou le programme d'installation, bogué, n'appellent pas les mêmes compliments.

ACCESSIBILITE. L'éditeur de script évite le recours à Arex pour la création de diaporamas évolués. Le logiciel de dessin est simple d'usage, certaines fonctions de traitement d'image nécessitant cependant un certain apprentissage.

POTENTIALITE. Les 4 096 couleurs, associées aux multiples effets (fading, apparition par blocs de taille variable ou par effets de volet, scrolling de tout ou partie d'écran, cyclage, etc.) laisseront vos amis sans voix devant vos diaporamas. Le programme de dessin est d'un bon niveau, enrichi par des fonctions de traitement d'image. Toutefois, ces traitements demandent beaucoup au 68000 et seront, en fait, utilisables avec une carte accélératrice ou un Amiga 3000/4000 (carte Archos).

VIDEO BLASTER

PC

17
15
16
17
K



La Video Blaster est une carte d'acquisition vidéo temps réel couleur, au format PAL ou NTSC. Elle accepte trois sources vidéo simultanées et une source son pour un mixage sonore, la gestion de l'entrée vidéo active étant directement assurée par programme.

L'AVIS DE TILT. Les possibilités d'acquisition vidéo sont excellentes (temps réel pour le format 688 x 461 en 256 couleurs; jusqu'à 2 millions de couleurs pour des images fixes) et son logiciel de dessin de qualité correcte. L'absence de réel programme de gestion du multimédia, qui avait attiré nos foudres lors du test, est désormais corrigée, comme les problèmes de "parasites" colorés sous Windows.

PRESENTATION. L'installation de la carte

elle-même est assez simple (bien qu'il faille disposer obligatoirement d'une carte VGA avec connecteur d'extension, très courante d'ailleurs) et le programme de configuration bien réalisé, vous évitant les habituels problèmes de conflit.

ACCESSIBILITE. La digitalisation est d'une simplicité déconcertante, une fois les paramètres établis, la carte se passant de filtres optique ou électronique. Le logiciel de dessin, sous DOS, est cependant moins ergonomique.

POTENTIALITE. Si l'acquisition de séquences vidéo est moins pratique qu'avec la toute nouvelle carte MPEG Video Maker, en revanche, la Video Blaster maintient sa suprématie pour les présentations multimédias, temps réel ou non (carte Creative Labs).

SCANNER MARSTEK M105

PC

15
14
17
15
G



Sous cette appellation érotique se cache un scanner à main de bonne largeur, doté de différentes résolutions (de 100 à 400 DPI) et gammes de gris (jusqu'à 64 niveaux de gris simultanés), à un prix défiant toute concurrence.

L'AVIS DE TILT. S'il ne peut prétendre tenir le haut du pavé en matière de performances, ce produit mérite cependant toute notre attention car son rapport qualité/prix est vraiment étonnant. Ses capacités "réduites" suffisent d'ailleurs largement pour un usage personnel. Sa résolution maximale dépasse en effet celle de la quasi-totalité des imprimantes. Plus rien ne vous empêchera d'enrichir texte ou fanzine avec des digitalisations.

PRESENTATION. La facilité d'installation

(attention cependant aux conflits avec QEMM 386 ou d'éventuelles cartes usant des interruptions) et d'utilisation du scanner lui-même et de son programme de gestion fait oublier le manuel photocopié (qui est en français).

ACCESSIBILITE. Grâce au contrôle par diode et à l'écran, à la fenêtre transparente de visualisation, aux repères de positionnement de départ et à la règle fournie de "trajectoire", il faut le faire exprès pour rater ses digitalisations!

POTENTIALITE. Elles sont tout à fait suffisantes pour un usage personnel. Le logiciel dédié ne se contente pas de gérer le scanning. Il permet, en outre, le retravail des images ou même la fusion intelligente de deux images (extension Marstek).

REAL 3D JUNIOR

Amiga 1 Mo

18
14
16
19
G



Real 3D est un logiciel de création et d'animation d'objets 3D, auquel s'ajoutent des possibilités de mapping, de raytracing et d'animation.

L'AVIS DE TILT. Difficile de trouver mieux dans cette catégorie de prix. La création 3D proprement dite bénéficie d'une multitude de primitives 3D, d'outils spéciaux de création et de manipulation. Le rendu rendra parti du mapping et du raytracing qui, alliés au mode HAM, permettent d'obtenir des images de qualité photographique. L'animation, quant à elle, apporte sa touche de perfection finale.

PRESENTATION. L'installation automatique fonctionne bien et le manuel, francisé, est clair bien qu'un peu concis. L'ergonomie des modules devient vite naturelle.

ACCESSIBILITE. En dépit de la puissance des options, le programme demeure accessible à tous. Il ne faut pas espérer en tirer la "substantifique moelle" avant un usage prolongé.

POTENTIALITE. Les possibilités de ce logiciel sont renversantes. Les sources lumineuses peuvent adopter une coloration particulière et ne sont pas limitées en nombre, tout comme les réflexions successives de la lumière en mode raytracing. Les lois optiques des objets transparents sont conservées, une loupe grossissant d'elle-même les objets sous-jacents! Les temps de calcul sont proportionnels au réalisme. Une version pro un peu plus coûteuse va encore plus loin; codage 24 bits, macros, gestion des cartes accélératrices, etc. (disquette Realsoft).

VOLUMM 4D

PC

17
14
16
17
H



Issu du monde de l'Amiga, ce logiciel fournit les bases d'une création 3D évoluée: modeler 3D avec mapping et rendreur à même de produire les images SVGA les plus fines en 16 millions de couleurs.

L'AVIS DE TILT. Issu du monde de l'Amiga, ce programme a été finement adapté sur PC, avec une bonne gestion de la mémoire, point capital dans ce type de logiciel. S'il n'est pas le plus complet dans son domaine (il lui manque en particulier un mode raytracing qui devrait voir le jour dans la très prochaine nouvelle version), sa gestion du SVGA sans limitation de résolution (on peut créer une image de plusieurs milliers de pixels de côté!) est un atout de taille.

PRESENTATION. Le manuel, en français,

est assez clair mais trop succinct pour le novice, qui devra parfaire son apprentissage sur le tas ou par la lecture d'ouvrages spécialisés.

ACCESSIBILITE. Sans être intuitive, l'ergonomie du programme ne pose plus de problème après quelques minutes. Ce type de programme demande de toute manière un investissement certain en temps et en énergie.

POTENTIALITE. Volumm 4D est un peu "juste" dans le domaine des primitives et surtout des outils de traitement (pas d'addition ou de soustraction de formes), mais la possibilité de créer des images en 16 millions de couleurs sans limitation de résolution est un atout de taille. Il est le seul à proposer la gestion des splines à ce prix (disquette Volumm).

En dépit de la prétendue crise de l'informatique, l'année 1992 s'est montrée particulièrement riche. Que ce soit dans le domaine de la programmation, des utilitaires divers, des systèmes d'exploitation ou du son, Atari ST, Amiga et PC ont été alimentés de logiciels et d'extensions de qualité. Et l'avenir est encore plus rose, les logiciels tirant toujours mieux parti des capacités des ordinateurs. Les consoles, tant adulées des éditeurs, sont ici totalement exclues.

Le PC dispose désormais de systèmes d'exploitation et d'outils à sa mesure. Windows 3.1 apporte les fonctionnalités qui manquaient à la version 3 et Norton Utilities 6.01, tout comme PC-Tools 7.1, rendent facile la gestion du PC. Avec Publisher, Microsoft complète sa ligne de produits grand public. L'essai est concluant et suffira pour une PAO person-

nelle. L'Amiga dispose désormais de deux digitaliseurs sonores performants et de prix très raisonnables, étayés par les logiciels de qualité fournis avec les packages. Audio Sculpture permet d'aller encore plus loin dans le domaine de la musique "sound-track". Pro Write élargit l'horizon un peu limité des Amiga dans le domaine du traitement

de texte, d'autant qu'il dispose de quelques outils de mise en pages intéressants. Ami-Back et Easy Amos, enfin, apportent chacun beaucoup. La désaffection progressive des éditeurs pour le ST ne s'est guère révélée dans cette rubrique. Les freewares regorgent de merveilles dignes des programmes professionnels. Le Basic 1000D n'a pas d'équiva-

lent sur les autres machines, que ce soit en termes de puissance ou de spécificité. PAO et présentation trouveront des programmes à leur mesure avec Headline et Timeworks Publisher 2. Quant au Rédacteur 4, premier intégré sur cette machine, il est dans la lignée des logiciels de Dominique Laurent.

Jacques Harbom

AUDIO SCULPTURE

Amiga 1 Mo

| | |
|---------------|----|
| Intéret | 18 |
| Présentation | 10 |
| Accessibilité | 13 |
| Potentialité | 18 |
| Prix | G |



Audio Sculpture est un soundtracker, c'est-à-dire un logiciel de composition musicale gérant de courts échantillons. Ce procédé est le seul capable de combiner qualité sonore et occupation mémoire raisonnable.

L'AVIS DE TILT. Moins «révolutionnaire» que dans sa version ST, ce programme n'en est pas moins de très bonne facture, en ce qui concerne les possibilités tout au moins. L'ergonomie est beaucoup plus contestable.

PRESENTATION. Le manuel, bien qu'assez détaillé et en français, s'adresse à des connaisseurs. Le novice devra prendre son mal en patience et entrer pas à pas dans cette jungle inconnue de lui. L'ergonomie "aléatoire" n'arrange pas les choses. Ainsi les options de

fermeture varient-elles en position comme un appelation et les icônes sont bien peu représentatives.

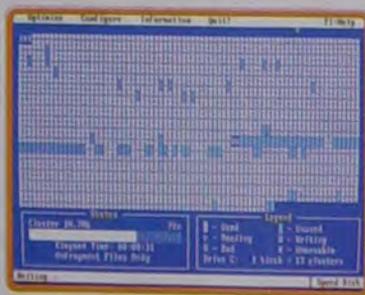
ACCESSIBILITE. Ce type de programme assez spécialisé demande une certaine pratique mais une fois surmontés les problèmes d'ergonomie, on peut composer sans fatigue.

POTENTIALITE. Audio Sculpture dispose d'un large éventail de possibilités dans le traitement des échantillons (fading, accord, filtrage...) et de l'exécution des partitions soundtrack (arpège, vibrato, portamento...). La combinaison des deux ouvre la porte aux créations et montages sonores les plus intéressants pour peu que l'on y consacre un peu de temps (disquettes Expose Software).

NORTON UTILITIES 6.01

PC

| | |
|---------------|----|
| Intéret | 17 |
| Présentation | 15 |
| Accessibilité | 16 |
| Potentialité | 17 |
| Prix | H |



Les Norton Utilities regroupent de nombreux programmes utilitaires touchant des domaines très variés, capitaux dans la gestion et l'utilisation quotidienne de son PC.

L'AVIS DE TILT. Difficile de se passer de ce type de programme une fois qu'on y a goûté! Que ce soit pour analyser sa machine, défragmenter son disque dur, récupérer un fichier ou une disquette endommagée, annuler un effacement accidentel, améliorer les performances de son disque dur, disposer de nouvelles commandes très pratiques pour ses fichiers Batch ou encore jouer les vilains tricheurs en trafiquant le fichier de sauvegarde des jeux, dans tous ces cas Norton Utilities fait merveille.

PRESENTATION. L'installation automati-

que sera fort appréciée des débutants. Le gestionnaire général dispose d'une présentation graphique agréable et d'une ergonomie très intuitive. L'aide en ligne rafraîchit les mémoires fatiguées, les quatre manuels complets permettant d'aller plus loin, au besoin.

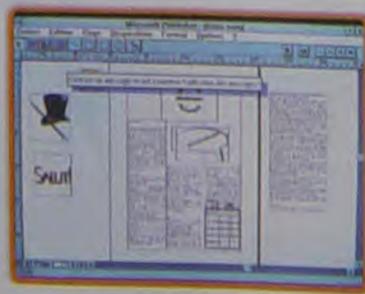
ACCESSIBILITE. Même un novice peut utiliser ces programmes sans danger, grâce à des mises en garde judicieuses pour les opérations à risque.

POTENTIALITE. Les "petits" utilitaires qui composent ce pack font chacun merveille dans leur domaine. L'opposition à PC-Tools (autre grand nom des utilitaires sur PC) est plus une affaire d'habitude, chacun d'eux ayant ses défenseurs acharnés (disquettes Symantec).

MICROSOFT PUBLISHER

PC

| | |
|---------------|----|
| Intéret | 17 |
| Présentation | 17 |
| Accessibilité | 19 |
| Potentialité | 15 |
| Prix | I |



Microsoft se lance dans la PAO (Publication assistée par ordinateur) personnelle avec un programme simple mais efficace.

L'AVIS DE TILT. S'il n'est rivalisé pas en terme de puissance avec les poids lourds de la PAO sur PC (Ventura, Page Maker et le tout nouveau XPress), Microsoft Publisher représente cependant un excellent choix pour un usage personnel. Ses options restent bien suffisantes et son système d'apprentissage est tout simplement génial.

PRESENTATION. Comme tous les produits Microsoft, ce logiciel dispose d'un environnement agréable: logiciel d'installation prenant par la main les néophytes, aspect graphique et ergonomie soignés, paramètres variés.

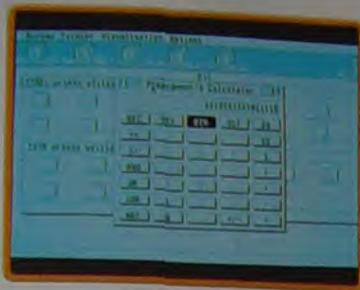
ACCESSIBILITE. Pour un novice, l'apprentissage de la PAO est souvent une épreuve douloureuse. Microsoft règle cet épineux problème avec élégance. Outre l'aide en ligne et le manuel, le programme dispose de modules variés et surtout d'"assistants" informatiques qui vous montrent comment réaliser un module particulier (calendrier, publicité à trois volets, carte de vœux...). Simple mais génial.

POTENTIALITE. Les possibilités sont nombreuses, largement pour un usage personnel ou professionnel de petite envergure (publicité, business de liaison, etc.). Les images peuvent être manipulées facilement et les effets spéciaux rehaussent bien la présentation (disquettes Microsoft).

STATION 494

Atari ST

15
10
13
15
A



Ces logiciels du domaine public offrent une sélection d'utilitaires divers: horloge, calculatrice simple ou plus complexe à vocation programmeur, reset au clavier, encrypteur de fichiers, éditeur de texte, gestionnaire de programmes et enfin exploration de la mémoire et des disques.

L'AVIS DE TILT. Si tous les programmes n'ont pas le même intérêt, Station 494 vaut cependant largement le détour. L'accessoire ST Doctor se montrera d'un grand secours pour tous ceux qui programment en assembleur, complété en cela par la calculatrice dédiée qui effectue toute sorte de conversions.

PRESENTATION. Les documentations sont livrées sous forme de fichiers et demandent

souvent une mise en pratique complémentaire. Mais c'est le prix à payer pour des freewares.

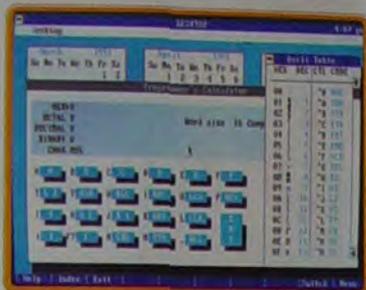
ACCESSIBILITE. En dehors des deux utilitaires dédiés aux programmeurs (simples d'usage mais sans beaucoup d'intérêt pour ceux qui ne s'adonnent pas à ce sport), les autres logiciels s'adressent au "grand public".

POTENTIALITE. Digne des meilleurs logiciels payants! La calculatrice se charge de toutes les conversions possibles, mais aussi des opérations logiques et décalage de bits! Quant à l'accessoire d'exploration, il travaille en mémoire ou sur disque, affiche en ASCII ou hexadécimal et désassemble et dispose d'une option pour créer des macros au sein de n'importe quel programme (disquettes Station).

PC-TOOLS 7.1

PC

17
15
16
18
H



Ce package regroupe de nombreux utilitaires indispensables à tout possesseur de PC (shell, gestion de fichiers, exploration de la machine et de ses performances, etc.), mais aussi quelques accessoires complémentaires: traitement de texte, agenda-calendrier, gestionnaire de données...

L'AVIS DE TILT. La lutte est toujours chaude entre les deux grands utilitaires pour PC, à savoir Norton Utilities et PC-Tools. Si Norton apparaît souvent plus complet et surtout plus agréable d'emploi pour la gestion du PC, PC-Tools reprend l'avantage dans le domaine bureautique grâce aux programmes fournis.

PRESENTATION. L'installation automatisée évite de se battre avec les huit disquettes. Les

manuels sont clairs et complétés d'une bonne aide en ligne. L'ergonomie n'est pas mauvaise mais en deçà à notre avis de celle de son concurrent direct, Norton Utilities 6.01.

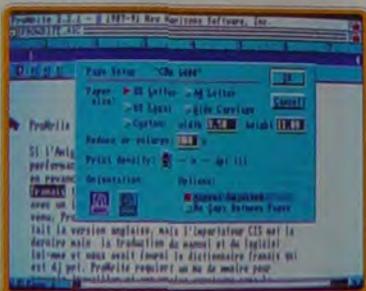
ACCESSIBILITE. PC-Tools est destiné à des utilisateurs de tout niveau, une option de configuration permettant de l'adapter à la pratique de chacun. Les options "dangereuses" sont bien soulignées pour éviter toute méprise.

POTENTIALITE. PC-Tools aborde la quasi-totalité des domaines possibles, disposant, entre autres, de la détection des virus, de la sauvegarde de tout ou partie du disque dur. Les trois utilitaires adaptés à Windows enrichissent encore le programme, tout comme les logiciels de bureautique (disquettes Central Point).

PRO WRITE

Amiga 1 Mo

16
16
17
15
G



Pro Write est un traitement de texte assez complet, disposant en outre de quelques fonctions de présentation et d'une fonction originale de synthèse vocale (en anglais).

L'AVIS DE TILT. Bien qu'il ne puisse se comparer aux ténors (Le Rédacteur 3 et 4, Word 4, Win Word 2 ou Ami Pro), Pro Write représente un choix suffisant pour une utilisation personnelle ou même pour de la PAO simple grâce au multicolonnage et à la gestion assez complète des images et de la couleur. En revanche, le correcteur orthographique, assez performant par ailleurs, souffre d'une grande lenteur et l'absence de notes de bas de page est un handicap pour certains travaux.

PRESENTATION. Le programme d'installa-

tion automatique fait défaut mais l'installation reste très facile, les icônes de lancement étant fournies. Le manuel, en français, est clair et l'ergonomie offre des nouveautés intéressantes.

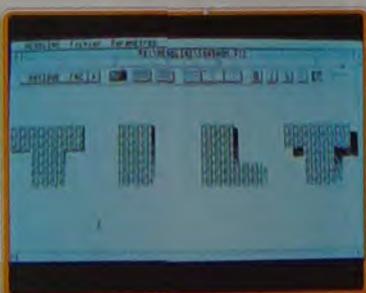
ACCESSIBILITE. Nul besoin d'être un As de la bureautique pour maîtriser le programme; quelques minutes suffiront pour une utilisation courante. En revanche, il faudra accepter d'y consacrer un peu de temps si l'on vise une présentation fine.

POTENTIALITE. Il ne manque pas grand-chose d'important. Certaines lacunes peuvent d'ailleurs être contournées grâce aux macros fournies, la compatibilité Arexx permettant aussi de créer facilement les vôtres (disquettes New Horizons).

HEADLINE

Atari ST

14
13
17
16
C



Ce programme est dédié à l'obtention de titres et autres gros caractères très travaillés graphiquement (page de couverture, par exemple). Les résultats, sauvegardés au format image, peuvent être ensuite utilisés dans n'importe quel traitement de texte ou logiciel de dessin.

L'AVIS DE TILT. Si le champ d'action de ce programme est restreint, il n'en est pas de même de son intérêt. La diversité des fontes reconnues, leur qualité et leur taille impressionnante, et la multiplicité des effets possibles apportent une touche professionnelle. Dans bien des cas, vous pourrez ainsi vous passer d'un logiciel de PAO.

PRESENTATION. Elle est réduite au minimum: l'installation sur disque dur est manuelle

(mais très facile) et le manuel ne dépasse pas quelques pages. Cela ne pose pas problème, le logiciel étant d'utilisation très intuitive.

ACCESSIBILITE. Headline fera de vous un typographe distingué en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire. Les options de base permettent déjà de bien beaux résultats et les paramètres les plus complets restent à la portée de tous.

POTENTIALITE. Les fontes fournies sont de bonne facture, enrichies des fontes optionnelles ou de l'ensemble des fontes Signum (plus de 700). Tout est paramétrable (épaisseur du gras, position de l'ombre, jonction des trames...), ce qui permet d'obtenir ce que l'on désire (disquettes Application Systems).

DIGITAL SOUND STUDIO

Amiga

16
17
16
16
G



Ce pack, dédié à la digitalisation sonore, se compose d'un petit boîtier externe se connectant sur le port parallèle (c'est le digitaliseur proprement dit), complété d'un éditeur de son numérique et d'un séquenceur musical.

L'AVIS DE TILT. Le digitaliseur allie l'efficacité à l'esthétique. Les deux potentiomètres de réglage, combinés aux LED témoins de saturation, facilitent le réglage du niveau sonore d'entrée, qui conditionne en partie la qualité du résultat final. La qualité presque CD (44 KHz en stéréo sous 8 bits) est excellente. Si l'éditeur est assez classique, le séquenceur puissant permet de se passer d'un programme complémentaire dans bien des cas.

PRESENTATION. Le manuel et les pro-

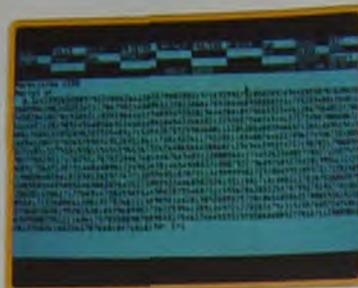
grammes ont été francisés par l'importateur. Le programme de gestion doit être installé manuellement sur le disque dur, mais l'opération reste très simple. L'ergonomie est excellente, avec des icônes bien exploitées.

ACCESSIBILITE. L'obtention d'un échantillon de qualité est à la portée du premier venu, les opérations étant d'une grande simplicité. Le traitement ultérieur du son et la composition d'une séquence nécessitent du temps.

POTENTIALITE. Digital Sound Studio suffit très largement pour un usage personnel. L'absence de digitalisation 16 bits et de «direct-to-disk» ne pénalisera que très peu d'entre vous. On peut seulement regretter que l'éditeur n'offre pas plus d'effets (pack GVP).

BASIC 1000D

Atari ST



| | |
|---------------|----|
| Intérêt | 17 |
| Présentation | 16 |
| Accessibilité | 13 |
| Potentialité | 19 |
| Prix | G |

Cette nouvelle version de ce stupéfiant Basic dédié aux mathématiques exploite pleinement le coprocesseur mathématique et les potentialités supérieures des TT. Les ST, pour leur part, disposent d'une puissante aide en ligne.

L'AVIS DE TILT. La puissance de ce Basic est étonnante : précision de 1 230 chiffres significatifs, calcul fractionnel ou formel (développement de polygones, résolution d'équations en mode littéral, intégrales et dérivées, fonctions mathématiques supérieures...), débogueur surpuissant, compilateur. L'éditeur est encore plus agréable et les instructions nouvelles tout comme l'aide en ligne facilitent le travail.

PRESENTATION. Le programme peut être installé manuellement sur disque dur. Le

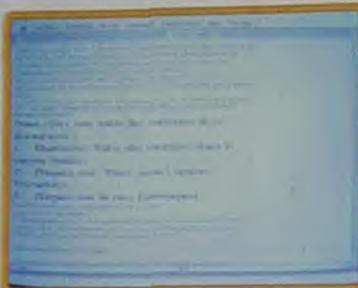
manuel, didactique, sait rester clair en dépit de sa taille imposante (500 pages).

ACCESSIBILITE. Si les fonctions les plus simples sont accessibles à tous, certaines fonctions supérieures imposent une solide formation en mathématiques (mais seuls ceux qui ont une formation seront amenés à s'en servir).

POTENTIALITE. Ce Basic n'a aucun équivalent sur ST. La puissance de l'ordinateur est pleinement exploitée dans le domaine de l'excellence, le calcul. De plus, le programme travaille à grande vitesse : moins d'une seconde pour afficher les 1 230 premiers chiffres de π . Pour une fois, l'étudiant en mathématiques et l'ingénieur disposeront d'un outil efficace (disquettes Mori).

AMAX II

Amiga



| | |
|---------------|----|
| Intérêt | 15 |
| Présentation | 15 |
| Accessibilité | 16 |
| Potentialité | 15 |
| Prix | J |

Amix II est la nouvelle version de l'émulateur cartouche qui permet aux possesseurs d'Amiga de lancer des applications Mac.

L'AVIS DE TILT. Cette version exploite pleinement les spécificités de chaque configuration Amiga (extension mémoire, carte accélératrice, flicker-fixer, etc.). En revanche, l'obligation de disposer d'un lecteur Mac est un peu pesante. L'émulation fonctionne bien pour la majorité des logiciels sérieux, mais se trouve prise en défaut avec la quasi-totalité des jeux.

PRESENTATION. Quelques accessoires facilitent l'installation matérielle : petits pieds pour mettre la cartouche à niveau avec l'ordinateur, support pour placer le lecteur Mac en position verticale.

ACCESSIBILITE. Le programme d'installation tire automatiquement parti de tout l'équipement (excellente détection de tous les types de mémoire : sur la carte mère, extension interne ou externe ou en mémoire chip) et l'écran de configuration est très explicite.

POTENTIALITE. L'émulateur fonctionne parfaitement : la souris en mode Mac. Le scrolling écran contrôlé à la souris découvre la partie invisible en mode non entrelacé. Le son lui aussi est bien géré dans la plupart des cas. Pour le reste, on retrouve les limitations des émulateurs en général, incapables de reproduire en totalité la structure des machines émulées (pack Realsoft).

EASY AMOS

Amiga 1 Mo



| | |
|---------------|----|
| Intérêt | 17 |
| Présentation | 16 |
| Accessibilité | 18 |
| Potentialité | 16 |
| Prix | F |

Easy Amos est un programme destiné à faciliter l'apprentissage, la programmation et le débogage sous Amos, l'excellent Basic de François Lionet.

L'AVIS DE TILT. La puissance d'Amos, en matière de graphisme, d'animation et de son, se paie par une programmation pointue, difficile à appréhender par un débutant. Ce programme corrige avec éclat cet écueil. L'aide en ligne se révèle d'un précieux secours pour expliciter une instruction particulière. Le mode trace du débogueur est génial et l'éditeur de sprites facilite la visualisation des animations.

PRESENTATION. Le manuel est un modèle du genre. Il s'adresse vraiment aux débutants, avec une mise en page très claire, agrémentée

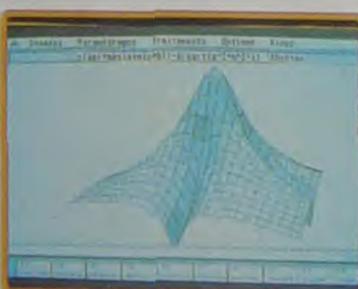
de nombreux exemples et dessins humoristiques, et une progression de difficulté soigneusement menée. Parfait.

ACCESSIBILITE. Ce programme est vraiment destiné à ceux qui n'ont pas ou peu notions de programmation. En vous laissant guider par les différentes aides, vous serez en mesure de programmer assez rapidement.

POTENTIALITE. En dépit de sa simplicité, Easy Amos dispose encore de 350 instructions. Le mode trace, avec ses trois fenêtres (pour le résultat d'exécution de votre programme, les icônes de gestion et le listing) et son extension pas à pas ou automatique, fait la page à bien des débogueurs professionnels (disquettes Europress).

STATION 308: FORMULA

Atari ST



| | |
|---------------|----|
| Intérêt | 16 |
| Présentation | 14 |
| Accessibilité | 17 |
| Potentialité | 17 |
| Prix | A |

Formula est un logiciel dédié au tracé des courbes mathématiques, qui seront reproduites au choix en 2 ou 3 dimensions. Il permet en outre de calculer le résultat d'une équation pour une valeur ou un intervalle donné.

L'AVIS DE TILT. Ce logiciel est étonnant et pourrait en remonter à bien des programmes professionnels. Les formules mises en mémoire permettent de s'initier aux joies des courbes mathématiques, à l'esthétique surprenante. Les temps de calcul sont très rapides, le programme offrant aussi des options modèleur : choix du tramage et surtout de la position d'observation, en hauteur et en largeur.

PRESENTATION. Le manuel sur disquette est resté dans la langue d'origine (l'allemand),

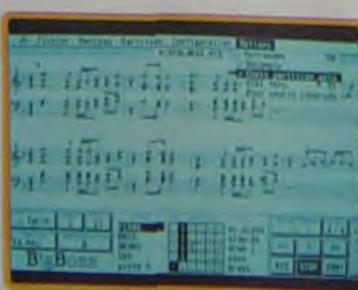
mais le programme et son aide en ligne ont été francisés.

ACCESSIBILITE. En dépit de l'aide limitée on contrôle le logiciel après quelques minutes, l'usage en étant assez naturel. Le programme est accessible à tous, mais la découverte de quelques belles courbes mathématiques nécessite quelques notions de mathématiques.

POTENTIALITE. La bibliothèque de formules est assez fournie, la représentation en 2D et 3D, les options de visualisations complètes et la sauvegarde des images constituées en fait un programme très complet. Seul regret : l'absence de paramétrage automatique de l'échelle, pour éviter que la courbe ne sorte de l'écran (disquettes Station).

BIG BOSS

Atari ST



| | |
|---------------|----|
| Intérêt | 16 |
| Présentation | 15 |
| Accessibilité | 17 |
| Potentialité | 16 |
| Prix | H |

Cette nouvelle version de Big Boss, le séquenceur 24 pistes bien connu des utilisateurs d'Atari ST, apporte son lot d'améliorations, tout en gardant sa vocation grand public.

L'AVIS DE TILT. S'il ne peut soutenir la comparaison en terme de puissance avec les éditeurs de la MAO (Musique assistée par ordinateur), Big Boss offre en revanche un juste compromis entre performances et maniabilité. Dans cette optique, il peut intéresser aussi bien le débutant que le pro.

PRESENTATION. L'ergonomie ne pose aucun problème et les programmeurs ont effectué un excellent travail pour faciliter l'adéquation de leur produit avec la grande majorité des synthés du marché.

ACCESSIBILITE. Big Boss dispose de nombreuses options "intelligentes" pour la composition musicale pour les joueurs de clavier ou musiciens de guitare pour les "gratoux", éditeur d'impression faciles des partitions, etc.

POTENTIALITE. Outre les fonctions musicales à tout bon séquenceur, le programme offre une master track (piste fixe qui permet de noter tous les changements de temps, signature...), la possibilité de rajouter des paroles à la musique ou de créer ses propres symboles, l'enregistrement de plusieurs pistes pour un même instrument... Toutefois, la notation en clair des pistes fait défaut et il faudra jongler avec les compteurs pour se repérer sur une partition (disquettes RNS).



Une fantastique simulation qui vous fait pénétrer dans l'univers du karaté au plus haut niveau. Entraînements, choix de combats, boxeurs de nationalités et de styles différents, sans oublier le "KUMATE", fameux combat de rue, réservé aux meilleurs.

Des animations impressionnantes, un réalisme éblouissant !

- Plus de 600 positions de combats.
- 59 coups et "super coups".
- Un nouveau type de combat : le KUMATE.
- 16 nouveaux boxeurs du monde entier à affronter.
- Un nouveau training.
- Des graphismes 256 couleurs sur PC/64 sur Amiga.
- Gestion de votre mémoire PC.
- Une parfaite gestion de votre plaisir de jouer.

Best of the Best est la toute nouvelle et la meilleure version de PANZA KICK BOXING.

Futura est une marque du groupe



LORICIEL S. A., 7 rue du Fossé Blanc, 92 024 Gennevilliers, Tél. distribution : (1) 46 66 28 28, Fax distribution : (1) 47 90 46 46



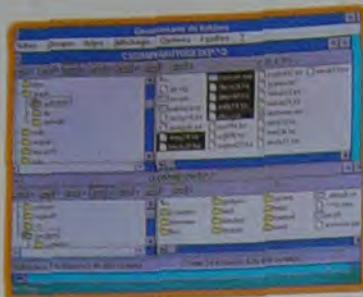
SCREEN SHOTS VERS. CONSOLE



WINDOWS 3.1

PC

Intérêt 18
Présentation 17
Accessibilité 17
Potentialité 15
Prix G



Windows, l'intégrateur graphique vedette sur PC, dispose d'une nouvelle version exploitant mieux les capacités des PC actuels.

L'AVIS DE TILT. Cette nouvelle version corrige en grande partie les défauts de la version 3.0. La vitesse de traitement est bien supérieure. Les utilitaires sont mieux pensés et plus performants. Le gestionnaire de fichiers est devenu bien plus agréable. La liaison entre programmes dispose des liens OLE. Le SVGA est présent (avec des lacunes de taille), tout comme l'extension Multimedia. Le multitâche aussi est mieux géré. Pourtant, on reste encore sur sa faim, le programme mettant peu à profit les capacités 32 bits des 386 et 486.

PRESENTATION. L'installation a été gran-

dement améliorée par rapport à la version 3.0. L'ergonomie est meilleure et les icônes sont colorées. Le manuel demeure une référence.

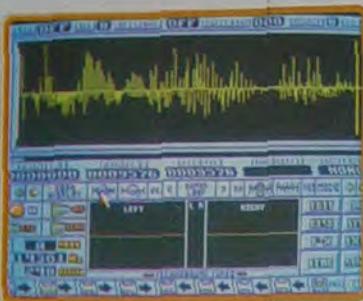
ACCESSIBILITE. Travailler sous Windows 3.1 est autrement plus agréable et plus efficace que sous MS-DOS 5.0, à condition de disposer au moins d'un 386 et de 4 Mo de mémoire. Le paramétrage manuel des fichiers INI demande une bonne connaissance de Windows.

POTENTIALITE. Windows 3.1 reste surcouche, le DOS étant indispensable. La gestion du mode 32 bits est loin d'être parfaite et le multitâche dépend trop du bon vouloir des programmes. Mais Windows 3.1 est le meilleur intégrateur graphique, installable sur tous les compatibles (disquettes Microsoft).

TECHNO SOUND TURBO

Amiga

Intérêt 16
Présentation 14
Accessibilité 16
Potentialité 16
Prix E



Ce pack contient matériel et logiciel indispensables pour l'enregistrement de digitalisations et les trucages sonores, le retraital ultérieur des échantillons et les trucages sonores "en direct".

L'AVIS DE TILT. Tout comme le Digital Sound Studio, le Techno Sound Turbo est d'un emploi très aisé (grâce au filtre intégré qui règle de lui-même les problèmes de saturation). Il autorise des résultats d'excellente qualité pour une utilisation personnelle. Le logiciel fourni permet des trucages performants et des effets sonores délectants, d'autant plus appréciables qu'ils sont réalisés en temps réel.

PRESENTATION. Le programme d'installation automatique sur disque dur manque à l'appel (il faut connaître quelques rudiments de

CLI) et le manuel, en anglais, est un peu succinct. L'écran apparaît très chargé mais le regroupement intelligent des icônes par fonction facilite grandement la prise en main.

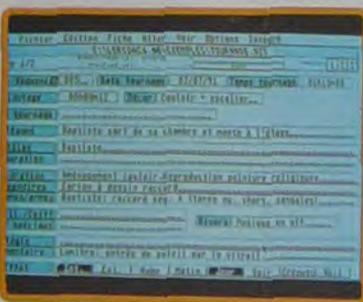
ACCESSIBILITE. Quelques secondes suffisent pour installer le matériel et procéder à la première digitalisation. Les effets spéciaux ne sont pas plus difficiles à utiliser, d'autant qu'ils peuvent être essayés en temps réel.

POTENTIALITE. La fréquence d'échantillonnage approche de la qualité CD (37 KHz pour 16 bits) et suffit pour un usage personnel. Les possibilités d'intervention ultérieure sur l'échantillon autorisent les trucages les plus fous, certains nécessitant des essais préalables (pack New Dimensions).

LE REDACTEUR 4

Atari ST 1 Mo

Intérêt 19
Présentation 18
Accessibilité 16
Potentialité 18
Prix I



Architecturé autour d'un traitement de texte surpuissant, cet intégré offre en sus un tableur, une gestion de base de données, un logiciel de dessin, un programme de communication et une kyrielle d'utilitaires complémentaires.

L'AVIS DE TILT. Le traitement de texte est une version encore améliorée du Rédacteur 3, traitement de texte qui peut se comparer sans honte aux grands (Win Word 2 sur PC et Word 4 sur Mac). Les autres modules sont d'une moindre ampleur, tout en restant performants.

PRESENTATION. Le programme d'installation guide les novices pour une installation optimale. Les deux manuels, totalisant plus de mille pages, restent très digestes, en particulier grâce à leur index performant.

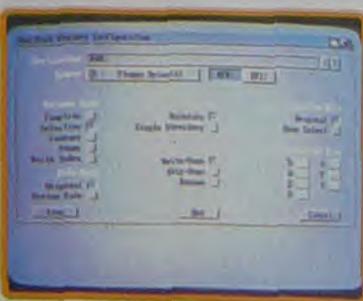
ACCESSIBILITE. Si la maîtrise complète de tous les programmes, de leurs options pointues et des innombrables raccourcis clavier ne peut s'acquérir en quelques minutes, une utilisation simple ne nécessitera qu'un court apprentissage.

POTENTIALITE. En dehors du correcteur grammatical, le traitement de texte dispose de TOUT: correction multilingue simultanée (français, anglais, italien), gestion de plus analyse de texte, conjugué, macros, abréviés, etc. Le module de communication et la base de données sont excellents. Le tableur ne conviendra qu'à un usage de petite entreprise et le module de dessin gagnerait à être enrichi (disquettes Epigraf).

AMI-BACK

Amiga

Intérêt 15
Présentation 15
Accessibilité 17
Potentialité 17
Prix F



Ami-Back est un logiciel de sauvegarde de disque dur, sur disquette, disque dur ou encore streamer.

L'AVIS DE TILT. Ce programme est si facile d'emploi et si rapide que l'opération de backup en deviendrait presque agréable. Les options sont d'une grande diversité: sauvegarde totale ou partielle, mode image, supports multiples, sauvegarde automatique à intervalles fixes...

PRESENTATION. L'installation sur disque dur ne pose aucun problème grâce au programme dédié. Le manuel, en anglais, explique clairement chaque fonction, le programme étant lui-même très explicite. La présentation aurait pu être plus attrayante (boutons en relief mais mise en couleurs austère).

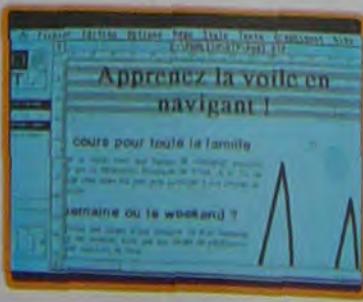
ACCESSIBILITE. Il ne faut pas plus de quelques secondes pour commencer son premier backup. La récupération des données est tout aussi intuitive.

POTENTIALITE. Ce programme est au niveau des meilleurs sur PC. La sauvegarde image a le gros avantage de fonctionner sur des partitions atypiques (PC ou Mac, par exemple, pour ceux qui disposent d'un centimètre). Les filtres multiples se chargent automatiquement de la mise à jour des backups. Les possibilités de récupération sont du même niveau: récupération partielle, conservation de l'arborescence ou de la date d'origine, sauvegarde lors des recouvrements de fichiers, etc. (disquettes Moonlighter).

TIMWORKS PUBLISHER 2

Atari ST 1 Mo

Intérêt 16
Présentation 16
Accessibilité 18
Potentialité 15
Prix H



Cette nouvelle version de ce logiciel de PAD apporte de nombreuses améliorations, tout en conservant la facilité d'utilisation qui était à l'origine de son succès.

L'AVIS DE TILT. S'il ne peut soutenir la comparaison en terme de puissance avec les poids lourds du genre (Calamus et Publishing Partner Master), Timeworks Publisher 2 se révèle facile à mettre en œuvre, très agréable d'emploi et largement suffisant pour une utilisation personnelle. L'existence d'une version PC est un atout supplémentaire, les deux versions échangeant sans problème leurs fichiers.

PRESENTATION. L'installation sur disque dur est automatique mais il existe quelques

conflits avec G Plus+ (obligation de recourir à GDOS, moins performant) et quelques accessoires. Le manuel est très agréable, avec des chapitres d'introduction, des explications précises et des rubriques d'aide.

ACCESSIBILITE. Timeworks Publisher 2 réussit la gageure de rester accessible au novice. Les bases d'une mise en page correcte sont clairement expliquées dans le manuel.

POTENTIALITE. En dépit de sa simplicité, le programme dispose d'un certain nombre de facilités: page maître, feuille de survol, versement automatique du texte, habillage précis des images, etc. En revanche, pour un bureau ou de rotation et un choix de couleurs d'attributs un peu réduit (disquette GUST).

2 nouveaux

GAMES

CERGY 3

Les 3 Fontaines

LILLE

Grand Place

Le plus grand
choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS

JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI

JEUX DE ROLES

JEUX DE ROLES
SEGA / ATARI

JEUX NINTENDO
JEUX TRADITIONNELS

JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX POUR MICRO

Le plus grand
choix de jeux

GAMES

2 nouveaux

| | | | | | | |
|-----------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------|
| CAGNES SUR MER | LYON LA PART-DIEU | ESPACE ST-QUENTIN | VELIZY 2 | PARLY 2 | LILLE | CERGY 3 |
| 7, bd Kennedy Tél. 93 22 55 21 | Centre commercial Tél. 78 62 70 30 | Centre commercial Tél. 30 57 13 43 | Centre commercial Tél. 34 65 18 81 | Centre commercial Tél. 39 55 19 20 | Grand Place Tél. 20 13 92 92 | Les 3 Fontaines Tél. 30 75 95 42 |

Rabbit



CONSOLES 16 BITS, LE DUEL DES TITANS

L'année 1992 aura été celle des consoles 16 bits, une année totalement dominée par le duel sans merci que se sont livré Sega et Nintendo pour attirer à eux un nombre sans cesse croissant de joueurs.

Disponible depuis le mois de mai de façon officielle sur notre territoire, la console 16 bits de Nintendo — la Super Nintendo — a un lourd handicap à surmonter. Effectivement, la Megadrive de Sega, implantée en France avec plus d'un an d'avance, s'est très bien vendue et dispose d'une logithèque très fournie. Les deux géants japonais du jeu vidéo s'opposent dans une guerre de la communication et des prix qui a totalement étouffé la séduisante NEC Coregrafx : cette dernière ne disposant pas du soutien logistique de NEC pour sa distribution en France a vu ses ventes chuter considérablement, et l'importation de ses cartouches se fait maintenant au compte-gouttes. Les passionnés du jeu sur console doi-

vent désormais choisir leur camp, ce sera Sega avec la Megadrive ou Nintendo pour la Super Nintendo. Mais laquelle est la meilleure des deux ? Laquelle réussira à écraser son adversaire sur ce marché maintenant bouillonnant ?

■ **Techniquement, la Super Nintendo est-elle plus performante que la Megadrive ?** Que faut-il savoir pour faire son choix entre la Megadrive de Sega et la Super Nintendo de Nintendo ? Techniquement, tout d'abord, c'est la Super Nintendo qui est la mieux dotée. La Megadrive, de conception plus ancienne, ne possède pas la batterie de coprocesseurs de sa concurrente et n'affiche pas avec autant de facilité ces rotations d'écran, ces déformations de sprites ou ces zooms incroyables qui font la particularité de la Super Nintendo. Cependant, la 16 bits de Sega architecturée autour d'un 68000, véritable microprocesseur 16 bits, est capable de se surpasser pour autant qu'un programmeur veuille bien prendre le temps de créer les fonctions qui semblent manquer à la machine. Le récent Sonic II est un bel exemple de la santé de la bête et, à quelques exceptions près, la Megadrive sait imiter par le biais de la programmation ce que

sait faire la Super Nintendo de façon innée. On sait surtout que la 16 bits de Nintendo possède une résolution graphique plus fine et une palette de couleurs plus étendue que sa concurrente directe. Mais cela ne suffit pas à créer un véritable différend.

● Conclusion

La Super Nintendo est plus puissante, elle profite de nombreuses possibilités graphiques, rotations, meilleure résolution, etc. Mais, bien programmée, la Megadrive peut tout à fait tenir la distance.

■ Y a-t-il plus de jeux sur Megadrive que sur Super Nintendo ?

C'est en terme d'édition et de communication que les deux mastodontes du jeu sur écran cathodique se tirent dans les pattes. Il est indéniable que la logithèque de la Megadrive est largement supérieure en France à celle de la récente Super Nintendo. Le nombre des éditeurs américains et japonais développant pour Sega, augmenté des licences prestigieuses obtenues (Michael Jackson, Ayrton Senna, John Madden, etc.), sans oublier les conversions des titres arcade de Sega, tout cela aboutit à de nombreux jeux de qualité à l'avantage de la Megadrive. De l'autre côté, il ne faut pas oublier que les nombreux titres disponibles au Japon pour la Super Famicom arrivent en force sur la Super Nintendo après sélection des meilleurs par le distributeur français...

Si le lecteur de CD-ROM de la Megadrive existe déjà, celui de la Super Nintendo est en cours de développement. Et les nouveaux accessoires d'une console, le phaser par exemple, ne tardent pas à voir le jour chez la concurrente. Bref, Sega et Nintendo semblent jouer à jeu égal et offrent l'un comme l'autre des solutions quasi identiques. A vous de faire votre choix au travers de vos éditeurs préférés. Le célèbre Capcom développe pour Nintendo (Street Fighter II) et non pour Sega (pour le moment seulement). Les jeux d'Electronic Arts ne sont disponibles que sur Megadrive (également pour le moment)...

● Conclusion

La Megadrive profite d'une logithèque bien plus impressionnante que celle de la Super Nintendo, c'est sûr. Mais pour ce qui est du futur, tout devrait s'équilibrer. Support CD pour les deux consoles (déjà disponible pour Megadrive, en préparation pour Super Nintendo), titres fameux des deux côtés...

■ Alors, Megadrive ou Super Nintendo ?

Un premier conseil : et si vous achetiez la même console que votre meilleur copain ? Au moins pourriez-vous échanger vos cartouches de jeux, ce qui peut être intéressant au vu de certains prix pratiqués. Sinon, la conclusion pourrait être celle-ci : vous voulez la console la plus douée techniquement ? C'est la Super Nintendo de Nintendo. Vous voulez la console la mieux dotée en cartouches de jeu ? C'est la Megadrive de Sega.

MEGADRIVE

Au sein de la console de Sega, se trouve le très célèbre microprocesseur 68000 de Motorola, déjà utilisé avec succès sur de nombreux micro-ordinateurs du marché (ST d'Atari, Amiga de Commodore et Mac d'Apple). De conception plus ancienne que sa sœur ennemie la Super Nintendo, la Megadrive n'offre pas autant de facilités quant aux effets spéciaux. Par exemple, un effet de rotation d'un écran graphique sera ici obtenu en



La Megadrive est excellente musicienne avec un processeur spécifique stéréo offrant trois modes de synthèses (classique, FM et PCM); elle peut également gérer un ensemble de 10 voies sonores. Pour ce qui est de ses extensions, la Megadrive ne donne pas dans la demi-mesure puisque son lecteur de CD-ROM est disponible au Japon. En revanche, son arrivée sur notre territoire a été repoussée à la mi-93, Sega préférant attendre l'arrivée de titres CD de qualité pour supporter efficacement ce périphérique. Prix : 1 300 F environ avec deux manettes, Sonic et Street of Rage.

BONS POINTS :

- le très bon rapport qualité/prix
- la logithèque très fournie
- les hits Sega

MAUVAIS POINTS :

- le paddle pas toujours pratique
- le prix de certaines cartouches encore trop élevé.



programmant entièrement cette fonction alors qu'elle est déjà disponible dans la mémoire de la Super Nintendo. Cela n'enlève rien à la puissance de la Megadrive qui reste l'une des meilleures 16 bits du marché. Sa résolution graphique maximale est de 320 x 224 points (ou pixels) colorés de 64 teintes différentes parmi un choix de 512. 80 éléments graphiques (ou sprites) de 32 points de côté peuvent être gérés indépendamment à l'écran.

SUPER NINTENDO

FICHE TECHNIQUE



Le microprocesseur de la Super Nintendo est un 68016 à architecture 8-16 bits. En fait, il s'agit d'une version de ce processeur revue et corrigée par Nintendo. Il est épaulé par une batterie de coprocesseurs. Ces précieux alliés, qui ne connaissent pas d'équivalents sur d'autres consoles, ont été développés par la société japonaise pour décharger le processeur central des lourdes tâches de gestion et de calcul inhérentes au bon fonctionnement d'un jeu. Ce sont essentielle-

ment des chips qui interviennent dans le travail graphique (gestion de plans, de sprites, etc.). La Super Nintendo, très à l'aise donc en travaux graphiques, peut afficher un écran de 512 x 448 pixels de côté agrémenté de 256 couleurs à choisir dans une palette de 32 768. Un mode graphique particulier, le fameux mode 7, permet des effets spéciaux spectaculaires. Il s'agit d'un écran graphique dans lequel un programmeur peut intervenir en zooms, scrollings et rotations sur toute ou partie d'une page écran. La machine peut gérer jusqu'à 128 éléments graphiques de 64 pixels de côté. Voilà un léger aperçu de la partie graphique. Côté sonore, la Super Nintendo est équipée d'un chip sonore Sony restituant de superbes mélodies sur 8 voies stéréophoniques. Si Nintendo travaille au développement d'un lecteur de CD-ROM pour sa console, celui-ci ne devrait pas voir le jour avant le deuxième semestre de l'année 1993 au Japon, et peut-être beaucoup plus tard en France...
Prix : 1 300 F environ avec deux manettes et Super Mario World.

1 500 F environ avec deux manettes et Street Fighter II.
1 500 F environ avec deux manettes et le phaser Super Scope.

- BONS POINTS :**
- l'excellent rapport qualité/prix
 - l'arrivée régulière de titres de qualité
 - la bonne ergonomie des paddles
 - les effets spéciaux délirants

MAUVAIS POINT :

- le prix encore élevé des cartouches



CD-ROM POUR CONSOLES 16 BITS, LE POINT SUR LA QUESTION!

Avec le CD-ROM, les consoles peuvent enfin stocker un maximum de données et donc vous offrir des jeux bien plus complets que ceux qui sont disponibles sur cartouches. Mais hélas, mille fois hélas, seule la console NEC profite aujourd'hui de ce périphérique magique. Sur Megadrive, un CD-ROM existe bien, mais il n'est pas encore disponible en France. Et pour la Super Nintendo enfin, l'engin est en cours de développement.



La Coregraf de NEC est toujours la seule console sur le marché français à disposer d'un lecteur de CD-ROM. Mieux, la NEC Duo est disponible depuis de nombreux mois maintenant et son prix, revu à la baisse, passe à environ 2 200 francs en cette fin d'année 1992. Cette machine incorporant une Coregraf et un Super CD-ROM NEC dans un boîtier au design assez classe, malgré un prix attractif, les mêmes déboires que toutes les machines de jeux NEC. Le géant japonais de l'électronique n'ayant absolument pas envie de ternir son image de marque professionnelle, il n'attaque pas le marché ludique à grand renfort de communication comme Sega ou Nintendo. De ce fait, de nombreux joueurs rêvent encore aux futurs jeux sur CD-ROM annoncé comme étant le support incontournable avec les cartouches de ROM.

■ **A quand le CD-ROM pour la Megadrive et la Super Nintendo ?**
Le Mega CD de Sega, déjà en vente au Japon, devait arriver en France en cette fin d'année. Son lancement est maintenant repoussé à la mi-93 car Sega a la volonté de commercialiser en même temps un certain nombre de jeux CD de qualité (les premiers titres édités n'étant pas des plus folichons).
Il faut savoir que ce périphérique n'est pas qu'un lecteur de compact disc. Il devrait aussi combler le déficit technique qui existe entre la Megadrive et la Super Nintendo, des coprocesseurs adjoints au lecteur permettant des effets



spéciaux en scrollings, déformations et autres zooms qui sont pour l'instant l'apanage de la Super Nintendo. Dans le même temps, Nintendo annonce la venue de son super lecteur de CD pour le deuxième semestre 1993. Celui-ci aussi serait construit sur une base technologique permettant d'augmenter encore les caractéristiques techniques de la console, une fois celle-ci connectée à son lecteur de CD-ROM...

■ **Conclusion**
Tout cela est bien joli mais n'est pas encore dans nos foyers. Il vous faudra très certainement attendre la prochaine édition du guide Tilt & Consoles+ pour savoir ce qu'il en est réellement des prouesses des CD-ROM pour la Megadrive et la Super Nintendo. Sans compter que SNK compte bien adjoindre un lecteur de ce type à sa Neo Geo...

FAUT-IL ENCORE ACHETER UNE 8 BITS?

Les consoles 8 bits ont sévèrement marqué le pas durant l'année 1992 puisque ce sont leurs grandes sœurs, les 16 bits, qui ont monopolisé toute l'attention. Pourtant vous pouvez toujours trouver dans la grande surface de votre ville une Master System de Sega ou une NES de Nintendo à des prix totalement séduisants. De plus, de nouvelles cartouches apparaissent régulièrement pour ces deux machines. Mais aujourd'hui ne sont-elles pas totalement dépassées ?

■ Entre Sega et Nintendo, lequel offre le plus de cartouches côté 8 bits ?
Totalement dépassées technologiquement à

MASTER SYSTEM II

FICHE TECHNIQUE

La Master System II est une version relookée de la Master System première du nom. D'une technologie pratiquement préhistorique, son cœur est un vieux microprocesseur Z80.

Elle peut afficher des graphismes dans une résolution de 256 x 192 pixels en 16 couleurs dans une palette de 64. Ses 16 Ko de mémoire vidéo ne permettent pas tous les délires d'effets spéciaux d'une console 16 bits ; elle est toutefois capable de scrollings coulés et dispose d'une bonne gestion de sprites. Les nostalgiques de la première



console de Sega peuvent encore utiliser ses jeux sur la portable Game Gear ou la 16 bits Megadrive grâce à des adaptateurs créant un réel effet de gamme.
Prix : 500 F env. avec deux paddles et un jeu.

NES

FICHE TECHNIQUE

La Nintendo Entertainment System est architecturée autour d'un processeur 8 bits customisé propre à Nintendo. Ses caractéristiques techniques sont équivalentes à celles de la Master System. Son affichage graphique est de 256 x 240 pixels en 16 couleurs parmi 64 et dispose de 32 Ko de mémoire vidéo. Son adaptation aux normes françaises de télévision n'a pas été des plus heureuses, et il faut avouer que les couleurs "dégoulinent".

A l'origine, il s'agit d'une machine de jeu sans prétention ; c'est son succès phénoménal au Japon puis aux Etats-Unis qui lui a



valu un traitement de luxe. Ainsi, certaines cartouches de jeu contiennent de la RAM vidéo et des chips qui améliorent de façon très nette les prestations de la NES.
Prix : 500 francs environ avec deux paddles et un jeu.

l'heure actuelle, les consoles 8 bits n'en restent pas moins d'agréables compagnes de jeu avec, pour Sega comme pour Nintendo, une logithèque très riche.

Dans ce domaine, c'est la NES de Nintendo qui offre la plus grande variété de jeux. Console numéro 1 pendant de longues années au Japon, la NES a ensuite enregistré des records de ventes incroyables sur le sol américain. De très nombreuses sociétés — et pas des moindres : Hudson, Taito, Sunsoft, Imagineer, JVC, Konami, etc. — ont développé des jeux d'excellente qualité malgré les caractéristiques modestes de la NES.

La Master System de Sega n'a connu qu'un succès d'estime aux Etats-Unis et, de ce fait, n'a pas bénéficié du support des éditeurs américains. Toutefois, de nombreux éditeurs européens se sont intéressés à elle. De plus, la Master System est dotée des nombreux hits d'arcade de Sega bien connus des amateurs des salles obscures. Ceux-ci préféreront de toute manière se tourner vers une console 16 bits capable de reproduire le plus fidèlement les hits d'arcade.

● Conclusion

La NES possède plus de titres que la Master System de Sega. En revanche, cette dernière console supporte plus de hits d'arcade signés, bien sûr, Sega.

■ Peut-on utiliser les cartouches 8 bits sur les portables ou les 16 bits ?

Côté Nintendo, on ne peut malheureusement pas utiliser les cartouches 8 bits sur les consoles autres que la NES... En revanche, c'est l'un des atouts majeurs de la Master System. En effet, ses cartouches peuvent être utilisées sur la portable Sega, la Game Gear, grâce à un adaptateur. De même, en acquérant une Megadrive, les cartouches 8 bits ne sont pas perdues puisqu'elles peuvent tourner sur la 16 bits avec un autre adaptateur. Cela constitue un effet de gamme intéressant à l'avantage de Sega. Voilà qui permet de fidéliser les joueurs à monsieur le maître Sega.

Ce n'est pas le cas de la NES dont les cartouches resteront dans votre cave si vous décidez de passer sur Super Nintendo par la suite. De même, la Game Boy n'équivaut pas à une version portable de la NES et utilise donc un format de cartouche différent.

● Conclusion

Oui pour Sega, non pour Nintendo.

■ Finalement, faut-il encore acheter une console 8 bits ?

Si vous êtes un joueur occasionnel de jeux vidéo, si vous avez peur de laisser tomber un jour un hobby de quelques mois, une console 8 bits peut être la bonne solution pour découvrir les moindres frais le monde merveilleux du jeu. Avec des valeurs sûres comme Mario 3 sur NES ou Wonderboy sur Master System, vous commencerez votre "formation" avec les plus grands classiques du genre. Par la suite, vous aurez certainement envie de passer à la vitesse supérieure, à des jeux plus beaux, plus grands et plus étonnants. Il sera alors toujours temps de vous offrir une console 16 bits...

Cela dit, pourquoi se priver de la qualité de "encore plus mieux" quand on sait qu'il n'y a pas un écart de prix démentiel entre un jeu pour console 8 bits et un jeu pour console 16 bits ? La majorité des jeux sur NES coûtent environ 300 francs ; le même ordre de prix est généralement appliqué pour une cartouche Megadrive... Il est alors fort intéressant de se tourner vers le marché de l'occasion (lire l'encadré "Acheter d'occasion"), inondé par les machines et cartouches 8 bits des joueurs qui sont passés sur une machine plus puissante.

● Conclusion

Si en 1992 de nombreux éditeurs développaient encore des jeux 8 bits, il n'en sera pas de même en 93. En fait, de nombreux éditeurs ont dû passer par le développement 8 bits pour "justifier" auprès de Nintendo et de Sega le droit de développer par la suite sur 16 bits. 93 s'annonce exclusivement 16 bits. Bref, il n'est plus du tout d'actualité de s'offrir une console 8 bits.

ACHETER D'OCCASION

Avec l'arrivée de nouvelles consoles, notamment de la récente Super Nintendo, bon nombre de particuliers changent de machine pour s'offrir celle qui tient le haut de l'affiche. Les magazines spécialisés consacrent une bonne pagination aux petites annonces d'achat-vente de consoles et de cartouches de jeu. Alors, est-il intéressant de recourir à ces petites annonces pour espérer trouver une machine moins chère et, la plupart du temps, vendue avec quelques titres ?

En fait, tout dépend de votre tempérament de joueur. Vous comprendrez bien que vous pouvez essentiellement trouver des consoles 8 bits sur le marché de l'occasion, la tendance normale étant la plupart du temps de vouloir changer de console pour passer sur une plus puissante. Si vous avez simplement envie d'acquérir une console

pour vous détendre et que votre souci premier est de passer du bon temps sans spécialement disposer d'une véritable bête d'arcade, vous auriez presque tort d'acheter une Sega Master System ou une NES neuve. On trouve ces machines par milliers en occasion et elles sont souvent vendues avec une logithèque copieuse pour un prix fort intéressant. A titre indicatif, vous pouvez acquérir une Sega 8 bits ou une NES 8 bits avec cinq ou six titres pour environ 1 500 francs. Ainsi vous achèterez, d'un seul coup d'un seul, une console avec, la plupart du temps, ses meilleurs jeux.

De plus, l'édition se porte encore très bien pour les machines 8 bits de Sega et Nintendo, et de nouveaux titres de bonne facture sont régulièrement sortis cette année encore en France. L'horizon est donc bien dégagé !

CONSOLES DE REVE NEO GEO, KIC'S, COMBO

En dehors de l'amateur averti qui joue avec intérêt sur sa console de jeux, il existe une autre race de joueurs: les vrais mordus. Ceux-là, plus que tous les autres, veulent posséder la meilleure machine toutes catégories confondues et jouer avec les plus beaux jeux. Si vous faites partie de ce clan, accueillant de plus en plus d'adeptes, vous avez désormais la possibilité de vous offrir une véritable machine d'arcade à domicile.

■ Neo Geo, la star

Dans ce domaine, la Neo Geo de SNK peut encore être considérée comme une console de jeux. Véritable star, elle affiche des graphismes somptueux. Malgré un prix assez compétitif (environ 2 000 francs pour la machine et une seule manette de jeu), elle reste tout de même onéreuse. Si quelques-unes des cartouches de la bête valent maintenant moins de 700 francs, les nouveautés et les "gros" titres coûtent un peu plus du double. Il n'y a pas ici le même déluge de sorties qu'on peut constater sur Megadrive ou Super Nintendo. De plus, cer-

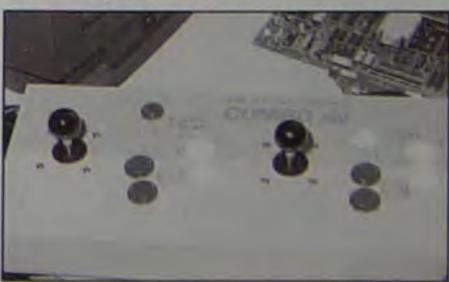
tains types de jeux n'existent pas sur Neo Geo. Ici, c'est de l'arcade pure et dure, ça cogne et ça lasérise, exit les jeux d'aventure. Mais nous ne sommes pas là pour cueillir des marguerites dans les champs. Et il existe des machines encore plus puissantes que la Neo Geo.

■ Kic's et Combo, deux géantes!



Avec la Kic's et la Combo AV, on ne sait plus trop si l'on a encore affaire à des consoles de jeux ! Ces deux-là sont de véritables bornes d'arcade avec lesquelles vous pouvez retrouver sur votre téléviseur exactement les mêmes jeux que dans votre salle d'arcade favorite ou le troquet du coin de la rue. Ces machines n'utilisent pas de cartouches mais les mêmes cartes que la plupart des bornes classiques ; ce sont des cartes de type Jamma, de grande dimension, couvertes de composants électroniques et de mémoire. Passons rapidement sur le cas de la Kic's, quasiment impossible à trouver en France. Il faut pouvoir la commander au Japon ou à Taiwan avec tous les inconvénients que cela engendre (adaptation à la norme Secam de télévision et à notre courant 220 volts, par exemple). La Combo AV, elle, est disponible depuis peu en France au prix d'environ 3 300 francs avec un jeu. Entièrement carrossée dans une boîte de métal, la machine offre deux vraies poignées d'arcade et six boutons d'action par joueur. Tout semble avoir été pensé pour résis-

ter à la plus déchaînée des parties de Street Fighter II. Il faudra toutefois prendre soin de la fragile carte Jamma, reliée à la Combo AV par un câble nappé. Une grande table est nécessaire pour disposer cet ensemble imposant. A l'avenir, l'importateur devrait pouvoir fournir les cartes de jeu dans un boîtier de protection. Adaptée à nos normes de télévision et d'électricité, la Combo AV est livrée prête à l'emploi. Attention, les cartes Jamma ne s'achètent pas au supermarché du coin et leur prix peut varier d'un peu plus de 500 francs à près de 8 000 francs en fonction de la complexité de la carte et de la renommée du jeu. Ainsi, jouer avec une copie taïwanaise d'une carte Street Fighter II sur Combo AV est un loisir qui va chercher dans les 7 000 francs, machine et carte comprises. A vous de voir si cet investissement est possible. Pour se procurer de nouvelles cartes, il sera judicieux de revendre celle(s) dont vous ne vous servez plus auprès de l'importateur de la Combo qui devrait rapidement proposer un choix varié de cartes Jamma parmi les moins chères. Il sera également possible d'acheter des cartes auprès des importateurs français de bornes d'arcade. WDK offre ce genre de service en région parisienne.



● Conclusion

Si votre souci est de jouer, à la maison, sur les meilleurs jeux d'arcade, la Combo AV vous comblera certainement mais soulagera sérieusement votre portefeuille. Mais quand on aime, on ne compte pas. Si ?



L'AVENIR DES PORTABLES

Dans le métro, la cour de récré ou sur la plage, l'amateur de jeux vidéo peut assouvir sa passion grâce aux consoles portables. Ces petits bijoux de technique connaissent un réel succès et ont même su séduire les non-pratiquants, sans limite d'âge. Qu'en est-il aujourd'hui du marché de la console portable et quel est son avenir?

Exit les Game & Watch de la première génération, les machines de jeu de poche sont maintenant de véritables consoles portables. Les jeux développés sur portables sont de mieux en mieux réalisés. On trouve de tout, du jeu d'échecs à l'action, du sport au wargame. Et regardez dans notre sélection des Tilt d'or 92, plusieurs titres primés fonctionnent sur portable. Alors, même si vous possédez déjà une console de salon, pourquoi ne pas craquer pour un "petit bijou"...

FICHE TECHNIQUE



GAME BOY

La Game Boy connaît un grand succès affectif. Ses dimensions lui permettent de se glisser partout, dans un cartable, une poche, un sac à main. Du fait de son écran LCD noir et blanc peu gourmand

en énergie, elle possède la meilleure autonomie: entre quinze et vingt heures de jeu avec quatre piles bâton!

En revanche, la lisibilité de l'écran n'est pas toujours évidente, et les plus accros devront lui adjoindre un accessoire pour contrer ce défaut.

Elle possède dans son cœur un processeur 8 bits supporté par un chip autorisant de véritables délires à l'écran. Scrollings de qualité, excellente gestion de sprites et déformations en tout genre.

Côté sonore, la Game Boy est capable de vous émerveiller grâce à un véritable synthétiseur digne d'une console de salon. Son succès auprès des développeurs et des joueurs lui garantit un avenir radieux.
Prix : 700 F environ.

■ C'est la désormais célèbre Game Boy de Nintendo qui occupe la première marche du podium. Cette machine a connu un succès à l'échelle mondiale et ce sont plusieurs millions de joueurs qui emmènent la portable de Nintendo dans tous leurs déplacements. Développée comme une véritable machine d'arcade, la Game Boy a tout pour elle malgré un écran LCD en noir et blanc non éclairé. Le nombre considérable de ses cartouches de qualité a

FICHE TECHNIQUE



GAME GEAR

La Game Gear de Sega dispose de caractéristiques similaires à celles de la Master System, d'ailleurs un adaptateur lui permet d'utiliser les cartouches de la console de salon.

Son écran couleur est tout à fait correct, bien qu'un peu trop lumineux à mon goût. Sa prise en main est différente de celle de la Game Boy. La Game Gear tient horizontalement et offre une excellente jouabilité. Sa logithèque, moins importante que celle de sa concurrente monochrome, est toutefois dotée de titres d'un excellent niveau avec notamment les nombreux hits Sega toujours appréciés des joueurs d'arcade.
Prix : 800 F environ.

énormément contribué à son succès. En fait, les très nombreux développeurs de la première console de Nintendo, la NES, ont tous saisi l'occasion de porter leurs meilleurs jeux sur Game Boy.

■ Sega ne pouvait rester insensible face à ce succès foudroyant. Sa Game Gear dispose d'un écran LCD couleur rétro-éclairé. Il s'agit en fait d'une version portable de la Master System qui dispose des mêmes caractéristiques techniques.

■ A jeu égal, on trouve le seul constructeur américain de ce marché dominé par les Japonais. Atari avec sa Lynx a créé une console de très grande qualité, architecturée autour d'un véritable processeur 16 bits et disposant d'un écran LCD couleur rétro-éclairé de bonne lisibilité. Malgré l'exceptionnel potentiel de la Lynx, Atari réalise difficilement avec ses concurrents nippons dont les moyens de communication sont largement supérieurs.

■ Encore une machine réellement enthousiasmante: la PC Engine GT de NEC considérée comme la Rolls des portables. Il s'agit d'une Coregraf portable utilisant les mêmes cartouches que sa grande sœur de salon et dispo-

sant d'un écran LCD couleur rétro-éclairé d'une qualité exceptionnelle. Elle n'offre qu'une faible autonomie en alimentation sur piles et coûte plus que le double de ses concurrents.

■ La meilleure ludothèque possible L'avenir des consoles portables dépend de la richesse et du nombre de cartouches qu'elles proposent. Ici, Nintendo et Sega ne semblent pas avoir de problèmes puisqu'ils sont supportés par de nombreuses sociétés de développement. Atari, malgré des moyens plus limités, continue d'éditer régulièrement des cartouches

FICHE TECHNIQUE

PC ENGINE GT

La portable de NEC possède exactement les mêmes caractéristiques techniques que sa grande sœur de salon, la Coregraf.

Elle utilise également des cartouches au format "carte de crédit" et dispose donc d'une logithèque considérable vu le grand nombre de titres édités pour la console

NEC. Sa prise en main est excellente et son écran LCD couleur est d'une qualité exceptionnelle! En revanche, côté autonomie, avec six piles bâton, elle se révèle la moins performante des consoles portables: quatre à six heures de jeu en conditions optimales tout au plus. Sa récente baisse de prix pourrait en séduire plus d'un mais la faible diffusion des produits ludiques NEC en France la réserve aux véritables accros.
Prix : 1 500 F environ.

FICHE TECHNIQUE



LYNX

La Lynx est la seule console portable équipée d'un microprocesseur 16 bits. Il est secondé par des coprocesseurs lui permettant des effets spéciaux de très grande qualité. Zooms, scrollings, définition graphique excellente et riche palette de couleurs sont les principaux atouts de la Lynx. Excellente aussi, la qualité de son écran LCD couleur qui offre une parfaite lisibilité en toute situation avec pour contrepartie une consommation d'énergie assez élevée. De plus, la Lynx a évolué: la Lynx II, plus compacte, offre une meilleure prise en main que le modèle d'origine. Enfin, et c'est un détail qui a de l'importance, une fonction de la console permet de "retourner" l'écran, autorisant ainsi les gauchers autant que les droitiers à jouer aisément.
Prix : 800 F environ.

pour sa Lynx. Peu de jeux mais de qualité qui séduiront les joueurs préférant l'écran couleur Lynx à celui monochrome de la portable de Nintendo. La séduisante PC Engine GT, enfin, risque fort d'être victime de sa diffusion moins large et de la baisse d'intérêt de la part des joueurs pour les machines NEC. Avec un prix moins "grand public" elle ne peut plus enchanter que les véritables passionnés.

Conclusion

Avant de faire votre choix, il conviendra donc d'opter soit pour un écran noir et blanc de nombreux titres de qualité et une grande autonomie, soit pour un écran couleur, peu de cartouches et une autonomie moindre.

super Castlevania IV

Nouveau!

Le summum de l'horreur draculienne sur la nouvelle console Super NES!

Le Comte Dracula est de retour. Simon l'entraîne dans la fosse avec son fouet mystique. Des chevaliers morts-vivants, des crapauds cracheurs... tu verras de abîmes frissonnants. Tous les amateurs du genre pourront vraiment se dépenser lors de cette chasse au comte. Une quantité de magnifiques images vampiriques et des sons atmosphériques te mettront dans l'ambiance Dracula. 30 thèmes musicaux et 80 effets sonores attendent de pouvoir toucher tes pavillons acoustiques. Et, en plus, des tas de bonnes idées de jeux: de pièces tournantes, des démons cracheurs d'eau...

JOYPAD 1/92:

An niveau de l'action, Castlevania est également génial, l'ambiance du jeu est bonne et on n'a pas vraiment le temps de s'ennuyer tellement le nombre de monstres à tuer est important. **GLOBAL 93%**

Le jeu 8 Mégabit
11 niveaux
Pour 1 joueur
Système: Super Nintendo
Entertainment System



KONAMI
La passion des jeux



Autres jeux vidéo pour ton Gameboy et le Nintendo Entertainment System:



Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux,
appelez-nous au:
(01-1) 34.64.77.55

FAP 92336 P1



Olivier Hautsfeuille

ACHETER UN PC : 10 CONSEILS INDISPENSABLES POUR NE PAS VOUS FAIRE AVOIR !

Choisir un PC et le payer à sa juste valeur, ce n'est pas si facile ! Sur le marché du compatible, les prix varient du simple au triple. De plus, vous devrez aussi savoir sélectionner vous-même votre configuration : quel type de moniteur, quelle carte sonore, combien de mémoire... ? Ce guide des "10 conseils indispensables pour ne pas se faire avoir", ce sont dix réponses aux dix questions qu'il faut absolument se poser lorsque l'on veut acheter un compatible. N'hésitez pas à l'emporter avec vous lors de l'achat de votre futur PC !

■ Faut-il acheter un PC de marque ou un compatible taiwanais ?

Là, aucune hésitation, n'achetez pas un PC de grande marque, sauf si vous obtenez un prix vraiment compétitif (les prix sont en baisse, voir page 108 l'enquête vérité, "le vrai prix d'un PC pour jouer").

Les PC proposés à des coûts très bas sont, malgré tout, de bonne qualité ; la raison en est simple, les composants sont souvent les mêmes que ceux utilisés par les grandes marques, quel que soit le "nom" de la machine.

● Conseil n°1

Plutôt que de miser sur la réputation de la marque du PC que l'on veut acquérir, il vaut mieux ne s'intéresser qu'à son prix... Achetez taiwanais !



Un PC Philips de base, "presque" prêt à jouer ! Il faudra encore investir dans une carte sonore et un joystick, et peut-être même gonfler la mémoire à 4 Mo...

■ 286, 386, 486..., quelle puissance choisir ?

Aujourd'hui, les PC sont repérables à la puissance de leur processeur. Ainsi, les 286 sont moins rapides que les 386, eux-mêmes moins rapides que les 486, etc. Et puisque les compatibles évoluent sans cesse, il vaut mieux investir d'entrée de jeu dans une machine des plus puissantes.

● Conseil n°2

Actuellement, un 486 DX cadencé à 33 MHz est une machine tout à fait performante. C'est le modèle qu'il vous faut si vous ne voulez pas être trop vite dépassé par les événements.

■ La vitesse du PC : 16, 20, 25, 33 MHz ou plus ?

Vous voulez acheter un PC 386 ou 486... Mais à quelle "vitesse" tourne-t-il ? Ne vous fiez pas au bouton "turbo" qui trime sur le devant du PC. Il faut absolument demander au vendeur la "vitesse" de la machine, c'est-à-dire la fréquence de son processeur.

● Conseil n°3

N'achetez plus aujourd'hui un PC dont la fréquence est inférieure à 33 MHz. C'est le "minimum jouable" pour se laisser entraîner dans l'univers d'un Ultima Underworld par exemple !

■ La RAM, ou la mémoire du PC...

Bien sûr, la rapidité de votre PC est importante. Mais il faut aussi lui donner le maximum de mémoire pour qu'il soit capable de gérer des données avec plus de facilité. Si vous voulez profiter des jeux les plus aboutis sur PC, ou installer sur votre disque dur des programmes comme Windows, investissez dans la RAM !

● Conseil n°4

Il faut investir dans 4 Mo de RAM. C'est indispensable si vous voulez profiter d'une machine efficace. Et demandez à votre vendeur qu'il installe la mémoire et qu'il configure la machine pour qu'elle l'exploite au mieux.

■ Lecteur et disque dur, que choisir ?

Votre PC va vous être proposé avec divers types de lecteur et de disque dur. Côté lecteur, il faut absolument que vous choisissiez un 3"1/2, car c'est le nouveau standard en ce qui concerne les disquettes PC (même format que les disquettes Mac, Atari ST, Amiga). Le lecteur 5"1/4 est moins utile. En ce qui concerne le disque dur, il est bien sûr indispensable et sa capacité doit être au minimum de 80 Mo.

● Conseil n°5

Votre PC doit obligatoirement posséder un lecteur 3"1/2 et un disque dur d'au moins 80 Mo. Si votre portefeuille le permet, achetez...

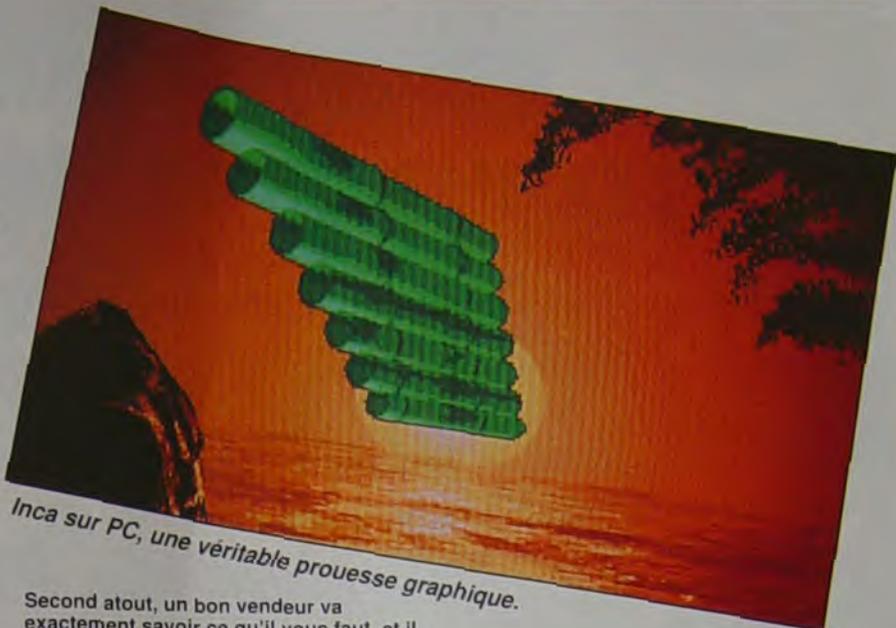
en premier lieu un disque dur plus "gros", et ensuite un lecteur 5 1/4...

Quelle carte graphique ?
Un grand nombre de cartes graphiques sont aujourd'hui disponibles pour les PC et compatibles. L'ancien standard EGA est largement dépassé. Mais il vous faudra encore choisir entre VGA ou Super VGA.

Conseil n° 6
VGA ou Super VGA? Rares sont les jeux qui exploitent aujourd'hui le Super VGA. Mais cela va venir... Pour les applications sous Windows ou la création graphique, le Super VGA fait des prouesses étonnantes. En conclusion, et comme les prix sont en baisse, nous vous conseillons vivement d'investir dans le Super VGA!

La carte sonore, indispensable ?
Oui ! Le petit haut-parleur interne des PC n'est vraiment pas à la hauteur. Ce n'est pas comme un Amiga ou un Atari ST. Ici, impossible de profiter d'une véritable ambiance sonore sans adjoindre à votre machine une carte spéciale. Alors, pour quelle carte opter ?

Conseil n° 7
Pour choisir l'indispensable carte sonore qui donnera leur vraie dimension à tous vos jeux préférés, il faut investir dans une carte qui est bien entendu "comprise" par un



Inca sur PC, une véritable prouesse graphique.

Second atout, un bon vendeur va exactement savoir ce qu'il vous faut, et il peut aussi paramétrer votre machine mieux que vous ne le feriez vous-même.

vous plonger dans les bouquins et faire vous-même cette installation. Mais pourquoi se compliquer la vie!

Conseil n° 10
Vérifiez que votre PC vous est fourni avec son système d'exploitation, le DOS. Et attention aussi, ne vous laissez pas refiler une ancienne version de ce fameux DOS. Demandez au moins le DOS 5.0 et son manuel d'utilisation, c'est très important ! Pour les autres programmes fournis, petit traitement de texte, utilitaires, etc., attention là encore car ils ne sont pas toujours performants et ne doivent pas servir de prétexte au vendeur pour grossir le prix de la configuration !

Et maintenant, vous allez pouvoir vous lancer dans la course avec tous les atouts dans la manche ! Les Tilt d'or attendent votre nouvelle machine, de Ultima Underworld à Aces of the Pacific, en passant par la création ou la stratégie ! Quant à savoir ce qu'il va réellement vous en coûter, la réponse est dans l'enquête vérité, "le vrai prix d'un PC pour jouer" !



La carte son Pro Audio Spectrum (Media Vision).

CD-ROM, imprimante, scanner: les "plus" !
Il existe de très nombreux périphériques que l'on peut adjoindre à son PC. Une imprimante et un scanner pour la création graphique, le CD-ROM pour profiter des jeux les plus évolués, etc. Mais faut-il choisir ces "plus" en même temps que l'on achète son PC? Non!

Conseil n° 9
Il arrive très souvent que les compatibles PC soient vendus en lot et que l'on vous propose, par exemple, une petite imprimante pour quelque 1 000 F de plus... Attention, il s'agit souvent de manœuvres qui tendent à écouler les stocks du maga-

sin! Nous vous conseillons de profiter d'abord de votre machine, afin de cerner exactement vos besoins et de ne pas investir dans du matériel inutile. Pour le CD-ROM, le problème est différent: étudiez attentivement l'article qui lui est dédié dans ce Guide.

Quels sont les programmes que l'on doit vous fournir ?
Votre PC ne peut fonctionner sans qu'il soit préalablement installé, disque dur formaté, setup de la machine au point, etc. Le programme le plus important, le seul qui puisse donner vie à votre machine, c'est le fameux DOS, le système d'exploitation. Bien entendu, vous pourrez

grand nombre de programmes. C'est la carte Sound Blaster qui décroche la palme. Mais soyez vigilant, car il existe depuis peu des cartes compatibles Sound Blaster qui coûtent moins cher que l'originale...

Faut-il acheter un PC modeste et le "gonfler" par la suite ou investir tout de suite dans une "grosse" configuration ?
Vous le savez sans doute, le PC est une machine évolutive. On peut acheter à bas prix un PC mal équipé, avec peu de mémoire par exemple, une carte écran peu performante, etc., pour le "gonfler" par la suite. Mais ce n'est pas toujours un bon calcul !

Conseil n° 8
Il se révèle souvent plus intéressant d'acheter d'un bloc, et chez le même distributeur, tous les composants indispensables à votre "PC jeu". En effet, c'est souvent de cette manière que l'on obtient un prix d'ensemble plus attractif.



A gauche, il faudra rajouter des cartes...

ENQUETE VERITE: LE VRAI PRIX D'UN PC POUR JOUER

Maintenant que vous savez exactement ce qu'il faut inclure dans la configuration de votre PC pour vraiment profiter des jeux qui sortent sur le marché, voici de quoi définir le coût de votre investissement. De nombreux lecteurs pensent à tort qu'il suffira de 5 000 F pour trouver la machine idéale. Hélas, les PC ne sont pas des Atari ST ou des Amiga. Vous pourrez acquérir votre PC pour environ 10 000 F... Mais encore faut-il ne pas tomber dans les pièges que dévoile cette enquête vérité!

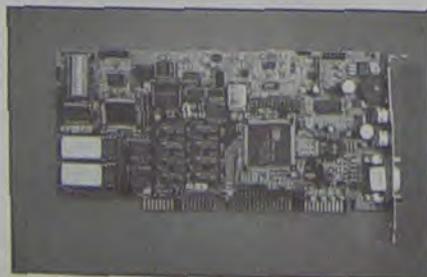
RAPPEL DE LA CONFIGURATION PC IDEALE
ou ce qu'il vous faut acquérir pour bien jouer sur PC :

- une unité centrale 486 cadencée à 33 MHz
- un disque dur de 80 Mo
- un lecteur 3 1/2"
- 4 Mo de RAM
- une configuration graphique Super VGA
- une carte sonore
- une souris
- un joystick.

À la suite d'une grande enquête menée dans les boutiques, nous avons pu découvrir d'impressionnantes différences de prix entre plusieurs revendeurs. Voici les conclusions de cette étude.

Grandes surfaces ou petits magasins ?

Même si vous devenez, grâce à ce dossier, un pro du PC, il est important que vous ayez affaire à un vendeur qualifié et passionné. Dans les grandes surfaces, ce n'est que trop rarement le cas. Le vendeur qui va vous proposer une machine risque fort de ne pas connaître à fond ses possibilités. De plus, ces mêmes vendeurs ne sont pas souvent des joueurs et leur manque de passion ne peut qu'entraîner des erreurs de jugement. Dans certaines grandes surfaces, les prix pratiqués peuvent être compétitifs. En revanche, la configuration que l'on va vous proposer ne sera pas toujours bien équilibrée : par exemple, une machine puissante mais qui manque de mémoire pour exploiter cette puissance...



Carte audio/vidéo Thunder and Lightning (Media Vision).

FAUT-IL ACHETER UN MACINTOSH POUR JOUER ?

Pour la première fois cette année, le Mac tente une percée dans l'univers des jeux. Il concurrence directement les compatibles... Mais est-il de taille à vous séduire plus qu'un PC? Les jeux sur Mac sont de plus en plus nombreux et couvrent tous les domaines ludiques. Prince of Persia, Tilt d'or sur Mac, voilà qui promet pour l'avenir. Mais la vraie question, c'est là encore le prix de revient de la machine. Un Mac pour jouer, cela implique un processeur rapide (68030), de la mémoire (2 Mo de RAM au minimum), un disque dur de 80 Mo, un moniteur couleur... Le prix d'un Mac pour jouer est environ de 16 000 F, ce qui donne encore un large avantage au PC. Alors, pas de crainte côté logiciels mais un réel problème lorsqu'il faut ouvrir son portefeuille... Les Macintosh souffrent en effet d'un handicap certain. Alors que les anciens ordinateurs IBM ont été copiés par un grand nombre de firmes, ce qui a fait jouer la concurrence et donc baisser les prix, seul Apple a le droit de construire des Macintosh. Pas de clones, pas de concurrence, et donc pas de "petits prix". Mais les responsables de cette firme prestigieuse ont bien envie de renverser la vapeur. Le prix des Mac est en chute libre... En 93, pourrions-nous jouer sur Mac pour un investissement égal à celui de l'achat d'une configuration PC? Affaire à suivre!

Pour trouver la bonne boutique, soyez donc très attentif à l'ambiance du magasin. Des "gros" jeux en démonstration et c'est la garantie que le vendeur connaît la gestion de la mémoire de ces machines. Dans ces petites boutiques "spécialisées PC", vous devez ainsi décrocher un prix intéressant pour la configuration proposée.

10 000 F, c'est ce qu'il doit vous en coûter. Et, bien sûr, pour la configuration complète, carte-son et joystick compris. Pour indication, voici quelques-uns des prix pratiqués.

LES MACHINES COMPLETES

- PC 386 (16 et 20 MHz): de 5 000 à 10 000 F
- PC 386 (25 MHz): de 6 000 à 12 000 F
- PC 386 (33 MHz): de 7 000 à 18 000 F
- PC 486 (33 MHz): de 10 000 à 25 000 F

Mais il ne s'agit ici que des prix de PC qui n'appartiennent pas à des marques prestigieuses. Chez Olivetti, Tandon ou IBM, cela peut "cartonner" à 25 000 F pour un simple 386 à 20 Mo.

Les PC de marque offrent pourtant des prix sans cesse plus intéressants. Mais c'est aussi parce qu'ils ne garantissent plus comme avant la qualité de leurs composants. Aussi, inutile à l'heure actuelle de se tourner vers cette filière! Pour conclure, vous devez absolument essayer de ne pas dépasser un budget de 10 000 F!

LES CARTES ET PERIPHERIQUES

Les prix chutent sans cesse! Vous pourrez trouver une carte graphique SVGA 32 000 couleurs pour moins de 1 000 F. De quoi utiliser à fond toutes les possibilités des softs les plus puissants. Côté moniteurs, la différence entre VGA et Super VGA n'est plus que de 300 F. Pourquoi se priver! Et même en ce qui concerne les cartes sonores, la Sound Blaster Pro, à 1 300 F environ, est talonnée par des cartes son haut de gamme qui ne coûtent que 1 000 F!

L'univers PC est donc en pleine évolution. Plus que jamais, il vous appartient de fouiner, de faire jouer la concurrence, de visiter un grand nombre de boutiques ou d'éplucher les magazines spécialisés pour décrocher l'affaire du siècle... Bonne chance et bonne chasse!

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES +



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14

RETOURNEZ-NOUS DES AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÉGLEMENT A L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avix, 75015 PARIS)

| | | | | | | | |
|----------------------------|--------------------------|--------------------|--------------------------|--------------------|--------------------------|---------------------|--------------------------|
| Numéro Hors Série (450074) | <input type="checkbox"/> | Numéro 2 (451002) | <input type="checkbox"/> | Numéro 4 (451004) | <input type="checkbox"/> | Numéro 6 (451006) | <input type="checkbox"/> |
| Numéro 1 (451001) | <input type="checkbox"/> | Numéro 3 (451003) | <input type="checkbox"/> | Numéro 5 (451005) | <input type="checkbox"/> | Numéro 7 (451007) | <input type="checkbox"/> |
| Numéro 8 (451008) | <input type="checkbox"/> | Numéro 9 (451009) | <input type="checkbox"/> | Numéro 10 (451010) | <input type="checkbox"/> | Numéro 11 (451011) | <input type="checkbox"/> |
| Numéro 12 (451012) | <input type="checkbox"/> | Numéro 13 (451013) | <input type="checkbox"/> | Numéro 14 (451014) | <input type="checkbox"/> | Nombre de numéros : | <input type="text"/> |

Somme totale :

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire

Chèque postal

NOM : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : _____

(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magasin.



Jacques Harbonn

CD-ROM, CD-I, CDTV: LE POINT SUR LA QUESTION

Le compact disc (CD) est un nouveau support informatique dont l'aspect est identique à celui des CD audio maintenant bien connus. Tout comme le CD audio, ce CD destiné à un usage informatique est lu par un faisceau laser. Les données sont enregistrées sous forme numérique (comme sur une disquette), ce qui garantit une parfaite concordance avec l'original. Les trois types de CD présentés ici (CD-ROM, CD-I et CDTV) usent du même format physique (disque de 12 cm) et satisfont à la même norme (ISO 9660). Toutefois, même s'il est possible en théorie de lire indifféremment tous les types de CD sur tous les lecteurs CD informatiques, en pratique, seules quelques données pourront être récupérées. Cette situation est un peu similaire à celle qui règne entre Atari STE et PC, les disquettes étant lisibles sans problème aucun sur les deux machines mais les programmes étant pour leur part spécifiques à chaque machine. Tous les lecteurs de CD informatiques sont aussi capables de lire les CD audio bien qu'ils offrent le plus souvent moins de fonctions que les lecteurs CD audio.

GONFLER VOTRE PC AVEC UN LECTEUR CD-ROM

● Qu'est-ce que le CD-ROM ?

Le CD-ROM est un lecteur de CD informatique qui se connecte à un PC. Il en existe de différents types (interne ou externe, bus spécifique comme pour le lecteur CD de la Sound Blaster Pro, ou bus SCSI plus standard). Cette désignation recouvre aussi le disque lui-même.

Le CD-ROM est un lecteur de disque optique, dédié à l'informatique, qui se raccorde en interne ou externe, à une configuration PC complète.

● Pourquoi ajouter un CD-ROM à son PC ?

Le CD-ROM dispose d'une puissance de stockage phénoménale (jusqu'à 650 Mo, soit plus de 450 disquettes 3.5 pouces haute den-

sité). Il offre en outre la même qualité de reproduction sonore que le CD audio. Le catalogue des CD-ROM est actuellement déjà bien développé (plus de 3 000 titres) et son expansion s'accroît rapidement. Toutefois, l'offre dépend beaucoup du type de programme.

Les jeux

Les jeux sont encore un peu les parents pauvres du CD-ROM. Si l'on trouve maintenant de nombreux CD dédiés au jeu, la plupart ne sont que de simples changements de support, ne profitant nullement des spécificités du CD-ROM. Le seul avantage est alors la rapidité d'installation.

Signalons que certains éditeurs ont cependant fait l'effort d'exploiter au moins partiellement ce support, proposant alors une bande-son plus riche, un jeu polyglotte ou une base de données complémentaire. Le petit dernier, The Seventh Guest, tranche complètement avec le reste de la production et laisse tout simplement sans voix. L'avenir des jeux CD-ROM passe par les nouvelles technologies mises à profit dans ce titre : univers virtuel et techniques cinématographiques.

Dans l'état actuel des choses, l'achat d'un CD-ROM pour jouer ne se justifie pas... sauf pour The Seventh Guest. Toutefois, si les nouveautés apportent la même richesse, tout pourrait changer très rapidement.

Les encyclopédies et bases de données

Dans ce domaine, le CD-ROM est roi, laissant tout simplement sur place le support papier. Un seul CD peut ainsi contenir le texte des 20 tomes d'une encyclopédie, enrichi de photographies, de documents sonores et même de séquences filmées ! De plus, la puissance de l'ordinateur est pleinement mise à profit pour les recherches multicritères par exemple, impossibles à faire autrement. La langue anglaise prédomine mais, en revanche, tous les sujets sont abordés, même les plus pointus. Pour l'étudiant, le chercheur, ou le curieux en général, le CD-ROM représente un achat



Lecteur CD-ROM de NEC.

LES PC MULTIMEDIA

Certaines marques fournissent des PC "prêts à l'emploi Multimedia". Certains sont bien loin des spécifications optimales décrites et d'autres bien trop chers. Vous aurez en fait bien plus intérêt à monter votre configuration vous-même.

... la consultation d'une encyclopédie CD étant beaucoup plus facile et plus complète que sur papier.

... banques d'images exploite une fois encore à ses remarquables capacités de stockage, le CD-ROM est le seul support propre à offrir une collection d'images haute résolution 16 millions de couleurs. De nombreuses images occupent souvent plus d'1 Mo chacune, quand elles ne dépassent pas tout simplement la capacité d'une disquette 3,5 pouces haute densité! L'offre est assez fournie, proposant images digitalisées ou dessins. Les prochains des banques d'images, les CD de voyages vous feront découvrir le monde dans un détail...

... Les impressionnantes capacités de stockage du CD-ROM sont pleinement exploitées pour les images haute résolution et autres voyages en chambre, qu'il serait impossible de proposer sur un autre support. L'achat du CD-ROM peut se justifier pour les passionnés ou les professionnels de l'image.

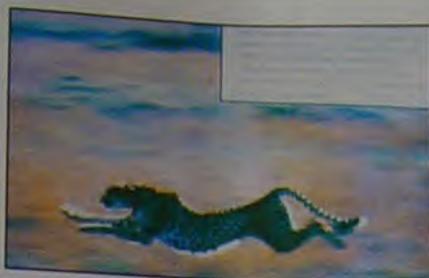
... Les freewares et sharewares de CD-ROM compte maintenant de nombreux logiciels de compilation de programmes du domaine public. S'ils ne sont pas tous du même niveau, la plupart sont excellents et offrent un éventail d'une richesse incroyable. Tous les genres sont abordés: le jeu, les utilitaires divers, les programmes de bureautique, les logiciels de dessin ou de musique, les drivers et outils pour imprimantes, etc. Les différents



Sur CD-ROM, *The Amazing Universe*.

... systèmes d'exploitation sont représentés: DOS et Windows principalement, mais aussi OS/2. Chaque CD offrant souvent plusieurs milliers de programmes, le coût de chacun reste très en deçà des serveurs Minitel, disquettes et même BBS. L'absence de chargement et de ses aléas représente un autre atout non négligeable. Si vous êtes un gros consommateur de freewares, le CD-ROM représente un investissement très vite rentabilisé, en temps comme en argent.

... Conclusion Le CD-ROM montre sa suprématie dans des domaines divers: encyclopédies et bases de données surtout, mais aussi freewares, images de grande qualité et programmes de "découverte". Les jeux restent un peu en deçà, exception faite de *The Seventh Guest* qui préfigure ce que seront les fabuleux jeux de demain.



The Guinness Disc.

... Quelle configuration PC est nécessaire pour accepter un CD-ROM? Le PC lui-même

En théorie, n'importe quel PC doté de 640 Ko de mémoire peut faire tourner un CD-ROM sous MS-DOS. Sous Windows, les spécifications minimales de la norme MPC (Multimedia PC) imposent un 286 et 2 Mo de RAM. En pratique, pour être à l'aise à la fois sous MS-DOS et sous Windows, il faut plutôt compter sur un 386 DX au minimum (le 486 étant l'idéal) et 4 Mo de RAM.

Au minimum 286 et 2 Mo de RAM; plutôt 386 ou plus et 4 Mo de RAM.

L'affichage graphique

Un grand nombre de CD-ROM tirent parti du premier niveau de la norme SVGA (640 x 480 en 256 couleurs), le VGA étant presque toujours le minimum. Une carte SVGA 512 Ko 256 couleurs avec le moniteur correspondant suffit dans la plupart des cas. Les passionnés d'images pourront aller plus loin, vers des cartes SVGA 32 000 couleurs ou même 16 millions de couleurs.

Au minimum VGA; SVGA 512 Ko en standard; cartes SVGA 32 000 ou 16 millions de couleurs pour les passionnés d'images.

Les cartes sonores

Elles sont quasi indispensables, de nombreux CD y faisant appel, en complément ou à la place du son CD direct. La Sound Blaster règne en maître dans le domaine du CD-ROM. Il est donc capital de disposer d'une carte compatible: Sound Blaster 2 ou Pro, Thunderboard, ou les nouvelles Thunder & Lightning, Pro Audio Spectrum 16 ou Sound Galaxy. Achetez plutôt une carte qui mixe les sorties son CD et carte, pour éviter plusieurs jeux de haut-parleurs.

Carte compatible Sound Blaster indispensable.

CD-ROM MAC

Tout comme le PC, le Mac peut être doté d'un lecteur de CD-ROM. Les prix sont légèrement supérieurs à ceux de l'univers PC, et le catalogue de titres un peu moins riche, mais l'ensemble reste intéressant. Si l'on peut connecter un lecteur CD-ROM sur un simple Classic, un LC il semble bien le minimum efficace.

Conclusion

La configuration efficace passe par un 386/486, avec 4 Mo de RAM, une carte SVGA 256 couleurs dotée de 512 Ko de RAM et le moniteur correspondant, et une carte sonore compatible Sound Blaster.

Quel lecteur de CD-ROM choisir? Lecteur interne ou externe?

Le CD-ROM interne occupe un emplacement 5.25 pouces. Il faut donc que votre PC dispose de la place nécessaire. En outre, le choix est un peu moins vaste mais, en contrepartie, l'intégration est bien meilleure. Interne ou externe, cela dépend de votre place et de vos goûts.

Quelle interface?

La plupart des CD-ROM utilisent une interface SCSI soit parfaitement standard, soit un peu remaniée (un seul périphérique SCSI géré par la carte). L'universalité du SCSI est un gros



Night's Owl, effet de loupe...

avantage... une fois passé les problèmes de conflit très fréquents lorsque différentes cartes SCSI cohabitent dans le même PC. La Sound Blaster Pro recourt à une interface spécifique très correcte, mais qui impose l'achat du CD-ROM dédié.

Les CD-ROM qui se connectent sur l'interface parallèle sont à éviter (transferts lents), à moins de devoir faire transiter le lecteur de CD-ROM sur plusieurs machines.

Interface SCSI ou Sound Blaster; l'interface parallèle ne trouvera son utilité que dans des cas spécifiques.

Quelles performances minimales?

Le taux de transfert des lecteurs de CD-ROM est à peu près constant: 150 Ko/seconde, à comparer aux 600 Ko d'un disque dur IDE. Toutefois, le CD-ROM est aussi capable de pointes à 1.5 Mo/seconde! Si les taux de transfert changent peu d'un lecteur à l'autre, en revanche, les temps d'accès moyens varient beaucoup (de 250 ms à 1 s, à comparer toujours aux 17 ms d'un disque dur IDE). Sans pour autant vous ruiner, il faut impérativement choisir un lecteur dont les temps d'accès se situent entre 300 et 400 ms. Au-delà, il faut prévoir un café entre chaque accès! Choisissez un lecteur dont le temps d'accès moyen est inférieur à 400 ms.

Quel est le prix du CD-ROM?

Les prix des lecteurs de CD-ROM ont subi une chute importante. Un budget de 3 500 F suffit actuellement pour disposer d'un lecteur correct, les lecteurs très performants étant toutefois nettement plus onéreux.

CD-I, LE FUTUR POUR MOINS DE 5 000 F



Le CD-I de Philips, un concurrent direct pour le CD-ROM.

● Qu'est-ce que le CD-I ?

Contrairement au CD-ROM, qui est une extension des PC et Mac, le CD-I est un appareil autonome, correspondant beaucoup plus au "prêt à brancher" de par sa vocation grand public. Un câble d'alimentation, une connexion Pêritel sur le téléviseur familial et le tour est joué. Le CD-I est capable de lire les CD audio, mais aussi les CD Photo de Kodak, en plus de ses propres CD bien sûr. Il est architecturé autour d'un 68070 (Motorola de la famille des 68000), dispose de 1 Mo de mémoire vive et de nombreux ports d'extension (imprimante, clavier, lecteur de disquettes et de carte PCMCIA). Graphiquement, la palette de 16 millions de couleurs fournit des images flatteuses, qui trompent sur la résolution réelle, bien inférieure à celle du SVGA. Le CD-I est aussi capable de stocker des séquences filmées. Les possibilités d'animation se limitent au quart de l'écran en standard mais couvrent tout l'écran avec la cartouche d'extension Full Motion Video. Le son CD, lui, a déjà fait la preuve de sa qualité.

● Pourquoi acheter un CD-I ?

Le CD-I ouvre la porte du CD informatique au grand public qui serait rebuté par un abord plus traditionnelle) comme le CD-ROM. Nul besoin ici de se battre avec les "config.sys" et autres "autoexec.bat" des PC. L'appareil lui-même s'intègre d'ailleurs parfaitement

PHILIPS, C'EST DEJA DEMAIN ?

En fait, oui et non. Le gros atout du CD-I est de proposer un lecteur de CD informatique complet, prêt à l'emploi et de coût raisonnable. Mais la norme CD-ROM qui a permis la création du CD-I date déjà de 1987, et le CD-ROM, associé à un bon PC ou Mac, n'a rien à envier au CD-I.

SUR QUOI REGARDER SES FILMS ?

Le magnétoscope dispose actuellement d'une filmothèque considérable. Mais le procédé d'enregistrement et surtout l'usure de la bande limitent beaucoup la qualité de reproduction, avec une dégradation nette en fonction du temps. En revanche, le magnétoscope conserve un atout de poids : la possibilité d'enregistrer. Le vidéodisque (création Philips, rappelons-le) dispose pour sa part de la lecture laser, garantissant l'absence totale d'usure et de dégradation. Mais le codage utilisé (analogique et non digital) limite ici encore la qualité. Le catalogue de titres, bien que très en retard sur l'offre VHS, commence à s'étoffer sérieusement. La baisse du prix des lecteurs (moins de 2 000 F à ce jour) étant un argument de poids. Le CD-I, équipé de la cartouche FMV, permettrait lui aussi la reproduction de films avec, cette fois, un enregistrement numérique et donc une qualité bien supérieure. Les éditeurs conservent un franc recul, attendant de voir quel sera le succès réel de ce nouveau produit. Toutefois, si les ventes marchent très bien, il y a fort à parier qu'ils s'engouffreront dans ce nouveau créneau, dès que la Full Motion Video sera disponible bien sûr.

dans la lignée audiovisuelle, aux côtés du magnétoscope dont il reprend l'aspect général. Objet high tech, le CD-I séduira sans aucun doute les amateurs de nouveautés technologiques... et les autres dès que les prix auront un peu baissé.

Côté logiciels, les titres couvrent des domaines divers, tous grand public au sens large du terme : apprentissage de la photographie, étude des oiseaux d'Europe, jeu de golf en images digitalisées et animées, peinture avec Van Gogh et musique avec Louis Armstrong. La puissance des deux pères du CD-I (Philips et Sony) devrait attirer bon nombre d'éditeurs. Face au CD-ROM, le CD-I souffre cependant de son processeur moyen, de sa mémoire réduite et, surtout, de l'absence de mémoire de masse en standard.

Si vous ne connaissez rien à la micro et que cet univers impitoyable vous effraie quelque peu, le CD-I est un excellent moyen d'accéder à la richesse du support CD informatique.

Si vous disposez déjà d'un gros PC ou Mac, l'achat d'un CD-ROM semble plus justifié, en dehors de l'animation (cf. encadré) et du coût beaucoup plus raisonnable des disques CD-I face aux disques CD-ROM.

● Quel modèle choisir ?

Deux modèles de salon grand public sont disponibles : le 205 (5 000 F

environ) et le 220, version luxe du premier (6 000 F environ). Signalons que les performances des deux modèles sont d'ailleurs identiques.

Un modèle de poche, au prix beaucoup plus professionnel toutefois, permettra de disposer en permanence de ses "encyclopédies". Si la cartouche Full Motion Video (FMV) n'est pas livrée avec les nouveaux appareils (les informations de Philips à ce sujet restent très floues), son achat se révèle cependant quasi indispensable pour l'animation de qualité.

Le modèle CD-I de base suffit largement, complété éventuellement de la cartouche Full Motion Video.

Un tennis hyper réaliste, grâce au CD-I.



FAUT-IL ECHANGER VOTRE AMIGA CONTRE UN CDTV ?

CD PHOTO KODAK

Ce lecteur, qui reprend lui aussi le look des magnétoscopes, est destiné à lire les CD Kodak, contenant chacun jusqu'à 100 images. Mais la grande originalité par rapport aux autres CD, c'est que ces images sont les vôtres. Il suffit en effet de préciser lors du développement de vos films que vous désirez un transfert CD. Comme tous les autres lecteurs, le CD Photo Kodak est aussi capable de lire les CD audio. Notons que le CD-I est capable de lire directement le CD Photo.

● Qu'est-ce que le CDTV ?

Le CDTV est, tout comme le CD-I, un appareil autonome et prêt à brancher. Tout comme ce dernier aussi, il reprend le look des magnétoscopes, de manière à s'intégrer harmonieusement dans la chaîne audiovisuelle. Sous cet emballage se cache d'ailleurs une carte d'Amiga 500, équipée bien entendu d'un lecteur de compact disc optiques. Le package comprend maintenant un clavier, une souris et un lecteur de disquettes, qui permet alors d'utiliser son CDTV en lieu et place d'un Amiga 500 pour la très grande majorité des applications. Le recours à une carte Amiga a certes l'avantage d'offrir l'impressionnante logithèque de cette machine, mais en contrepartie ses limitations aussi. Les modes graphiques sont en retrait face aux concurrents : résolution un peu juste ou entachée du fatigant flicker (clignotement de l'écran), 32 couleurs seulement sans conflit. Le lecteur ne brille pas non plus par ses temps d'accès, beaucoup plus lents par exemple que le lecteur de la Sound Blaster Pro. Il n'en reste pas moins que



Le CDTV de Commodore cache un Amiga 500...

le CDTV est la seule machine à combiner à un prix très raisonnable un véritable ordinateur grand public disposant déjà d'une importante logithèque et un lecteur de CD informatique. Le CDTV est aussi disponible sous forme d'extension (lecteur), se raccordant harmonieusement sur le bus latéral des Amiga 500 et Amiga 500+.

Tout comme le CD-I, le CDTV est une machine autonome, architecturée autour

d'une carte d'Amiga 500. Clavier, souris et lecteur de disquettes permettent de profiter pleinement des possibilités de l'ordinateur. A l'inverse, un kit (lecteur de CD) permet de doter un Amiga 500 ou 500+ des fonctionnalités CDTV.

● Faut-il échanger son Amiga pour un CDTV ou acquérir le kit d'extension ?

Pour ceux qui seraient tentés par le support CD, Commodore se livre actuellement à une politique d'échange, reprenant votre Amiga 1 500 F à l'achat d'un CDTV (5 500 F environ). Est-il plus intéressant de procéder à cet échange ou d'acquérir le kit CDTV ? La réponse dépend en fait de votre machine et de son utilisation. Seuls les Amiga 500 et 500+ bénéficient

pour l'instant de l'upgrade en CDTV, ce qui règle donc la question pour les autres. L'Amiga 600, avec son connecteur d'extension au format PCM-CIA, risque de prendre un peu de retard. Le CDTV possède toutes les capacités d'un Amiga 500 classique, à deux exceptions près.

D'une part, il ne dispose pas du bus d'extension des Amiga, ce qui lui retire la possibilité de connecter un disque dur et ses extensions (mémoire, carte accélératrice, émulateur PC) ou une cartouche. D'autre part, les extensions internes qui fleurissent sur Amiga (extension mémoire, carte vidéo 12 et 24 bits, etc.) risquent d'être plus difficiles, voire impossibles à connecter sur CDTV. Si vous disposez d'extensions de ce type, le kit est la meilleure solution. Dans le cas contraire, l'échange est tout à fait intéressant.

Pour une utilisation normale, l'échange Amiga/CDTV est très satisfaisant. Ceux qui ont gonflé leur Amiga de cartes internes ou qui possèdent un disque dur devront en revanche se tourner vers le kit d'upgrade.

● Quel type d'applications ?

Le catalogue CDTV reprend une partie des titres du catalogue CD-ROM des PC. On y découvre ainsi des jeux, des contes illustrés, des CD d'apprentissage des langues, des encyclopédies, etc. Les remarques faites sur



Chess Board sur CDTV.

les titres CD-ROM s'appliquent ici aussi. Mais certains éléments sont spécifiques au CDTV. Sans être un bidet, le succès du CDTV n'a pas été aussi éclatant que prévu, et les éditeurs ont souvent préféré se tourner vers un marché plus porteur (CD-ROM surtout et CD-I). Les nouveautés sont donc plus rares. Toutefois, ce support semble bénéficier d'un certain regain d'intérêt auprès des éditeurs.

Le catalogue CDTV est moyennement développé, mais assez varié. Les nouveautés s'étaient faites un peu rares, mais les éditeurs semblent s'y intéresser de nouveau.

DATA DISC MAN

Le Data Disc Man de Sony est un tout petit lecteur portable de disques CD informatiques de 8 cm. Il est équipé d'un écran monochrome et dispose désormais de possibilités sonores qui lui faisaient défaut à sa sortie. Il est destiné en priorité à ceux qui veulent disposer d'une ou plusieurs banques de données facilement accessibles.



Asterix en anglais, et traduit !



ATARI STE, MEGA STE, TT, FALCON 030

L'ATARI STE, QUEL AVENIR POUR 1993 ?

Machines très bien implantées en France, les Atari ST profitent d'une ludothèque prestigieuse. Pourtant, les programmeurs et distributeurs semblent parfois ne plus espérer beaucoup en cette machine... Alors, qu'en est-il de l'avenir des Atari pour l'année 93 ? Ce dossier va répondre à toutes vos questions en comparant l'Atari STE à toutes ses concurrentes. Sans oublier bien sûr les autres modèles de la gamme Atari, le Mega STE, le TT et, surtout, le Falcon 030, une machine qui a toutes les qualités nécessaires pour tenir tête aux PC et autres Amiga. Qui va remporter cette grande compétition ? Explications et pronostics d'un spécialiste de la question !

• Qu'est-ce que l'Atari STE ?

L'Atari STE est un ordinateur à vocation familiale, dernier maillon de la famille ST/STF. Il adopte un design compact, unité centrale et clavier formant un tout. L'Atari STE est architecturé autour d'un Motorola 68000 cadencé à 8 MHz et soutenu par de nombreux coprocesseurs. L'Atari STE est décliné en deux versions de mémoire vive : 512 Ko et 1 Mo. Le STE gère jusqu'à 4 Mo, apportés sous forme de barrettes SIMM. Les capacités graphiques sont maintenant en deçà des autres appareils du marché : 320 X 200 en 16 couleurs (palette de 4 096 couleurs), 640 X 200 en 4 couleurs et 640 X 400 en monochrome sur un moniteur spécifique. Au niveau du son interne, l'Atari STE n'est pas très brillant non plus. Le générateur utilisé n'offre que 3 voies + bruits, avec un mauvais rendu. Le STE dispose aussi de deux canaux DMA 8 bits stéréo pour la reproduction de sons digitalisés. La qualité est alors tout autre, mais bien peu d'éditeurs ont tiré parti de cette caractéristique. Les ports d'extension sont d'une excellente richesse : port parallèle, série, lecteur de disquettes externe, prises souris et joystick classiques doublées de deux autres prises pour joystick étendu ou crayon optique, sortie DMA pour la gestion de périphérique rapide, prise MIDI in et out, port cartouche et sortie son stéréo. Le lecteur de disquettes intégré (3,5 pouces double densité) est totalement compatible avec le format MS-DOS. Le système d'exploitation, basé sur le GEM de Digital Research, offre fenêtres multiples, icônes et menus déroulants. Sans être aussi complète que celle du Mac, cette interface convient parfaitement à la majorité des usages. L'Atari STE est un ordinateur compact, doté d'une très grande richesse d'extension. Son système d'exploitation est agréable

d'usage. Mais ses capacités graphiques et sonores sont un peu dépassées.

• Faut-il acheter un Atari STE en 1993 ?

Le STE souffre d'une désaffection croissante des éditeurs à son égard, principalement au niveau des jeux d'ailleurs. Il n'y a plus de développement direct et les conversions sont de niveau variable. Toutefois sa logithèque est déjà très riche et les nouveautés continuent de voir le jour à un bon rythme. Pour pouvoir répondre précisément à la question de l'achat, il est capital de comparer le STE aux autres machines du marché.

Que vaut le STE face au PC ?

Le PC est une machine beaucoup plus onéreuse que l'Atari STE. Certes, si l'on ajoute à un STE le disque dur et l'écran d'une configuration PC, les prix sont équivalents. Mais, tout comme l'Amiga 600, le gros avantage du STE est de pouvoir s'utiliser "nu". Dans le domaine des jeux, le PC a pris désormais une avance très confortable. Les jeux d'aventure, de rôle, de stratégie, les wargames et assimilés y sont d'un niveau exceptionnel. Ces jeux conçus pour PC ne sont pas ou très mal adaptés sur STE. Toutefois, le STE dispose de la quasi-totalité de la ludothèque de l'Amiga, ce qui lui assure aussi de très bons jeux dans ces domaines, la seule différence étant l'offre moins riche. Il n'y a guère que dans le domaine des jeux d'action pure que l'offre STE soit plus riche que celle du PC (mais les choses sont en train de changer au niveau PC). L'offre bureautique du STE, si elle est moins diversifiée que celle du PC, reste d'un très bon niveau. Ainsi, Le Rédacteur 3 dans les traitements de texte et Le Rédacteur 4 pour les intégrés se révèlent vraiment excellents et autrement moins chers que leurs équivalents PC. PAO, gestion de base de données et tableurs sont aussi d'un bon niveau sur STE. Si les deux machines se tiennent à peu près en MAO, le PC reprend nettement l'avantage pour la création 3D, les univers virtuels et le traitement d'image en général. Enfin, le PC est le roi dans les langages de programmation. Le STE cependant dispose aussi d'excellents langages. L'Atari STE est un excellent choix pour le traitement de texte ou la MAO et demeure encore correct dans les autres domaines.

Que vaut l'Atari STE face à l'Amiga 600 ?
D'un prix très proche, les deux machines ont

LE TT

Le TT (Thirty Two) était l'ordinateur top de la gamme Atari, jusqu'à la sortie du Falcon. Il est doté d'un 68030 cadencé à 32 MHz et gère 8 Mo de RAM. D'une esthétique un peu particulière, il reprend l'architecture desktop, avec un clavier indépendant de l'unité centrale. Il est doté du même système d'exploitation que le Mega STE, source de nombreuses incompatibilités avec les jeux. Mais la majorité des logiciels sérieux, qui suivent les conseils d'adressage d'Atari, fonctionnent sans problème. Machine puissante, le TT souffre cependant de son prix trop élevé pour un usage grand public et du faible nombre d'applications dédiées.

L'AVENIR DU STE

Depuis quelques mois, certains éditeurs (jeux ou logiciels sérieux) abandonnent peu ou prou le STE. Il n'y a plus de création directe, en dehors du Rédacteur 4, qui est une exception de taille (Tilt d'or!), et les adaptations sont moins systématiques. Ces dernières semaines, les choses semblent se rétablir au moins partiellement. La campagne Tilt de sensibilisation semble bien avoir porté ses fruits. Toutefois l'avenir reste encore bien incertain, d'autant que la sortie du Falcon et de l'Amiga 1200 pourrait précipiter la chute du STE.

Quelle est la place de l'Atari STE face aux consoles ?

Disons-le tout net : si l'Amiga 600 peut faire illusion face aux consoles, il n'en est pas de même du STE. Toutefois, le STE dispose d'une logithèque qui ferait rêver la plus prestigieuse des consoles, abordant tous les domaines ludiques. De plus, comme tous les ordinateurs, le STE est capable de bien autre chose que le simple jeu.

L'Atari STE n'arrive pas à la cheville des consoles 16 bits pour ce qui concerne les jeux d'action. En revanche, l'abondance et la variété de sa ludothèque laissent ces dernières loin derrière et cet ordinateur n'est pas limité au seul jeu.

En bref, qui peut acheter un Atari STE ?

L'Atari STE conviendra parfaitement au touche-à-tout peu fortuné. L'Atari STE sait tout faire. Certes dans de nombreux domaines (jeux, graphisme, animation, univers virtuel), d'autres machines (Amiga, consoles 16 bits, PC) sont capables de meilleures performances. Mais les siennes restent très honorables et il ne craint personne en MAO ou en traitement de texte. La seule restriction concerne en fait son avenir incertain. Il constitue cependant une excellente introduction à l'informatique, d'autant que son prix est très raisonnable (moins de 2 000 F).

Faut-il échanger son ST contre un STE ?

En dépit des nombreuses améliorations apportées par le STE, la réponse se doit d'être

nuancée. En fait, seuls la facilité d'extension mémoire et le meilleur TOS font vraiment la différence. Les autres améliorations (palette de 4 096 couleurs, son DMA, ports joystick supplémentaires) n'ont été que peu ou pas du tout mises à profit.

Pour les jeux : non ; pour les autres applications : oui, si l'on veut étendre facilement la mémoire ou bénéficier d'un meilleur TOS.

LE MEGA STE

Le Mega STE est un savant mélange entre Mega ST et STE, enrichi de fonctionnalités supplémentaires. A la manière du Mega ST, le clavier est indépendant de l'unité centrale. Il dispose d'un 68000, cadencé toutefois à 16 MHz. Le système d'exploitation, le TOS 2.0, est une version encore améliorée du TOS du STE. Il est disponible en deux versions, avec ou sans disque dur interne (42 Mo). Les problèmes d'incompatibilité de son TOS et le prix pas très compétitif à sa sortie ont limité sa diffusion. Situé au milieu de la gamme Atari, le Mega STE risque de voir sa fin de carrière fortement perturbée par la sortie du Falcon, machine beaucoup plus performante et pourtant vendue à un prix sensiblement identique.

LE FALCON 030 FACE AUX PC ET A L'AMIGA 1200

Dernier-né de la gamme Atari, le Falcon 030 risque de bousculer

l'univers de la micro. Puissant, bien conçu, il a tout pour vaincre. Mais les programmeurs vont-ils faire confiance à cette nouvelle machine et garantir ainsi sa croissance ?

Qu'est-ce que le Falcon 030 ?

Le Falcon 030 est le dernier fleuron de la gamme Atari, capable de faire rêver comme l'avait fait en son temps le Jackintosh (surnom donné aux premiers ST). Côté look, rien de nouveau puisque le boîtier s'apparente à celui du STE. Le Falcon est architecturé autour d'un 68030, cadencé à 16 MHz, aidé de nombreux

coprocesseurs et complet du DSP qui constitue à lui seul une véritable révolution (cf. encadré). Différentes configurations mémoire sont proposées : 1 Mo (à réserver au contrôle de processus), 4 Mo et 14 Mo (le maximum). Cette mémoire est portée par une carte additionnelle, moins pratique que les SIMM. Les capacités graphiques sont d'un bon niveau. Outre les modes STE et TT, le Falcon offre le SVGA (640 X 480 en 256 couleurs) et un mode True Color 16 bits (65 536 couleurs). Il dispose



Le Falcon 030, puissant et bon marché !

d'une entrée de synchronisation externe pour Genlock et d'un overscan programmable. Les capacités sonores sont encore plus impressionnantes. Pour des raisons de compatibilité, on retrouve l'affreux processeur son 3 voies + bruits du STE, ainsi que les deux canaux DMA 8 bits stéréo pour les digits. Mais on dispose aussi désormais, toujours pour la digit, de 8 canaux DMA 16 bits, en enregistrement et reproduction, allant jusqu'à une fréquence de 50 KHz. Ces possibilités sont encore sublimes par le DSP, capable de traiter le signal en temps réel. Pour vous faire une idée, sachez que la qualité d'écoute correspond à celle d'un CD audio, égaliseur et console d'effets en sus ! Le Falcon offre globalement la même richesse de ports d'extension que le STE. Les différences sont la présence d'un connecteur réseau haute vitesse, d'un connecteur

LE DSP

Le DSP (Digital Signal Processing) est un processeur Motorola, déjà mis à profit dans le domaine musical, le NeXT ou certaines cartes d'extension puissantes pour PC et Mac. Ce processeur étonnant travaille en semi-parallèle, capable de charger et d'exécuter simultanément trois opérations élémentaires. Le DSP du Falcon est doté de 32 KWord de mémoire RAM statique (soit 96 Ko, chaque "mot" valant 3 octets), ce qui accroît d'autant sa vitesse de traitement. Son domaine de prédilection est le calcul rapide et ses applications : traitement de signal sonore, compression-décompression JPEG (le format d'image compressé ultra économique en mémoire), calcul fractal, messagerie vocale, vidéophonie, modem haut débit, reconnaissance vocale, raytracing, rendering, analyse spectrale, etc.

vidéo VGA, d'une entrée microphone stéréo, du connecteur DSP et d'un port SCSI II. En revanche, le port DMA a disparu, tout comme le port lecteur externe. Le lecteur interne 3.5 pouces est haute densité (1.44 Mo par disquette) et compatible 100% MS-DOS. Le disque dur interne, au format IDE 2.5 pouces, est optionnel.

Le Falcon dispose de deux systèmes d'exploitation. En ROM se trouve la version 4.0 du TOS. Elle gère le DSP, offrant des capacités multimédia : annotation vocale, association d'événements GEM et d'échantillons sonores. Le look est plus travaillé : bureau en 256 couleurs, icônes en relief, raccourcis clavier avec jokers MS-DOS, choix de la langue et du clavier. Le second système d'exploitation, le MultiTOS, est fourni sur disquette et permet d'accéder enfin au vrai multitâche.

Le Falcon a vraiment tous les arguments pour convaincre : un processeur puissant, doublé de l'incroyable DSP, un grand nombre de ports d'extension, des capacités

graphiques à la hauteur, des possibilités sonores étourdissantes pour les digits et un système d'exploitation performant. Et le prix n'est même pas excessif : 5 000 F sans disque dur !

● Quelle est la place du Falcon face aux autres machines ?

Du fait de l'absence quasi totale de logiciels dédiés (le Falcon vient tout juste de sortir de l'œuf), cette comparaison ne peut porter que sur les caractéristiques "techniques". Nous nous sommes volontairement limités aux machines d'un prix abordable.

Falcon 030 vs PC

Par rapport au PC, la lutte est serrée. Le 68030 est un bon processeur, capable de tenir la dragée haute au 386 DX et autres 486 SX. Les capacités graphiques penchent en faveur du PC et de ses cartes SVGA mais les possibilités du Falcon sont loin d'être ridicules. Certes, côté son, le PC de base n'a que son indigne haut-parleur interne. Toutefois la chute de prix des cartes sonores 16 bits compense un peu. Il n'en reste pas moins que les atouts du Falcon (ports MIDI en standard, 8 canaux DMA 16 bits stéréo et DSP) l'emportent encore largement. En ce qui concerne les systèmes d'exploitation, les couples Windows 3.1/MS-DOS 5.0 et TOS 4.0/MultiTOS font à peu près jeu égal. Le prix est en revanche très en faveur du Falcon.

PC puissants et Falcon se tiennent, le rapport qualité/prix étant toutefois en faveur de ce dernier.

Falcon 030 vs Amiga 1200

Là encore, la lutte est assez chaude. Le Falcon l'emporte nettement au niveau des processeurs (68030 plus puissant que le 68020 de l'Amiga 1200 et surtout présence du DSP). Graphiquement les choses sont plus nuancées. Les deux machines disposent de la première norme SVGA (640 X 480 en 256 couleurs). Le Falcon offre un vrai mode 16 bits (65 536 couleurs) face au "faux" 256 000 couleurs du HAM8 (conflit de proximité). Mais l'Amiga 1200 reprend l'avantage par la variété de ses modes et les résolutions maximales. Côté son, le Falcon écrase l'Amiga 1200, qui reste suffisant pour un usage personnel, mais montre ses limites pour la digitalisation de qualité. Les deux systèmes d'exploitation sont performants. **Le Falcon est supérieur à l'Amiga 1200, mais les rapports qualité/prix sont équivalents.**

Le Falcon 030 face aux 16-32 bits (Amiga 600 et Atari STE)

Le Falcon appartient à une autre génération, qui écrase de sa puissance les 16-32 bits sur tous les plans : processeur, graphisme et son. Mais il coûte tout de même deux fois plus.

FALCON 040

Si le Falcon bénéficie bien du succès qu'il mérite, Atari envisage d'en commercialiser une nouvelle version dotée du Motorola 68040, bien plus puissante que le 68030. La machine adopterait aussi le clavier détachable, plus professionnel.

Face au Falcon, nos chers 16-32 bits semblent bien dépassés... mais ils sont aussi beaucoup plus économiques.

■ Conclusion

Le Falcon se situe au niveau des meilleurs, tout en restant d'un prix très abordable.

● Quel avenir pour le Falcon ?

Comme nous l'avons vu, les capacités du Falcon sont tout à fait alléchantes. Son DSP a toutes les chances d'attirer les programmeurs spécialisés dans la musique, d'autant qu'Atari a toujours été bien représenté dans ce domaine. Le DSP pourrait aussi attirer les programmeurs travaillant dans le domaine de l'animation, du traitement d'image et de la création 3D fine (monde virtuel). En bureautique, l'adaptation des programmes STE et TT ne devrait pas poser de problème. Mais pour toucher vraiment le grand public, les éditeurs de jeux doivent s'y intéresser de près. Certains sont déjà sur l'affaire, misant sur le créneau ouvert. D'autres, au contraire, se méfient un peu d'Atari, qui a perdu sa belle réputation de succès. Il faut toutefois espérer, pour la richesse du monde informatique et ludique, que le Falcon sera vraiment suivi, et que les éditeurs exploiteront à fond ses capacités spécifiques, abandonnant sans remords le boulet de la compatibilité ascendante. Les capacités graphiques et sonores du Falcon, alliées à ses processeurs puissants, devraient permettre la création de jeux incroyables. Messieurs les éditeurs, la balle est maintenant dans votre camp. Ne vous endormez pas dessus !

Un maître du pixel... Plusieurs millions de couleurs !



L'AMIGA 600 FACE AUX PC, A L'ATARI STE ET AUX CONSOLES 16 BITS

● Qu'est-ce que l'Amiga 600 ?

L'Amiga 600 est le dernier-né de la longue lignée des Amiga grand public (Amiga 1000, 500 puis 500+). Il reprend le look intégré du 500 (unité centrale et clavier d'un seul tenant), tout en étant beaucoup plus compact et léger. Notons toutefois que l'encombrement est augmenté d'une alimentation externe. Cet ordinateur est architecturé autour d'un 68000, soutenu par de nombreux coprocesseurs qui l'épaulent au niveau de la vidéo, du son, de la gestion mémoire, des entrées-sorties, etc. Il est doté en standard de 1 Mo de mémoire, extensible à 2 Mo grâce à l'adjonction d'une petite carte trouvant sa place dans une trappe sous l'appareil. Les capacités graphiques sont d'un bon niveau : résolution maximale de 736 X 580 pixels, 32 couleurs simultanées en mode standard, 4 096 en mode HAM avec un petit conflit de proximité. Les capacités sonores sont très correctes aussi : 4 voies en stéréo, avec un synthétiseur de qualité, délivrant des sons purs. Les ports d'extension sont d'une grande richesse : souris, joystick, parallèle, série, sorties son, bus d'extension PCM-CIA (au format carte de crédit) et lecteurs de disquettes externes. A l'intérieur, on découvre aussi un bus IDE ainsi qu'un support pour monter un disque dur 2.5 pouces à ce format (format très connu dans le monde PC). Le lecteur 3.5 pouces double densité interne (format d'écriture spécifique, non compatible MS-DOS) complète le tout, enrichi d'un éventuel disque dur selon la configuration choisie. La seule lacune réelle concerne l'absence de bus SCSI ou assimilé. Le système d'exploitation, Workbench version 2.0, est désormais épuré des principaux défauts des versions précédentes. Rappelons qu'il s'agit d'un bureau graphique, avec icônes, fenêtres et menus déroulants. Le bureau a été



LES "GROS" AMIGA 3000 ET 4000

Ces Amiga sont beaucoup plus puissants que l'Amiga 600. Architecturés autour d'un 68030 ou d'un 68040, ils permettent de tirer le meilleur parti des applications très gourmandes en temps machine (3D calculée, raytracing, anamorphisme, etc.). Ils se présentent sous la forme de boîtier desktop, avec un clavier détachable et de nombreux connecteurs d'extension au sein de l'unité centrale. Outre son



processeur plus rapide, le 4000 dispose d'un certain nombre d'améliorations face au 3000 :

- nouveaux modes graphiques beaucoup plus performants (palette de 16 millions de couleurs, résolution allant jusqu'à 1448 X 566 pixels, mode HAM8 offrant 256 000 couleurs avec un petit conflit de proximité),
- nouveau Workbench 3.0 plus joli et plus performant (polices vectorielles, bureau en 256 couleurs, système Cross-DOS assurant la compatibilité de lecture-écriture MS-DOS d'autant que la machine est dotée d'un lecteur 3.5 pouces haute densité, gestion plus complète, multilingue).

Mais toutes ces qualités se payent d'un prix en rapport, peu compatible avec un usage personnel (à moins d'être fortuné, bien entendu!). Il faut en effet compter 22 000 F environ pour la version de base d'un Amiga 4000 !

relooké avec des icônes et des barres de déplacement en relief, et une gestion beaucoup plus complète retardant d'autant l'obligation de passer sous CLI (qui est un interpréteur de commandes à la manière du MS-DOS sur PC).

■ **Conclusion**
L'Amiga 600 est un ordinateur compact, doté cependant d'un grand nombre d'exten-

sions et même éventuellement d'un disque dur en interne, de bonnes capacités graphiques et sonores et d'un système d'exploitation multitâche maintenant très performant.

● **Faut-il acheter un Amiga 600 en 1993 ?**
Cette difficile question doit être décomposée en plusieurs réponses, en fonction des différents



L'Amiga 500+, une très courte carrière...

L'AMIGA 1200

Tout juste annoncé au moment où nous écrivons ces lignes, ce nouvel Amiga devrait satisfaire les hobbyistes. L'ordinateur reprend le look général des 500, avec cependant un boîtier un peu plus clair. L'Amiga 1200 sera équipé d'un 68020 cadencé à 14 MHz (performances de 5 à 6 fois supérieures à celles d'un 500 ou 600), de 2 Mo de mémoire vive et d'une horloge sauvegardée par pile. Tout comme le 600, il disposera d'un bus IDE permettant de connecter facilement un disque dur 2.5 pouces en interne et du connecteur latéral au format PCM-CIA. Un dernier connecteur interne (accessible par une trappe) permettra de brancher une carte accélératrice, un DSP, un adaptateur SCSI, une carte passerelle (émulation PC) ou une extension mémoire (jusqu'à 8 Mo). L'Amiga 1200 bénéficiera de toutes les améliorations du 4000. Ainsi le nouveau AA Chipset lui ouvre la porte des 256 couleurs (et même 256 000 en mode HAMB, avec conflit de proximité), choisies parmi une palette de 16 millions de couleurs. Aux résolutions Amiga classiques s'ajoutent une flopée de nouvelles, certaines n'étant accessibles que sur moniteur multiscan :



320/640/1280 pixels de large par 256/512/480/960 pixels de haut. Le système d'exploitation (Worbench version 3.0) dispose d'un bon nombre d'améliorations (cf. encadré Amiga 4000), les 2 Mo de mémoire vive permettant aussi de tirer directement parti du multitâche. Le plus incroyable, c'est que ces performances excellentes s'accompagnent d'un prix très abordable : 3 800 F environ.

Cette machine pourrait bien relancer la "guerre" Atari-Commodore, en plaçant le débat à un niveau plus élevé (Falcon 030 vs Amiga 1200).

Si les éditeurs suivent ces nouvelles machines en exploitant réellement leurs actuelles capacités (et non en se contentant de respecter la compatibilité ascendante comme pour les ST/STE), les PC pourraient avoir deux concurrents sérieux et ce, à des prix raisonnables.

pôles d'intérêt. Nous comparerons aussi cette machine à ses concurrentes : PC en premier chef, consoles et Atari STE.

1^{er} round, Amiga 600 face au PC !

En dépit d'une importante chute de prix, l'investissement pour jouer sur PC reste beaucoup plus onéreux, même en configuration minimale. La différence ne vient pas du prix plus élevé de l'unité centrale elle-même, mais de l'obligation d'acquiescer un disque dur, un moniteur spécifique et une carte son ; l'Amiga se contentant pour sa part du lecteur de disquettes, du

son interne et du téléviseur familial. Dans le domaine de l'arcade (shoot-them-up, beat-them-all, plates-formes), l'Amiga reste supérieur au PC. La logithèque s'enrichit régulièrement de jeux de qualité (Putty, Zool, Shadow of the Beast III, pour n'en citer que quelques-uns). La gestion joystick "naturelle" renforce la jouabilité face aux touches clavier du PC ou à son joystick qui a tendance à s'"affoler" sur une machine rapide.

Dans les autres domaines de jeux (aventure, jeux de rôle, simulations diverses, wargames), le PC est devenu le support de référence, grâce au départ à son mode 256 couleurs et à son disque dur, et maintenant aussi à la puissance de son processeur (386 ou 486). Pour le travail et les loisirs "sérieux", le PC est roi, sa logithèque étant tout simplement incroyable. Toutefois, l'Amiga se défend maintenant très honorablement, et les prix des programmes sont souvent beaucoup plus accessibles. Dans le domaine du dessin artistique ou calculé (monde virtuel), il se permet même de reprendre la tête. Deluxe Paint IV ou Real 3D Pro sont chacun des monstres sacrés dans leur domaine, n'ayant pas d'équivalents sur PC (ou alors à un prix prohibitif).

L'AMIGA 500

Remplacé par l'Amiga 600, le 500 n'est plus disponible que dans le domaine de l'occasion. Il peut représenter un bon choix grâce aux multiples possibilités d'extension interne et externe dont il dispose, ainsi que sa logithèque impressionnante. En revanche, la restriction d'adressage vidéo (512 Ko ou 1 Mo selon les modèles) limite l'usage du multitâche et de certains logiciels graphiques.



■ Conclusion

Face au PC, l'Amiga 600 reste un excellent choix pour les jeux d'arcade, et les logiciels de dessin ou de création d'univers virtuels.

De plus, il revient moins cher qu'un PC en configuration minimale.

2^e round, l'Amiga 600 face aux nouvelles consoles !

Si l'Amiga 600 reste très abordable pour un ordinateur, son prix ne peut toutefois se comparer à celui des consoles 16 bits (Super Nintendo ou Megadrive), presque trois fois moins chères ! En revanche, le prix d'"utilisation" est



L'Amiga 600 offre un bon compromis entre le jeu et la création.

au bénéfice de l'Amiga, les jeux console coûtant toujours plus cher. En dépit de ses qualités graphiques et sonores, l'Amiga 600 ne peut soutenir la comparaison avec les

L'AMIGA 500+

L'Amiga 500+ n'aura eu qu'une courte durée de vie. C'est d'autant plus dommage que cette machine combinait les avantages du 500 (bonnes possibilités d'extension) et du 600 (Workbench 2.0, Super Fat Agnus gérant 2 Mo pour la vidéo). Toutefois, les hobbyistes peu fortunés pourront s'y tourner sans hésitation.

fléons des jeux d'action sur consoles 16 bits. Ces jeux sont plus beaux, plus fluides, disposant d'une meilleure bande-son et souvent plus riches en pièges et autres caches secrètes que leurs équivalents micro. En revanche, l'Amiga dispose d'une logithèque beaucoup plus diversifiée : wargames, jeux d'aventure, jeux de rôle, simulation, stratégie, jeux de réflexion, etc. De plus, la création et la bureautique sont interdites aux consoles.

■ Conclusion
Si les consoles 16 bits sont inégalables pour les jeux d'action, et en ce qui concerne leur prix d'achat, l'Amiga 600 reprend toutefois l'avantage dans les autres domaines par la diversité des jeux et des applications possibles.

3^e round, l'Amiga 600 face à l'Atari STE!

Bien qu'assez proches en capacité comme en prix, les deux machines se différencient pourtant par leur domaine de prédilection. Pour les jeux, l'Amiga 600 est désormais en tête, grâce à son mode 32 couleurs (16 pour le STE) et son générateur de sons beaucoup plus pur. Certains éditeurs commencent à bouder le STE, la conversion Amiga-STE n'étant plus systématique.

Dans le domaine bureautique, le STE est cette fois bien mieux placé. Avec les Rédacteur 3 et 4, il dispose d'un traitement de texte ou d'un intégré capable de rivaliser avec (et même de battre!) les meilleurs produits sur PC ou Mac. En PAO, les deux machines disposent de l'excellent Publishing Partner Master 2.0, mais le STE a aussi le remarquable Calamus.

Dans le domaine de l'image, de l'animation ou de la création 3D, l'Amiga reprend nettement l'avantage, des logiciels tels Deluxe Paint IV,

L'AMIGA 2000

L'Amiga 2000 est une machine un peu particulière. Bâtie comme un Amiga 3000 (desktop et connecteurs d'extension interne), elle n'offre que les performances d'un Amiga 500. Les 500 et 500+ disposant pratiquement des mêmes extensions, son acquisition est peu recommandée, d'autant que l'Amiga 1200 vient de sortir.

Disney Animation Studio ou Real 3D n'ayant pas d'équivalents sur STE. Nouveau revirement de situation dans le domaine de la MAO, domaine où le STE a toujours été un grand leader. Si l'Amiga dispose désormais de bons logiciels, l'offre est cependant plus réduite que sur STE.

■ Conclusion
Dans les domaines des jeux, de l'image, de l'animation ou des mondes virtuels, l'Amiga 600 est un choix préférable à l'Atari STE. En revanche, pour la MAO ou la bureautique, il vaut mieux se tourner vers ce dernier.

Résultat du match : faut-il acheter un Amiga 600? L'Amiga 600 conviendra parfaitement à ceux qui veulent découvrir l'informatique autrement que par les consoles, certes moins chères mais très limitées.

L'AVENIR DE L'AMIGA 600

Menacé par les consoles dans le domaine des jeux d'action et par les PC dans les autres domaines, l'avenir du 600 semblait difficile à sa sortie. Toutefois, pour le moment, les Amigaïstes n'ont pas de crainte à avoir, les éditeurs continuant à sortir de bons produits pour cette machine. Il est difficile de prévoir à plus long terme car l'Amiga 600 n'est plus au top technologique et l'on connaît la rapidité de désengagement des éditeurs pour les machines "dépassées". Rappelons en effet que le C64 est "mort" en quelques mois, et le CPC en guère plus longtemps. L'Amiga 1200 pourrait cependant reprendre sans problème le flambeau, à condition que les éditeurs suivent.

Sa panoplie de jeux est actuellement la plus riche, même s'il ne peut espérer faire jeu égal avec les consoles dans le domaine de l'action ou avec les PC pour les simulations et autres jeux d'aventure/rôle. L'Amiga 600 permet en outre d'aborder des sujets plus créatifs : programmation (avec l'excellent Amos, par exemple), dessin artistique, animation, mondes virtuels, et même bureautique, PAO, MAO, etc. Les prix sont très raisonnables (2 500 F pour l'Amiga 600; 300 F en moyenne pour les jeux).

MICRO KID'S

avec TILT et
CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER

GRAND CONCOURS
DE CRÉATION GRAPHIQUE
A VOS PINCEAUX,
À VOS SOURIS !

A VOUS DE CRÉER LA MASCOTTE DE Micro Kid's

Sous le haut
patronnage du
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, de la CULTURE et L'INA,
MICRO KID'S lance un grand concours de
création graphique, en collaboration avec
TILT et CONSOLES+. Deux catégories sont en
lice : les « juniors » (de 0 à 15 ans) pourront
travailler sur tous supports, les « seniors » (à
partir de 16 ans) devront absolument propo-
ser des créations assistées par ordinateur.



Le dimanche

SUR

France

3

Créateurs,
Envoyez-nous
vos Fanzines.

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter.

TILT
MICRODISKING

CONSOLES+

SUR FRANCE 3 CONSOLES + 3

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos, et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

10H05



Vos Démos nous intéressent.

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

Je désire participer au match des champions :

Nom : Prénom : Age :

Adresse :

Code postal : Ville : ☎

Machine :

avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

France
3

FUN

MICROMANIA

SPECIAL JOYSTICKS: LA MANE

Comme nous, vous êtes des joueurs. Des vrais! Et, comme nous, vous savez que, pour bon nombre de jeux, le joystick est un élément primordial, indispensable. Que sans un joystick de bonne qualité, le meilleur jeu peut devenir une véritable galère. Evidemment, à chaque jeu correspond un joystick particulier. Pour un jeu de plates-formes, il faut un joystick précis et ne fatiguant pas la main. Pour un jeu de baston, il doit en plus être d'une solidité à toute épreuve. Un shoot-them-up profitera souvent du tir rapide, alors que pour un simulateur de vol la sensibilité est le point capital. Certains jeux, comme Xenon 2 sur ST ou Amiga, sont des "tueurs" de joysticks: même des manettes réputées indestructibles, telle la



LES JOYSTICKS A LA NORME ATARI, PRESQUE UNIVERSELS

De l'eau a coulé sous les ponts depuis les premiers ordinateurs Atari, et c'est pourtant leur format de connecteur de joysticks qui est resté. ST, Amiga, CPC (dans une version un peu modifiée) et C64 l'utilisent, ce qui explique que ce soit actuellement la norme la plus répandue. Même le Joypad de la Megadrive reprend le même connecteur, en lui adjoignant deux boutons supplémentaires. A ce propos, sachez-vous que certains jeux pour Amiga, comme Project X ou Flashback de Delphine, permettent d'utiliser deux boutons? Pour ces jeux-là, un joystick Megadrive sera particulièrement adapté! Malheureusement, une grande majorité de ces joysticks souffrent de défauts majeurs. Manches trop durs, trop mous, trop gros ou trop courts, mauvaise stabilité, solidité insuffisante... Les fabricants font souvent preuve d'imagination pour ce qui est du design et oublient que, finalement, on joue avec leurs joysticks! De l'avis général de la rédaction, le meilleur joystick actuellement disponible, tant au niveau du prix, de l'ergonomie que de la précision, c'est le Navigator de Konix. Son principal défaut est de ne pas pouvoir être posé et donc de nécessiter l'emploi des deux mains. En revanche, son ergonomie

est parfaite, le bouton est placé juste sous l'index, et le manche, doté de 8 micro-switchs précis, se manipule sans fatigue. En outre, s'il ne donne pas l'impression d'être particulièrement solide, le faible bras de levier du manche lui évite les contraintes que subissent la majorité des autres joysticks. C'est le seul joystick que je connaisse à avoir résisté à une partie complète de Xenon 2! Il est bien entendu équipé d'un autofre, élément indispensable avec la majorité des shoot-them-up. Il existe en

deux couleurs (rouge et bleu ou noir et bleu). Je préfère le noir, mais c'est affaire de goût personnel.

Pour les petites bourses (ou pour les cas-seurs de joysticks invétérés), le record du rapport qualité/prix revient sans aucun doute au Super-

charger de Quickjoy.

Vendu moins de 100 F, c'est l'un des meilleurs choix. L'ergonomie est bonne, les deux boutons sont bien placés, les

KONIX NAVIGATOR

| | |
|----------------------|--------|
| Prix | 8 |
| Ergonomie | 17 |
| Précision | 18 |
| Solidité | 16 |
| Rapport qualité/prix | 16 |
| Longueur du câble | 1 m 70 |



LA MEILLEURE IDEALE POUR VOTRE MACHINE

Cobra, ne s'en sortent pas sans séquelles. D'autres, Street Fighter II sur Super Nintendo par exemple, laisseront à ceux qui, comme moi, ont de gros doigts (on ne rigole pas!) des douleurs pendant plusieurs jours si l'on utilise un joypad mal adapté. Les simulateurs de vol, principalement sur compatibles PC, nécessitent souvent la mémorisation de dizaines de touches, et profiteront (au prix fort, il est vrai) de la gamme Thrustmaster. Le joystick idéal devrait être précis, solide, ergonomique, disposer d'un autofire réglable par bouton et, surtout, ne pas être cher. Je vais, pour chaque type de machines, vous présenter ceux qui se rapprochent le plus de cette définition. C'est parti!



QJ SUPER CHARGER

| | |
|----------------------|--------|
| Prix | A |
| Ergonomie | 14 |
| Précision | 15 |
| Solidité | 13 |
| Rapport qualité/prix | 18 |
| Longueur du câble | 1 m 20 |

C'est presque un ancêtre des joysticks, et pourtant il est toujours aussi attractif. D'autres, encore moins chers, comme par exemple le Fast Winner II, sont aussi de bons choix si vous n'avez que peu d'argent à accorder à l'achat d'un joystick.

Fabriqués à Taiwan, ils présentent malheureusement

une qualité de fabrication et une finition insuffisantes.

Enfin, l'une des innovations de ces derniers mois est l'apparition de joysticks communiquant avec l'ordinateur par infrarouge. De nombreux modèles sont disponibles, mais beaucoup souffrent de défauts éliminatoires (mauvaise qualité, coupures intempestives du rayon, obligation de proximité, etc.).

Dans le genre, le Controler de Quickshot est l'un des meilleurs. Ses principales originalités sont la présence de deux joypads dans la boîte et la possibilité de les utiliser aussi bien sur les ordinateurs



à la norme Atari que sur Master System ou sur NES (mais pas CPC). Leur

forme courbe permet une excellente prise en main, mais le toucher des boutons est un peu

CONTROLER DE QUICKSHOT

| | |
|---|-------------|
| Prix | D |
| Ergonomie | 14 |
| Précision | 13 |
| Solidité | 15 |
| Rapport qualité/prix | 13 |
| Longueur du câble | environ 5 m |
| (distance maximale entre les joypads et le récepteur) | |

trop mou. Il offre autofire et ralenti (sur consoles uniquement). Chaque manette nécessite quatre petites piles AA.

contacts se font par micro-switchs (c'est assez inhabituel dans cette gamme de prix!), et il dispose d'un autofire.

En revanche, si le Supercharger est un joystick assez solide, à l'usage, il ne résistera pas longtemps à (toujours par exemple) Xenon 2.



Les Footpaddles de Quickjoy, qui existent actuellement en version Atari, NES et Master System/Megadrive, permettent d'assigner les pédales aux différentes touches. L'utilité ? En théorie, ces... joypédales sont destinées aux courses de voitures ! Inutile, mais amusant !

Le Quickjoy Megastar, qui existe en version Atari, Nes et Master System, ne ressemble-t-il pas à quelque monstre pentapède avide de courant ? Cette bestiole, malheureusement inconfortable à utiliser (le manche est bien trop dur), s'accroche sans difficulté sur tous les supports grâce à ses cinq ventouses. D'ailleurs, je suis en train d'écrire un livre sur l'évolution des espèces de joysticks...



LES JOYSTICKS POUR PC



Si la norme Atari s'est imposée pour tous les micro-ordinateurs dits "familiaux", les machines plus professionnelles comme le PC ou le Macintosh, plus spécialisées dans les simulateurs de vol, se sont orientées vers les joysticks dits "analogiques" (cf. encadré). De très nombreux modèles sont disponibles, avec éventuellement sur PC la carte permettant de les utiliser. Il faut savoir que la majorité des compatibles actuels (en particulier ceux dits "taiwanais") disposent d'une telle interface en standard, et que la carte sera donc en général inutile. Sur PC, plus peut-être que sur les autres machines, les prix et la qualité des joysticks varient du nul à l'excellent. Parmi les joysticks accessibles et de bonne qualité, nous avons choisi le SV 202 (Mach 1+) de Quick-

joy. Sa forme carrée et la bonne taille du manche permettent de l'utiliser aussi bien posé sur le bureau qu'à deux mains, l'auto-centrage du manche est débrayable verticalement et horizontalement, et le câble est suffisamment long pour jouer loin de l'écran (en pratique, les simulateurs de vol tirent profit du clavier, donc pas question de jouer à deux mètres de son PC...). Il ne propose pas de réglage de la position centrale, mais ce n'est pas très utile, les programmes permettant en général de définir la position neutre du manche.

plète comporte trois éléments, qui vous reviendront au total à plus de 3 000 F... Evidemment, le prix est très, très supérieur à ce que nous connaissions. Mais le plaisir que procure le pilotage d'un avion avec ces accessoires est incomparable. Imaginez, vous êtes dans Aces

of the Pacific. Vous poussez la manette des gaz, et l'avion accélère. Tirez le manche, l'avion monte. Pédale de gauche : l'avion tourne. Entièrement configurable, ces éléments (peut-on encore

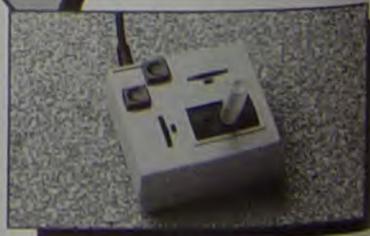
appeler cela des joysticks) s'adaptent à la grande majorité des simulateurs, les derniers programmes de ce type étant prévus pour en tirer pleinement parti. Un ensemble de rêve...

QJ MACH 1

| | |
|----------------------|--------|
| Prix | B |
| Ergonomie | 16 |
| Précision | 16 |
| Solidité | 17 |
| Rapport qualité/prix | 14 |
| Longueur du câble | 2 m 10 |



A l'opposé, et si vous êtes très argenté (ou indémodable des simulateurs de vol), se trouvent les éléments de la gamme Thrustmaster. La collection "luxe" com-



ANNA QUOI ? ANALOGIQUE !

Si les joysticks classiques sont de loin les plus confortables pour jouer à un jeu d'action, contrôler un avion ne rend pas vraiment les sensations du pilotage. En effet, dans un avion, plus vous déplacez le manche, plus l'avion se penche. Les micro-ordinateurs spécialisés dans la simulation (en particulier le PC) disposent donc d'un autre type de manettes, les joysticks analogiques. Contrairement à ce qu'il se passe sur ST ou Amiga, quand vous inclinez le manche, le programme reçoit comme information la distance entre la nouvelle position et la position de base (le centre). Plus vous poussez à droite, plus l'avion (si c'est un avion) se penche. Si c'est particulièrement pratique pour les simulateurs de tout bord, le jeu d'arcade, lui, s'accommode fort mal de ce système.

GAMME THRUSTMASTER

| | |
|------------------------|------------------------|
| Manche à balai | 700 F |
| ou 1190 F selon modèle | |
| Manette des gaz | 790 F |
| Pédales de palonniers | 1 190 F |
| Ergonomie | 19 |
| Précision | 19 |
| Solidité | 19 |
| Rapport qualité/prix | 5 (un peu cher, non ?) |
| Longueur du câble | 2 m |



LA MEGADRIVE

Contrairement aux micros, les consoles sont fournies avec des joypads, en général de bonne facture. La majorité des "pads" et des "sticks" que l'on trouve dans le commerce ne font que reprendre la conformation de ces joypads, en leur ajoutant tir automatique et gadgets divers. Sur Megadrive, un joystick se démarque des autres, aussi bien par sa qualité que par son prix attractif. Le Pro 1 (c'est lui) est une manette classique en forme de boule placée sur un socle rectangulaire de bonne taille. Les trois boutons, placés en diagonale, sont facilement accessibles, et deux d'entre eux peuvent utiliser un autofire réglable par potentiomètre (vous pouvez régler finement la cadence de tir). Un bouton permet en outre de ralentir le jeu. Si ce joystick ne paie pas de mine, c'est à mon avis le meilleur qui soit sur Megadrive (il fonctionne aussi sans problème avec les ordinateurs à la norme Atari). Très agréable à utiliser, incroyable, et de surcroît d'un prix peu élevé, c'est LE joystick pour cette console. J'ai aussi pu essayer une version modifiée pour pouvoir fonctionner avec la console NEC PC Engine, mais je n'en ai pas retrouvé en boutique...

Pour les indécrottables du joypad, on peut conseiller le SG Propad de Quickjoy. Son ergonomie est bonne, de même que sa qualité, mais ses principaux avantages sont ses trois autofire à trois positions, son ralenti et son look très réussi (en plastique transparent). Seul (petit) défaut : le câble est plus court que sur le joypad

original. A noter que c'est aussi l'un des meilleurs joypads pour Super Nintendo.

SG PROPAD (SV 434)

| | |
|----------------------|--------|
| Prix | 179 F |
| Ergonomie | 14 |
| Précision | 16 |
| Solidité | 18 |
| Rapport qualité/prix | 14 |
| Longueur du câble | 1 m 70 |

PRO 1

Prix

| | |
|----------------------|--------|
| Ergonomie | 18 |
| Précision | 18 |
| Solidité | 17 |
| Rapport qualité/prix | 17 |
| Longueur du câble | 1 m 70 |

| | |
|---------------------------------|--------|
| B ou C (selon les boutiques) | |
| | 18 |
| | 18 |
| | 17 |
| | 17 |
| | 1 m 70 |



LA SUPER NINTENDO

Choisir une manette ou un joypad pour la Super Nintendo pose un problème. Street Fighter II, du fait des combinaisons qu'il faut enchaîner, fatigue très vite les doigts, et l'ergonomie, même bonne, de certains joysticks est insuffisante pour ce jeu. Prenons par exemple l'excellent Fantastick (qui existe aussi pour Megadrive). Solide, bien étudié, il place malheureusement les boutons L et R loin aussi bien du manche que des quatre autres boutons. Résultat, c'est un bon joystick, mais pas pour Street Fighter II!



POWER STICK FIGHTER DE CAPCOM

| | |
|----------------------|---|
| Prix | (environ) 750 F en France, 500 F au Japon |
| Ergonomie | 18 |
| Précision | 17 |
| Solidité | 15 |
| Rapport qualité/prix | 13 |
| Longueur du câble | 1 m 70 |

FANTASTICK DE DAOU

| | |
|----------------------|--------|
| Prix | C |
| Ergonomie | 16 |
| Précision | 16 |
| Solidité | 18 |
| Rapport qualité/prix | 15 |
| Longueur du câble | 2 m 20 |



Pour SFII (et pour tous les autres jeux), LE meilleur joystick est le Power Stick Fighter de Capcom. Large et stable, il est aussi beau que bien étudié. Les six boutons se placent naturellement sous la main droite, pendant que la gauche manie (avec dextérité, cela va de soit!) une manette souple et précise. Seul problème: il n'est pas distribué en France, et les importateurs parallèles le proposent à un prix prohibitif. Mais, je le clame haut et fort, c'est vraiment le meilleur! Enfin, on retrouve le très bon joypad de Quickjoy, dans sa version Super Nintendo. Le SN Propad reprend très exactement la conformation du SG Propad, avec un bouton supplémentaire. Reportez-vous à la page précédente pour plus de détails...



NI Propad de Quickjoy.



Non, ce n'est pas le clavier utilisé pour programmer les jeux Neo Geo! Ce Joyclavier, qui n'est vendu qu'au Japon (et pour cause!), est dédié spécifiquement à l'un des jeux les plus célèbres dans ce pays, le Mah Jong (une sorte de rami qui se joue avec des dominos). Les différentes touches permettent de sélectionner les dominos, mais il n'est évidemment pas question de l'utiliser avec un autre jeu....

LES GOODIES DE MICRO KID'S

Le Pin's

**Et bientôt
la cassette
de l'émission !**



Le Tee Shirt

Le colis *Micro Kid's*
Pin's, TEE SHIRT, K7

236 F

Pin's, TEE SHIRT, CD

266 F

Pin's

85 F

TEE-SHIRT

65 F

**TOUTES LES MUSIQUES
DE L'ÉMISSION**

**L'UNIVERS
MUSICAL DES
JEUX VIDEOS**

Avec les
BANDES ORIGINALES
ou les **REMIX** de :

CD
K7

Avoc FUN

CD

120 F

K7

80 F

Le CD ou la K7



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (dont 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (dont 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène-Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM : PIRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

TEE-SHIRT : Tailles : M, L ou XL, ou 8 10 12 14 ou 16 ans) F :

Coloris (gris chine, blanc, noir) : Logo de couleur mauve ou vert :

Signature des parents :

MONTAGNES

UNE PUBLICATION

SNOW SURF LE MAG DU SURF DES NEIGES N° 2 DECEMBRE 92

SNOW

surf

■ IMPOSTURE

Le procès du Vitelli turn

■ MATOS

Les coques de Free style

■ SPOT

Tignes, poudre et World Cup

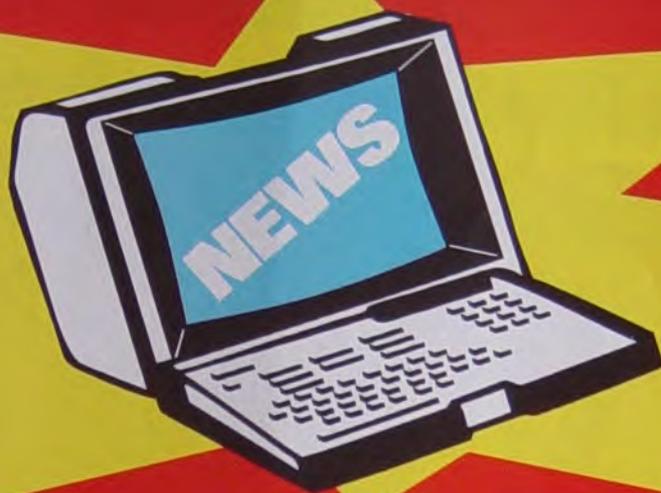
FACE
à
FACE

Snowboard
et Surf, Skate,
Enduro, Télémark

CRAIG KELLY
POSTER
GEANT

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX 32 F.

3614 TILT/TCPLUS



A PARTIR DE
LA MI-DECEMBRE:

**1 HEURE EN 3615
VOUS DONNE ACCES
AU 3614
POUR LE RESTE
DE LA JOURNEE**

TOP JEUX VIDEO

LE TOP JEU VIDEO C'EST CHAQUE SEMAINE DANS
MICRO KID'S SUR FRANCE 3

LE DIMANCHE A 10H15 ET TOUS LES JOURS AVEC TREIZE SUR



CONSOLE MICRO

MEGADRIVE

- EUROPEAN CLUB SOCCER
- SENNH GRAND PRIX 2
- DRAGONS FURY
- BULLS VS LAKERS
- TAZMANIA

- VIRGIN
- SEGA
- TENGEN
- ELECTRONIC ARTS
- SEGA

NES

- HYPER SOCCER
- SUPER MARIO 3
- BUGS BUNNY
- ADVENTURE ISLAND
- FOUR PLAYERS TENNIS

- KONAMI
- NINTENDO
- KEMCO
- HUDSON
- ASMIK

SEGA MASTER SYSTEM

- PRINCE OF PERSIA
- TOM AND JERRY
- TERMINATOR
- THE SIMPSONS
- CHUCK ROCK

- DOMARK
- SEGA
- VIRGIN
- SEGA
- VIRGIN

SUPER NINTENDO

- SUPER SOCCER
- F-ZERO
- SUPER CASTLEVANIA 4
- SUPER TENNIS
- FINAL FIGHT

- HUMAN
- NINTENDO
- KONAMI
- TONKIN HOUSE
- CAPCOM

GAME BOY

- SUPERMARIOLAND
- HOOK
- SIMPSONS
- TERMINATOR 2
- BUGS BUNNY

- NINTENDO
- OCEAN
- ACCLAIM
- ACCLAIM
- KEMCO

GAME GEAR

- WIMBLEDOON TENNIS
- CHUCK ROCK
- MARBLE MADNESS
- SENNH GRAND PRIX
- WONDERBOY DRAGON'S TRAP

- SEGA
- SEGA
- TENGEN
- SEGA
- SEGA

CLASSEMENT TITRE

- SENSIBLE SOCCER
- ZOO
- A-TRAIN
- CIVILIZATION
- LINKS PRO
- SHERLOCK HOLMES
- REX NEBULAR
- CRAZY CARS 3
- A.T.A.C.
- EPIC
- GUNSHIP SCENARIO DISK 1
- FALCON 8.0
- ACCES OF THE PACIFIC
- INDIANA JONES ATLANTIS
- FIRE AND ICE

EDITEUR

- MINDSCAPE
- BREMLIN
- OCEAN
- MICROPROSE
- US GOLD
- ELECTRONIC ARTS
- MICROPROSE
- TITUS
- MICROPROSE
- OCEAN
- MICROPROSE
- MICROPROSE
- SIERRA
- LUCAS FILM
- MINDSCAPE

MACHINE

- ST. AMIGA
- ST. AMIGA
- PC COMPATIBLE
- PC, AMIGA
- PC COMPATIBLE
- PC COMPATIBLE
- PC COMPATIBLE
- ST, AMIGA, PC
- PC COMPATIBLE
- ST, AMIGA, PC
- PC COMPATIBLE
- PC COMPATIBLE
- PC COMPATIBLE
- PC COMPATIBLE
- ST, AMIGA



564 CARTOUCHES AU BANC D'ESSAI

Toutes ces cartouches ont été testées depuis le numéro zéro de Consoles+ ! Voici le résultat de plus d'une année de... travail !

A l'aide de ces tableaux, vous pourrez très rapidement trouver le titre que vous recherchez, son éditeur, les consoles sur lesquelles il est disponible, ainsi que les notations en pourcentage que lui ont données les testeurs de Consoles+, qu'il s'agisse de la présentation du logiciel, de ses graphismes, de son animation, de sa bande-son, de sa jouabilité ou de sa durée de vie... Sans oublier, bien sûr, la fameuse note d'intérêt qui résume à elle seule toutes ces données ! Et si vous voulez encore plus d'informations sur les jeux qui vous passionnent, la dernière colonne du tableau vous permettra de repérer d'un simple coup d'œil le numéro de Consoles+ dans lequel la cartouche a été testée dans ces moindres détails... Il vous suffira alors de consulter votre collection ou de commander les anciens numéros de Consoles+.

Bonne chasse !

| TITRE | MARQUE | CONSOLE | TYPE | PRESENTATION % | GRAPHISME % | ANIMATION % | BANDE-SON % | JOUABILITE % | DUREE DE VIE % | INTERET % | PRIX | PARU DANS N° |
|---------------------------------|-------------|------------------|---------------|----------------|-------------|-------------|-------------|--------------|----------------|-----------|------|--------------|
| 1941 | Hudson Soft | Supergrab | Shoot them up | 60 | 92 | - | 74 | 95 | 80 | 83 | E | 2 |
| 2020 SUPER BASEBALL | SNK | Neo Geo | Sport | 92 | 94 | 97 | 93 | 99 | 92 | 99 | F | 4 |
| 688 ATTACK SUB | Sega | Megadrive | Simulation | 61 | 81 | - | 79 | 86 | 85 | 84 | D | 2 |
| A BOY AND HIS BLOB | Nintendo | Megadrive | Plates-formes | 91 | 92 | - | 80 | 93 | 92 | 91 | C | 1 |
| ACTRAISER | Enix | Super Famicom | Aventure | 92 | 91 | - | 96 | 91 | 86 | 85 | E | HS |
| ADDAM'S FAMILY | Ocean | Game Boy | Plates-formes | 71 | 78 | 75 | 78 | 65 | 74 | 82 | C | 13 |
| ADDAM'S FAMILY | Ocean | Nintendo | Plates-formes | 65 | 61 | 68 | 55 | 72 | 75 | 52 | C | 13 |
| ADDAM'S FAMILY | Icom | PC Engine CD ROM | Beat them all | 35 | 72 | 81 | 75 | 86 | 58 | 52 | NC | 7 |
| ADDAM'S FAMILY | Ocean | Super Nes | Beat them all | 88 | 90 | 0 | 89 | 90 | 88 | 89 | D | 11 |
| ADVENTURE ISLAND | Hudson Soft | Game Boy | Plates-formes | 60 | 70 | 82 | 85 | 86 | 81 | 80 | C | 8 |
| ADVENTURE ISLAND | Hudson Soft | PC Engine | Plates-formes | 72 | 65 | 0 | 70 | 76 | 93 | 87 | D | HS |
| ADVENTURE ISLAND II | Hudson Soft | Nintendo | Plates-formes | 78 | 75 | 76 | 79 | 81 | 80 | 80 | D | 11 |
| ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM | Capcom | Nintendo | Arcade | 68 | 50 | 86 | 70 | 68 | 32 | 61 | D | 12 |
| AERIAL ASSAULT | Imagesoft | Game Gear | Shoot them up | 35 | 75 | 78 | 64 | 77 | 86 | 78 | C | 11 |

| TITRE | MARQUE | CONSOLE | TYPE | PRESENTATION % | GRAPHISME % | ANIMATION % | BANDE-SON % | JOUABILITE % | DUREE DE VIE % | INTERET % | PRIX | PARU DANS N° |
|-----------------------------------|-------------------|-------------------|------------------|----------------|-------------|-------------|-------------|--------------|----------------|-----------|------|--------------|
| AEROSTAR | Vic Tokai | Game Boy | Shoot-them-up | 60 | 90 | 93 | 80 | 85 | 90 | 92 | C | 4 |
| AIR RESCUE | Sega | Sega | Arcade | 60 | 85 | 80 | 75 | 80 | 5 | 30 | D | 12 |
| ALDYNES | Hudson Soft | Supergraph | Shoot-them-up | 75 | 75 | - | 70 | 87 | 85 | 93 | C | HES |
| ALEX 3 | Acclaim | Megadrive | Plates-formes | 88 | 93 | - | 89 | 90 | 86 | 89 | E | 13 |
| ALIEN SYNDROME | Sims | Game Gear | Aventure | 65 | 72 | 75 | 80 | 76 | 75 | 78 | C | 9 |
| ALIENSTORM | Sega | Megadrive | Beat-them-all | 72 | 93 | - | 71 | 78 | 70 | 90 | D | 1 |
| ALIENSTORM | Sega | Sega | Beat-them-all | 65 | 70 | 75 | 70 | 65 | 70 | 80 | C | 6 |
| ALISA DRAGOON | Sega | Megadrive | Beat-them-all | 50 | 96 | 88 | 95 | 76 | 73 | 94 | D | 6 |
| ALPHA MISSION 2 | SNK | Neo Geo | Shoot-them-up | 73 | 92 | - | 82 | 92 | 78 | 90 | G | 1 |
| ALTERED SPACE | Imagesoft | Game Boy | Aventure | 95 | 96 | 98 | 90 | 96 | 98 | 98 | C | 4 |
| ANDRO DUNOS | Visco Games | Neo Geo | Shoot-them-up | 50 | 40 | 50 | 55 | 60 | 40 | 45 | F | 12 |
| APB | Temgen | Lynx | Simulation | 60 | 50 | - | 70 | 55 | 65 | 58 | C | 2 |
| AQUATIC GAMES | Electronic Arts | Megadrive | Sport | 65 | 76 | 70 | 58 | 40 | 50 | 65 | C | 14 |
| ARCADE SMASH HIT | Virgin | Sega | Arcade | 61 | 58 | 53 | 60 | 78 | 58 | 46 | NC | 11 |
| AREA 88 | Capcom | Super Famicom | Arcade | 89 | 80 | - | 85 | 75 | 65 | 77 | E | 1 |
| ASTERIX | Sega | Sega | Plates-formes | 78 | 88 | 89 | 41 | 73 | 84 | 78 | C | 5 |
| ATOMIC ROBO-KID | LFL | Combo AV | Shoot-them-up | 93 | 95 | 81 | 95 | 89 | 86 | 91 | NC | 14 |
| ATOMIC RUNNER | Data East | Megadrive | Shoot-them-up | 78 | 80 | 75 | 82 | 85 | 70 | 79 | D | 13 |
| AVENTURES MAGIQUES DE MICKEY | Capcom | Super Famicom | Plates-formes | 67 | 97 | 93 | 79 | 92 | 75 | 93 | F | 14 |
| AWESOME GOLF | Atari | Lynx | Golf | 92 | 82 | 93 | 95 | 96 | 92 | 93 | C | 6 |
| AX BATTLER | Sega | Game Gear | Aventure | 72 | 75 | 71 | 78 | 82 | 85 | 72 | C | 11 |
| AXELAY | Konami | Super Famicom | Shoot-them-up | 96 | 95 | 96 | 93 | 92 | 88 | 96 | F | 12 |
| BACK TO THE FUTURE II | ImageWorks | Sega | Aventure | 55 | 35 | 40 | 40 | 40 | 40 | 30 | C | 5 |
| BACK TO THE FUTURE III | Image Works | Sega | Plates-formes | 60 | 75 | - | 70 | 75 | 40 | 50 | D | 9 |
| BAD OMEN | Hot B | Megadrive | Réflexion | 63 | 77 | 88 | 79 | 80 | 85 | 75 | E | 7 |
| BAD'N RAD | Imagesoft | Game Boy | Aventure | 50 | 80 | 85 | 70 | 70 | 90 | 85 | C | 6 |
| BALLISTIX | Psygnosis | PC Engine | Arcade | 96 | 70 | 72 | 55 | 62 | 76 | 60 | D | 6 |
| BASEBALL STARS 2 | SNK | Neo Geo | Sport | 53 | 81 | 46 | 80 | 79 | 61 | 65 | F | 10 |
| BASKETBRAWL | Atari | Lynx | Arcade | 64 | 60 | 70 | 21 | 53 | 55 | 53 | C | 12 |
| BATMAN RETURNS | Atari | Lynx | Beat-them-all | 46 | 87 | 85 | 67 | 78 | 51 | 46 | C | 12 |
| BATMAN THE RETURN OF THE JOKER | Sunsoft | Game Boy | Plates-formes | 60 | 85 | 75 | 65 | 35 | 43 | 65 | C | 11 |
| BATTLE BLAZE | Sammy | Super Famicom | Beat-them-all | 50 | 82 | 94 | 65 | 73 | 71 | 76 | E | 8 |
| BATTLE DODGE BALL | Banpresto | Super Famicom | Sport | 65 | 91 | - | 67 | 52 | 78 | 64 | E | 1 |
| BATTLE MANIA | Vic Tokai | Megadrive | Shoot-them-up | 37 | 51 | 92 | 56 | 34 | 41 | 50 | D | 8 |
| BATTLE OF OLYMPUS | Broderbund | Nintendo | Aventure | 82 | 70 | - | 69 | 77 | 85 | 79 | D | 2 |
| BATTLETOADS | Tradestart | Nintendo | Plates-formes | 90 | 90 | - | 87 | 92 | 90 | 90 | D | 9 |
| BEAST WARRIOR | Riot | Megadrive | Beat-them-all | 81 | 58 | 50 | 68 | 44 | 45 | 38 | D | 3 |
| BETLEJUICE | LIN | Game Boy | Arcade | 60 | 80 | 75 | 70 | 65 | 80 | 82 | C | 7 |
| BEST OF THE BEST | Lanzel | Super NES | Sport de combat | 78 | 75 | 81 | 80 | 82 | 82 | 92 | D | 14 |
| BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE | Nintendo | Game Boy | Plates-formes | 70 | 75 | - | 92 | 99 | 99 | 83 | C | 2 |
| BILL LAMBEER'S COMBAT BASKET BALL | Hudson Soft | Super Nintendo US | Sport | 86 | 65 | 68 | 72 | 86 | 86 | 83 | F | 6 |
| BIO SHIP PALADIN | Sega | Megadrive | Shoot-them-up | - | 80 | 75 | 75 | 80 | 70 | 75 | D | 3 |
| BLACK HOLE ASSAULT | Micronet | Mega CD | Beat-them-all | 93 | 73 | 68 | 65 | 52 | 41 | 46 | E | 14 |
| BLADES OF STEEL | Palcom | Game Boy | Hockey sur glace | 50 | 75 | 80 | 50 | 80 | 90 | 80 | C | 9 |
| BLASTER MASTER | Sunsoft | Nintendo | Aventure | 60 | 70 | - | 79 | 92 | 88 | 91 | D | 8 |
| BLAZON | Akua | Super Famicom | Shoot-them-up | 23 | 92 | 75 | 91 | 74 | 86 | 62 | F | 13 |
| BLOCK OUT | Electronic Arts | Megadrive | Réflexion | 78 | 85 | - | 78 | 93 | 90 | 91 | D | 1 |
| BLOWOUT | Konami | Nintendo | Plates-formes | 65 | 60 | 62 | 65 | 68 | 63 | 63 | D | 9 |
| BLUE SHADOW | Taito | Nintendo | Shoot-them-up | 55 | 77 | 82 | 40 | 91 | 78 | 85 | C | 6 |
| BONANZA BROS | NEC Avenue / Sega | PC Engine CD ROM | Arcade | 70 | 65 | 85 | 75 | 85 | 28 | 60 | E | 13 |

| TITRE | MARQUE | CONSOLE | TYPE | PRESENTATION % | GRAPHISME % | ANIMATION % | BANDE-SON % | JOUABILITE % | DUREE DE VIE % | INTERET % | PRIX | PARU DANS N° |
|------------------------|--------------------|------------------|---------------|----------------|-------------|-------------|-------------|--------------|----------------|-----------|------|--------------|
| BONANZA BROS | Sega | Sega | Arcade | | | | | | | | | |
| BOULDER DASH | Nintendo | Game Boy | Plates-formes | 70 | 79 | - | 70 | 80 | 35 | 50 | C | 10 |
| BOULDER DASH | Nintendo | Nintendo | Plates-formes | 84 | 79 | - | 75 | 94 | 91 | 90 | C | 1 |
| BOXING | Sega | Megadrive | Plates-formes | 75 | 80 | 74 | 72 | 78 | 96 | 96 | D | 3 |
| BOXLE | FCI | Game Boy | Boite | 90 | 78 | - | 72 | 53 | 49 | 52 | F | 12 |
| BROWNING | Telemet | Super CD ROM | Réflexion | 85 | 65 | 50 | 75 | 83 | 86 | 60 | C | 3 |
| BUBBLE BOBBLE | Taito | Sega | Beat-them-all | 55 | 66 | 66 | 74 | 42 | 52 | 52 | F | 8 |
| BUBBLE GHOST | FCI / Infogrames | Game Boy | Plates-formes | 90 | 93 | - | 93 | 90 | 84 | 88 | C | 6 |
| BUCK ROGERS | Electronic Arts | Megadrive | Réflexion | 55 | 80 | 80 | 80 | 85 | 76 | 80 | C | 7 |
| BUGS BUNNY II | Kemco | Game Boy | Simulation | 88 | 61 | 75 | 72 | 79 | 65 | 80 | D | 7 |
| BULDERLAND | Loriciel | PC Engine CD ROM | Plates-formes | 80 | 89 | 92 | 76 | 95 | 92 | 90 | C | 5 |
| BULLS VS LAKERS | Electronic Arts | Megadrive | Réflexion | 45 | 50 | 40 | 40 | 50 | 65 | 68 | E | 10 |
| BURAI FIGHTER | Atari | Game Boy | Basket | 85 | 89 | 87 | 74 | 89 | 88 | 92 | C | 12 |
| BURGERTIME DELUXE | Data East | Game Boy | Shoot-them-up | 65 | 85 | - | 89 | 92 | 89 | 90 | C | 1 |
| BURNING FIGHT | SNK | Neo Geo | Plates-formes | 64 | 59 | 52 | 77 | 79 | 60 | 71 | C | 11 |
| BUSTER BALL | Riverhill | Game Gear | Beat-them-all | 80 | 70 | 80 | 80 | 97 | 85 | 92 | G | 5 |
| CADASH | Taito | Megadrive | Arcade | 30 | 35 | 50 | 35 | 25 | 25 | 30 | C | 9 |
| CAESAR'S PALACE | Sega | Game Boy | Aventure | 75 | 56 | 61 | 78 | 79 | 81 | 75 | D | 12 |
| CAL. 50 | Bisco | Megadrive | Aventure | 93 | 90 | - | 87 | 92 | 91 | 91 | C | 3 |
| CALIFORNIA GAMES | Epyx | Nintendo | Beat-them-all | 86 | 68 | 68 | 65 | 76 | 48 | 76 | D | 4 |
| CAMEL TRY | Taito | Super Famicom | Sport | 45 | 40 | 35 | 32 | 42 | 34 | 20 | D | 4 |
| CAPTAIN PLANET | Mindscape | Nintendo | Réflexion | 25 | 25 | 88 | 25 | 90 | 78 | 72 | F | 10 |
| CASTLE OF ILLUSION | Mindscape | Nintendo | Shoot-them-up | 58 | 52 | - | 48 | 57 | 56 | 56 | D | 5 |
| CASTLEVANIA II | Sega | Megadrive | Shoot-them-up | 92 | 97 | - | 89 | 96 | 88 | 95 | D | HS |
| CASTLEVANIA II | Konami | Game Boy | Aventure | 75 | 79 | 53 | 80 | 50 | 76 | 82 | C | 11 |
| CAVEMAN NINJA | Elite | Nintendo | Plates-formes | 70 | 88 | - | 45 | 71 | 65 | 70 | NC | 10 |
| CENTURION | Electronic Arts | Megadrive | Shoot-them-up | 89 | 93 | - | 93 | 90 | 84 | 88 | D | 1 |
| CHAMPION OF EUROPE | Tecmagik | Sega | Shoot-them-up | 80 | 80 | 79 | 60 | 77 | 79 | 70 | C | 10 |
| CHASE H.Q | Taito | Game Boy | Plates-formes | 82 | 65 | 60 | 65 | 60 | 50 | 52 | C | 3 |
| CHECKERED FLAG | Atari | Lynx | Arcade | 55 | 59 | 61 | 62 | 65 | 50 | 45 | C | 3 |
| CHESS MASTER | Nintendo | Game Boy | Conduite | 96 | 82 | - | 78 | 97 | 98 | 96 | C | HS |
| CHESSMASTER | Software Toolworks | Game Gear | Echecs | 90 | 81 | 85 | 75 | 92 | 97 | 97 | C | 9 |
| CHEVALIERS DU ZODIAQUE | Toei | Game Boy | Réflexion | 80 | 45 | 42 | 47 | 70 | 55 | 50 | D | 3 |
| CHOPLIFTER II | Broderbund | Game Boy | Aventure | 80 | 92 | 92 | 55 | 81 | 87 | 93 | C | 8 |
| CHRIS NO BOOKEN | Pack in Video | PC Engine CD ROM | Arcade | 80 | 92 | 92 | 55 | 81 | 87 | 93 | C | 8 |
| CHRIS NO BOOKEN | Pack in Video | PC Engine CD ROM | Plates-formes | 35 | 65 | 78 | 67 | 68 | 88 | 37 | D | 6 |
| CHUCK ROCK | Virgin | Megadrive | Shoot-them-up | 89 | 90 | - | 92 | 91 | 89 | 90 | C | 11 |
| CHUCK ROCK | Virgin | Sega | Plates-formes | 68 | 80 | - | 85 | 85 | 90 | 90 | D | 11 |
| CLEYLANCER | Masaya | Megadrive | Plates-formes | 95 | 76 | 88 | 90 | 93 | 87 | 87 | D | 11 |
| CONAN | Telemet | PC Engine CD ROM | Shoot-them-up | 95 | 76 | 88 | 90 | 93 | 87 | 87 | D | 11 |
| CONAN | Telemet | PC Engine CD ROM | Plates-formes | 94 | 65 | 71 | 88 | 88 | 64 | 52 | D | 8 |
| CORPORATION | Virgin | Megadrive | Aventure | 80 | 75 | - | 70 | 80 | 85 | 70 | D | 10 |
| CORVETTE ZRI CHALLENGE | MB Games | Nintendo | Plates-formes | 80 | 75 | - | 70 | 80 | 85 | 70 | D | 10 |
| CORVETTE ZRI CHALLENGE | MB Games | Nintendo | Conduite | 42 | 40 | 76 | 58 | 78 | 60 | 65 | D | 10 |
| CORYOON | Nasat | PC Engine | Shoot-them-up | 85 | 85 | 92 | 88 | 96 | 85 | 89 | D | 6 |
| CRACKOUT | Pakcom | Nintendo | Shoot-them-up | 85 | 85 | 92 | 88 | 96 | 85 | 89 | D | 6 |
| CRACKOUT | Pakcom | Nintendo | Arcade | 58 | 70 | 72 | 72 | 88 | 78 | 82 | D | 11 |
| CROSSED SWORDS | Alpha | Neo Geo | Shoot-them-up | 89 | 72 | 92 | 61 | 77 | 54 | 78 | F | 4 |
| CRUDE BUSTER | Data East | Megadrive | Shoot-them-up | 89 | 72 | 92 | 61 | 77 | 54 | 78 | F | 4 |
| CRUDE BUSTER | Data East | Megadrive | Beat-them-all | 74 | 62 | 87 | 57 | 88 | 45 | 60 | D | 8 |
| CRYSTAL MINES II | Atari | Lynx | Arcade | 75 | 88 | 90 | 65 | 94 | 92 | 91 | C | 9 |
| CRYSTAL MINES II | Atari | Lynx | Arcade | 72 | 70 | 45 | 71 | 78 | 92 | 89 | C | 11 |
| CRYSTAL WARRIOR | Sega | Game Gear | Arcade | 72 | 70 | 45 | 71 | 78 | 92 | 89 | C | 11 |
| CRYSTAL WARRIOR | Sega | Game Gear | Beat-them-all | 77 | 97 | - | 96 | 35 | 25 | 67 | H | HS |
| CYBER LIP | SNK | Neo Geo | Beat-them-all | 76 | 68 | 92 | 42 | 65 | 78 | 68 | E | 5 |
| DAHNA | IGS | Megadrive | Beat-them-all | 76 | 68 | 92 | 42 | 65 | 78 | 68 | E | 5 |
| DAHNA | IGS | Megadrive | Shoot-them-up | 25 | 75 | - | 67 | 91 | 71 | 76 | D | 1 |
| DAISENPU CUSTOM | NEC Avenue | PC Engine | Shoot-them-up | 25 | 75 | - | 67 | 91 | 71 | 76 | D | 1 |
| DARIUS TWIN | Taito | Super Famicom | Shoot-them-up | 87 | 96 | - | 76 | 82 | 88 | 89 | C | HS |

| TITRE | MARQUE | CONSOLE | TYPE | PRESENTATION % | GRAPHISME % | ANNATION % | BANDE SON % | JOUABILITE % | DUREE DE VIE % | INTÉRET % | PRIX | PARU DANS N° |
|----------------------------------|-----------------|------------------|---------------|----------------|-------------|------------|-------------|--------------|----------------|-----------|------|--------------|
| DAVIS CUP TENNIS | Micro World | PC Engine CD ROM | Sport | 58 | 81 | 73 | 88 | 68 | 83 | 73 | D | 10 |
| DECAP'ATTACK | Sega | Megadrive | Plates-formes | 82 | 85 | 96 | 82 | 85 | 90 | 92 | D | 3 |
| DEFENDER OF THE CROWN | Pakoom | Nintendo | Aventure | 68 | 62 | - | 68 | 55 | 50 | 54 | C | 5 |
| DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF | Electronic Arts | Megadrive | Shoot-them-up | 91 | 89 | - | 89 | 95 | 92 | 85 | D | 7 |
| DEVIL CRASH | Technosoft | Megadrive | Réflexion | 67 | 92 | 90 | 73 | 89 | 71 | 89 | D | 3 |
| DEVILISH | Genki | Game Gear | Arcade | 68 | 83 | - | 80 | 88 | 81 | 80 | C | HS |
| DIGGER | Nintendo | Nintendo | Plates-formes | 80 | 60 | - | 75 | 71 | 73 | 80 | D | 4 |
| DIMENSION FORCE | Asmik | Super Famicom | Shoot-them-up | 35 | 42 | 75 | 64 | 70 | 34 | 35 | E | 4 |
| DINOLAND | Wolfteam | Megadrive | Arcade | 65 | 72 | - | 56 | 78 | 60 | 64 | E | 2 |
| DORAMON II | Hudson | PC Engine | Plates-formes | 72 | 93 | 81 | 85 | 89 | 70 | 82 | D | 6 |
| DOUBLE DRAGON | Ballye | Megadrive | Beat-them-all | 53 | 82 | - | 40 | 85 | 35 | 59 | C | 9 |
| DOUBLE DRAGON II | Sega | Game Boy | Beat-them-all | 83 | 82 | - | 81 | 82 | 80 | 81 | C | 3 |
| DOUBLE DRAGON II | Acclaim | Game Boy | Beat-them-all | 80 | 80 | 75 | 75 | 85 | 70 | 80 | C | 9 |
| DOUBLE DRAGON II | Palsoft | Megadrive | Beat-them-all | 67 | 74 | 77 | 69 | 70 | 35 | 71 | E | 5 |
| DOUBLE DRAGON III | Acclaim | Nintendo | Beat-them-all | 70 | 74 | - | 52 | 45 | 60 | 60 | C | 9 |
| DR. FRANKEN | Elite | Game Boy | Arcade | 74 | 71 | 78 | 88 | 75 | 85 | 78 | C | 13 |
| DR. MARIO | Nintendo | Game Boy | Réflexion | 82 | 82 | - | 91 | 95 | 94 | 95 | C | 1 |
| DRACULA | Konami | Super Famicom | Beat-them-all | 82 | 63 | 90 | 74 | 92 | 68 | 78 | E | 3 |
| DRAGON CRYSTAL | Sega | Sega | Aventure | 65 | 60 | 72 | 65 | 85 | 92 | 88 | C | 6 |
| DRAGON EGG | NCS | PC Engine | Plates-formes | 80 | 69 | 73 | 69 | 86 | 51 | 78 | D | 4 |
| DRAGON SABER | Namco | PC Engine | Shoot-them-up | 48 | 79 | 92 | 75 | 98 | 68 | 75 | D | 6 |
| DRAGON'S EYE | Home Data | Megadrive | Réflexion | 72 | 90 | 41 | 95 | 89 | 96 | 71 | D | 5 |
| DRAGON'S LAIR | Elite | Game Boy | Aventure | 65 | 93 | 75 | 73 | 88 | 80 | 93 | D | 8 |
| DRAGON'S LAIR | Elite | Nintendo | Aventura | 60 | 85 | 85 | 86 | 20 | 42 | 31 | C | 6 |
| DYNA WARS | Irem | Super Famicom | Plates-formes | 66 | 86 | 81 | 76 | 92 | 91 | 88 | F | 10 |
| DYNABLASTER | Hudson Soft | Nintendo | Arcade | 70 | 72 | 50 | 75 | 95 | 95 | 82 | D | 14 |
| EARNEST EVANS | Wolfteam | Megadrive | Aventure | 91 | 74 | 82 | 91 | 40 | 72 | 76 | E | 6 |
| EL VIENTO | Wolfteam | Megadrive | Beat-them-all | 87 | 78 | 88 | 76 | 83 | 79 | 82 | D | 3 |
| ELITE | Imagineer | Nintendo | Aventure | 90 | 90 | 94 | 81 | 86 | 98 | 96 | D | 13 |
| ETERNAL CITY | Naxat | PC Engine | Beat-them-all | 80 | 34 | - | 32 | 45 | 85 | 44 | C | HS |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | Virgin | Megadrive | Sport | 78 | 78 | 72 | 84 | 71 | 87 | 74 | NC | 11 |
| EXHAUST HEAT | Seta | Super Famicom | Conduite | 79 | 71 | 79 | 80 | 85 | 83 | 80 | F | 8 |
| EXILE | Renovation | Megadrive | Aventure | 60 | 65 | 75 | 65 | 75 | 45 | 70 | D | 10 |
| F-ZERO | Nintendo | Super Famicom | Conduite | 88 | 94 | - | 87 | 92 | 88 | 91 | E | HS |
| F-15 STRIKE EAGLE | Microprose | Nintendo | Simulation | 67 | 69 | 45 | 56 | 68 | 52 | 60 | D | 8 |
| F-22 INTERCEPTOR | Electronic Arts | Megadrive | Simulation | 96 | 92 | - | 81 | 93 | 92 | 93 | D | 4 |
| F.1 RACE | Nintendo | Game Boy | Conduite | 95 | 90 | - | 85 | 95 | 92 | 95 | C | 1 |
| F1 GRAND PRIX | Varie | Megadrive | Simulation | 25 | 67 | 78 | 43 | 46 | 23 | 34 | E | 5 |
| F1 GRAND PRIX | Video System | Super Famicom | Simulation | 85 | 55 | 76 | 62 | 86 | 84 | 78 | F | 11 |
| F1 HERO MD | Varie | Megadrive | Simulation | 25 | 65 | 56 | 60 | 87 | 50 | 41 | E | 9 |
| FACTORY PANIC | Sega | Game Gear | Réflexion | 62 | 65 | 78 | 82 | 76 | 87 | 67 | C | 6 |
| FAERY TALE ADVENTURE | Electronic Arts | Megadrive | Aventure | 89 | 91 | - | 78 | 88 | 92 | 95 | D | 1 |
| FANTASIA | Sega | Megadrive | Plates-formes | 87 | 93 | - | 92 | 66 | 62 | 71 | E | 1 |
| FANTASY ZONE | Sanzhou | Game Gear | Shoot-them-up | 65 | 90 | - | 88 | 70 | 65 | 65 | C | 1 |
| FATAL FURY | SNK | Neo Geo | Beat-them-all | 52 | 90 | 98 | 89 | 89 | 61 | 72 | F | 7 |
| FATAL REWIND | Electronic Arts | Megadrive | Plates-formes | 88 | 90 | - | 81 | 84 | 82 | 83 | D | 4 |
| FIGHTING MASTERS | Trico | Megadrive | Beat-them-all | 65 | 86 | 76 | 67 | 73 | 69 | 72 | E | 5 |
| FINAL FIGHT | Capcom | Nintendo | Combat de rue | 55 | 45 | 62 | 62 | 58 | 35 | 57 | E | 12 |
| FINAL MATCH TENNIS | Home Data | PC Engine | Tennis | 93 | 96 | - | 92 | 96 | 93 | 95 | D | HS |
| FINAL SOLDIER | Hudson Soft | PC Engine | Shoot-them-up | 89 | 85 | - | 67 | 91 | 71 | 68 | D | 1 |

| TITRE | MARQUE | CONSOLE | TYPE | PRESENTATION % | GRAPHISME % | ANIMATION % | BANDERON % | JOUABILITE % | DUREE DE VIE % | INTERET % | PRIX | PARU DANS N° |
|-----------------------------|-----------------|------------------|-------------------|----------------|-------------|-------------|------------|--------------|----------------|-----------|------|--------------|
| FIRE MUSTANG | Taito | Megadrive | Shoot-them-up | 72 | 76 | - | 81 | 92 | 68 | 76 | D | 2 |
| FLINTSTONES | Taito | Nintendo | Arcade | 77 | 79 | - | 54 | 73 | 70 | 74 | D | 13 |
| FLINTSTONES | Grandslam | Sega | Arcade | 45 | 50 | 50 | 45 | 50 | 40 | 30 | C | 7 |
| FOOTBALL FRENZY | SNK | Neo Geo | Sport | 70 | 88 | 91 | 96 | 93 | 91 | 92 | H | 8 |
| FOOTBALL INTERNATIONAL | Tonkin House | Game Boy | Sport | 65 | 36 | 70 | 42 | 89 | 80 | 89 | C | 10 |
| FORGOTTEN WORLDS | Sega | Sega | Shoot-them-up | 78 | 89 | - | 62 | 73 | 47 | 62 | D | 1 |
| FORGOTTEN WORLDS | NEC Avenue | Super CD ROM | Shoot-them-up | 50 | 67 | 37 | 89 | 90 | 65 | 71 | E | 9 |
| FORMATION SOCCER | Human | Super Famicom | Sport | 68 | 75 | 91 | 67 | 79 | 92 | 83 | E | 4 |
| FORTIFIED ZONE | Jaleco | Game Boy | Arcade | 75 | 60 | 85 | 90 | 91 | 50 | 82 | C | 5 |
| FOUR PLAYER'S TENNIS | ASMK | Nintendo | Sport | 81 | 52 | 48 | 30 | 75 | 81 | 79 | D | 11 |
| G-LOC | Sega | Game Gear | Shoot-them-up | 86 | 81 | - | 91 | 54 | 73 | 77 | C | HS |
| G-LOC | Sega | Sega | Shoot-them-up | 72 | 75 | - | 50 | 78 | 75 | 79 | D | 5 |
| GALAGA 91 | Namcot | Game Gear | Shoot-them-up | 30 | 55 | 72 | 60 | 64 | 59 | 52 | C | 4 |
| GALAHAD | Electronic Arts | Megadrive | Plates-formes | 91 | 86 | - | 90 | 84 | 90 | 86 | D | 13 |
| GALAXY 5000 | Activision | Nintendo | Conduite | 91 | 89 | - | 92 | 91 | 91 | 91 | D | 3 |
| GALAXY FORCE | Sega | Sega | Shoot-them-up | 79 | 92 | - | 51 | 93 | 79 | 85 | D | HS |
| GALAXY FORCE 2 | CRI | Megadrive | Shoot-them-up | 84 | 62 | 52 | 83 | 51 | 32 | 37 | D | 3 |
| GARGOYLE'S QUEST | Capcom | Game Boy | Arcade / aventure | 92 | 81 | - | 96 | 84 | 97 | 96 | B | HS |
| GATE OF THUNDER | Hudson Soft | PC Engine CD ROM | Shoot-them-up | 77 | 74 | 93 | 92 | 96 | 80 | 95 | E | 8 |
| GAUNTLET II | Nintendo | Game Boy | Aventure | 80 | 81 | - | 88 | 90 | 88 | 88 | C | 7 |
| GEAR STADIUM | Namcot | Game Gear | Base-ball | 45 | 46 | 75 | 60 | 54 | 62 | 61 | C | 3 |
| GG SHINOBI | Sega | Game Gear | Beat-them-all | 65 | 89 | - | 65 | 85 | 68 | 91 | C | HS |
| GHOST PILOTS | SNK | Neo Geo | Shoot-them-up | 65 | 91 | - | 77 | 87 | 35 | 88 | G | 1 |
| GHOSTBUSTERS 2 | Activision | Game Boy | Beat-them-all | 50 | 60 | 70 | 50 | 71 | 72 | 70 | C | 4 |
| GHOSTBUSTERS 2 | Hal Laboratory | Nintendo | Beat-them-all | 21 | 45 | 43 | 81 | 59 | 54 | 58 | C | 9 |
| GOAL | Jaleco | Nintendo | Football | 55 | 34 | - | 43 | 41 | 28 | 33 | D | 2 |
| GOZILLA MONSTER OF MONSTERS | Toho CO | Nintendo | Beat-them-all | 76 | 73 | 45 | 62 | 65 | 75 | 61 | D | 10 |
| GOEMON GANBARRE | Konami | Super Famicom | Aventure | 64 | 93 | - | 70 | 77 | 86 | 80 | E | 1 |
| GOKURAKU CHUKA TAISEN | Taito | PC Engine | Shoot-them-up | 62 | 80 | 75 | 45 | 79 | 69 | 62 | D | 9 |
| GOLDEN AXE II | Sega | Megadrive | Aventure | 73 | 92 | 91 | 84 | 94 | 72 | 89 | D | 4 |
| GOLDEN FIGHTER | Cultyre Brain | Super Famicom | Beat-them-all | 75 | 65 | 35 | 73 | 30 | 40 | 35 | E | 14 |
| GOLF | Nintendo | Game Boy | Golf | 96 | 91 | - | 95 | 94 | 99 | 98 | B | HS |
| GPX CYBER FORMULA | Taraka | Super Famicom | Conduite | 50 | 62 | 88 | 73 | 85 | 50 | 52 | F | 9 |
| GRADIUS | Konami | PC Engine | Shoot-them-up | 63 | 51 | 48 | 64 | 92 | 81 | 70 | D | 5 |
| GRANADA | Wolfteam | Megadrive | Shoot-them-up | 70 | 71 | - | 70 | 75 | 70 | 76 | D | 6 |
| GRANDSLAM TENNIS | Tereket | Megadrive | Tennis | 91 | 82 | - | 84 | 86 | 89 | 85 | D | 12 |
| GREENDOG | Sega | Megadrive | Plates-formes | 64 | 80 | 76 | 82 | 60 | 59 | 70 | D | 14 |
| GREMLINS 2 | Nintendo | Game Boy | Plates-formes | 92 | 88 | - | 75 | 91 | 69 | 80 | C | 1 |
| GRIFFIN | Reno | Game Gear | Shoot-them-up | 55 | 76 | 58 | 78 | 85 | 60 | 69 | C | 3 |
| GYNoug | NCS | Megadrive | Shoot-them-up | 89 | 93 | - | 93 | 90 | 84 | 88 | E | HS |
| HARD DRIVIN' | Domark | Lynx | Conduite | 60 | 84 | 80 | 75 | 65 | 50 | 98 | C | 5 |
| HARD DRIVIN' | Tengen | Megadrive | Conduite | 65 | 48 | 32 | 14 | 46 | 12 | 38 | D | 4 |
| HARD DRIVIN' | Tengen | Megadrive | Football | 72 | 71 | 10 | 34 | 56 | 50 | 46 | F | 9 |
| HAT TRICK HERO | Taito | Super Famicom | Football | 45 | 30 | 25 | 46 | 37 | 20 | 10 | D | 9 |
| HAWK F-123 | Makesoftware | PC Engine | Shoot-them-up | 45 | 30 | 25 | 46 | 37 | 20 | 10 | D | 9 |
| HAWK F-123 | Makesoftware | PC Engine | Shoot-them-up | 45 | 30 | 25 | 46 | 37 | 20 | 10 | D | 9 |
| HEAVY NOVA | Micronel | Megadrive | Aventure | 70 | 58 | 42 | 82 | 20 | 35 | 20 | D | 7 |
| HEAVY NOVA | Micronel | Megadrive | Aventure | 70 | 58 | 42 | 82 | 20 | 35 | 20 | D | 7 |
| HEAVY NOVA | Micronel | Megadrive | Aventure | 70 | 58 | 42 | 82 | 20 | 35 | 20 | D | 7 |
| HEAVY WEIGHT CHAMP | Sega | Game Gear | Boxe | 75 | 72 | 60 | 70 | 55 | 65 | 62 | C | 7 |
| HEAVY WEIGHT CHAMP | Sega | Game Gear | Boxe | 75 | 72 | 60 | 70 | 55 | 65 | 62 | C | 7 |
| HEAVY WEIGHT CHAMP | Sega | Game Gear | Boxe | 75 | 72 | 60 | 70 | 55 | 65 | 62 | C | 7 |
| HERO OF TONMA LEGENDIES | Irem | PC Engine | Beat-them-all | 60 | 85 | - | 70 | 85 | 65 | 89 | D | HS |
| HERO OF TONMA LEGENDIES | Irem | PC Engine | Beat-them-all | 60 | 85 | - | 70 | 85 | 65 | 89 | D | HS |
| HIT THE ICE | Taito | PC Engine | Hockey sur glace | 90 | 85 | 96 | 91 | 86 | 58 | 71 | D | 3 |
| HIT THE ICE | Taito | PC Engine | Hockey sur glace | 90 | 85 | 96 | 91 | 86 | 58 | 71 | D | 3 |
| HIT THE ICE | Taito | PC Engine | Hockey sur glace | 90 | 85 | 96 | 91 | 86 | 58 | 71 | D | 3 |
| HOCKEY | Atari | Lynx | Sport | 81 | 75 | 79 | 78 | 81 | 85 | 86 | C | 13 |
| HOCKEY | Atari | Lynx | Sport | 81 | 75 | 79 | 78 | 81 | 85 | 86 | C | 13 |
| HOCKEY | Atari | Lynx | Sport | 81 | 75 | 79 | 78 | 81 | 85 | 86 | C | 13 |
| HOME ALONE | THQ | Game Boy | Plates-formes | 70 | 75 | 68 | 76 | 88 | 79 | 81 | C | 12 |

| TITRE | MARQUE | CONSOLE | TYPE | PRESENTATION % | GRAPHISME % | ANIMATION % | SON % | JOUABILITE % | DUREE DE VIE % | INTERET % | PRIX | PARU DANS N° |
|--------------------------|-----------------|-------------------|--------------------|----------------|-------------|-------------|-------|--------------|----------------|-----------|------|--------------|
| HOME ALONE | Tou HQ | Super Nintendo US | Plates-formes | 92 | 65 | 54 | 65 | 72 | 85 | 79 | F | 8 |
| HOOK | Ocean | Nintendo | Plates-formes | 68 | 70 | - | 40 | 64 | 75 | 62 | D | 10 |
| HOOK | Epic / Sony | Super Famicom | Plates-formes | 87 | 92 | 89 | 74 | 89 | 43 | 72 | F | 11 |
| HUDSON HAWK | Sony Imagesoft | Game Boy | Plates-formes | 61 | 81 | 85 | 83 | 87 | 29 | 40 | C | 14 |
| HUMAN SPORTS FESTIVAL | Human | PC Engine CD ROM | Sport | 86 | 65 | 80 | 62 | 90 | 91 | 88 | F | 8 |
| HUNT FOR RED OCTOBER | Nintendo | Game Boy | Shoot-them-up | 88 | 87 | - | - | 88 | 92 | 89 | C | 2 |
| HUNT FOR RED OCTOBER | H&Tech | Nintendo | Shoot-them-up | 45 | 25 | - | 5 | 70 | 50 | 54 | D | 9 |
| HYDRA | Tengen | Lyrix | Shoot-them-up | 50 | 53 | 64 | 50 | 46 | 43 | 40 | C | 11 |
| HYPER BASEBALL 92 | Sega | Game Gear | Sport | 65 | 71 | 70 | 63 | 75 | 65 | 63 | C | 11 |
| HYPER ZONE | Halken | Super Famicom | Shoot-them-up | 40 | 62 | - | 75 | 66 | 38 | 35 | D | 2 |
| IMMORTAL | Electronic Arts | Megadrive | Aventure | 91 | 93 | - | 87 | 90 | 90 | 90 | D | 4 |
| ISHIDO | Atari | Lyrix | Réflexion | 75 | 53 | 56 | 60 | 75 | 77 | 70 | C | 4 |
| ISOLATED WARRIOR | Vap | Nintendo | Shoot-them-up | 81 | 88 | - | 77 | 82 | 71 | 80 | D | 2 |
| JERRY BOY | Epic / Sony | Super Famicom | Plates-formes | 78 | 85 | 85 | 91 | 99 | 80 | 89 | E | 3 |
| JEWEL MASTER | Sega | Megadrive | Beat-them-all | 70 | 70 | - | 85 | 80 | 75 | 79 | D | 2 |
| JOE & MAC | Dala East | Super Famicom | Arcade | 73 | 93 | 95 | 94 | 54 | 67 | 84 | E | 4 |
| JOE MONTANA FOOTBALL | Sega | Game Gear | Sport | 50 | 40 | 52 | 35 | 30 | 40 | 30 | D | 8 |
| JOE MONTANA II | Sega | Megadrive | Sport | 80 | 82 | - | 89 | 80 | 80 | 81 | D | 5 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL '92 | Electronic Arts | Megadrive | Football américain | 95 | 86 | 70 | 83 | 88 | 91 | 94 | D | 7 |
| JORDAN VS BIRD | Electronic Arts | Game Boy | Basket | 70 | 65 | 38 | 50 | 67 | 43 | 47 | C | 12 |
| JORDAN VS BIRD | Electronic Arts | Megadrive | Basket | 70 | 60 | 50 | 60 | 65 | 60 | 62 | D | 10 |
| JUNKER'S HIGH | SIMS | Megadrive | Conduite | 23 | 75 | 72 | 45 | 89 | 62 | 47 | D | 14 |
| KABUKI QUANTUM FIGHTER | Hal | Nintendo | Beat-them-all | 90 | 89 | - | 81 | 92 | 89 | 90 | NC | 2 |
| KICK BOXING | Micro World | PC Engine CD-ROM | Sport de combat | 69 | 82 | 85 | 73 | 80 | 70 | 79 | D | 14 |
| KICKLE CUBICLE | Irem | Nintendo | Plates-formes | 65 | 78 | - | 50 | 70 | 53 | 63 | D | 4 |
| KID CHAMELEON | Sega | Megadrive | Plates-formes | 50 | 72 | 91 | 76 | 95 | 95 | 93 | E | 6 |
| KID ICARUS | Nintendo | Game Boy | Plates-formes | 75 | 56 | 82 | 56 | 82 | 73 | 76 | C | 11 |
| KING OF THE MONSTERS | SNK | Neo Geo | Beat-them-all | 80 | 94 | - | 85 | 80 | 78 | 91 | G | 2 |
| KING OF THE ZOO | Nintendo | Game Boy | Sport | 81 | 76 | - | 70 | 80 | 70 | 79 | C | 1 |
| KING'S BOUNTY | Electronic Arts | Megadrive | Aventure | 78 | 74 | - | 67 | 82 | 60 | 80 | E | 1 |
| KLAX | Atari | Lyrix | Réflexion | 60 | 72 | - | 91 | 92 | 95 | 93 | C | HS |
| KLAX | Tengen | Megadrive | Réflexion | 88 | 91 | - | 80 | 98 | 99 | 98 | D | 4 |
| KLAX | Tengen | Sega | Réflexion | 72 | 60 | 80 | 35 | 85 | 60 | 68 | C | 11 |
| KNIGHT QUEST | Taito | Game Boy | Aventure | 80 | 78 | 87 | 80 | 63 | 70 | 76 | C | 3 |
| KONAMI HYPER SOCCER | Konami | Nintendo | Sport | 61 | 80 | 73 | 70 | 74 | 76 | 76 | D | 10 |
| KONAMIC GOLF | Konami | Game Boy | Sport | 80 | 80 | 98 | 87 | 90 | 94 | 92 | C | 4 |
| KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE | Acclaim | Megadrive | Réflexion | 85 | 88 | - | 87 | 90 | 90 | 90 | D | 12 |
| KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE | Acclaim | Super NES | Réflexion | 85 | 88 | - | 87 | 90 | 90 | 90 | E | 12 |
| KUNG FOOD | Atari | Lyrix | Beat-them-all | 30 | 57 | 58 | 40 | 34 | 46 | 40 | C | 12 |
| KUNG-FU MASTER | Nintendo | Game Boy | Beat-them-all | 75 | 86 | 89 | 65 | 82 | 80 | 87 | C | 3 |
| KURIO'S SOCCER | Naxat | PC Engine CD ROM | Football | 75 | 60 | 60 | 40 | 50 | 45 | 35 | F | 6 |
| LAGOON | Kemco | Super NES | Aventure | 75 | 80 | 85 | 75 | 88 | 90 | 85 | E | 9 |
| LASER GHOST | Sega | Sega | Arcade | 68 | 52 | - | 48 | 70 | 65 | 71 | D | 5 |
| LAST FIGHTERS TWIN | Banpresto | Super Famicom | Beat-them-all | 67 | 94 | 91 | 60 | 77 | 72 | 68 | E | 7 |
| LAST RESORT | SNK | Neo Geo | Shoot-them-up | 70 | 95 | 80 | 90 | 95 | 90 | 95 | F | 10 |
| LEADER BOARD GOLF | Atari | Game Gear | Sport | 60 | 65 | 65 | 45 | 70 | 75 | 75 | C | 5 |
| LEAGUE BOWLING | SNK | Neo Geo | Bowling | 70 | 68 | - | 88 | 89 | 67 | 68 | H | HS |
| LEGEND OF SUCCESSFUL JOE | SNK | Neo Geo | Boxe | 90 | 60 | 60 | 80 | 40 | 15 | 30 | G | 3 |
| LEGEND OF ZELDA | Nintendo | Super Famicom | Aventure | 75 | 92 | 93 | 91 | 97 | 95 | 96 | E | 3 |
| LEMMINGS | Sunsoft | Super Famicom | Réflexion | 92 | 94 | 88 | 78 | 97 | 96 | 99 | E | 6 |

| TITRE | MARQUE | CONSOLE | TYPE | PRESENTATION % | GRAPHISME % | ANIMATION % | BANDE-SON % | JOUABILITE % | DUREE DE VIE % | INTERET % | PRIX | PARU DANS N° |
|--------------------------|--------------------|------------------|------------------|----------------|-------------|-------------|-------------|--------------|----------------|-----------|------|--------------|
| LHX ATTACK CHOPPER | Electronic Arts | Megadrive | Simulation | 88 | 83 | - | 66 | 85 | 90 | 89 | D | 13 |
| LINE OF FIRE | Sega | Sega | Shoot-them-up | 52 | 46 | - | 41 | 58 | 28 | 36 | C | 5 |
| LIQUID KID | Taito | PC Engine | Plates-formes | 65 | 80 | 88 | 75 | 95 | 80 | 85 | NC | 7 |
| LITTLE NEMO DREAM MASTER | Taito | Nintendo | Plates-formes | 84 | 88 | 84 | 82 | 85 | 82 | 92 | D | 10 |
| LOW-G-MAN | Toshiba | Nintendo | Plates-formes | 80 | 60 | - | 55 | 81 | 76 | 80 | D | 5 |
| LUCKY DIME CAPER | Sega | Sega | Plates-formes | 90 | 87 | 92 | 86 | 92 | 66 | 88 | NC | 4 |
| LUNAR POOL | Atari | Lyrix | Simulation | 71 | 70 | 72 | 52 | 78 | 78 | 72 | NC | 11 |
| MAGIC SWORD | Capcom | Super Famicom | Beat-them-all | 20 | 50 | 70 | 24 | 75 | 69 | 64 | C | 11 |
| MAGICAL CHASE | Palsoft | PC Engine | Shoot-them-up | 70 | 93 | 75 | 70 | 91 | 74 | 68 | E | 9 |
| MAGICAL TARURUTO | Sega | Megadrive | Plates-formes | 50 | 89 | 98 | 80 | 91 | 85 | 97 | D | 5 |
| MAGICIAN LORD | SNK | Neo Geo | Beat-them-all | 65 | 81 | 80 | 78 | 75 | 53 | 72 | D | 10 |
| MANIAC MANSION | Lucasfilm | Nintendo | Aventure | 25 | 98 | - | 95 | 89 | 94 | 93 | H | HS |
| MARBLE MADNESS | Sega | Game Boy | Arcade | 78 | 72 | - | 70 | 88 | 90 | 89 | D | 5 |
| MARBLE MADNESS | Tengen | Game Gear | Arcade | 80 | 93 | - | 79 | 90 | 85 | 87 | C | 7 |
| MARBLE MADNESS | Electronic Arts | Megadrive | Arcade | 70 | 82 | 78 | 71 | 75 | 78 | 92 | NC | 12 |
| MARBLE MADNESS | MB Games | Nintendo | Arcade | 55 | 85 | 70 | 93 | 57 | 80 | 82 | D | 10 |
| MARBLE MADNESS | Virgin | Sega | Arcade | 79 | 87 | - | 81 | 93 | 82 | 85 | D | 3 |
| MARCHEN MAZE | Virgin | Sega | Arcade | 64 | 77 | - | 54 | 35 | 40 | 60 | NC | 11 |
| MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY | Namcot | PC Engine | Beat-them-all | 85 | 90 | - | 88 | 89 | 85 | 91 | C | HS |
| MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY | Sega | Megadrive | Hockey sur glace | 94 | 69 | - | 22 | 68 | 55 | 71 | D | 6 |
| MARVEL LAND | Namco | Megadrive | Plates-formes | 82 | 85 | - | 92 | 91 | 95 | 84 | D | 1 |
| MASTER OF WEAPON | Taito | Megadrive | Shoot-them-up | 40 | 65 | 70 | 64 | 87 | 30 | 36 | D | 4 |
| MAU RENJISI | Taito | Megadrive | Beat-them-all | 78 | 64 | 84 | 63 | 87 | 56 | 62 | D | 3 |
| MEGAMAN 2 | Capcom | Nintendo | Plates-formes | 93 | 96 | - | 92 | 96 | 93 | 95 | E | HS |
| MERCS | Sega | Megadrive | Arcade | 72 | 94 | 87 | 67 | 90 | 77 | 93 | D | 3 |
| MERCS | Sega | Sega | Arcade | 50 | 75 | 87 | 72 | 91 | 65 | 77 | C | 4 |
| MESOPOTAMIA | Atlas | PC Engine | Shoot-them-up | 70 | 86 | 91 | 81 | 93 | 70 | 86 | D | 4 |
| METAL JACK | Atlas | Super Famicom | Beat-them-all | 21 | 88 | 64 | 34 | 59 | 40 | 46 | F | 13 |
| METAL STOKER | Face | PC Engine | Shoot-them-up | 75 | 85 | - | 65 | 88 | 86 | 85 | D | 1 |
| MICKEY MOUSE | Kemco | Game Boy | Plates-formes | 65 | 82 | 85 | 72 | 80 | 72 | 86 | C | 13 |
| MICKEY MOUSE | Sega | Game Gear | Plates-formes | 86 | 91 | - | 90 | 87 | 88 | 89 | C | HS |
| MICRO MACHINES | Codemasters | Nintendo | Conduite | 90 | 74 | - | 82 | 95 | 91 | 93 | D | 12 |
| MIDNIGHT RESISTANCE | Sega | Megadrive | Arcade | 88 | 82 | - | 93 | 87 | 83 | 84 | E | HS |
| MIGHT AND MAGIC | Electronic Arts | Megadrive | Aventure | 73 | 79 | - | 63 | 80 | 85 | 80 | F | 1 |
| MISSION: IMPOSSIBLE | Konami | Nintendo | Réflexion | 80 | 54 | - | 71 | 80 | 85 | 84 | D | 6 |
| MOONWALKER | Sega | Sega | Plates-formes | 94 | 93 | - | 93 | 84 | 75 | 81 | B | HS |
| MS PACMAN | Tengen | Sega | Arcade | 75 | 65 | 75 | 40 | 60 | 95 | 90 | D | 13 |
| MUSYA | Datam | Super Famicom | Plates-formes | 78 | 17 | 28 | 23 | 64 | 23 | 32 | E | 8 |
| MUTATION NATION | SNK | Neo Geo | Beat-them-all | 80 | 95 | 95 | 90 | 70 | 80 | 84 | G | 9 |
| NASCAR | Konami | Game Boy | Conduite | 83 | 71 | 41 | 75 | 39 | 76 | 41 | C | 7 |
| NAVY SEALS | Nintendo | Nintendo | Beat-them-all | 90 | 80 | - | 85 | 91 | 65 | 75 | C | 2 |
| NEMESIS II | Konami | Game Boy | Shoot-them-up | 85 | 91 | 90 | 86 | 90 | 90 | 92 | C | 3 |
| NES OPEN | Nintendo | Nintendo | Golf | 86 | 79 | 54 | 41 | 80 | 75 | 76 | D | 12 |
| NEUTOPIA II | Hudson | PC Engine | Aventure | 73 | 88 | 92 | 79 | 93 | 88 | 91 | D | 3 |
| NEUTOPIA II | Hudson | PC Engine | Plates-formes | 55 | 75 | 80 | 82 | 85 | 80 | 83 | D | 12 |
| NEW ADVENTURE ISLAND | Hudson Soft | PC Engine CD ROM | Hockey sur glace | 50 | 70 | 85 | 92 | 86 | 83 | 84 | D | 14 |
| NHLPA HOCKEY '93 | Electronic Arts | Megadrive | Shoot-them-up | 80 | 85 | 85 | 90 | 90 | 85 | 92 | B | 11 |
| NINJA COMMANDO | Nipha | Neo Geo | Arcade | 80 | 85 | 85 | 90 | 90 | 85 | 92 | B | 11 |
| NINJA COMMANDO | Nipha | Neo Geo | Arcade | 70 | 87 | - | 80 | 76 | 75 | 70 | C | 2 |
| NINJA GAIDEN | Tecmo | Lyrix | Arcade | 90 | 82 | 75 | 63 | 70 | 85 | 87 | D | 12 |
| NINJA GAIDEN | Sega | Sega | Arcade | 86 | 70 | 75 | 86 | 61 | 92 | 81 | D | 5 |
| NORTH AND SOUTH | Infogrames / Kemco | Nintendo | Simulation | 86 | 70 | 75 | 86 | 61 | 92 | 81 | D | 5 |

| TITRE | MARQUE | CONSOLE | TYPE | PRESENTATION % | GRAPHISME % | ANIMATION % | BANDE SON % | ACRABITE % | DUREE DE VIE % | PIRETE % | PRIX | PARU DANS N° |
|-------------------|-------------|------------------|--------------------|----------------|-------------|-------------|-------------|------------|----------------|----------|------|--------------|
| OFF ROAD | Trakwest | Megadrive | Arcade | 53 | 55 | 40 | 65 | 75 | 60 | 53 | D | 18 |
| OLYMPIC GOLD | US Gold | Game Gear | Sport | 85 | 86 | 90 | 84 | 78 | 85 | 86 | C | 11 |
| OLYMPIC GOLD | US Gold | Megadrive | Sport | 86 | 81 | 90 | 60 | 85 | 75 | 83 | NC | 10 |
| OLYMPIC GOLD | US Gold | Sega | Sport | 82 | 78 | 84 | 55 | 92 | 75 | 87 | NC | 10 |
| OTHELLO | Nintendo | Game Boy | Reflexion | 70 | 60 | 20 | 75 | 95 | 80 | 98 | C | 6 |
| OUT RUN | Sega | Game Gear | Conduite | 83 | 84 | 83 | 75 | 82 | 82 | 88 | C | 6 |
| OUT RUN | Sega | Megadrive | Conduite | 85 | 91 | - | 74 | 76 | 72 | 76 | NC | 1 |
| OUT RUN EUROPA | US Gold | Sega | Conduite | 5 | 62 | - | 62 | 57 | 53 | 56 | D | 5 |
| OVER HAULED MAN 3 | Masaya | PC Engine | Beat-them-all | 85 | 80 | 75 | 60 | 70 | 65 | 80 | D | 8 |
| PAC-MAN | Namco | Game Boy | Arcade | 60 | 31 | 50 | 80 | 62 | 51 | 65 | C | 10 |
| PAC-MANIA | Tengen | Megadrive | Arcade | 73 | 75 | 83 | 63 | 80 | 60 | 65 | D | 14 |
| PAC-MANIA | Tecmagik | Sega | Arcade | 80 | 86 | - | 83 | 91 | 84 | 90 | NC | 185 |
| PAPERBOY | Atari | Lynx | Arcade | 50 | 65 | - | 72 | 61 | 48 | 67 | C | 185 |
| PAPERBOY | Atari | Megadrive | Arcade | 82 | 73 | - | 78 | 38 | 65 | 62 | D | 7 |
| PAPERBOY 2 | Mindscape | Nintendo | Arcade | 43 | 45 | 31 | 79 | 22 | 8 | 5 | D | 18 |
| PARASOL STARS | Taito | PC Engine | Plates-formes | 93 | 96 | - | 92 | 96 | 93 | 95 | D | 0 |
| PARODIUS | Konami | PC Engine | Shoot-them-up | 90 | 92 | 93 | 92 | 96 | 89 | 90 | D | 8 |
| PARODIUS DA | Konami | Super Famicom | Shoot-them-up | 89 | 91 | 88 | 98 | 86 | 86 | 91 | F | 10 |
| PC KID 2 | Hudson | PC Engine | Aventure | 50 | 78 | - | 82 | 95 | 87 | 91 | D | 1 |
| PENGO | Sega | Game Gear | Arcade | 70 | 75 | 62 | 60 | 75 | 80 | 75 | C | 5 |
| PHALANX | Kemco | Super Famicom | Shoot-them-up | 92 | 93 | 86 | 76 | 78 | 74 | 91 | F | 12 |
| PHANTASY STAR 3 | Sega | Megadrive | Aventure | 94 | 90 | - | 70 | 95 | 90 | 94 | F | 2 |
| PHELIOS | Namco | Megadrive | Shoot-them-up | 80 | 75 | 75 | 87 | 70 | 65 | 70 | C | 10 |
| PILOTWINGS | Nintendo | Super Famicom | Simulation | 93 | 96 | - | 92 | 96 | 93 | 95 | E | 185 |
| PITFIGHTER | Domark | Megadrive | Beat-them-all | 88 | 68 | - | 72 | 88 | 78 | 81 | D | 6 |
| PITFIGHTER | Sega | Sega | Beat-them-all | 62 | 40 | 42 | 56 | 65 | 40 | 44 | C | 14 |
| POP'N MAGIC | Telenet | Megadrive | Plates-formes | 84 | 90 | 53 | 78 | 21 | 86 | 27 | E | 12 |
| POPILS | Tengen | Game Gear | Plates-formes | 88 | 90 | - | 90 | 95 | 96 | 95 | C | 1 |
| POPULOUS | Nintendo | Nintendo | Stratégie | 85 | 84 | 82 | 88 | 65 | 98 | 86 | E | 13 |
| POPULOUS | Tecmagik | Sega | Stratégie | 93 | 96 | - | 92 | 96 | 93 | 95 | NC | 185 |
| POPULOUS | Imaginen | Super Famicom | Stratégie | 91 | 94 | 92 | 85 | 82 | 98 | 99 | D | 3 |
| POWER BLADE | Taito | Nintendo | Beat-them-all | 60 | 53 | - | 55 | 85 | 87 | 83 | D | 4 |
| POWER ELEVEN | Hudson Soft | PC Engine | Football | 88 | 79 | - | 67 | 92 | 77 | 73 | D | 1 |
| POWER GATE | Hudson Soft | PC Engine | Shoot-them-up | 45 | 50 | - | 65 | 50 | 75 | 35 | D | 2 |
| POWER LEAGUE | Hudson Soft | PC Engine | Base-ball | 60 | 66 | - | 45 | 85 | 80 | 65 | E | 7 |
| PRINCE OF PERSIA | Virgin | Game Boy | Plates-formes | 69 | 80 | 96 | 65 | 92 | 92 | 97 | C | 7 |
| PRINCE OF PERSIA | Sega | Game Gear | Plates-formes | 55 | 74 | 90 | 60 | 80 | 91 | 90 | C | 14 |
| PRINCE OF PERSIA | Sega | Megadrive | Plates-formes | 81 | 88 | 94 | 87 | 91 | 89 | 94 | E | 13 |
| PRINCE OF PERSIA | Riverhill | PC Engine CD-ROM | Plates-formes | 73 | 87 | 97 | 85 | 93 | 91 | 94 | E | 5 |
| PRINCE OF PERSIA | Domark | Sega | Plates-formes | 56 | 93 | - | 71 | 90 | 92 | 91 | NC | 12 |
| PRINCE OF PERSIA | Masaya | Super Famicom | Plates-formes | 94 | 90 | 92 | 91 | 93 | 89 | 96 | F | 12 |
| PRO FOOTBALL | Imagineer | Super Famicom | Football américain | 58 | 73 | 91 | 62 | 66 | 80 | 68 | F | 7 |
| PRO SOCCER | Ancio | Super Famicom | Football | 85 | 89 | 75 | 70 | 92 | 86 | 90 | E | 3 |
| PROBOTECTOR | Konami | Nintendo | Shoot-them-up | 62 | 72 | - | 56 | 79 | 69 | 73 | D | 185 |
| PSYCHIC STORM | Telenet | PC Engine CD-ROM | Shoot-them-up | 93 | 81 | 87 | 68 | 91 | 72 | 80 | D | 7 |
| PSYCHIC WORLD | Sega | Game Gear | Arcade | 85 | 73 | - | 65 | 74 | 77 | 84 | C | 185 |
| PSYCHO FOX | Sega | Sega | Plates-formes | 75 | 82 | - | 59 | 92 | 92 | 90 | D | 2 |
| PUTT AND PUTTER | Atari | Game Gear | Sport | 68 | 70 | 65 | 65 | 83 | 65 | 72 | C | 5 |
| Q-BERT | Jaleco | Game Boy | Aventure | 71 | 85 | 92 | 36 | 34 | 41 | 29 | C | 8 |
| QIX | Telegames | Lynx | Reflexion | 72 | 54 | 61 | 46 | 76 | 82 | 75 | C | 10 |

| TITRE | MARQUE | CONSOLE | TYPE | PRESENTATION \$ | GRAPHISME \$ | ANNONCE \$ | BANDERON \$ | AVAILABILITE \$ | DUREE DE VIE \$ | INTERET \$ | PRIX | PARU DANS N° |
|-------------------------------|-----------------|---------------------|---------------|-----------------|--------------|------------|-------------|-----------------|-----------------|------------|------|--------------|
| QUACKSHOT | Sega | Megadrive | Plates-formes | 86 | 96 | 96 | 89 | 94 | 87 | 92 | D | 4 |
| R. TYPE | Irem | PC Engine | Shoot-them-up | 91 | 73 | 74 | 97 | 89 | 84 | 90 | E | 5 |
| R.P.M. RACING | Interplay | Super Famicom | Conduite | 82 | 22 | 50 | 63 | 82 | 76 | 69 | F | 9 |
| R. TYPE | Irem | Game Boy | Shoot-them-up | 79 | 82 | - | 85 | 85 | 82 | 79 | C | 1 |
| RACING SPIRIT | Irem | PC Engine | Conduite | 70 | 67 | - | 80 | 85 | 80 | 80 | D | 1 |
| RADAR MISSION | Nintendo | Game Boy | Simulation | 77 | 90 | - | 81 | 83 | 72 | 60 | C | 1 |
| RAGUY | Alpha | Neo Geo | Aventure | 90 | 90 | - | 85 | 80 | 88 | 90 | G | 2 |
| RAIDEN | Hudson | PC Engine | Arcade | 25 | 88 | 89 | 89 | 92 | 85 | 91 | D | 5 |
| RAIDEN DENSETSU | Toei | Super Famicom | Arcade | 65 | 65 | 68 | 65 | 60 | 64 | 69 | E | 3 |
| RAIDEN TRAD | Micronet | Megadrive | Arcade | 65 | 71 | - | 66 | 43 | 42 | 67 | E | 1 |
| RAINBOW ISLANDS | Ocean / Taito | Nintendo | Arcade | 75 | 80 | 84 | 78 | 85 | 82 | 88 | D | 10 |
| RAMPART | Tengen | Lynx | Arcade | 80 | 70 | 75 | 72 | 82 | 64 | 78 | C | 9 |
| RAMPART | Tengen | Sega | Arcade | 40 | 61 | - | 60 | 88 | 80 | 85 | C | 6 |
| RASTAN SAGA | Taito | Game Gear | Beat-them-all | 72 | 84 | - | 76 | 72 | 81 | 80 | C | 2 |
| RAY X AMBER 2 | Data West | PC Engine | Shoot-them-up | 15 | 89 | - | 91 | 87 | 72 | 66 | D | 1 |
| RAY X AMBER 3 | Datawest | PCE Super CD ROM | Shoot-them-up | 30 | 96 | 90 | 65 | 85 | 20 | 70 | D | 13 |
| RESCUE OF PRINCESS BLOLETTE | Nintendo | Game Boy | Plates-formes | 70 | 60 | 70 | 70 | 60 | 90 | 75 | C | 6 |
| RESCUE RANGERS | Capcom | Nintendo | Plates-formes | 76 | 81 | - | 72 | 88 | 87 | 88 | D | 7 |
| REVENGE OF THE GATOR PINBALL | Nintendo | Game Boy | Arcade | 91 | 89 | - | 82 | 93 | 85 | 91 | C | HS |
| RINGS OF POWER | Electronic Arts | Megadrive | Aventure | 95 | 55 | 60 | 88 | 30 | 97 | 85 | D | 7 |
| ROAD RASH | Electronic Arts | Megadrive | Conduite | 91 | 92 | - | 92 | 93 | 87 | 91 | NC | 2 |
| ROBO ARMY | SNK | Neo Geo | Beat-them-all | 82 | 90 | 94 | 85 | 89 | 76 | 93 | F | 7 |
| ROBO-SQUASH | Atari | Lynx | Sport | 80 | 80 | - | 75 | 85 | 70 | 78 | C | 0 |
| ROBOCOD | Electronic Arts | Megadrive | Plates-formes | 89 | 93 | - | 93 | 90 | 84 | 88 | D | 5 |
| ROBOCOP | Nintendo | Game Boy | Beat-them-all | 75 | 62 | - | 71 | 72 | 65 | 72 | C | HS |
| ROBOCOP 2 | Ocean | Nintendo | Shoot-them-up | 73 | 82 | - | 81 | 73 | 71 | 72 | C | 13 |
| ROBOTRON 2084 | Shadowsoft | Lynx | Shoot-them-up | 70 | 31 | 61 | 80 | 75 | 50 | 32 | C | 6 |
| ROCKETEER | IGS | Super Famicom | Arcade | 76 | 98 | 96 | 92 | 50 | 50 | 40 | F | 9 |
| ROLLING THUNDER 2 | Namco | Megadrive japonaise | Beat-them-all | 83 | 83 | 87 | 81 | 89 | 91 | 90 | E | 5 |
| RUN ARK | Taito | Megadrive | Beat-them-all | 86 | 78 | 75 | 62 | 65 | 62 | 75 | D | 4 |
| RUNNING BATTLE | Sega | Sega | Beat-them-all | 65 | 53 | 55 | 63 | 75 | 70 | 70 | C | 6 |
| RUSHING BEAT | Jaleco | Super Famicom | Beat-them-all | 71 | 91 | 87 | 78 | 92 | 62 | 93 | E | 7 |
| RUSHING BEAT NOUVELLE VERSION | Jaleco | Super Famicom | Beat-them-all | 40 | 88 | 55 | 73 | 91 | 67 | 73 | F | 14 |
| RYGAR | Atari | Lynx | Beat-them-all | 64 | 77 | - | 82 | 88 | 71 | 75 | C | HS |
| S.T.U.N. RUNNER | Atari | Lynx | Arcade | 70 | 86 | 91 | 83 | 84 | 87 | 86 | C | 6 |
| SAGAIA | Taito | Sega | Réflexion | 85 | 90 | 65 | 90 | 85 | 80 | 82 | C | 11 |
| SALAMANDER | Konami | PC Engine | Shoot-them-up | 72 | 70 | 88 | 55 | 91 | 72 | 81 | D | 6 |
| SCRAPYARD DO | Atari | Lynx | Plates-formes | 85 | 84 | 87 | 80 | 90 | 87 | 89 | C | 3 |
| SEGA CHESS | Sega | Sega | Réflexion | 75 | 70 | 60 | 60 | 80 | 95 | 88 | C | 6 |
| SENGOKU | SNK | Neo Geo | Beat-them-all | 85 | 68 | - | 85 | 50 | 27 | 38 | G | 1 |
| SHADOW DANCER | Sega | Sega | Beat-them-all | 36 | 48 | 37 | 48 | 14 | 22 | 21 | C | 5 |
| SHADOW OF THE BEAST | Atari | Lynx | Beat-them-all | 50 | 95 | 87 | 87 | 65 | 70 | 92 | D | 14 |
| SHADOW OF THE BEAST | Electronic Arts | Megadrive | Beat-them-all | 90 | 93 | 92 | 85 | 67 | 80 | 75 | E | 5 |
| SHADOW OF THE BEAST | Tecmagik | Sega | Beat-them-all | 72 | 82 | - | 85 | 92 | 94 | 92 | E | 2 |
| SHADOW OF THE BEAST | Victor | Super CD ROM | Beat-them-all | 74 | 86 | 88 | 89 | 93 | 92 | 92 | E | 9 |
| SHADOW OF THE BEAST | Victor | Super CD ROM | Beat-them-all | 92 | 88 | - | 80 | 90 | 85 | 90 | C | 1 |
| SHADOW WARRIOR | Tecmo | Megadrive | Plates-formes | 65 | 70 | 85 | 68 | 86 | 80 | 88 | D | 12 |
| SHADOW WARRIOR | Tecmo | Game Boy | Plates-formes | 81 | 87 | - | 84 | 96 | 96 | 94 | D | 1 |
| SHADOWGAT | Kemco | Nintendo | Aventure | 89 | 65 | - | 68 | 74 | 88 | 67 | C | HS |
| SHANGHAI | Atari | Lynx | Réflexion | 70 | 96 | 88 | 97 | 86 | 92 | 97 | NC | 5 |
| SHERLOCK HOLMES | Icom | PC Engine CD-ROM | Aventure | 70 | 96 | 88 | 97 | 86 | 92 | 97 | NC | 5 |

| TITRE | MARQUE | CONSOLE | TYPE | PRESENTATION % | GRAPHISME % | ANIMATION % | BANDE SON % | JOCABILITE % | DUREE DE VIE % | POTRIET % | PRIX | PARU DANS N° |
|--------------------------|-----------------------|---------------------|---------------|----------------|-------------|-------------|-------------|--------------|----------------|-----------|------|--------------|
| SHINING IN THE DARKNESS | Sega | Megadrive | Aventure | 91 | 90 | 23 | 35 | 77 | 86 | 68 | D | 3 |
| SID OF VALIS | Telenet | Megadrive | Beat-them-all | 83 | 83 | 86 | 73 | 62 | 70 | 76 | D | 6 |
| SIDE POCKET | Sota East | Megadrive | Billard | 78 | 90 | 89 | 89 | 92 | 82 | 90 | E | 1A |
| SILENT SERVICE | Konami | Nintendo | Simulation | 81 | 78 | - | 80 | 85 | 90 | 86 | D | HS |
| SIM CITY | Nintendo | Super Famicom | Simulation | 92 | 94 | - | 81 | 92 | 99 | 96 | E | 2 |
| SIMPSONS | Acclaim | Game Boy | Aventure | 84 | 84 | - | 88 | 75 | 70 | 76 | C | 4 |
| SIMPSONS | Piang Edjet | Megadrive | Aventure | 55 | 77 | 70 | 67 | 82 | 75 | 76 | D | 12 |
| SIMPSONS | Acclaim | Nintendo | Arcade | 75 | 65 | 76 | 60 | 80 | 76 | 70 | D | 4 |
| SIMPSONS | Piang Edjet | Sega | Arcade | 65 | 65 | 62 | 65 | 50 | 53 | 68 | D | 14 |
| SKWEEK | Loriciel / Infogrames | PC Engine | Reflexion | 80 | 93 | - | 90 | 95 | 95 | 92 | D | 1 |
| SKY MISSION | Namco | Super Famicom | Simulation | 13 | 88 | 95 | 40 | 97 | 83 | 93 | F | 13 |
| SLIDER | Infogrames | Game Gear | Aventure | 85 | 91 | 92 | 85 | 95 | 98 | 96 | C | 9 |
| SLIME WORLD | Atari | Lyrix | Beat-them-all | 68 | 87 | - | 79 | 85 | 74 | 81 | C | HS |
| SLIME WORLD | Telenet / Microworld | Megadrive | Beat-them-all | 50 | 34 | 78 | 68 | 63 | 88 | 48 | D | 8 |
| SMASH TV | Acclaim | Nintendo | Arcade | 87 | 79 | - | 90 | 91 | 85 | 90 | D | 6 |
| SMASH TV | Acclaim | Super Famicom | Shoot-them-up | 37 | 38 | 92 | 30 | 94 | 62 | 74 | E | 8 |
| SNAKE'S REVENGE | Konami | Nintendo | Beat-them-all | 53 | 22 | - | 12 | 21 | 30 | 33 | D | 8 |
| SNEAKY SNAKES | TradeWest | Game Boy | Plates-formes | 65 | 71 | 87 | 84 | 60 | 54 | 64 | C | 10 |
| SNOW BROS | Nintendo | Game Boy | Plates-formes | 80 | 80 | - | 77 | 83 | 79 | 79 | C | 2 |
| SOCCER BRAWL | SNK | Neo Geo | Sport | 51 | 78 | 93 | 65 | 89 | 74 | 85 | F | 7 |
| SQL FEACE | Wolfteam | Megadrive | Shoot-them-up | 77 | 92 | 73 | 77 | 75 | 86 | 86 | E | 6 |
| SOLAR JETMAN | TradeWest | Nintendo | Shoot-them-up | 95 | 95 | - | 91 | 94 | 92 | 94 | D | HS |
| SOLDIER BLADE | Hasbro Soft | PC Engine | Shoot-them-up | 60 | 80 | 88 | 80 | 85 | 75 | 85 | D | 12 |
| SONIC II | Sega | Megadrive | Plates-formes | 44 | 91 | 88 | 78 | 92 | 87 | 92 | NC | 13 |
| SPACE GUN | Taito | Sega | Shoot-them-up | 70 | 55 | 65 | 40 | 70 | 45 | 40 | C | 13 |
| SPACE INVADERS 91 | Taito | Megadrive | Arcade | 30 | 40 | - | 85 | 40 | 50 | 30 | D | 4 |
| SPEEDBALL II | Arena | Megadrive japonaise | Sport | 82 | 85 | 91 | 88 | 89 | 92 | 91 | D | 5 |
| SPEEDBALL II | Image Works | Sega | Sport | 88 | 90 | - | 79 | 87 | 86 | 86 | D | 9 |
| SPIDERMAN 2 | Imagesoft | Game Boy | Plates-formes | 95 | 96 | 98 | 90 | 96 | 98 | 98 | C | 14 |
| SPIDERMAN VS THE KINGPIN | Sega | Game Gear | Beat-them-all | 70 | 75 | 80 | 65 | 75 | 50 | 65 | C | 14 |
| SPINDIZZY WORLDS | Aichi | Super Famicom | Reflexion | 82 | 87 | 86 | 72 | 92 | 86 | 90 | F | 14 |
| SPLASH LAKE | NEC | PC Engine | Reflexion | 75 | 84 | - | 82 | 74 | 86 | 86 | D | 2 |
| SPLATTER HOUSE II | Namco | Megadrive | Beat-them-all | 65 | 66 | 77 | 72 | 45 | 76 | 64 | D | 11 |
| SPRIGGAN | Nasat | PC Engine | Shoot-them-up | 89 | 78 | - | 74 | 75 | 57 | 83 | D | 1 |
| SPRIGGAN MARK II | Nasat | PC Engine CD ROM | Shoot-them-up | 95 | 77 | 86 | 92 | 77 | 86 | 86 | D | 7 |
| STAR PARODIA | Hasbro | Super CD-ROM | Shoot-them-up | 89 | 86 | 82 | 73 | 96 | 47 | 80 | D | 9 |
| STAR WARS | Lucasfilm | Nintendo | Plates-formes | 94 | 95 | - | 88 | 96 | 94 | 95 | D | 6 |
| STEEL EMPIRE | Hot B | Megadrive | Shoot-them-up | 67 | 86 | 90 | 89 | 92 | 79 | 82 | D | 7 |
| STREET FIGHTER II | Capcom | Super Famicom | Beat-them-all | 35 | 89 | 92 | 79 | 96 | 85 | 96 | F | 10 |
| STREET SMART | Trico | Megadrive | Beat-them-all | 62 | 65 | - | 62 | 45 | 9 | 44 | D | 1 |
| STREETS OF RAGE | Sega | Megadrive | Beat-them-all | 65 | 74 | - | 81 | 95 | 69 | 93 | D | 1 |
| STRIDER | Sega | Sega | Arcade | 70 | 77 | - | 33 | 72 | 61 | 67 | E | HS |
| STRIKE GUNNER S.T.G | Athena | Super Famicom | Shoot-them-up | 63 | 82 | 90 | 48 | 81 | 87 | 82 | E | 8 |
| SUPER ADVENTURE ISLAND | Hasbro | Super Famicom | Plates-formes | 76 | 91 | 89 | 78 | 88 | 84 | 83 | E | 5 |
| SUPER ALESTE | Toho | Super Famicom | Shoot-them-up | 56 | 85 | 91 | 65 | 93 | 86 | 89 | E | 8 |
| SUPER CASTLEVANIA IV | Konami | Nintendo | Aventure | 94 | 96 | 65 | 92 | 88 | 75 | 95 | E | 12 |
| SUPER CUP SOCCER | Jaleco | Super Famicom | Sport | 48 | 68 | 89 | 70 | 70 | 92 | 63 | E | 9 |
| SUPER DUNKSHOT | Hal | Super Famicom | Simulation | 55 | 91 | 96 | 68 | 90 | 71 | 91 | F | 10 |
| SUPER E.D.F. | Jaleco | Super Famicom | Shoot-them-up | 72 | 93 | 73 | 76 | 70 | 72 | 91 | E | 3 |
| SUPER FI CIRCUS | Nichibutsu | Super Famicom | Cordulle | 75 | 73 | 61 | 72 | 68 | 81 | 75 | E | 13 |

| TITRE | MARQUE | CONSOLE | TYPE | PRESENTATION % | GRAPHISME % | ANIMATION % | BANDE-SON % | JOUABILITE % | DUREE DE VIE % | INTÉRET % | PRIX | PARU DANS N° |
|--------------------------------|----------------------|-------------------|-----------------|----------------|-------------|-------------|-------------|--------------|----------------|-----------|------|--------------|
| SUPER FANTASY ZONE | Sunsoft | Megadrive | Arcade | 50 | 94 | 92 | 91 | 91 | 71 | 91 | D | 6 |
| SUPER FIRE PRO-WRESTLING | Human | Super Famicom | Sport de combat | 62 | 30 | 21 | 25 | 48 | 26 | 21 | F | 6 |
| SUPER GHOULS 'N' GHOSTS | Capcom | Super Famicom | Beat-them-all | 87 | 95 | 88 | 86 | 93 | 88 | 96 | E | 3 |
| SUPER GOLF | Sigma Enterprises | Game Gear | Golf | 75 | 68 | - | 88 | 82 | 72 | 70 | C | HS |
| SUPER HURRICAN | NEC | PC Engine | Shoot-them-up | 83 | 73 | 78 | 89 | 83 | 86 | 82 | D | 3 |
| SUPER HYDLIDE | Sega | Megadrive | Aventure | 50 | 30 | 45 | 80 | 65 | 65 | 65 | D | 9 |
| SUPER KICK OFF | US Gold | Sega | Sport | 87 | 79 | - | 10 | 88 | 92 | 91 | C | 4 |
| SUPER LONG NOSED GOBLINS | Taito | PC Engine | Shoot-them-up | 72 | 86 | - | 94 | 86 | 89 | 87 | D | 2 |
| SUPER MARIO BROS. 3 | Nintendo | Nintendo | Plates-formes | 92 | 95 | - | 95 | 98 | 96 | 98 | C | 3 |
| SUPER MARIO IV | Nintendo | Super Famicom | Plates-formes | 93 | 91 | - | 93 | 98 | 97 | 98 | NC | 7 |
| SUPER MARIO KART | Nintendo | Super Famicom | Conduite | 79 | 90 | 95 | 91 | 97 | 94 | 95 | D | 14 |
| SUPER MARIOLAND | Nintendo | Game Boy | Plates-formes | 95 | 88 | - | 97 | 96 | 99 | 98 | B | HS |
| SUPER MARIOLAND 2 | Nintendo | Game Boy | Plates-formes | 35 | 78 | 86 | 74 | 95 | 96 | 92 | C | 14 |
| SUPER MONACO GP II | Sega | Game Gear | Conduite | 70 | 75 | 60 | 60 | 50 | 65 | 65 | C | 14 |
| SUPER MONACO GP II | Sega | Megadrive | Conduite | 90 | 89 | 80 | 78 | 82 | 88 | 82 | D | 12 |
| SUPER MONACO GP II | Sega | Sega | Conduite | 87 | 55 | - | 34 | 46 | 32 | 41 | D | 11 |
| SUPER OFF ROAD | Nintendo | Nintendo | Conduite | 90 | 83 | - | 85 | 85 | 84 | 84 | D | HS |
| SUPER OFF ROAD | Tradewest | Super Nintendo US | Conduite | 74 | 83 | 82 | 85 | 92 | 85 | 93 | F | 8 |
| SUPER PANG | Capcom | Super Famicom | Arcade | 70 | 92 | 88 | 82 | 92 | 86 | 91 | F | 14 |
| SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS | Konami | Nintendo | Plates-formes | 62 | 78 | 86 | 78 | 91 | 90 | 88 | E | 14 |
| SUPER R.C. PRO-AM | Nintendo | Game Boy | Conduite | 85 | 65 | 90 | 80 | 80 | 90 | 92 | C | 6 |
| SUPER R.TYPE | Irem | Super Famicom | Shoot-them-up | 78 | 98 | - | 91 | 46 | 65 | 68 | E | 1 |
| SUPER RAIDEN | Hudson | PC Engine CD ROM | Shoot-them-up | 25 | 89 | 90 | 80 | 94 | 78 | 92 | E | 8 |
| SUPER SKWEEK | Loriciel | Lyrix | Arcade | 98 | 95 | 95 | 90 | 70 | 95 | 97 | C | 8 |
| SUPER SPACE INVADERS | Sega | Game Gear | Shoot-them-up | 75 | 72 | 75 | 82 | 80 | 77 | 78 | C | 14 |
| SUPER TENNIS | Tonkin House | Super Famicom | Tennis | 81 | 78 | - | 70 | 93 | 89 | 88 | NC | 2 |
| SUPER VALIS | Laser Soft / Telenet | Super Famicom | Beat-them-all | 67 | 86 | 70 | 56 | 87 | 69 | 72 | E | 7 |
| SUPER WRESTLE MANIA | LJN | Nintendo | Sport | 85 | 70 | 80 | 70 | 85 | 80 | 80 | E | 13 |
| SUPREME COURT BASKETBALL | Sega | Megadrive | Sport | 89 | 80 | - | 94 | 70 | 78 | 78 | NC | 11 |
| SYVALION | Toshiba / EMI | Super Famicom | Shoot-them-up | 45 | 35 | 45 | 68 | 13 | 25 | 22 | F | 13 |
| TALMIT'S ADVENTURE | Namco | Megadrive | Plates-formes | 65 | 65 | 70 | 65 | 85 | 50 | 65 | NC | 14 |
| TATSUJIN | Taito | PC Engine CD ROM | Shoot-them-up | 39 | 70 | 89 | 60 | 80 | 89 | 68 | D | 14 |
| TAZ MANIA | Sega | Megadrive | Plates-formes | 89 | 96 | - | 82 | 88 | 65 | 75 | D | 11 |
| TECMO BOWL | Sega | Game Boy | Sport | 93 | 91 | 92 | 72 | 89 | 93 | 89 | C | 4 |
| TEENAGE MUTANT HERO TURTLES | Konami | Nintendo | Arcade | 75 | 67 | - | 70 | 62 | 48 | 60 | D | 8 |
| TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES | Nintendo | Game Boy | Plates-formes | 86 | 88 | - | 90 | 83 | 80 | 88 | C | HS |
| TERMINATOR | Virgin | Megadrive | Plates-formes | 94 | 95 | - | 82 | 82 | 60 | 81 | NC | 11 |
| TERMINATOR | Virgin | Sega | Plates-formes | 80 | 81 | - | 70 | 86 | 70 | 82 | D | 11 |
| TERMINATOR II JUDGMENT DAY | Acclaim | Game Boy | Plates-formes | 81 | 85 | - | 79 | 90 | 81 | 87 | C | 7 |
| TERMINATOR II JUDGMENT DAY | Acclaim | Nintendo | Plates-formes | 90 | 85 | - | 81 | 75 | 69 | 70 | C | 7 |
| TERRAFORMING | Right Stuff | Super CD ROM | Shoot-them-up | 45 | 80 | 85 | 90 | 75 | 60 | 80 | F | 10 |
| TEST DRIVE II THE DUEL | Baltic | Megadrive | Conduite | 84 | 31 | 45 | 53 | 73 | 52 | 50 | D | 9 |
| THRASH RALLY | Alpha | Neo Geo | Conduite | 70 | 80 | 92 | 78 | 93 | 85 | 89 | H | 6 |
| THUNDER FORCE 3 | Tecno | Megadrive | Shoot-them-up | 85 | 90 | - | 85 | 87 | 85 | 90 | D | HS |
| THUNDER FORCE 4 | Technosoft | Megadrive | Shoot-them-up | 87 | 93 | - | 86 | 90 | 82 | 87 | F | 13 |
| THUNDER FOX | Taito | Megadrive | Beat-them-all | 80 | 87 | - | 83 | 92 | 91 | 86 | D | 1 |
| THUNDER SPIRIT | EMI | Super Famicom | Shoot-them-up | 70 | 65 | 82 | 89 | 91 | 79 | 87 | E | 4 |
| THUNDER STORM FX | Telenet | Megadrive | Shoot-them-up | 91 | 35 | 92 | 69 | 42 | 47 | 66 | F | 12 |
| TIME CRUISE II | Face | PC Engine | Arcade | 95 | 79 | 70 | 72 | 95 | 87 | 91 | E | 5 |
| TINY TOON ADVENTURES | Konami | Nintendo | Plates-formes | 80 | 85 | - | 83 | 80 | 84 | 86 | D | 12 |

| TITRE | MARQUE | CONSOLE | TYPE | PRESENTATION % | GRAPHISME % | ADMETTER % | BANDE-SON % | JOUABILITE % | DUREE DE VIE % | INTERET % | PRIX | PARU DANS N° |
|----------------------------------|--------------------|------------------|--------------------|----------------|-------------|------------|-------------|--------------|----------------|-----------|------|--------------|
| TMNT TURTLES IN TIMES | Konami | Super Famicom | Beat-them-all | 44 | 82 | 81 | 50 | 93 | 83 | 88 | F | 10 |
| TOILET KIDS | Media Rings Corp | PC Engine | Shoot-them-up | 50 | 45 | 40 | 35 | 75 | 10 | 10 | C | 8 |
| TOKI | Atari | Lynx | Plates-formes | 85 | 90 | 85 | 90 | 82 | 92 | 95 | C | 7 |
| TOKI | Sega | Megadrive | Plates-formes | 75 | 60 | 78 | 71 | 85 | 71 | 77 | D | 6 |
| TOM & JERRY | Sega | Sega | Plates-formes | 50 | 98 | 95 | 90 | 68 | 63 | 85 | D | 13 |
| TOP GUN THE SECOND MISSION | Konami | Nintendo | Shoot-them-up | 58 | 59 | - | 48 | 59 | 63 | 59 | C | 4 |
| TOP RACER | Namco | Super Famicom | Conduite | 50 | 60 | 85 | 75 | 90 | 80 | 82 | E | 9 |
| TOTALLY RAD | Jaleco | Nintendo | Beat-them-all | 70 | 71 | 72 | 68 | 74 | 72 | 73 | D | 9 |
| TRACK MEET | Interplay | Game Boy | Sport | 71 | 72 | 85 | 72 | 78 | 80 | 79 | C | 13 |
| TRAX | Hal Laboratory | Game Boy | Shoot-them-up | 75 | 75 | 78 | 62 | 92 | 95 | 84 | C | 11 |
| TRUCKY | IGS | PC Engine | Reflexion | 60 | 50 | - | 70 | 80 | 76 | 70 | D | 1 |
| TRIVIAL PURSUIT | Sega | Sega | Reflexion | 52 | 50 | 21 | 25 | 79 | 36 | 41 | C | 14 |
| TROG | Acclaim | Nintendo | Arcade | 70 | 75 | - | 69 | 77 | 65 | 70 | D | 6 |
| TURBO OUT RUN | Sega | Megadrive | Conduite | 50 | 76 | 88 | 90 | 76 | 82 | 72 | D | 6 |
| TURBO SUB | Atari | Lynx | Shoot-them-up | 30 | 75 | 80 | 50 | 76 | 67 | 71 | C | 4 |
| TURTLES II BACK FROM THE SEWERS | Konami | Game Boy | Beat-them-all | 72 | 88 | 78 | 72 | 78 | 60 | 70 | C | 12 |
| TWIN BEES | Konami | PC Engine | Shoot-them-up | 55 | 96 | 96 | 70 | 91 | 73 | 95 | D | 7 |
| TWISTED FLIPPER | Electronic Arts | Megadrive | Arcade | 75 | 72 | - | 85 | 86 | 70 | 74 | E | 13 |
| ULTIMATE CHESS CHALLENGE | Telegames | Lynx | Reflexion | 66 | 34 | 50 | 52 | 43 | 46 | 41 | C | 10 |
| UNDEADLINE | Pabsoft | Megadrive | Shoot-them-up | 63 | 95 | 95 | 73 | 92 | 75 | 90 | E | 5 |
| USA BASKETBALL | Electronic Arts | Megadrive | Basket | 84 | 89 | 90 | 80 | 89 | 90 | 92 | D | 14 |
| VALIS | Telenet | Super CD ROM | Beat-them-all | 60 | 72 | 84 | 75 | 60 | 82 | 81 | E | 9 |
| VALIS 4 | Laser Soft | PC Engine CD ROM | Beat-them-all | 96 | 88 | - | 84 | 94 | 85 | 87 | D | 2 |
| VALIS SD | Laser Soft Titenet | Megadrive | Beat-them-all | 45 | 60 | 42 | 60 | 41 | 30 | 36 | D | 8 |
| VALKEN | NCS | Super Famicom | Shoot-them-up | 91 | 90 | 92 | 78 | 93 | 78 | 92 | F | 14 |
| VAPOR TRAIL | Data East | Megadrive | Shoot-them-up | 74 | 92 | - | 84 | 86 | 85 | 92 | D | 2 |
| VERYTEX | Amik | Megadrive | Shoot-them-up | 60 | 77 | - | 83 | 87 | 84 | 84 | D | HS |
| VICKING CHILD | Atari | Lynx | Plates-formes | 50 | 55 | 68 | 40 | 42 | 51 | 45 | C | 5 |
| WAGA LAND | Namco | Game Gear | Plates-formes | 71 | 68 | - | 77 | 92 | 79 | 78 | C | 2 |
| WANI WANI WORLD | Kaneko | Megadrive | Plates-formes | 70 | 86 | 82 | 72 | 85 | 67 | 76 | D | 7 |
| WARBIRDS | Atari | Lynx | Simulation | 65 | 85 | - | 89 | 92 | 89 | 90 | C | 1 |
| WARRIOR OF ROME II | Micronet | Megadrive | Simulation | 55 | 65 | 50 | 95 | 70 | 60 | 67 | D | 12 |
| WARRIORS OF THE ETERNAL SUN | Sega | Megadrive | Arcade | 85 | 80 | 76 | 64 | 90 | 65 | 84 | D | 14 |
| WARSONG | Treco | Megadrive | Aventure | 60 | 72 | 65 | 75 | 88 | 94 | 88 | D | 8 |
| WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO | Broderbund | Megadrive | Aventure | 80 | 70 | 35 | 60 | 80 | 70 | 70 | D | 10 |
| WIMBLEDON | Sega | Game Gear | Tennis | 80 | 96 | 88 | 21 | 90 | 95 | 91 | C | 14 |
| WIMBLEDON | Sega | Sega | Tennis | 50 | 65 | 92 | 71 | 92 | 86 | 86 | D | 6 |
| WINTER CHALLENGE THE GAMES | Ballistic | Megadrive | Sports d'hiver | 85 | 75 | - | 65 | 87 | 85 | 85 | E | 7 |
| WONDERBOY | Sega | Game Gear | Arcade | 86 | 92 | - | 88 | 89 | 89 | 90 | C | HS |
| WONDERBOY III | Sega | Game Gear | Arcade | 75 | 60 | 70 | 65 | 85 | 75 | 85 | D | 9 |
| WONDERBOY V | Sega | Megadrive | Arcade | 81 | 93 | 88 | 76 | 68 | 89 | 92 | D | 3 |
| WOODY POP | Sega | Game Gear | Arcade | 75 | 75 | 78 | 70 | 80 | 80 | 75 | C | 5 |
| WORLD CHAMPION | Sofel | Super Famicom | Bosse | 68 | 91 | 78 | 20 | 38 | 68 | 34 | E | 9 |
| WORLD HEROES | Alpha | Neo Geo | Beat-them-all | 70 | 85 | 92 | 90 | 90 | 92 | 93 | F | 14 |
| WORLD JOCKEY | Namcot | PC Engine | Coureur de chevaux | 65 | 70 | 88 | 72 | 90 | 80 | 84 | D | 3 |
| WRESTLING II | Human | PC Engine | Sport de combat | 82 | 28 | 32 | 45 | 52 | 39 | 31 | D | 3 |
| WWF SUPERSTARS | LJN | Game Boy | Catch | 43 | 72 | 76 | 79 | 51 | 34 | 42 | C | 11 |
| XARDION | Amik | Super Famicom | Beat-them-all | 67 | 66 | 55 | 64 | 34 | 46 | 43 | E | 7 |
| XENOPHORE | Atari | Lynx | Arcade | 88 | 75 | - | 78 | 85 | 80 | 81 | C | HS |
| XYBOTS | Tengen | Lynx | Aventure | 85 | 80 | 80 | 75 | 90 | 92 | 95 | C | 7 |

614 LOGICIELS

TESTÉS PAR LA REDACTION DE TILT

PC, Amiga, Atari ST ou Macintosh, voici le compte rendu de tous les hits, Rolling Soft ou SOS Aventure, parus dans Tilt au cours de l'année 1992!

Dans cet incroyable banc d'essai de 614 logiciels, vous trouverez bien sûr tous les logiciels testés plus avant dans ce Guide, qu'il s'agisse des Tilt d'or (page 20) ou des titres comparés dans les challenges (page 32). Quoi de plus pratique alors qu'un tableau pour analyser, juger et tester d'un seul coup d'œil ! Nous avons également inclus ici tous les programmes plus "moyens" qui ne dépassent pas 14 sur 20 pour la note d'intérêt, ainsi que quelques jeux plus anciens soit parce qu'ils sont encore d'actualité, soit pour vous permettre de comparer plusieurs versions d'un même programme. Toutes les notes de ces tableaux ont été réactualisées pour encore plus de rigueur. De plus, nous avons fait la distinction entre musique et bruitages lorsque cela était significatif pour l'intérêt global du jeu... Et pour absolument tout savoir des logiciels qui vous passionnent le plus, reportez-vous évidemment au numéro de Tilt indiqué dans la dernière colonne, pour le test complet !

| LOGICIEL | EDITEUR | ORDINATEUR | TYPE | INTERET /20 | GRAPHISME /20 | ANIMATION /20 | MUSIQUE /20 | BRUITAGES /20 | PRIX | PARU DANS N° |
|------------------------------|------------|------------|----------------------------|-------------|---------------|---------------|-------------|---------------|------|--------------|
| 1000 MIGLIA | Simulmondo | Amiga | Course de voitures | 10 | 15 | 7 | 15 | 10 | C | 100 RS |
| 1000 MIGLIA | Simulmondo | PC | Course de voitures | 9 | 16 | 8 | 12 | 8 | C | 102 RS |
| 4D SPORTS BOXING | Mindscape | Amiga | Boxe | 14 | 9 | 12 | - | 9 | C | 98 RS |
| 4D SPORTS DRIVING | Mindscape | Amiga | Course de voitures | 12 | 11 | 10 | 5 | 12 | C | 102 RS |
| A-TRAIN | Maxis | PC | Simulation éco-stratégique | 16 | 17 | 14 | 13 | 10 | D | 104 HIT |
| ACES OF THE PACIFIC | Dynamis | PC | Combat aérien | 17 | 18 | 17 | 14 | 18 | E | 105 HIT |
| ADDAM'S FAMILY | Ocean | Amiga | Platea-formes | 17 | 18 | 16 | 19 | 18 | C | 103 HIT |
| ADVANCED DESTROYER SIMULATOR | Futura | Amiga | Combat naval | 17 | 15 | 15 | - | 12 | C | 88 HIT |
| ADVANCED DESTROYER SIMULATOR | Futura | Atari ST | Combat naval | 17 | 15 | 15 | - | 9 | C | 88 HIT |
| ADVANCED DIGIPLAYER | Covox | PC | Digitalisation sonore | 14 | - | - | - | - | G | 107 CRLEA |
| ADVANTAGE TENNIS | Infogrames | Amiga | Tennis | 15 | 13 | 15 | 12 | 12 | C | 102 RS |
| ADVANTAGE TENNIS | Infogrames | Atari ST | Tennis | 17 | 18 | 19 | - | 16 | C | 99 HIT |
| ADVANTAGE TENNIS | Infogrames | PC | Tennis | 15 | 8 | 15 | - | 12 | C | NP |

| LOGICIEL | EDITEUR | ORDINATEUR | TYPE | INTERET /20 | GRAPHISME /20 | ANIMATION /20 | MUSIQUE /20 | BRUITAGES /20 | PRIX | PARU DANS N° |
|------------------------------------|-----------------|-------------------|--------------------------|-------------|---------------|---------------|-------------|---------------|------|--------------|
| AERO BLASTER | Hasbro | PC Engine | Shoot-them-up | 18 | 15 | 18 | - | 12 | D | 96 HIT |
| AGE | Tornabank | Amiga | Aventure/action | 16 | 15 | 14 | 10 | 13 | C | 102 RS |
| AGE | Tornabank | PC | Aventure/action | 18 | 18 | 18 | - | 12 | C | 96 SOS |
| ANGLE D'OR 1 | Loricel | Atari ST | Aventure/action | 13 | 12 | 15 | - | 12 | B | 98 HIT |
| ANGLE D'OR 2 | Loricel | PC | Aventure/action | 10 | 14 | 16 | 15 | 10 | C | 99 RS |
| AIR BUCKS | Impressions | PC | Tennis | 11 | 12 | 14 | 10 | 5 | C | 105 RS |
| ALCATRAZ | Inlogames | Amiga | Action | 6 | 7 | 6 | 10 | 3 | C | 102 RS |
| ALCATRAZ | Inlogames | Atari ST | Action | 8 | 11 | 12 | - | 10 | C | 103 RS |
| ALDYNES | Hasbro | Supergrafx | Shoot-them-up | 18 | 15 | 18 | - | 12 | D | 90 HIT |
| ALIEN BREED | Team 17 | Amiga | Action/stratégie | 15 | 16 | 18 | - | 16 | C | 98 HIT |
| ALIEN STORM | US Gold | Amiga | Beat-them-all | 16 | 15 | 12 | - | 12 | C | 98 RS |
| ALIEN WORLD | Hi-Tech | Atari ST | Shoot-them-up | 7 | 6 | 11 | - | 8 | C | 105 RS |
| ALONE IN THE DARK | Inlogames | PC | Aventure 3D | 19 | 18 | 19 | 16 | 19 | D | 107 SOS |
| AMAX II | Realsoft | Amiga | Emulateur Macintosh | 15 | - | - | - | - | J | 102 CREA |
| AMAZING SPIDERMAN | Empire | Amiga | Action/réflexion | 15 | 9 | 12 | - | 9 | C | 87 HIT |
| AMAZING SPIDERMAN | Nintendo | Game Boy | Action/réflexion | 14 | 15 | 15 | - | 12 | B | 90 RS |
| AMAZING SPIDERMAN | Empire | PC | Action/réflexion | 15 | 13 | 14 | 13 | 11 | C | 102 RS |
| AMBERSTAR | Thalion | Amiga | Jeu de rôle | 17 | 15 | 13 | 17 | 16 | D | 108 SOS |
| AMIBACK | Moonlighter | Amiga | Sauvegarde du disque dur | 15 | - | - | - | - | F | 105 CREA |
| AMNOS | Pygnosis | Amiga | Shoot-them-up | 15 | 15 | 13 | 5 | 12 | C | 99 RS |
| ANOTHER WORLD | Delphine | Amiga | Aventure/action | 18 | 12 | 15 | - | 12 | C | 96 SOS |
| ANOTHER WORLD | Delphine | PC | Aventure/action | 18 | 15 | 19 | 15 | 16 | C | 100 RS |
| ANTIVIRUS 3 | Arcade | Atari ST | Anti virus | 13 | - | - | - | - | D | 106 CREA |
| APIDYA | Kaijo | Amiga | Shoot-them-up | 16 | 16 | 15 | 16 | 18 | C | 102 HIT |
| AQUAVENTURA | Pygnosis | Amiga | Action/stratégie | 15 | 17 | 16 | 17 | 17 | C | 104 HIT |
| ARMOUR-GEDDON | Pygnosis | Amiga | Stratégie/action | 18 | 15 | 18 | - | 9 | C | 92 HIT |
| ARMOUR-GEDDON | Pygnosis | Atari ST | Stratégie/action | 17 | 15 | 15 | - | 6 | C | 93 RS/CREA |
| ASHES OF EMPIRE | Mirage | Amiga | Stratégie/action | 16 | 16 | 11 | 12 | 10 | D | 107 HIT |
| ATOMIC ROBO-KID | Treco | Megadrive | Arcade | 17 | 15 | 15 | - | 15 | D | 88 RS |
| AUDIO SCULPTURE | Exposé Software | Atari ST | Cyation musicale | 18 | - | - | - | - | E | 98 CREA |
| AUGUSTA GOLF | T&E Soft | Super Famicom | Golf | 17 | 12 | 12 | - | 15 | F | 92 HIT |
| AVENTURES DE MOKTAR (LES) | Titus | Amiga | Plates-formes | 18 | 16 | 14 | 15 | 15 | C | 96 HIT |
| AVENTURES DE MOKTAR (LES) | Titus | PC | Plates-formes | 17 | 17 | 13 | 15 | 15 | C | 101 RS |
| AVIDEO 12 | Archos | Amiga 500 et 500+ | Carte vidéo | 15 | - | - | - | - | J | 102 CREA |
| B-17 | Microprose | PC | Combat aérien | 17 | 17 | 15 | 13 | 14 | C | 105 HIT |
| BABY JO | Loricel | Amiga | Plates-formes | 12 | 9 | 9 | - | 15 | C | 95 RS |
| BABY JO | Loricel | Atari ST | Plates-formes | 12 | 9 | 9 | - | 12 | C | 98 RS |
| BABY JO | Loricel | PC | Plates-formes | 14 | 15 | 15 | - | - | C | 100 RS |
| BANDE A PICSOU : LA RUEE VERS L'OR | Disney | Amiga | Multi genres | 15 | 16 | 15 | - | 14 | C | 100 HIT |
| BARBARIAN II | Pygnosis | Amiga | Aventure/action | 13 | 11 | 14 | - | 12 | C | 99 RS |
| BARBARIAN II | Pygnosis | Atari ST | Aventure/action | 10 | 10 | 11 | - | 10 | C | 99 RS |
| BARD'S TALE CONSTRUCTION SET | Electronic Arts | PC | Jeu de rôle | 13 | 16 | - | - | 14 | C | 100 SOS |
| BARD'S TALE III | Electronic Arts | Amiga | Jeu de rôle | 17 | 15 | 12 | - | - | C | 90 SOS |
| BARD'S TALE III | Electronic Arts | PC | Jeu de rôle | 17 | 12 | 15 | - | 9 | D | 86 SOS |
| BARGON ATTACK | Castle Vision | Amiga | Aventure | 13 | 15 | 13 | - | 12 | C | 104 RS |
| BARGON ATTACK | Castle Vision | PC | Aventure | 16 | 17 | 14 | 16 | 16 | D | 104 SOS |
| BASIC 1000D | Mori | Atari ST | Base | 17 | - | - | - | - | F | 101 CREA |
| BAT 2 | Ubi Soft | Amiga | Aventure | 15 | 15 | 16 | 14 | 16 | C | 105 SOS |
| BAT 2 | Ubi Soft | Atari ST | Aventure | 15 | 15 | 12 | 15 | 15 | C | 98 SOS |
| BAT 2 | Ubi Soft | PC | Aventure | 16 | 16 | 16 | 17 | 18 | D | 107 SOS |

| LOGICIEL | EDITEUR | ORDINATEUR | TYPE | INTERET /20 | GRAPHISME /20 | ANIMATION /20 | MUSIQUE /20 | BRUTAGES /20 | PRIX | PARU DANS N° |
|--------------------------|-----------------|--------------------|-----------------------|-------------|---------------|---------------|-------------|--------------|------|--------------|
| BATTLE ISLE | Blue Byte | Amiga | Wargame | 18 | 12 | 9 | - | 12 | C | 94 SOS |
| BATTLE ISLE | Blue Byte | PC | Wargame | 18 | 15 | 13 | 17 | 14 | C | 101 HIT |
| BATTLE ISLE DATA DISK | Blue Byte | Amiga | Wargame | 12 | 16 | 13 | - | 14 | C | 104 RS |
| BATTLE ISLE DATA DISK | Blue Byte | PC | Wargame | 13 | 15 | 13 | - | 14 | C | 104 RS |
| BATTLE SQUADRON | Electronic Arts | Megadrive | Shoot-them-up | 18 | 15 | 15 | - | 15 | D | 88 RS |
| BATTLESTORM | Tinar | Amiga | Shoot-them-up | 18 | 18 | 18 | - | 12 | C | 89 HIT |
| BEAST BUSTERS | Activision | Amiga | Tir sur cibles | 11 | 12 | 12 | - | 9 | C | 93 RS |
| BEAST BUSTERS | Activision | Atari ST | Tir sur cibles | 11 | 12 | 9 | - | 9 | C | 98 RS |
| BETRAYAL | Rainbird | Amiga | Action/aventure | 17 | 15 | 12 | - | 12 | C | 90 SOS |
| BETRAYAL | Rainbird | Atari ST | Action/aventure | 17 | 15 | 12 | - | 9 | C | 90 SOS |
| BIG BOSS | RNS | Atari ST | Séquences MIDI | 16 | - | - | - | - | H | 103 CREA |
| BIG RUN | Storm | Amiga | Course de voitures | 15 | 13 | 17 | 15 | 16 | C | 100 HIT |
| BIG RUN | Jaleco | Super Famicom | Course de voitures | 13 | 9 | 9 | - | 15 | E | 91 RS |
| BILLARD AMERICAIN | Virgin Games | PC | Billard | 17 | 15 | 19 | 5 | 12 | C | 108 HIT |
| BIRDS OF PREY | Electronic Arts | Amiga | Combat aérien | 17 | 13 | 12 | - | 18 | C | 99 HIT |
| BIRDS OF PREY | Electronic Arts | PC | Combat aérien | 16 | 14 | 15 | - | 17 | C | 107 RS |
| BLACK CRYPT | Electronic Arts | Amiga | Jeu de rôle | 19 | 17 | 14 | 15 | 17 | C | 100 SOS |
| BONANZA BROS | US Gold | Amiga | Action | 8 | 8 | 12 | 12 | 8 | C | 101 RS |
| BOSTON BOMB CLUB | Simons | Amiga | Action/réflexion | 14 | 14 | 12 | - | 11 | C | 98 RS |
| BOSTON BOMB CLUB | Simons | PC | Action/réflexion | 14 | 12 | 6 | - | 3 | C | 95 RS |
| BUCK ROGERS | SSI | Amiga 1 MO | Jeu de rôle | 17 | 12 | 9 | - | 9 | C | 87 SOS |
| BUG BOMBER | Kingsoft | Amiga | Action/stratégie | 13 | 10 | 11 | - | 8 | C | 102 RS |
| BUMPY'S ARCADE FANTASY | Loricel | PC | Réflexion | 13 | 12 | 14 | - | 13 | C | 106 RS |
| CADAVER | Mindscape | PC | Aventure/action | 13 | 16 | 9 | 15 | 12 | C | 102 RS |
| CAPTAIN PLANET | Mindscape | Amiga | Plates-formes | 17 | 15 | 15 | - | 12 | C | 94 HIT |
| CAR AND DRIVER | Electronic Arts | PC | Course de voitures | 14 | 16 | 15 | 8 | 10 | D | 108 HIT |
| CAR-VUP | Core | Atari ST | Plates-formes | 18 | 15 | 15 | - | 12 | C | 89 RS |
| CARDIAXX | Electronic Zoo | Amiga | Shoot-them-up | 15 | 16 | 17 | - | 10 | C | 99 HIT |
| CARL LEWIS CHALLENGE | Pygnosis | Amiga | Sports olympiques | 5 | 8 | 7 | - | 12 | C | 107 RS |
| CARRIER STRIKE | SSI | PC | Action/stratégie | 14 | 5 | 4 | 7 | 7 | D | 105 HIT |
| CARRIERS AT WAR | Electronic Arts | PC | Wargame | 14 | 14 | 11 | - | 12 | C | 107 RS |
| CASTLE OF DR. BRAIN | Sierra | Amiga | Réflexion | 14 | 11 | 10 | - | 14 | C | 103 RS |
| CASTLE OF DR. BRAIN | Sierra | PC | Réflexion | 14 | 17 | 10 | 12 | 15 | D | 98 HIT |
| CASTLES | Interplay | Amiga | Stratégie/aventure | 14 | 13 | 14 | 14 | 14 | C | 102 HIT |
| CASTLES | Interplay | PC | Stratégie/aventure | 15 | 13 | 11 | 14 | 13 | C | NP |
| CATCH'EM | Prestige | Amiga | Plates-formes | 12 | 8 | 11 | - | 13 | C | 106 RS |
| CHALLENGE FOOT | Generation 5 | Atari ST | Football | 15 | 13 | 13 | 14 | 13 | C | 102 RS |
| CHAMPION DRIVER | Ideasoft | Amiga | Course de voitures | 14 | 12 | 12 | - | 9 | C | 98 RS |
| CHAOS STRIKES BACK | FTL | Amiga 1 MO | Jeu de rôle | 19 | 18 | 15 | - | 18 | C | 89 SOS |
| CHESSMASTER 3000 | Mindscape | PC | Echecs | 18 | 16 | - | - | 11 | D | 100 HIT |
| CHESSMASTER 3000 | Mindscape | PC CD-ROM | Echecs | 18 | 16 | 12 | - | 15 | E | 106 RS |
| CHEVALIER DU LABYRINTHE | Mindscape | Amiga | Jeu de rôle | 16 | 15 | 14 | 14 | 14 | C | 102 SOS |
| CISCO HEAT | Miramsoft | Amiga | Course de voitures | 13 | 13 | 13 | 13 | 12 | C | 101 RS |
| CIVILIZATION | Microprose | PC | Simulation | 19 | 9 | 3 | - | 0 | D | 98 SOS |
| COLONEL'S BEQUEST | Sierra On Line | Atari ST | Aventure animée | 18 | 12 | 9 | - | 12 | C | 93 GJJ |
| COLUMNS | Sega | Sega Master System | Action/réflexion | 17 | 12 | 12 | - | 15 | C | 87 RS |
| COMANCHE | Novalogie | PC | Combat en hélicoptère | 19 | 18 | 19 | 13 | 15 | D | 98 SOS |
| CONQUESTS OF THE LONGBOW | Sierra | PC | Aventure | 17 | 18 | 14 | 15 | 16 | D | 98 SOS |
| COOL CROC TWINS | Empire | Amiga | Plates-formes | 5 | 10 | 8 | 15 | 13 | C | 105 RS |
| COUNTDOWN | Acces | PC | Aventure animée | 17 | 18 | 15 | - | 15 | D | 89 SOS |

| LOGICIEL | EDITEUR | ORDINATEUR | TYPE | INTERET /20 | GRAPHISME /20 | ANIMATION /20 | MUSIQUE /20 | BRIUTAGES /20 | PRIX | PARU DANS N° |
|------------------------------------|--------------------|---------------|-------------------------|-------------|---------------|---------------|-------------|---------------|------|--------------|
| COVER GIRL POKER | Emotional Pictures | Amiga | Strip-poker | 4 | 13 | 13 | 15 | - | C | 102 RS |
| CRAZY CARS 3 | Titus | Amiga | Course de voitures | 18 | 18 | 17 | 15 | 18 | C | 105 HIT |
| CRAZY CARS 3 | Titus | Atari ST | Course de voitures | 16 | 16 | 17 | - | 15 | C | 107 RS |
| CREEPY CASTLE | Reactor | Macintosh | Beat-them-all | 15 | 15 | 15 | 16 | 16 | C | 107 HIT |
| CRISIS IN THE KREMLIN | Microprose | Amiga | Simulation géopolitique | 14 | 16 | 14 | 13 | 8 | C | 105 RS |
| CRISIS IN THE KREMLIN | Microprose | PC | Simulation géopolitique | 17 | 11 | 10 | 13 | 8 | C | NP |
| CROISIERE POUR UN CADAVRE | Delphine | Amiga | Aventure aramée | 18 | 15 | 12 | - | 9 | C | 93 SOS |
| CROISIERE POUR UN CADAVRE | Delphine | Atari ST | Aventure aramée | 18 | 15 | 12 | - | 9 | C | NP SOS |
| CURSE OF ENCHANTIA | Core Design | Amiga | Aventure | 13 | 13 | 12 | - | 8 | C | 107 RS |
| CYBER COP | Energize | Amiga | Beat-them-all | 7 | 10 | 9 | 12 | 9 | C | 102 RS |
| CYBERCOP | Energize | Atari ST | Action | 4 | 10 | 4 | 8 | 3 | C | 105 RS |
| D-DAY | Loriciel | PC | Wargame/action | 16 | 12 | 13 | 12 | 2 | D | 108 HIT |
| D-GENERATION | Mindscape | Amiga | Aventure/action | 17 | 15 | 13 | - | 13 | C | 106 RS |
| D-GENERATION | Mindscape | Atari ST | Aventure/action | 17 | 15 | 14 | 13 | 15 | C | 105 HIT |
| D-GENERATION | Mindscape | PC | Aventure/action | 17 | 14 | 12 | 10 | 14 | D | 102 HIT |
| DALI 4 | ALM | Atari ST 1 Mo | Création graphique | 17 | - | 0 | - | - | F | NP |
| DARK QUEEN OF KRYNN | SSI | PC | Jeu de rôle | 16 | 16 | 12 | 12 | 12 | C | 105 SOS |
| DARK SEED | Cyberdyams | PC | Aventure | 17 | 18 | 13 | 16 | 14 | D | 102 SOS |
| DARKLANDS | Microprose | PC | Jeu de rôle | 18 | 15 | 14 | 16 | 13 | D | 105 SOS |
| DARKSPYRE | Software Sorcery | Amiga | Jeu de rôle/action | 10 | 12 | 13 | 12 | 8 | C | 102 RS |
| DAYLIGHT ROBBERY | Electronic Zoo | Amiga | Action/réflexion | 13 | 12 | 14 | 12 | 11 | C | 101 RS |
| DCTV | Digital Creation | Amiga 1 Mo | Extension graphique | 18 | - | - | - | - | K | 100 CREA |
| DEATHBRINGER | Empire | PC | Aventure/action | 8 | 9 | 12 | - | 9 | D | 98 RS |
| DELIVRANCE | 21st Century | Amiga | Beat-them-all | 14 | 16 | 15 | 12 | 13 | C | 103 HIT |
| DELIVRANCE | 21st Century | Atari ST | Beat-them-all | 14 | 16 | 15 | 12 | 12 | C | 103 HIT |
| DELTEROS | Activision | Amiga | Stratégie | 18 | 12 | 9 | - | 12 | C | 93 HIT |
| DEVIL HUNTER | NCS | Megadrive | Plates-formes | 17 | 15 | 15 | - | 12 | D | 91 HIT |
| DEVIUS DESIGNS | Image Works | Amiga | Réflexion | 13 | 16 | 17 | 15 | 12 | C | 99 RS |
| DHADOW DANCER | Sega | Megadrive | Action | 18 | 18 | 18 | - | 15 | D | 87 HIT |
| DIAMOND BACK 2.42 | Arobaco | Atari ST | Gestion du disque dur | 14 | - | - | - | - | D | 107 CREA |
| DICK TRACY | Titus | Amiga | Arcade/tir sur cibles | 11 | 9 | 9 | - | 9 | C | 90 RS |
| DICK TRACY | Sega | Megadrive | Arcade/tir sur cibles | 15 | 12 | 12 | - | 12 | B | 91 RS |
| DICK TRACY | Disney | PC | Arcade/tir sur cibles | 12 | 12 | 13 | - | 12 | C | 106 RS |
| DIGITAL SOUND STUDIO | GVP | Amiga | Digitalisation sonore | 16 | - | - | - | - | G | 101 CREA |
| DISC | Loriciel | Amiga | Arcade | 18 | 15 | 18 | - | 15 | B | 91 GLB |
| DISC | Loriciel | Atari ST | Arcade | 17 | 12 | 18 | - | 12 | B | 88 HIT |
| DISCOVERY IN THE STEPS OF COLUMBUS | Impressions | Amiga | Simulation historique | 14 | 13 | 8 | - | 14 | C | 104 RS |
| DITRIS | Magic Soft | Amiga | Action/stratégie | 18 | 12 | 12 | - | 12 | C | 90 RS |
| DIZZY'S EXCELLENT ADVENTURES | Codemasters | Atari ST | Cinq jeux différents | 7 | 12 | 6 | 2 | 3 | C | 105 RS |
| DOJO DAN | Europrest | Amiga | Beat-them-all | 12 | 11 | 12 | - | 13 | C | 106 RS |
| DOMINIUM | Microids | PC | Wargame spatial | 17 | 11 | 10 | 15 | 12 | C | 108 HIT |
| DOODLEBUG | Core Design | Amiga | Plates-formes | 15 | 16 | 13 | 15 | 13 | C | 107 HIT |
| DOHEM | Digiprem | Atari ST 1 Mo | Educatif musical | 15 | - | - | - | - | - | 106 CREA |
| DOUBLE DRAGON 3 | Storm | Amiga | Beat-them-all | 13 | 9 | 15 | - | 0 | C | 96 HIT |
| DOUBLE DRAGON 3 | Storm | Atari ST | Beat-them-all | 6 | 8 | 5 | 12 | 9 | C | 100 RS |
| DOUBLE DRAGON 3 | Storm | PC | Beat-them-all | 15 | 14 | 14 | - | 17 | C | 107 RS |
| DR. MARIO | Nintendo | Game Boy | Action/réflexion | 18 | 12 | 12 | - | 12 | C | 93 RS |
| DRAGON'S LAIR 2 | ReadySoft | PC | Action | 13 | 15 | 15 | - | 12 | D | 98 RS |
| DUNE | Virgin Games | PC | Aventure/stratégie | 18 | 18 | 16 | 19 | 14 | C | 101 HIT |
| DUNGEON MASTER | ITL | PC | Jeu de rôle | 16 | 12 | 13 | 5 | 14 | D | 106 SOS |

| LOGICIEL | EDITEUR | ORDINATEUR | TYPE | INTERET /20 | GRAPHISME /20 | ANIMATION /20 | MUSIQUE /20 | BRUITAGES /20 | PRIX | PARU DANS N° |
|-------------------------------|---------------------|---------------------|------------------------------|-------------|---------------|---------------|-------------|---------------|------|--------------|
| GAZZA II | Empire | Atari ST | Football | 10 | 9 | 9 | - | 6 | C | 89 RS |
| GAZZA II | Empire | PC | Football | 8 | 11 | 8 | - | 11 | C | 103 RS |
| GLOBAL CONQUEST | Microplay | PC | Wargame | 13 | 15 | 11 | 13 | 10 | C | 105 RS |
| GLOBAL EFFECT | Millenium | Amiga | Simulation écologique | 15 | 10 | - | 8 | 2 | C | 103 HIT |
| GLOBAL EFFECT | Millenium | PC | Simulation écologique | 14 | 14 | - | - | 12 | C | 104 RS |
| GO PLAYER | Oxford Softworks | Amiga | Jeu de go | 17 | 9 | - | - | - | C | 90 HIT |
| GO PLAYER | Oxford Softworks | Atari ST | Jeu de go | 17 | 9 | - | - | - | C | 90 HIT |
| GOBLINS | Tomahawk | PC | Aventure/action | 13 | 15 | 18 | - | 12 | D | 98 HIT |
| GOBLINS 2: THE PRINCE BUFFOON | Coktel Vision | PC | Aventure/réflexion | 17 | 18 | 17 | 17 | 18 | C | 108 HIT |
| GODFATHER | US Gold | Amiga | Action | 13 | 19 | 15 | - | 13 | C | 101 RS |
| GODS | Mindscape | Amiga | Plates-formes | 18 | 15 | 15 | - | 18 | C | 92 RS |
| GODS | Bitmap Brothers | Atari ST | Plates-formes | 18 | 15 | 15 | - | 15 | B | 90 HIT |
| GODS | Mindscape | PC | Plates-formes | 18 | 15 | 17 | - | 13 | C | 99 RS |
| GOLDEN AXE | Virgin | Amiga | Arcade | 18 | 18 | 15 | - | 15 | C | 86 HIT |
| GRAEME SOUNESS VECTOR SOCCER | Impulsi | Atari ST | Football | 3 | 6 | 4 | 12 | 7 | C | 100 RS |
| GRANDMASTER CHESS | Capstone/Accolade | PC | Echecs | 19 | 18 | - | 14 | 14 | D | 106 HIT |
| GREAT COURTS 2 | Ubi Soft | Amiga | Tennis | 18 | 15 | 15 | - | 18 | C | 87 HIT |
| GREAT COURTS 2 | Ubi Soft | Atari ST | Tennis | 18 | 15 | 15 | - | 15 | B | 92 RS |
| GUARDIANS | Loricel | PC | Action/réflexion | 14 | 14 | 10 | 15 | 12 | C | 100 RS |
| GUERRILLA IN BOLIVIA | CCS | Amiga | Wargame | 5 | 12 | - | - | 1 | C | 101 RS |
| GLY SPY | Readysoft | PC | Action | 12 | 16 | 17 | 15 | 15 | E | 105 RS |
| HARD NOVA | Electronic Arts | Amiga | Aventure/jeu de rôle | 16 | 11 | 8 | 10 | 12 | C | 99 RS |
| HARD NOVA | Electronic Arts | Atari ST | Aventure/jeu de rôle | 16 | 11 | 8 | 10 | 10 | C | 99 RS |
| HARD NOVA | Electronic Arts | PC | Aventure/jeu de rôle | 18 | 12 | 9 | - | 6 | C | 88 SOS |
| HARE RAISING HAVOC | Disney | PC | Action | 8 | 12 | 9 | 15 | 15 | D | 98 HIT |
| HARLEQUIN | Gremlin | Amiga | Plates-formes | 18 | 17 | 18 | 16 | 15 | C | 100 HIT |
| HARPOON BATTLESET 2 & 3 | Electronic Arts | Amiga | Disques scénario | 14 | 13 | 12 | 11 | 12 | C | 102 RS |
| HARPOON DISQUES SCENARIO | Electronic Arts | PC | Wargame naval | 14 | 13 | 13 | 12 | 12 | C | 100 RS |
| HE 162 VOLKSJAGER | Lucasfilm | PC | Scénario pour Secret Weapons | 14 | 18 | 16 | - | 17 | B | 103 RS |
| HEADLINE | Application Systems | Atari ST | Présentation de textes | 14 | - | - | - | - | C | 101 CREA |
| HEART OF CHINA | Sierra on Line | Amiga | Aventure | 17 | 16 | 13 | 17 | 12 | C | 101 RS |
| HEART OF CHINA | Dynamix | PC | Aventure | 18 | 18 | 9 | - | 12 | C | 93 SOS |
| HEIMDALL | Core Design | Amiga 1 Mo | Jeu de rôle | 16 | 16 | 17 | 14 | 13 | C | 96 SOS |
| HERO QUEST | Gremlin | Amiga | Jeu de rôle | 15 | 12 | 9 | - | 12 | C | 92 SOS |
| HERO QUEST | Gremlin | PC | Jeu de rôle | 14 | 17 | 14 | 17 | 13 | C | 100 SOS |
| HEROES OF THE 357TH | Electronic Arts | PC | Combat aérien | 16 | 14 | 17 | 16 | 13 | D | 103 HIT |
| HONG KONG MAHJONG PRO | Electronic Arts | PC | Mahjong | 16 | 16 | 12 | 15 | 14 | C | 105 HIT |
| HOOK | Ocean | Amiga | Aventure | 16 | 16 | 16 | 12 | 14 | C | 104 SOS |
| HOOK | Ocean | PC | Aventure | 15 | 16 | 16 | 12 | 14 | C | NP |
| HORROR ZOMBIES | Millenium | Amiga | Aventure/action | 17 | 15 | 12 | - | 15 | C | 88 HIT |
| HORROR ZOMBIES | Millenium | Atari ST | Aventure/action | 17 | 12 | 12 | - | 12 | C | 91 RS |
| HOT RUBBER | Palace | Amiga | Course de motos | 14 | 14 | 15 | 10 | 12 | C | 102 RS |
| HOVERFORCE | Accolade | Amiga | Shoot-them-up | 18 | 18 | 18 | - | 12 | C | 92 HIT |
| HUDSON HAWK | Ocean | Amiga | Plates-formes | 17 | 12 | 15 | - | 12 | C | 96 HIT |
| HUNTER | Activision | Amiga | Simulation/stratégie | 18 | 15 | 15 | - | 9 | C | 93 SOS |
| HUNTER | Activision | Atari ST | Simulation/stratégie | 18 | 15 | 15 | - | 9 | C | 96 RS |
| ICEMAN | Sierra | Atari ST | Aventure | 14 | 12 | 6 | 5 | 12 | C | 91 |
| ICERUNNER | Magic Soft | Amiga | Plates-formes | 17 | 12 | 9 | - | 12 | C | 91 HIT |
| IMMORTAL | Electronic Arts | Amiga | Jeu de rôle/action | 19 | 15 | 18 | - | 9 | C | 86 SOS |
| INCA | Coktel Vision | PC (CD-ROM à venir) | Aventure | 15 | 18 | 11 | 18 | 18 | C | NP |

| LOGICIEL | EDITEUR | ORDINATEUR | TYPE | INTERET /20 | GRAPHISME /20 | ANIMATION /20 | MUSIQUE /20 | BRUITAGES /20 | PUX | PARU DANS N° |
|-------------------------------------|--------------------|---------------|---------------------|-------------|---------------|---------------|-------------|---------------|-----|--------------|
| INDIANA JONES IV : FATE OF ATLANTIS | Lucasfilm | PC | Aventure | 19 | 18 | 16 | 16 | 18 | D | NP |
| INDY HEAT | Sirom | Amiga | Course de voitures | 9 | 12 | 12 | - | 12 | C | 102 RS |
| INDY HEAT | Sirom | Atari ST | Course de voitures | 6 | 8 | - | - | 9 | C | 104 RS |
| INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE | Microstyle | Amiga | Football | 18 | 15 | 12 | - | 12 | C | 87 GUI |
| INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE | Microstyle | PC | Football | 18 | 15 | 12 | - | 12 | C | 87 GUI |
| ISHAR | Sitaris | Amiga | Jeu de rôle | 14 | 17 | 11 | 13 | 15 | C | 103 SOS |
| ISHAR | Sitaris | Atari ST | Jeu de rôle | 16 | 18 | 13 | 13 | 16 | C | NP |
| ISHAR | Sitaris | PC | Jeu de rôle | 14 | 17 | 11 | 13 | 15 | C | NP |
| JACKIE CHAN | Hudson | PC Engine | Beat-them-all | 17 | 15 | 15 | - | 12 | D | 89 HIT |
| JAGUAR XJ-220 | Core Design | Amiga | Course de voitures | 17 | 15 | 13 | 17 | 13 | C | 104 HIT |
| JET SET WILLY II | Software Project | Amiga | Plates-formes | 14 | 14 | 14 | 17 | 13 | B | 100 RS |
| JETFIGHTER II | Velocity | PC | Combat aérien | 18 | 18 | 12 | - | 15 | C | 92 HIT |
| JIM POWER | Loriciel | Amiga | Beat-them-all | 15 | 10 | 16 | 15 | 12 | C | 103 HIT |
| JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER | Virgin | Amiga | Billard 3D | 17 | 15 | 19 | 5 | 14 | D | 96 HIT |
| JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER | Virgin | PC | Billard 3D | 17 | 15 | 19 | 5 | 12 | D | 107 HIT |
| KGB | Virgin Games | PC | Aventure | 16 | 13 | 10 | 14 | 14 | D | 106 SOS |
| KILLERBALL | Microids | Amiga | Sport futuriste | 15 | 14 | 15 | 15 | 16 | C | 99 HIT |
| KING'S QUEST V | Sierra On Line | PC | Aventure | 18 | 18 | 12 | - | 15 | D | 88 SOS |
| KING'S QUEST VI | Sierra | PC | Aventure | 19 | 19 | 17 | 19 | 17 | E | 108 SOS |
| KNIGHTS OF THE SKY | Microprose | Amiga | Combat aérien | 16 | 15 | 12 | - | 12 | C | 96 RS |
| KNIGHTS OF THE SKY | Microprose | Atari ST | Combat aérien | 15 | 16 | 14 | - | 14 | C | 103 RS |
| KNIGHTS OF THE SKY | Microprose | PC | Combat aérien | 17 | 15 | 12 | - | 15 | D | 86 HIT |
| KWIRK | Nintendo | Game Boy | Réflexion | 17 | 12 | 12 | - | 15 | B | 89 RS |
| LASER SQUAD | Krysalis | PC | Wargame/combat | 13 | 15 | 13 | 12 | 10 | C | NP |
| LAST BATTLE | Elite | Amiga | Beat-them-all | 13 | 15 | 15 | - | 12 | C | 98 RS |
| LAST NINJA III | System 3 | Amiga | Beat-them-all | 16 | 15 | 15 | 13 | 10 | C | 96 HIT |
| LAST NINJA III | System 3 | Atari ST | Beat-them-all | 12 | 13 | 13 | 10 | 10 | C | 105 RS |
| LAURA BOW 2 : THE DAGGER OF AMON RA | Sierra on Line | PC | Aventure | 17 | 17 | 15 | 18 | 16 | D | 105 SOS |
| LEANDER | Psygnosis | Amiga | Action/aventure | 17 | 16 | 18 | - | 13 | C | 99 HIT |
| LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 | Activision | PC | Aventure | 14 | 14 | 12 | 16 | 18 | D | 106 SOS |
| LEEDS UNITED CHAMPIONS | CDS | Amiga | Football | 1 | 5 | 1 | - | - | C | NP |
| LEGACY | Microprose | PC | Jeu de rôle | 17 | 18 | 16 | 18 | 14 | D | 108 SOS |
| LEGEND | Mindscape | Amiga | Jeu de rôle | 18 | 17 | 16 | 15 | 16 | D | 104 SOS |
| LEGEND | Mindscape | PC | Jeu de rôle | 17 | 15 | 16 | 16 | 15 | D | 102 SOS |
| LEGEND OF DARKMOON (EOB 2) | SSI | Amiga | Jeu de rôle | 17 | 17 | 13 | 12 | 16 | D | 104 SOS |
| LEGEND OF DARKMOON (EOB 2) | SSI | PC | Jeu de rôle | 19 | 17 | 15 | 16 | 16 | C | 99 SOS |
| LEGEND OF FAERGHAIL | Reline | Atari ST | Jeu de rôle | 18 | 15 | 9 | - | 15 | C | 87 SOS |
| LEGEND OF KYRANDIA | Virgin Games | PC | Aventure | 17 | 18 | 15 | 19 | 15 | D | 106 SOS |
| LEGENDS OF VALOUR | US Gold | PC | Jeu de rôle | 18 | 16 | 18 | - | - | C | 108 SOS |
| LEISURE SUIT LARRY 5 | Sierra on Line | PC | Aventure animée | 17 | 15 | 15 | - | 12 | D | 95 SOS |
| LEMMINGS | Psygnosis | Amiga | Action/réflexion | 19 | 12 | 12 | - | 15 | C | 89 HIT |
| LEMMINGS | Psygnosis | Atari ST | Action/réflexion | 19 | 12 | 12 | - | 12 | C | 92 RS |
| LEMMINGS | Psygnosis | Super Famicom | Action/réflexion | 19 | 12 | 12 | - | 15 | E | NP |
| LES MANLEY IN : LOST IN L.A. | Accolade | PC | Aventure | 17 | 15 | 14 | 16 | 14 | C | 101 SOS |
| LETHAL XCESS | Eclipse | Amiga | Shoot them up | 14 | 12 | 15 | - | 12 | C | 98 RS |
| LIFE AND DEATH | Software Toolworks | Amiga | Simulation médicale | 17 | 12 | 9 | - | 9 | C | 93 RS |
| LIFE AND DEATH | Software Toolworks | Atari ST | Simulation médicale | 17 | 12 | 9 | - | 6 | C | 93 RS |
| LIFE AND DEATH | Software Toolworks | PC | Simulation médicale | 17 | 12 | 12 | - | 9 | D | 88 HIT |
| LIFE AND DEATH II | Software Toolworks | PC | Golf | 17 | 17 | 16 | - | 15 | D | NP |
| LINK 386 PRO | Access | PC | Golf | 18 | 15 | 15 | - | 12 | C | 89 HIT |
| LINKS THE CHALLENGE OF GOLF | Access | PC | Golf | 18 | 15 | 15 | - | 12 | C | 89 HIT |

| LOGICIEL | EDITEUR | ORDINATEUR | TYPE | INTERET /20 | GRAPHISME /20 | ANIMATION /20 | MUSIQUE /20 | BRUITAGES /20 | PRIX | PARU DANS N° |
|-------------------------------------|-------------------------|--------------------|--------------------|-------------|---------------|---------------|-------------|---------------|------|--------------|
| LIVERPOOL | Grandblam | Amiga | Football | 8 | 10 | 9 | - | 11 | C | 107 RS |
| LOGICAL | Rainbow Arts | Amiga | Action/reflexion | 18 | 12 | 12 | - | 12 | C | 93 HIT |
| LORD OF THE RINGS | Electronic Arts | PC | Jeu de rôle | 17 | 15 | 9 | - | 12 | D | 88 SOS |
| LORD OF THE RINGS 2: THE TWO TOWERS | Interplay | PC | Jeu de rôle | 13 | 13 | 13 | 15 | 8 | D | 105 SOS |
| LORNA | Topo | Amiga | Beat them-all | 17 | 18 | 18 | - | 12 | C | 90 HIT |
| LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES | Electronic Arts | PC | Aventure | 16 | 18 | 16 | 16 | 12 | D | 106 SOS |
| LOTUS 3 | Gemlin | Amiga | Course de voitures | 14 | 15 | 15 | 17 | 14 | C | 106 HIT |
| LURE OF THE TEMPTRESS | Mirrosoft | Atari ST/Amiga | Aventure | 18 | 17 | 18 | 15 | 16 | C | 102 SOS |
| LURE OF THE TEMPTRESS | Mirrosoft | PC | Aventure | 17 | 16 | 16 | 15 | 15 | C | 102 SOS |
| M1 TANK PLATOON | Microprose | Amiga | Combat de chars | 17 | 12 | 9 | - | 12 | D | 86 RS |
| MAGIC POCKETS | Mindscape | Amiga | Plates-formes | 18 | 15 | 18 | - | 15 | C | 94 HIT |
| MAGIC POCKETS | Mindscape | Atari ST | Plates-formes | 17 | 12 | 18 | - | 12 | C | 96 RS |
| MANAGER | US Gold | Amiga | Football gestion | 16 | 14 | 15 | - | 7 | C | 107 HIT |
| MANIC MINER | Software Project | Amiga | Plates-formes | 16 | 13 | 14 | 13 | 13 | B | 100 RS |
| MANTIS | Microprose | PC | Combats spatiaux | 9 | 14 | 9 | - | 16 | D | 107 RS |
| MANY FACES OF GO | Ihl Press International | PC | Jeu de go | 18 | 12 | - | - | 3 | C | 93 HIT |
| MARTIAN DREAMS | Mindscape | PC | Jeu de rôle | 17 | 15 | 12 | - | 12 | C | 93 SOS |
| MARTIAN MEMORANDUM | Access | PC | Aventure icône | 17 | 18 | 15 | - | 15 | C | 96 SOS |
| MATRIX CUBED (BUCK ROGERS 2) | SSI | PC | Aventure | 13 | 13 | 8 | 12 | 3 | C | 101 SOS |
| MAUPITI ISLAND | Lankhor | PC | Aventure policière | 17 | 17 | - | 14 | 15 | C | 101 SOS |
| MEAN STREETS | US Gold | Amiga | Aventure/action | 17 | 15 | 15 | - | 12 | C | 86 HIT |
| MEAN STREETS | US Gold | Atari ST | Aventure/action | 17 | 15 | 15 | - | 12 | C | 89 RS |
| MEGA LO MANIA | Mirrosoft | Amiga | Stratégie | 16 | 12 | 6 | - | 9 | C | 93 SOS |
| MEGA LO MANIA | Imagesworks | Atari ST | Stratégie | 16 | 12 | 6 | - | 15 | C | 98 RS |
| MEGA LO MANIA | Sensible Software | PC | Stratégie | 17 | 15 | 11 | - | 13 | C | 103 HIT |
| MEGA TWINS | US Gold | Amiga | Plates-formes | 12 | 15 | 12 | 17 | 10 | C | 101 RS |
| MEGAFORTRESS | Mindscape | Amiga | Combat aérien | 16 | 15 | 12 | - | 13 | C | 106 RS |
| MEGAFORTRESS | Mindscape | PC | Combat aérien | 18 | 15 | 12 | - | 15 | D | 95 HIT |
| MEGATRAVELLER II | Empire | PC | Jeu de rôle | 13 | 9 | 3 | - | 3 | C | 98 SOS |
| MERCENARY 3: THE DION CRISIS | Novagen | Atari ST | Aventure/stratégie | 16 | 10 | 17 | - | 12 | C | 100 SOS |
| MICKY MOUSE CASTLE OF ILLUSION | Sega | Sega Master System | Plates-formes | 19 | 18 | 18 | - | 15 | C | 88 HIT |
| MICROPROSE GOLF | Microprose | Amiga | Golf | 17 | 18 | 15 | - | 9 | D | 98 RS |
| MICROPROSE GOLF | Microprose | Atari ST | Golf | 17 | 15 | 12 | - | 9 | D | 94 HIT |
| MICROSOFT PUBLISHER POUR WINDOWS | Microsoft | PC | PAO | 17 | - | - | - | - | H | 99 CREA |
| MIG-29M SUPERFULCRUM | Domark | Atari ST | Combat aérien | 13 | 12 | 16 | - | 11 | C | 99 RS |
| MIGHT AND MAGIC 3 | New World Computing | Amiga | Jeu de rôle | 13 | 16 | 14 | 16 | 15 | D | 103 SOS |
| MIGHT AND MAGIC 3 | New World Computing | PC | Jeu de rôle | 18 | 18 | 18 | - | 18 | D | 95 SOS |
| MIGHT AND MAGIC 4 CLOUDS OF XEEN | New World Computing | PC | Jeu de rôle | 17 | 17 | 16 | 18 | 15 | D | 107 SOS |
| MILLENNIUM | Empire | PC | Stratégie/gestion | 12 | 10 | 5 | - | 5 | C | 107 RS |
| MONKEY ISLAND 2 | Lucasfilm | PC | Aventure | 18 | 18 | 16 | 18 | 18 | D | 99 SOS |
| MOONSTONE | Mindscape | Amiga | Jeu de rôle/action | 18 | 12 | 15 | - | 12 | C | 94 SOS |
| MURDERS IN SPACE | Infogrames | Amiga | Aventure policière | 17 | 15 | 9 | - | 9 | C | 87 SOS |
| MYTH | System 3 | Amiga | Beat them-all | 14 | 13 | 15 | 14 | 13 | C | 108 RS |
| NEBULUS 2 | 21st Century | Amiga | Plates-formes | 17 | 12 | 15 | - | 12 | C | 95 HIT |
| NICKY BOOM | Microide | Amiga | Plates-formes | 16 | 16 | 14 | 16 | 16 | C | 106 HIT |
| NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP | Gemlin | Amiga | Course de voitures | 17 | 17 | 16 | 8 | 15 | C | 108 HIT |
| NO BUDDIES LAND | Exposé Software | Atari ST | Plates-formes | 13 | 12 | 15 | - | 15 | C | 98 RS |
| NO SECOND PRIZE | Thudon | Amiga | Course de motos | 17 | 14 | 19 | 14 | 16 | C | 108 HIT |
| NORTON UTILITIES 6.01 | Savantec | PC | Utilitaires | 17 | - | - | - | - | H | NP CREA |
| NOVA 9 | Sierra | PC | Combats en 3D | 12 | 13 | 14 | - | 6 | D | 100 RS |

| LOGICIEL | EDITEUR | ORDINATEUR | TYPE | INTERET /20 | GRAPHISME /20 | ANIMATION /20 | MUSIQUE /20 | BRUITAGES /20 | PRIX | PARU DANS N° |
|---------------------------------|---------------------|-------------|----------------------------|-------------|---------------|---------------|-------------|---------------|------|--------------|
| OATH (THE) | Artic | Amiga | Shoot them-up | 12 | 14 | 13 | 15 | 15 | C | 99 RS |
| OH NO! MORE LEMMINGS | Pygnosis | Amiga | Action/stratégie | 10 | 14 | 15 | 16 | 16 | C | 100 RS |
| ORK | Pygnosis | Amiga | Plates-formes | 15 | 16 | 11 | 15 | 17 | C | 101 HIT |
| OVER THE NET | Genies | Amiga | Volley-ball de plage | 18 | 15 | 18 | - | 9 | C | 86 HIT |
| QXVD | Dongleware | PC | Réflexion | 16 | 17 | 14 | 18 | 16 | A | 108 HIT |
| P-38 LIGHTNING | Lucasfilm | PC | Combat aérien | 14 | 18 | 16 | - | 17 | B | 99 RS |
| PANG | Ocean | Atari ST | Arcade | 18 | 15 | 15 | - | 12 | C | 87 RS |
| PANG | Ocean | GX 4000 | Arcade | 17 | 12 | 12 | - | 12 | C | 87 RS |
| PAPERBOY 2 | Mindscape | PC | Action | 6 | 10 | 3 | 12 | 7 | C | 102 RS |
| PARAGLIDING SIMULATION | Loriciel | Atari ST | Parapente | 13 | 14 | 17 | - | 14 | C | 100 HIT |
| PARASOL STARS | Ocean | Amiga | Plates-formes | 16 | 14 | 16 | 16 | 13 | C | 102 HIT |
| PARASOL STARS | Ocean | Atari ST | Plates-formes | 15 | 13 | 15 | 12 | 10 | C | 105 RS |
| PARASOL STARS | Ocean | PC | Plates-formes | 14 | 14 | 14 | 15 | 13 | C | 102 HIT |
| PC-TOOLS 7.1 | Central Point | PC | Utilitaires | 17 | - | - | - | - | H | NP CREA |
| PC-SOUNDMAN | Rainbow Arts | PC | Carte son compatible AdLib | 12 | - | - | - | - | F | 99 CREA |
| PEGASUS | Gremlin | Amiga | Shoot them-up | 15 | 15 | 18 | - | 9 | C | 98 RS |
| PERFECT GENERAL | QQP/Ulti Soft | Amiga | Wargame | 16 | 10 | 7 | - | 8 | C | 103 RS |
| PERFECT GENERAL | QQP/Ulti Soft | PC | Wargame | 17 | 9 | 7 | - | 9 | C | 103 HIT |
| PGA TOUR GOLF COURSE DISK | Electronic Arts | Amiga | Deux scénario | 13 | 15 | - | - | - | B | 102 RS |
| PICK'N PILE | Ulti Soft | Amiga | Action/stratégie | 17 | 9 | 12 | - | 12 | C | 89 RS |
| PICK'N PILE | Ulti Soft | Atari ST | Action/stratégie | 17 | 12 | 12 | - | 12 | C | 86 HIT |
| PINBALL DREAMS | Digital Illusions | Amiga | Flipper | 13 | 15 | 16 | 15 | 16 | C | 102 RS |
| PINBALL FANTASIES | 21st Century | Amiga | Flipper | 17 | 17 | 17 | 19 | 19 | D | 108 HIT |
| PLANET'S EDGE | New World Computing | PC | Aventure/exploration | 16 | 13 | 13 | 14 | 9 | C | 103 SOS |
| POLICE QUEST 3 | Sierra | PC | Aventure | 16 | 17 | 12 | 15 | 15 | D | 98 SOS |
| POOLS OF DARKNESS | SSI | Amiga | Jeu de rôle | 16 | 15 | 10 | 13 | 11 | C | 103 SOS |
| POPULOUS 2 | Electronic Arts | Amiga | Wargame | 17 | 16 | 17 | - | 16 | C | 100 HIT |
| POPULOUS WORLD EDITOR | Electronic Arts | Amiga | Editeur de monde | 14 | - | - | - | - | B | 101 RS |
| POWER (THE) | Demonware | Amiga | Action/réflexion | 17 | 15 | 15 | - | 15 | B | 90 HIT |
| POWERMONGER | Electronic Arts | Atari ST | Stratégie | 15 | 15 | 15 | - | 15 | C | 87 RS |
| POWERMONGER | Bullfrog | PC | Wargame | 15 | 15 | 14 | 13 | 15 | C | 105 RS |
| POWERMONGER DATA DISK WORLD WAR | Electronic Arts | Atari ST | Wargame | 16 | 16 | 13 | - | 18 | C | 104 RS |
| PREHISTORIK | Titus | Amiga | Plates-formes | 16 | 12 | 12 | - | 15 | C | 92 HIT |
| PREHISTORIK | Titus | Atari ST | Plates-formes | 15 | 15 | 13 | 15 | 14 | C | 99 RS |
| PREHISTORIK | Titus | PC | Plates-formes | 14 | 15 | 9 | - | 15 | C | 92 HIT |
| PREMIERE | Core Design | Amiga | Plates-formes | 15 | 18 | 13 | 18 | 18 | C | 105 HIT |
| PRINCE OF PERSIA | Broderbund | Atari ST | Plates-formes | 18 | 12 | 18 | - | 12 | C | 86 RS |
| PRINCE OF PERSIA | Broderbund | Macintosh | Plates-formes | 18 | 17 | 15 | 15 | 18 | D | 104 HIT |
| PRO TENNIS TOUR II | Ulti Soft | PC | Tennis | 17 | 15 | 15 | - | 9 | C | 94 RS |
| PRO WRITE | New Horizons | Amiga 1 Mo | Traitement de textes | 16 | - | - | - | - | F | 100 CREA |
| PROJECT-X | Team 17/ Ulti Soft | Amiga | Shoot them-up | 18 | 18 | 18 | 16 | 18 | C | 102 HIT |
| PSYBORG | Loriciel | Amiga | Action | 14 | 16 | 15 | - | 12 | C | 100 RS |
| PUBLISHING PARTNER MASTER 2.1 | Upgrade | Amiga | PAO | 18 | - | 0 | - | - | I | 92 |
| PUSH OVER | Ocean | Amiga | Réflexion | 18 | 15 | 16 | 13 | 13 | C | 104 HIT |
| PUSH OVER | Ocean | Amiga | Plates-formes | 16 | 14 | 18 | - | 15 | C | NP |
| PUTTY | System 3 | Amiga | Réflexion | 17 | 12 | 9 | - | 12 | C | 87 HIT |
| QUADREL | Loriciel | Amiga | Réflexion | 17 | 9 | - | - | 9 | C | 87 HIT |
| QUADREL | Loriciel | Amstrad CPC | Réflexion | 10 | 12 | 14 | 11 | 11 | C | 102 RS |
| QUEST FOR AGRAVAIN | Codemasters | Amiga | Plates-formes | 10 | 12 | 14 | 11 | 11 | C | 102 RS |
| QUEST FOR GLORY 3 | Sierra | PC | Jeu de rôle | 16 | 17 | 13 | 18 | 15 | D | 108 SOS |
| QUEST FOR GLORY 3 | Sierra | Amiga | Jeu de rôle | 17 | 12 | 6 | - | 9 | D | 92 SOS |
| QUEST FOR GLORY II | Sierra On Line | Amiga | Jeu de rôle | 17 | 12 | 6 | - | 9 | D | 92 SOS |

| LOGICIEL | EDITEUR | ORDINATEUR | TYPE | INTERET /20 | GRAPHISME /20 | ANIMATION /20 | MUSIQUE /20 | BRUITAGES /20 | PRIX | PARU DANS N° |
|----------------------------------|-----------------|-----------------|------------------------|-------------|---------------|---------------|-------------|---------------|------|--------------|
| QUEST FOR GLORY II | Sierra On Line | PC | Jeu de rôle | 18 | 12 | 15 | - | 9 | D | 86 SOS |
| QUIK AND SILVA | New Bits | Amiga | Shoot-them-up | 17 | 15 | 15 | - | 15 | C | 92 HIT |
| RACE DRIVIN' | Domark | Amiga | Course de voitures | 12 | 13 | 15 | - | 14 | C | 103 RS |
| RAGUY | SNK | Neo Geo | Plates-formes/aventure | 17 | 15 | 15 | - | 9 | G | 95 HIT |
| RAILROAD TYCOON | Microprose | Amiga | Simulation économique | 17 | 12 | 9 | - | - | C | 89 RS |
| RAINBOW ISLANDS | Taito | Megadrive | Arcade | 18 | 15 | 15 | - | 15 | D | 87 RS |
| RAMPART | Electronic Arts | PC | Action/stratégie | 16 | 15 | 15 | 16 | 14 | C | 103 HIT |
| RBI II BASEBALL | Domark | Amiga | Base-ball | 17 | 15 | 15 | - | 15 | C | 93 HIT |
| RBI II BASEBALL | Domark | Atari ST | Base-ball | 17 | 15 | 15 | - | 15 | C | 93 HIT |
| REAL 3D JUNIOR | Realsoft | Amiga | Images de synthèse | 18 | - | - | - | - | G | 106 CREA |
| REALMS | Virgin | Amiga | Wargame | 15 | 15 | 14 | 12 | 11 | C | 99 HIT |
| REALMS | Virgin | PC | Wargame | 13 | 14 | 13 | - | 13 | C | 104 RS |
| RED BARON | Dynamix | Amiga | Combat aérien | 5 | 17 | 3 | - | 10 | C | 101 RS |
| RED BARON | Dynamix | PC | Combat aérien | 18 | 15 | 15 | - | 15 | D | 88 HIT |
| RED BARON MISSION BUILDER | Sierra | PC | Disque scénario | 14 | 15 | 14 | - | 13 | C | NP |
| RED ZONE | Pygnosis | Amiga | Course de motos | 6 | 5 | 6 | - | 9 | C | 107 RS |
| REDACTEUR 4 | Epigraph | Atari ST | Traitement de textes | 19 | - | - | - | - | I | 105 CREA |
| REX NEBULAR | Microprose | PC | Aventure | 19 | 17 | 18 | 16 | 17 | D | 107 SOS |
| RICK DANGEROUS II | Microstyle | Amiga | Plates-formes | 17 | 15 | 12 | - | 12 | C | 86 RS |
| RISK | Virgin Games | PC sous Windows | Wargame | 8 | 8 | - | - | 9 | C | 104 RS |
| RISKY WOODS | Electronic Arts | Amiga | Plates-formes | 16 | 18 | 15 | 17 | 16 | C | 104 HIT |
| RISKY WOODS | Electronic Arts | PC | Plates-formes | 15 | 17 | 14 | 16 | 15 | C | NP |
| ROAD AND TRACK | Acolade | PC | Course de voiture | 17 | 17 | 14 | 8 | 6 | E | 105 HIT |
| ROAD RASH | Electronic Arts | Amiga | Beat-them-all | 15 | 13 | 15 | 13 | 12 | C | 108 HIT |
| ROBOCOD | Milliam | Amiga | Plates-formes | 17 | 16 | 16 | 12 | 10 | C | 100 HIT |
| ROBOCOP 2 | Ocean | GX 4000 | Beat-them-all | 17 | 15 | 9 | - | 9 | C | 86 HIT |
| ROBOCOP 3 | Ocean | Amiga | Action/aventure | 18 | 17 | 17 | 12 | 15 | C | 98 HIT |
| ROBOCOP 3 | Ocean | Atari ST | Action/aventure | 17 | 17 | 17 | 12 | 13 | C | 102 HIT |
| ROBOZONE | Miramsoft | Atari ST | Beat-them-all | 10 | 9 | 6 | - | 3 | C | 98 RS |
| ROCKETEER | Disney | PC | Aventure/arcade | 9 | 16 | 16 | 17 | 17 | D | 100 HIT |
| ROLLING RONNY | Starbyte | Amiga | Plates-formes | 15 | 16 | 15 | 12 | 8 | B | 96 HIT |
| RUBICON | 21st Century | Amiga | Shoot-them-up | 14 | 18 | 17 | 15 | 15 | C | 100 RS |
| RUBICON | 21st Century | Atari ST | Shoot-them-up | 14 | 18 | 16 | 18 | 7 | C | 99 RS |
| RUGBY THE WORLD CUP | Domark | Amiga | Rugby | 14 | 13 | 14 | - | 12 | C | 96 HIT |
| RULES OF ENGAGEMENT | Mindcraft | Amiga | Wargame | 10 | 11 | - | - | - | C | 99 RS |
| RULES OF ENGAGEMENT | Mindcraft | PC | Wargame | 12 | 9 | - | 0 | 6 | C | 94 RS |
| S.C. OUT | Kalisto | Macintosh | Action/réflexion | 17 | 17 | 14 | 13 | 16 | C | 108 HIT |
| SAMOURAI: THE WAY OF THE WARRIOR | Impreslora | PC | Wargame | 3 | 3 | 3 | - | 5 | C | 106 RS |
| SAVAGE EMPIRE | Origin | PC | Jeu de rôle | 18 | 15 | 12 | - | 6 | F | 87 SOS |
| SCANNER MARSTEK M 105 | Marstek | PC | Scanner à main | 15 | - | - | - | - | G | 105 CREA |
| SECRET ISLAND OF DOCTOR QUANDARY | MECC | PC | Réflexion | 13 | 12 | 8 | - | 13 | C | 104 RS |
| SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE | Lucasfilm | PC | Combat aérien | 18 | 15 | 12 | - | 15 | D | 95 HIT |
| SENSIBLE SOCCER | Mindscape | Amiga | Football | 18 | 13 | 17 | 15 | 16 | C | NP |
| SENSIBLE SOCCER | Mindscape | Atari ST | Football | 18 | 13 | 17 | 15 | 16 | C | 106 HIT |
| SHADOW DANCER | US Gold | Atari ST | Plates-formes | 17 | 18 | 18 | - | 9 | C | 96 RS |
| SHADOW OF THE BEAST 2 | Pygnosis | Atari ST | Beat-them-all | 7 | 14 | 3 | 16 | 13 | C | 100 RS |
| SHADOW OF THE BEAST 3 | Pygnosis | Amiga | Beat-them-all | 16 | 16 | 15 | 16 | 14 | D | 108 HIT |
| SHADOWLANDS | Domark | Amiga | Aventure | 15 | 14 | 10 | - | 5 | C | 101 SOS |
| SHERLOCK HOLMES | Mindscape | PC CD-ROM | Aventure | 17 | 16 | 19 | 13 | 19 | F | 104 SOS |
| SHUTTLE | Virgin Games | PC | Simulateur de navette | 15 | 14 | 15 | 10 | 10 | D | 101 HIT |

| LOGICIEL | EDITEUR | ORDINATEUR | TYPE | INTERET /20 | GRAPHISME /20 | ANIMATION /20 | MUSIQUE /20 | BRUTAGES /20 | PRIX | PARU DANS N° |
|----------------------------|---------------------|-----------------|--------------------------------|-------------|---------------|---------------|-------------|--------------|------|--------------|
| SIEGE | Electronic Arts | PC | Wargame | 16 | 14 | 12 | 14 | 11 | C | 106 HIT |
| SILENT SERVICE II | Microprose | Atari ST | Combats sous-marin | 10 | 6 | 6 | - | 12 | C | 98 RS |
| SIM ANT | Maxis/Ocean | Amiga | Stratégie | 5 | 14 | 3 | - | 12 | C | 105 RS |
| SIM ANT | Electronic Arts | Macintosh | Réflexion/stratégie | 16 | 12 | 15 | - | 15 | E | 98 SOS |
| SIM ANT | Electronic Arts | PC | Réflexion/stratégie | 17 | 16 | 15 | 12 | 18 | E | 100 RS |
| SIM EARTH | Maxis | Macintosh | Stratégie | 18 | 15 | - | - | 12 | D | 89 HIT |
| SLIDERS | Microkids | PC | Action | 16 | 14 | 18 | 10 | 15 | C | 100 RS |
| SLIDING SKILL | Fun World | Amiga | Réflexion | 10 | 9 | 9 | - | 12 | C | 98 RS |
| SMASH TV | Ocean | Amiga | Beat-them-all | 8 | 12 | 15 | - | 6 | C | 98 RS |
| SOLSTICE | Imagesoft | Nintendo 8 bits | Aventure/action | 17 | 15 | 12 | - | 9 | C | 94 RS |
| SONIC THE EDGEHOG | Sega | Magadrive | Platea-formes | 19 | 15 | 18 | - | 12 | D | 93 HIT |
| SPACE 1889 | Empire | PC | Jeu de rôle | 10 | 9 | 3 | - | 3 | C | 98 SOS |
| SPACE ACE 2 | Readysoft | Amiga | Action | 12 | 15 | 15 | 14 | 13 | E | 102 RS |
| SPACE ACE 2 | Readysoft | PC | Action | 12 | 17 | 17 | 15 | 15 | E | 100 RS |
| SPACE CRUSADE | Grenlin | Amiga | Stratégie | 14 | 8 | 7 | - | 12 | C | 103 RS |
| SPECIAL FORCES | Microprose | PC | Action | 6 | 12 | 14 | - | 10 | D | 107 RS |
| SPEEDBALL II | Image Works | Amiga | Action | 17 | 15 | 15 | - | 15 | B | 89 RS |
| SPEEDBALL II | Miramsoft | Atari ST | Action | 18 | 15 | 18 | - | 15 | C | 86 HIT |
| SPELLCRAFT | Ulti Soft | PC | Action/exploration | 13 | 13 | 14 | - | 15 | C | 107 RS |
| SPINDIZZY WORLDS | Activision | Amiga | Action/réflexion | 17 | 15 | 15 | - | 12 | C | 87 HIT |
| SPINDIZZY WORLDS | Electric Dreams | Atari ST | Action/réflexion | 17 | 15 | 15 | - | 12 | C | 87 HIT |
| ST SOUND DIGITIZER | Clavius | Atari ST | Digitalisation sonore | 10 | - | - | - | - | F | 101 CREA |
| STAR TREK 25TH ANNIVERSARY | Interplay | PC | Aventure | 17 | 16 | 18 | 18 | 16 | E | 101 SOS |
| STARFLIGHT 2 | Electronic Arts | Amiga | Aventure spatiale/rôle | 15 | 10 | 8 | - | 6 | C | 99 RS |
| STARUSH | Ulti Soft | Amiga | Shoot-them-up | 15 | 17 | 16 | 14 | 13 | C | 96 HIT |
| STATION 308 : FORMULA | Station | Atari ST | Tracé de courbes mathématiques | 16 | - | - | - | - | A | NP |
| STATION 494 | Station | Atari ST | Utilitaire domaine public | 15 | - | - | - | - | A | NP |
| STENO 2 | Arobace | Atari ST | Editeur de textes | 12 | - | - | - | - | D | 106 CREA |
| STEVE MAC QUEEN | Loricel | Atari ST | Tir sur cibles | 17 | 18 | 18 | 12 | 17 | C | 99 RS |
| STONE AGE | Storm | Atari ST | Beat-them-all | 3 | 8 | 5 | - | 5 | C | 107 RS |
| STORM MASTER | Silmarils | Amiga | Wargame | 15 | 15 | 14 | 10 | 14 | C | 99 SOS |
| STORM MASTER | Silmarils | Atari ST | Wargame | 15 | 15 | 14 | 10 | 14 | C | 99 SOS |
| STORM MASTER | Silmarils | PC | Wargame | 10 | 15 | 14 | 10 | 14 | C | 99 SOS |
| STOS 3D | Mandarin Software | Atari ST | Programmation | 16 | - | - | - | - | E | 101 CREA |
| STRATEGO | Accolade | Amiga | Jeu de plateau | 14 | 11 | - | 0 | 8 | C | 98 RS |
| STRATEGO | Accolade | Atari ST | Jeu de plateau | 14 | 9 | - | 0 | 3 | C | 98 RS |
| STRATEGO | Accolade | PC | Jeu de plateau | 12 | 12 | - | 0 | 9 | C | 87 RS |
| STRIKEFLEET | Electronic Arts | Atari ST | Combat naval | 15 | 15 | 3 | - | 9 | C | 98 RS |
| STRIKER | Rege Software | Amiga | Football | 17 | 16 | 17 | 12 | 11 | C | 105 HIT |
| STRIKER | Rege Software | Atari ST | Football | 16 | 15 | 16 | - | 8 | C | 107 RS |
| STRIKER | Rege Software | PC | Sport multi-épreuves | 11 | 12 | 14 | 5 | 14 | C | NP |
| SUMMER CHALLENGE | Accolade | PC | Jeu de rôle | 16 | 14 | 13 | 14 | 10 | C | NP |
| SUMMONING | SSI | PC | Jeu de rôle | 16 | 14 | 13 | 14 | 10 | C | 96 HIT |
| SUPAPLEX | Digital Integration | Amiga | Action/réflexion | 16 | 11 | 13 | 12 | 10 | C | 96 HIT |
| SUPER MONACO GP | US Gold | Amiga | Course de voitures | 18 | 18 | 18 | - | 12 | C | 90 RS |
| SUPER MONACO GP | US Gold | PC | Course de voitures | 18 | 18 | 18 | - | 12 | C | 90 RS |
| SUPER SKWEEK | Loricel | Amstrad CPC | Action | 17 | 15 | 12 | - | 9 | B | 88 RS |
| SUPER SKWEEK | Loricel | PC | Action | 17 | 15 | 12 | - | 9 | B | 88 RS |
| SUPER SPACE INVADERS | Domark | Amiga | Shoot-them-up | 12 | 12 | 9 | - | 12 | C | 96 RS |
| SUPER SPACE INVADERS | Domark | PC | Shoot-them-up | 13 | 15 | 13 | 12 | 10 | C | 105 RS |
| SUPER SPACE INVADERS | Domark/Taito | PC | Shoot-them-up | 13 | 15 | 13 | 12 | 10 | C | 105 RS |
| SUPER TETRIS | Spectrum Holobyte | Amiga | Action/réflexion | 16 | 16 | 10 | - | 15 | C | 106 RS |
| SUPER TETRIS | Spectrum Holobyte | PC | Action/réflexion | 14 | 16 | - | 15 | 13 | C | 100 RS |
| SUPER TETRIS | Spectrum Holobyte | PC | Sports de glisse | 16 | 15 | 16 | 15 | 15 | C | 102 HIT |
| SUPERSKI II | Microkids | PC | Sports de glisse | 16 | 15 | 16 | 15 | 15 | C | 102 HIT |

| LOGICIEL | EDITEUR | ORDINATEUR | TYPE | INTERET /20 | GRAPHISME /20 | ANIMATION /20 | MUSIQUE /20 | BRUITAGES /20 | PRIX | PARU DANS N° |
|---------------------------------|----------------|--------------------|-----------------------|-------------|---------------|---------------|-------------|---------------|------|--------------|
| SUSPICIOUS CARGO | Gremlin | Amiga | Aventure textuelle | 16 | 9 | - | 0 | 3 | C | 96 SCS |
| SUSPICIOUS CARGO | Gremlin | Atari ST | Aventure textuelle | 15 | 8 | - | - | - | C | 99 RS |
| SWAP | Microids | Amiga | Réflexion | 17 | 12 | 3 | - | 9 | C | NP |
| SWAP | Microids | Atari ST | Réflexion | 17 | 12 | - | - | 12 | C | 87 HIT |
| SWAP | Microids | PC | Réflexion | 17 | 12 | - | - | 9 | C | 87 HIT |
| SWITCHBLADE II | Gremlin | Amiga | Plates-formes | 17 | 15 | 12 | - | 12 | C | 92 HIT |
| SWIV | Sales Curve | Amiga | Shoot-them-up | 18 | 18 | 15 | - | 15 | C | 89 HIT |
| SWIV | Storm | Atari ST | Shoot-them-up | 17 | 15 | 15 | - | 12 | B | 91 RS |
| SWORD OF HONOUR | Prestige | Amiga | Action | 14 | 14 | 12 | - | 15 | C | 106 RS |
| TASK FORCE 1942 | Microprose | PC | Wargame | 18 | 16 | 16 | 14 | 13 | D | 108 SCS |
| TEAM SUZUKI | Gremlin | Amiga | Course de motos | 18 | 18 | 18 | - | 12 | C | 90 RS |
| TEAM SUZUKI | Gremlin | Atari ST | Course de motos | 17 | 12 | 15 | - | 12 | C | 87 10T |
| TECHNO SOUND TURBO | New Dimensions | Amiga | Digitalisation sonore | 16 | - | - | - | - | E | 104 CREA |
| TENNIS CUP II | Loriciel | PC | Tennis | 15 | 15 | 13 | 12 | 10 | C | 101 RS |
| TERMINATOR 2 | Ocean | Amiga | Action/réflexion | 17 | 15 | 15 | - | 15 | C | 93 HIT |
| TERMINATOR 2 | Ocean | Atari ST | Action/réflexion | 16 | 15 | 12 | - | 12 | C | 96 RS |
| TERMINATOR 2 | Ocean | PC | Action/réflexion | 13 | 15 | 14 | - | 11 | C | 99 RS |
| THEATRE OF WAR | Three Sixty | PC | Wargame | 15 | 18 | 15 | 13 | 14 | D | 105 HIT |
| THINK CROSS | Max Design | Amiga | Réflexion | 16 | 13 | 12 | - | 15 | C | 98 HIT |
| THUNDER BURNER | Loriciel | Atari ST | Shoot-them-up | 5 | 6 | 9 | - | 9 | B | 98 RS |
| THUNDERHAWK | Core | Amiga | Combat en hélicoptère | 16 | 9 | 15 | - | 12 | C | 96 RS |
| THUNDERHAWK | Core | Atari ST | Combat en hélicoptère | 16 | 9 | 15 | - | 12 | C | 96 RS |
| THUNDERHAWK | Core Design | PC | Combat en hélicoptère | 15 | 12 | 15 | - | 15 | C | 106 RS |
| TILT | Genias | Amiga | Stratégie/action | 17 | 15 | 15 | - | 15 | C | 91 HIT |
| TIMEWORKS PUBLISHER 2 | GST | Atari ST 1 Mo | PAO | 16 | - | - | - | - | I | 107 CREA |
| TINES | Kalisto | Macintosh | Réflexion | 16 | 16 | 17 | 16 | 18 | D | 107 HIT |
| TINY SKWEERS | Loriciel | Amiga | Réflexion | 14 | 15 | 14 | - | 13 | C | 106 RS |
| TIP OFF | Anco | Amiga | Basket | 16 | 15 | 17 | - | 18 | C | 99 HIT |
| TITANIC BLINKY | Zeppelin Games | Amiga | Shoot-them-up | 12 | 12 | 12 | - | 9 | C | 98 RS |
| TOKI | Ocean | Amiga | Arcade | 18 | 15 | 15 | - | 12 | C | 88 HIT |
| TOP BANANA | HEX | Amiga | Plates-formes | 5 | 8 | 14 | - | 8 | C | 103 RS |
| TOP WRESTLING | Genias | Amiga | Catch | 12 | 10 | 10 | - | 10 | C | 103 RS |
| TOTAL CESSION | Digigram | Atari ST | Séquenceur MIDI | 11 | - | - | - | - | H | 104 CREA |
| TOURNAMENT GOLF | Sega/Elite | Amiga | Golf | 18 | 18 | 15 | - | 15 | C | 89 HIT |
| TOURNAMENT GOLF | Sega/Elite | Atari ST | Golf | 18 | 18 | 15 | - | 15 | C | 89 HIT |
| TOWN WITH NO NAME | On Line | PC | Aventure/action | 11 | 13 | 14 | - | 16 | C | 106 RS |
| TOYOTA CELICA | Gremlin | Amiga | Course de voitures | 17 | 12 | 15 | - | 15 | C | 87 RS |
| TOYOTA CELICA | Gremlin | Atari ST | Course de voitures | 17 | 12 | 15 | - | 12 | C | 86 HIT |
| TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER | SSI | PC | Jeu de rôle | 14 | 14 | 10 | 5 | 10 | D | 103 |
| TREX WARRIOR | Thalion | Amiga | Shoot-them-up 3D | 18 | 15 | 18 | 6 | 13 | C | 98 HIT |
| TREX WARRIOR | Thalion | Atari ST | Shoot-them-up 3D | 17 | 16 | 18 | 17 | 10 | C | 104 HIT |
| TRODDLERS | Storm | Amiga | Action/réflexion | 16 | 16 | 15 | 15 | 14 | C | 106 HIT |
| TURN IT II | Tale | Amiga | Réflexion | 13 | 14 | - | 14 | 12 | C | 102 RS |
| ULTIMA 4 | Sega | Sega Master System | Jeu de rôle | 17 | 9 | 9 | - | 9 | D | 86 SCS |
| ULTIMA 7 | Origin | PC | Jeu de rôle | 19 | 15 | 13 | 17 | 17 | F | 100 SCS |
| ULTIMA 7 THE FORGE OF VIRTUE | Origin | PC | Jeu de rôle, action | 13 | 15 | 13 | 17 | 16 | C | 107 SCS |
| ULTIMA UNDERWORLD | Origin | PC | Jeu de rôle | 19 | 14 | 18 | 15 | 18 | F | 100 SCS |
| ULTIMATE RIDE | Minicape | Atari ST | Course de motos | 17 | 12 | 18 | - | 12 | C | 89 RS |
| UNDER PRESSURE | Electronic Zon | Amiga | Shoot-them-up | 13 | 12 | 12 | - | 12 | C | 88 RS |
| UNREAL | Ubi Soft | PC | Aventure/arcade | 5 | 12 | 16 | - | 11 | C | 103 RS |

| LOGICIEL | EDITEUR | ORDINATEUR | TYPE | INTERET /20 | GRAPHISME /20 | ANIMATION /20 | MUSIQUE /20 | BRUITAGES /20 | PRIX | PARU DANS N° |
|------------------------------|-----------------------|------------|-----------------------|-------------|---------------|---------------|-------------|---------------|------|--------------|
| UTOPIA | Gremlin | Amiga | Stratégie | 18 | 15 | 12 | - | 18 | C | 95 SCS |
| UTOPIA | Gremlin | Atari ST | Wargame | 18 | 16 | 13 | - | 13 | C | 98 RS |
| UTOPIA | Gremlin | PC | Wargame | 18 | 15 | 15 | - | 15 | C | 107 RS |
| UTOPIA DATA DISK | Gremlin | Amiga | Wargame | 15 | 13 | 14 | - | 14 | C | 107 RS |
| V FOR VICTORY | Electronic Arts | PC | Wargame | 16 | 14 | - | 8 | 8 | D | NP RS |
| VAXINE | US Gold | Amiga | Shoot-them-up | 19 | 18 | 18 | - | 12 | C | 87 HIT |
| VAXINE | US Gold | Atari ST | Shoot-them-up | 19 | 18 | 18 | - | 12 | C | 87 HIT |
| VIDEO BLASTER | Creative Labs | PC | Digitalisation vidéo | 17 | - | - | - | - | J | 104 CHEA |
| VIKING CHILD | Imagine Design | PC | Platea-formes | 12 | 15 | 14 | 14 | 10 | C | 99 RS |
| VIKINGS | Krysalis | Amiga | Stratégie | 13 | 14 | 10 | - | 6 | C | 107 RS |
| VOLFIEV | Empire Software | Amiga | Action | 15 | 12 | 13 | - | 14 | C | 101 RS |
| VOLFIEV | Taito | Megadrive | Arcade | 14 | 9 | 12 | - | 12 | D | 89 RS |
| VOLFIEV | Empire Software | PC | Action | 15 | 15 | 14 | - | 18 | C | 104 RS |
| VOLUM 4D | Volum | PC | Création graphique 3D | 17 | - | - | - | - | H | 107 CREA |
| VROOM | Lankhor | Amiga | Course de voitures | 19 | 18 | 18 | 17 | 19 | C | 101 HIT |
| VROOM | Lankhor | Atari ST | Course de voitures | 18 | 15 | 15 | - | 18 | C | 94 HIT |
| VROOM DATA DISK | Lankhor | Atari ST | Course de voitures | 16 | 18 | - | - | - | C | 106 RS |
| WACKY RACES | Hi-Tech | Amiga | Action | 11 | 12 | 14 | 12 | 13 | B | 102 RS |
| WACKY RACES | Hitec | Atari ST | Action | 11 | 9 | 12 | - | 9 | C | 98 RS |
| WARDNER | Visco | Megadrive | Shoot-them-up | 17 | 9 | 12 | - | 9 | D | 92 HIT |
| WAXWORKS | Accolade | PC | Jeu de rôle | 15 | 16 | 14 | 14 | 11 | B | 108 SOS |
| WC2 SPECIAL OPERATIONS | Origin | PC | Combats spatiaux | 19 | 17 | 18 | - | 17 | C | 99 RS |
| WEEN THE PROPHECY | Coktel Vision | Amiga | Aventure | 15 | 13 | 12 | 8 | 12 | D | NP |
| WEEN THE PROPHECY | Coktel Vision | Atari ST | Aventure | 14 | 12 | 14 | 8 | 12 | C | NP |
| WEEN THE PROPHECY | Coktel Vision | PC | Aventure | 16 | 17 | 19 | 17 | 16 | D | 107 SOS |
| WHIRLWIND SNOOKER | Virgin | Amiga | Billard | 17 | 15 | 15 | - | 12 | C | 96 HIT |
| WIDE WORLD OF SPORTS BOXING | Data East | Amiga | Boxe | 11 | 13 | 11 | - | 10 | C | 102 RS |
| WILD WEST WORLD | Software 2000/US Gold | PC | Stratégie et gestion | 12 | 13 | 7 | - | 14 | C | 104 RS |
| WILLY BEAMISH | Sierra | Macintosh | Aventure | 16 | 17 | 16 | 10 | 8 | D | 106 SOS |
| WILLY BEAMISH | Sierra | PC | Aventure | 16 | 16 | 16 | 14 | 14 | D | 98 SOS |
| WINDOWS 3.1 | Microsoft | PC | Intégration graphique | 18 | - | - | - | - | G | NP |
| WING COMMANDER II | Origin | PC | Combats spatiaux | 19 | 18 | 18 | - | 18 | D | 95 HIT |
| WINTER 92 SUPERSPORTS | Flair Software | Amiga | Sports d'hiver | 5 | 8 | 7 | 10 | 5 | C | 105 RS |
| WINTER CHALLENGE | Accolade | PC | Sports de neige | 12 | 10 | 14 | 5 | 7 | C | 101 RS |
| WIZARDRY VII | Sir Tech | PC | Jeu de rôle | 18 | 16 | 15 | 18 | 14 | D | NP |
| WIZKID | Ocean | Amiga | Action/aventure | 15 | 13 | 12 | 12 | 11 | C | 104 HIT |
| WOLFCHILD | Core Design | Amiga | Beat-them-all | 15 | 18 | 17 | - | 13 | B | 99 HIT |
| WOLFENSTEIN 3D | Apogee | PC | Action 3D | 18 | 16 | 19 | 17 | 19 | D | 105 HIT |
| WOLFPACK | Mirrosoft | Amiga | Combat naval | 18 | 18 | 12 | - | 15 | C | 88 RS |
| WORDTRIS | Spectrum Holobyte | PC | Action/reflexion | 16 | 15 | 10 | 16 | 14 | C | 104 HIT |
| WORDTRIS | Spectrum Holobyte | PC | Action/reflexion | 18 | 13 | 15 | - | 14 | D | 99 HIT |
| WORLD CLASS CHESS (SARGON 5) | Activision | PC | Echecs | 17 | 12 | 15 | 12 | 12 | C | 98 HIT |
| WORLD CLASS RUGBY | Audiogenic | Amiga | Rugby | 17 | 14 | 15 | 12 | 15 | C | NP |
| WORLD CLASS RUGBY | Audiogenic | Atari ST | Rugby | 17 | 14 | 15 | 12 | 15 | C | 106 RS |
| WORLD CLASS RUGBY | Audiogenic | PC | Rugby | 16 | 14 | 15 | - | 16 | C | 105 RS |
| WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP | Mindscape | PC | Tennis | 12 | 12 | 14 | 10 | 5 | C | 105 RS |
| WWF | Ocean | Amiga | Catch | 16 | 16 | 16 | 14 | 14 | C | 98 HIT |
| WWF | Ocean | PC | Combat aérien | 18 | 15 | 15 | - | 12 | C | 93 HIT |
| YEAGER AIR COMBAT | Electronic Arts | PC | Combat aérien | 17 | 15 | 15 | - | 15 | C | 86 HIT |
| Z-OUT | Rainbow Arts | Amiga | Shoot-them-up | 17 | 15 | 15 | - | 15 | C | 106 HIT |
| ZOOL | Gremlin | Amiga | Platea-formes | 18 | 15 | 16 | 17 | 14 | C | 106 HIT |
| ZOOL | Gremlin | Amiga | Platea-formes | 18 | 15 | 16 | 17 | 14 | C | 106 HIT |
| ZOOL | Gremlin | Amiga | Platea-formes | 18 | 15 | 16 | 17 | 14 | C | 106 HIT |
| ZYCONIX | Accolade | Amiga | Réflexion | 9 | 8 | 10 | 5 | 12 | B | NP |

TILT MICROLOISIRS

9, 11-13, rue du Colonel-Ava, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (16-1) 46 62 20 00, Tél. 631 345
Fax : 46 82 25 31
Abonnements tél. : (16-1) 64 38 01 25

REDACTION

Rédacteur en chef

Jean-Michel Biotière

Rédacteur en chef adjoint

Olivier Hautefeuille

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldébert

Secrétaire de rédaction

Caprice

Maquette

Mismac

Photographe

Eric Ramarsson

Secrétaire

Juliette van Praechen

Ont collaboré à ce numéro

Thomas Alexandre, Laurent Debranc, Douglas, Sandra Enel, Raphaëlé Gras, Jacques Harbom, Jean-Loup Jovanovic, Piotr Korolev, Marc Lacombe, Dogue de Meuse, Marc Messier, Morgan, Rama, Robby

MINTEL 36 15 TILT et 36 15 PLUS

Marie Pojgi et François Julienne

ADMINISTRATION - GESTION

9, 11-13, rue du Colonel-Ava, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (11) 46 62 20 00

Directeur de la publicité

Anoëlle Tomas

Chef de publicité

Claudine Lefebvre

Assistants de publicité

Cécile-Marie Réyl

Vente

Symagie Presse, Alain Sivilanesco, Directeur Général,
9, rue du Colonel-Ava, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (11) 46 38 13 90.

Service abonnements

Tél. : (11) 64 38 01 25

France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/avion),
(tarif avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 virements BP 53 77932 Perthes Cedex).
Pour la Belgique, l'air : 1 an (12 numéros) : 2.000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Sociétale Générale à Bruxelles n°210 0083593 31.

Promotion

Marcella Brás

Directeur Administratif et Financier

Margaret Fabeiro

Fabrication

Jean-Jack Valet

Editeur

"Tilt-Microloisirs" est un mensuel édité par
TILT SNC au capital de 4 399 500 F
Principale associée : EM-IMAGES S. A.
Siège social : 9, 11-13, rue du Colonel-Ava, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de publication

Franco-Moni

Directeur délégué

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans "Tilt Microloisirs" sont libres de toute publicité. Les articles numéros de Tilt sont disponibles à Tilt/Service abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les abonnements de Tilt peuvent être consentis sous couvert (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 118 000 exemplaires.

Dépôt légal : 4^e trimestre 1992.

Photocomposition, montage : Mismac
Photocomposition, photogravure : Proprint,
Photogravure de l'Ouest.

Couverture : Image.

Impression : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.

Distribution : M. L. P.

Numéro de commission paritaire : 64 671.

A-Train (PC) p 82
Aces of the Pacific (PC) p 22
Aces of the Pacific (PC) p 88
Addams Family (AMI) p 49
Addams Family (SNIN) p 10
Addams Family (SNIN) p 42
Airbus A320 (AMI) p 88
Alien Breed (AMI) p 52
Alistia Dragon (MD) p 33
Alone in the Dark (PC) p 24
Alone in the Dark (PC) p 67
Amaz II (AMI) p 96
Amazing Spiderman (PC) p 87
Ami-Back (AMI) p 98
Apidya (AMI) p 40
Aventura (AMI) p 52
Arcus Odyssey (MD) p 12
Art Department Professional (AMI) p 92
Audio Sculpture (AMI) p 94
Avidéo 12 (AMI) p 93
Awesome Golf (L) p 72
Axelay (SFC) p 9
Axelay (SFC) p 36
B-17 Flying Fortress (PC) p 22
B-17 Flying Fortress (PC) p 88
Bangon Attack (PC) p 65
Basic 1000D (ST) p 96
Battlefields (NES) p 33
BAT II (PC) p 62
Battle Isle (PC) p 81
Best of the Best (SNES) p 14
Best of the Best (SNES) p 73
Big Boss (ST) p 96
Big Run (AMI) p 71
Birds of Prey (AMI) p 89
Black Crypt (AMI) p 21
Black Crypt (AMI) p 57
Blaster Master (NES) p 42
Bloodwych (PC) p 60
Boston Bomb Club (AMI) p 86
Bubble Ghost (GB) p 15
Bubble Ghost (GB) p 76
Buck Rogers (MD) p 54
Buck Rogers II (PC) p 58
Bulls VS Lakers (MD) p 73
Burning Flight (NG) p 33
Camel Try (SFC) p 50
Cardiac (AMI) p 83
Carrier Strike (PC) p 83
Castles (PC) p 81
Castlevania II (GB) p 34
Castlevania IV (SNIN) p 11
Castle of Dr. Brain (PC) p 86
Chess Master (GG) p 16
Chess Master (GG) p 84
Chess Master 3000 (PC) p 28
Chessmaster 3000 (PC) p 87
Chopflip II (GB) p 50
Chuck Rock (MD) p 42
Conquests of the Longbow (PC) p 63
Corporation (MD) p 54
Crazy Cars III (AMI) p 70
Crisis in the Kremlin (PC) p 83
Crystal Mines II (L) p 76
Darklands (PC) p 59
Dark Queen of Krynn (PC) p 69
Dark Seed (PC) p 64
DCTV (AMI) p 92
Delirance (ST) p 48
Desert Strike (MD) p 11
Desert Strike (MD) p 50
Devoux Designs (AMI) p 79
D Generation (ST) p 53
Digital Sound Studio (AMI) p 95
Dominion (PC) p 83
Doodlebug (AMI) p 49
Double Dragon II (GB) p 34
Dragon Crystal (MS) p 55
Dragon's Eye (MD) p 84
Dune (PC) p 25
Dune (PC) p 63
Dylan Dog (PC) p 48
Dungeon Master (PC) p 60
Dyna Wars (SFC) p 43
Easy Amos (AMI) p 96
Eco Quest (PC) p 65
Elite (NES) p 16
Elite (NES) p 17
Elvira II (PC) p 63
Epic (AMI) p 60
Epic (ST) p 24
Epic (ST) p 53
Eternam (PC) p 20
Eternam (PC) p 65
Eye of the Beholder II (PC) p 56
F1 Grand Prix (SFC) p 69
Falcon 3.0 (PC) p 22
Falcon 3.0 (PC) p 89
Fatal Fury (NG) p 34
Fire and Ice (AMI) p 46
First Samurai (PC) p 49
Football International (GB) p 73
Formula One Grand Prix (ST) p 71
Frederick Pohl's Gateway (PC) p 66
Gate of Thunder (PC) p 9
Gate of Thunder (PC) p 36
Geylancer (MD) p 36
Global Conquest (PC) p 82

INDEX

des logiciels de ce numéro

Global Effect (AMI) p 81
Grandmaster Chess (PC) p 28
Grandmaster Chess (PC) p 87
Harlequin (AMI) p 46
Headline (ST) p 95
Heroes of the 357 th (PC) p 89
Hero Quest (PC) p 57
Hong Kong Mah-Jong Pro (PC) p 87
Hook (AMI) p 65
Hook (SFC) p 43
Inca (PC) p 23
Inca (PC) p 22
Inca (PC) p 88
Indiana Jones IV (PC) p 65
Ishar (AMI) p 59
Jaguar XJ-220 (AMI) p 70
Jim Power (AMI) p 46
John Madden Football'92 (MD) p 72
KGB (PC) p 67
Kid Chameleon (MD) p 43
King's Quest VI (PC) p 20
King's Quest VI (PC) p 23
King's Quest VI (PC) p 63
Knightmare (AMI) p 58
Knights of the Sky (ST) p 89
Krusty's Super Fun House (MD) p 77
Krusty's Super Fun House (SFC) p 15
Kyandia (PC) p 25
Lagoon (SNES) p 55
Last Resort (NG) p 9
Last Resort (NG) p 37
Laura Bow II (PC) p 66
Leander (AMI) p 47
Leather Goddesses of Phobos II (PC) p 67
Legend (PC) p 58
Legend of Kyandia (PC) p 66
Legend of Zelda (SFC) p 55
Legend of Zelda (SNIN) p 12
Lemmings (SFC) p 29
Le Rédacteur 4 (ST) p 29
Le Rédacteur 4 (ST) p 98
Links 386 (PC) p 27
Links 386 Pro (PC) p 74
Lord of the Rings, vol II (PC) p 59
Lost File of Sherlock Holmes (PC) p 23
Lost Files of Sherlock Holmes (PC) p 66
Lotus III (AMI) p 71
Lure of the Temptress (PC) p 64
Marble Madness (MD) p 51
Megalotest (AMI) p 89
Mega Lo Mania (PC) p 80
Microsoft Publisher (PC) p 94
Mig-29M Superlucrum (AMI) p 90
Night and Magic III (AMI) p 59
Night and Magic IV (PC) p 56
Monkey Island II (PC) p 63
Mutation Nation (NG) p 34
Nicky Boom (AMI) p 47
Ninja Commando (NG) p 37
Ninja Gaiden (MS) p 43
Norton Utilities 6.01 (PC) p 94
Nouveaux Appareils pour Sweet (PC) p 90
Olympic Gold (MD) p 14
Olympic Gold (MD) p 73
Ork (AMI) p 47
Othello (GB) p 84
Out Run (GG) p 68
Parasol Star (AMI) p 47
Parodius DA (SFC) p 37
PCTools 7.1 (PC) p 40
Perfect General (PC) p 82
Phalaris (SFC) p 37
Planet's Edge (PC) p 59
Police Quest III (PC) p 62
Pools of Darkness (AMI) p 58
Populous II (AMI) p 81
Powermonger (PC) p 83
Première (AMI) p 47
Prince of Persia (Mac) p 26
Prince of Persia (SFC) p 11
Project-X (AMI) p 51
Project-X (AMI) p 95
Project X (AMI) p 26
Push Over (AMI) p 28
Push Over (AMI) p 78
Platy (AMI) p 49
Qx (L) p 77
Quest for Glory III (PC) p 64
Race Drivin' (AMI) p 71
Rampart (MS) p 77
Rampart (PC) p 79
Rasnal (AMI) p 80
Real 3D Junior (AMI) p 29
Real 3D Junior (AMI) p 93
Red Baron (AMI) p 90

Res Nebular (PC) p 20
Res Nebular (PC) p 67
Rings of Power (MD) p 55
Risky Woods (AMI) p 48
Road and Track (PC) p 70
Robocod (AMI) p 49
Robocod (MD) p 10
Robocod (MD) p 44
Robocop 3 (AMI) p 53
Rolling Thunder II (MD) p 51
Rushing Bear (SFC) p 25
Scanner Manstek M 105 (PC) p 93
Sensible Soccer (ST) p 27
Sensible Soccer (ST) p 75
Shadolands (AMI) p 57
Shadow Warriors (GB) p 44
Sherlock Holmes (CD-ROM) p 65
Shuttle (PC) p 90
Siège (PC) p 83
Sim Ant (PC) p 81
Slider (GG) p 77
Smash TV (NES) p 51
Soldier Blade (PCE) p 38
Sonic II (MD) p 10
Sonic II (MD) p 43
Space Crusade (AMI) p 82
Splatter House II (MD) p 64
Star Trek 25 th Anniversary (PC) p 44
Star Wars (NES) p 96
Station 308 (ST) p 95
Station 494 (ST) p 92
STOS 3D (ST) p 86
Stratego (AMI) p 8
Street Fighter II (SNIN) p 31
Street Fighter II (SFC) p 35
Striker (AMI) p 27
Striker (AMI) p 75
Super Aleste (SFC) p 37
Super Castlevania IV (SNIN) p 14
Super Dunk Shot (SFC) p 73
Super Dunk Shot (SFC) p 75
Supers II (PC) p 44
Super Mario IV (SNIN) p 18
Super Mario Kart (SFC) p 68
Super Mario Kart (SFC) p 19
Super Monaco Grand Prix II (MD) p 13
Super Monaco Grand Prix II (MD) p 69
Super Off Road (SNES) p 69
Super Raiden (PCE) p 38
Super RC Pro-AM (GB) p 15
Super Shweek (L) p 76
Super Shweek (L) p 79
Taz Mania (MD) p 44
Techno Sound Turbo (AMI) p 98
The Immortal (MD) p 55
The Manager (AMI) p 75
Theatre of War (PC) p 82
The Summoning (PC) p 60
Think Cross (AMI) p 78
Thunderhawk (AMI) p 90
Thunder Force IV (MD) p 38
Timewords Publisher 2 (ST) p 98
Tip Off (AMI) p 74
TMNT: Turtles in Times (SFC) p 35
Top Gear (SNIN) p 18
Top Gear (SNIN) p 68
Trash Rally (NG) p 13
Trash Rally (NG) p 68
Treasure of the Savage Frontier (PC) p 58
Trex Warrior (AMI) p 53
Trodgers (AMI) p 78
Turtles in Time (SNIN) p 38
Twin Bees (PCE) p 21
Ultima Underworld (PC) p 57
Ultima Underworld (PC) p 57
Ultima VII (PC) p 60
Ultima VII (PC) p 80
Under Line (MD) p 93
Utopia (ST) p 93
Video Blaster (PC) p 79
Volfield (PC) p 29
Volumm 4D (PC) p 99
Volumm 4D (PC) p 99
Vroom (AMI) p 71
Wansong (MD) p 16
Wansong (MD) p 94
Wann's the Prophecy (PC) p 67
Willy Beornish (PC) p 62
Wimbledon (MS) p 98
Windows 3.1 (PC) p 21
Wizardry VII (PC) p 56
Wizardry VII (PC) p 53
Wizkid (AMI) p 48
Wolfchik (AMI) p 52
Wolfenstein 3D (PC) p 12
Wonderboy V (MD) p 79
Wordtris (PC) p 87
World Class Chess (PC) p 74
World Heroes (NG) p 8
World Heroes (NG) p 75
WWF (AMI) p 51
Xubus II (L) p 26
Zool (AMI) p 48

**BOUTIQUES PARIS-
BANLIEUE**

1^{er} Arrondissement

CONFORAMA
2, rue du Pont-Neuf
75001 Paris
Tél. (1) 42 33 78 58

CONFORAMA
Forum des Halles
75001 Paris
Tél. (1) 40 44 40 00

MICROMANIA
Forum des Halles 5, rue Prouvette
75001 Paris
Tél. (1) 45 08 15 78

NASA
31, bd Sébastopol
75001 Paris
Tél. (1) 42 33 74 45

VIDEO SHOP
47, rue de Richelieu
75001 Paris
Tél. (1) 42 96 93 95

2^e Arrondissement

IBM ATALANTE
9, rue du Mail
75002 Paris
Tél. (1) 42 96 15 62

4^e Arrondissement

TANDY
17, bd Poissonnière
75002 Paris
Tél. (1) 42 33 33 29

INTERNATIONAL COMPUTER
26, rue du Renard
75004 Paris
Tél. (1) 42 72 26 26

TEMPS LIBRE
22, rue Sévigné
75004 Paris
Tél. (1) 42 74 06 31

5^e Arrondissement

COMPUTERLAND
38, bd Saint-Marcel
75005 Paris
Tél. (1) 47 07 20 99

COMPUTER CONCEPT
21, rue Tournefort
75005 Paris
Tél. (1) 47 07 57 15

MAUBERT ELECTRONIQUE
49, bd Saint-Germain
75005 Paris
Tél. (1) 43 25 88 80

MICROSTORY
14, rue de Poissy
75005 Paris
Tél. (1) 43 26 26 89

6^e Arrondissement

2010 ELECTRONICS
71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. (1) 45 49 14 50

FNAC
136, rue de Rennes
75006 Paris
Tél. (1) 49 54 30 00

7^e Arrondissement

DESIGN SA
226, bd Saint-Germain
75007 Paris
Tél. (1) 42 22 40 89

8^e Arrondissement

KA L'INFORMATIQUE DOUCE
14, rue de Magellan
75008 Paris
Tél. (1) 47 23 72 00

MICROTRONIC
Angle de la rue Lisboana et Corveta
75008 Paris
Tél. (1) 45 22 57 20

JUNUS

53, bd des Batignolles
75008 Paris
Tél. (1) 43 87 73 42

MICROMANIA

Calerie des Champs
84, av. des Champs-Élysées
75008 Paris
Tél. (1) 42 56 04 13

SIVEA
33, bd des Batignolles
75008 Paris
Tél. (1) 45 22 70 66

ULTIMA
21, rue de Turin
75008 Paris
Tél. (1) 42 94 97 14

COMPUTERLAND
152, bd Haussmann
75008 Paris
Tél. (1) 42 89 87 48

9^e Arrondissement

ESP MICRO
32, rue de Maubeuge
75009 Paris
Tél. (1) 42 85 25 20

MAD
42, rue Lamartine
75009 Paris
Tél. (1) 48 78 11 65

10^e Arrondissement

MICROBROC
70, rue des Martyrs
75009 Paris
Tél. (1) 42 81 92 89

CHIPOKAZ
8, bd Magenta
75010 Paris
Tél. (1) 42 08 12 90

GENERAL VIDEO
10, bd de Strasbourg
75010 Paris
Tél. (1) 42 06 50 50

ILLEL INFORMATIQUE
86, bd Magenta
75010 Paris
Tél. (1) 42 01 94 68

11^e Arrondissement

AMIE
11, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 48 20

BINAIRE
283, rue du Faubourg-Saint-
Antoine
75011 Paris
Tél. (1) 43 70 82 45

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 55 63 00

MUSICLAND
66, bd Beaumarchais
75011 Paris
Tél. (1) 47 00 09 13

POWER COMPUTING
15, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 57 01 69

SURCOUF
71-75 av. Philippe-Auguste
75011 Paris
Tél. (1) 43 71 99 33

ULTIMA
5, bd Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31

12^e Arrondissement

EDEN COMPUTER
102, av. du Général-Briot
75012 Paris
Tél. (1) 43 42 22 50

13^e Arrondissement

BUS PLUS
41, rue Barault
75013 Paris
Tél. (1) 45 80 05 66

KANAL COMPUTER

158, av. d'Italie
75013 Paris
Tél. (1) 43 21 51 00

14^e Arrondissement

CHIPOKAZ
107, rue de la Tronche-laicière
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 51 00



JBG ELECTRONIQUE

163, av. du Maine
75014 Paris
Tél. (1) 45 41 41 63

PHASE

93, av. du Général-Leclerc
75014 Paris
Tél. (1) 45 45 73 00

VIDEO SHOP

251, bd Raspail
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 54 45

15^e Arrondissement

COMPUTERSTORE GAMES
43 rue de la Convention
75015 Paris
Tél. (1) 45 78 67 30

FIRST ELECTRONIQUE

332, rue Lecourbe
75015 Paris
Tél. (1) 45 54 62 14

HYPER CB

183, rue Saint-Charles
75015 Paris
Tél. (1) 45 54 39 76

MADISON INFORMATIQUE

127, rue Saint-Charles
75015 Paris
Tél. (1) 45 78 81 16

16^e Arrondissement

COCONUT
41, rue de la Grande-Armée
75016 Paris
Tél. (1) 45 00 69 68

17^e Arrondissement

ARAMIS
63, rue Gay-Moquet
75017 Paris
Tél. (1) 42 28 78 94

ELECTRON

12, place de la Porte-de-
Champeret
75017 Paris
Tél. (1) 42 27 16 00

18^e Arrondissement

CICI
136, rue Lamark
75018 Paris
Tél. (1) 42 26 12 95

19^e Arrondissement

SHOOT AGAIN
143, rue de Flandre
75019 Paris
Tél. (1) 40 98 02 38

20^e Arrondissement

MICROMANIA
21-25, cours de Vincennes
75020 Paris
Tél. (1) 43 71 12 41

MIDISHOP

BP 242
75524 Paris Cedex

77

AUCHAN
RN 5 - CC Boissierat
77240 Cesson
Tél. 60 63 90 90

78

MICROFOLIE'S
4, rue André-Chénier
78000 Versailles
Tél. (1) 30 21 75 01

TANDY

15, rue Hoche
78000 Versailles
Tél. (1) 39 02 38 49

AUCHAN

CC Vélizy 2
av. de l'Europe
78140 Vélizy Villacoublay
Tél. (1) 39 46 96 66

GAME'S

CC Vélizy 2
78140 Vélizy
Tél. (1) 34 65 18 81

MICROMANIA

CC Vélizy 2
78140 Vélizy
Tél. (1) 34 65 32 91

FNAC

local postal 634
78158 Le Chesnay Cedex
Tél. (1) 39 54 91 54

NASA

6, av. de la République
78200 Mantes-la-Jolie
Tél. (1) 34 78 64 40

TANDY

1-3, rue Gambetta
78200 Mantes-la-Jolie
Tél. (1) 34 78 64 11

AUCHAN

chemin départemental 110
78200 Mantes-la-Jolie
Tél. (1) 30 98 22 22

AUCHAN

CC Parisvest
av. Gutenberg
78310 Maurepas
Tél. (1) 30 13 34 00

AUCHAN

av. du Maréchal-Foch
94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. (1) 43 94 84 00

STARSOFT

58, rue des Camélias
94141 Alfortville
Tél. (1) 43 96 57 84

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil
94300 Vincennes

TEMPS K

CC Belle Epine
94320 Thiais
Tél. (1) 46 87 40 38

REVOLUTION

CC zone Achaland
94380 Boissent-sur-Marne
Tél. (1) 43 77 41 13

TANDY

CC Belle Epine
94651 Brunay
Tél. (1) 46 75 02 22

MICRO SWEET

171, bd Maxime-Gorki
94800 Villejossif
Tél. (1) 46 77 14 00

D3M

Tél. (1) 46 23 04 23

92

BLACK AND WHITE
10, rue du 4-Septembre
92130 Nanterre-Moulinoux

FNAC
2, place de La Défense
92053 Paris La Défense
Tél. (1) 46 92 29 00

AUCHAN

67 - 81, av. du Général-Leclerc
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. (1) 46 08 22 40

FIRST ELECTRONIQUE

124, bd du Verdun
92400 Courbevoie
Tél. (1) 47 89 15 11

TANDY

21, rue de la Station
92500 Asnières
Tél. (1) 40 86 26 23

AUCHAN

CC Les Quatre-Temps
92800 Puteaux
Tél. (1) 47 76 43 03

MICROMANIA

CC Les Quatre-Temps rôtisserie
des Mirails
92800 Puteaux
Tél. (1) 47 73 53 23

93

MICROMANIA

CC Rosny 2
93110 Rosny-sous-Bois
Tél. (1) 48 54 73 07

TANDY

CC Arcades
93160 Noisy-le-Grand
Tél. (1) 45 92 83 90

SURPIN

140, av. Gallieni
93174 Bondy
Tél. (1) 48 02 90 86

SCAP INFORMATIQUE

8, rue Gabriel-Péri
93200 Saint-Denis
Tél. (1) 42 43 22 78

GENIE SA

8, rue Prud'homme
93214 La Plaine-Saint-Denis
Tél. (1) 48 20 23 06

NASA

CC Beau Sevran
93270 Sevran
Tél. (1) 43 83 41 11

TANDY

CC Beau Sevran
93270 Sevran
Tél. (1) 43 83 87 59

94

FNAC

94012 Créteil Cedex
Tél. (1) 43 99 50 00

AUCHAN

av. du Maréchal-Foch
94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. (1) 43 94 84 00

STARSOFT

58, rue des Camélias
94141 Alfortville
Tél. (1) 43 96 57 84

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil
94300 Vincennes

TEMPS K

CC Belle Epine
94320 Thiais
Tél. (1) 46 87 40 38

REVOLUTION

CC zone Achaland
94380 Boissent-sur-Marne
Tél. (1) 43 77 41 13

TANDY

CC Belle Epine
94651 Brunay
Tél. (1) 46 75 02 22

MICRO SWEET

171, bd Maxime-Gorki
94800 Villejossif
Tél. (1) 46 77 14 00

95

AUCHAN

CC des 3 Fontaines
95003 Cergy
Tél. (1) 30 30 92 10

NASA

53, rue Paul-Villaret-Couturier
95100 Argenteuil
Tél. (1) 39 61 40 44

TANDY

CC Les Fontaines
1, place de Navarre
95200 Sarcelles
Tél. (1) 39 90 08 58

PC WARE-HOUSE

23 des Hauts Soleils
9 ch. Jules César
95523 Cergy
Tél. (1) 30 30 36 61

BOUTIQUES PROVINCE

01

DOMINICA

60, rue Charles-Flohin
01000 Bourg-en-Bresse
Tél. 74 22 42 77

NASA

CC
ZAC de la Chambrière Viriat
01000 Bourg-en-Bresse
Tél. 74 23 48 82

TANDY

CC ZAC de la Chambrière
01440 Viriat
Tél. 74 45 21 97

02

TANDY

1, rue de Paris
02100 Saint-Quentin
Tél. 23 67 25 24

03

TANDY

CC Saint-Jacques
03100 Montluçon
Tél. 70 28 48 78

03 INFORMATIQUE

6, rue Gallieni
03200 Vichy
Tél. 70 97 53 54

05

JEAN-LOUIS DAVAGNIER

NASA
angle rue Hûche et rue du 24 août
06400 Cessac
Tél. 93 38 62 83

08

IBN ELECTRONIC
1, av. Jean-Jaures
08300 Charleville
Tél. 24 33 00 84

09

ARISERY
22, rue de Frot
09100 Pamiers
Tél. 61 67 25 98

10

IBN ELECTRONIC
6, rue de France
10000 Troyes
Tél. 25 81 49 29

INTER DISCOUNT
7, rue de la République
10000 Troyes
Tél. 25 73 73 89

NASA
7, rue de la République
10000 Troyes
Tél. 25 73 73 89

SYGAMORE
37, rue Urbain IV
10000 Troyes
Tél. 25 73 48 38

TANDY
14, rue Pliou
10000 Troyes
Tél. 25 73 64 74

11

TANDY ETS DELHOM
91, rue Bringer
11000 Carcaisbonne
Tél. 68 47 08 94

CIBL
2, rue Racine
11100 Narbonne
Tél. 68 41 01 54

12

TANDY ETS TOURNIER
19, rue Armand Rodet
12000 Rodez
Tél. 65 68 68 75

13

COCONUT
4 bis, rue du Jeune-Archambault
13001 Marseille
Tél. 91 33 69 83

TANDY
45, bd de la Libération
13001 Marseille
Tél. 91 47 50 06

INTER DISCOUNT
39, av. Cavités
13006 Marseille
Tél. 91 78 00 61

AMIE
69, cours Linnéaud
13006 Marseille
Tél. 91 42 50 42

CALCULS ACTUELS
49, rue Paradis
13006 Marseille
Tél. 91 33 33 44

NASA
39, av. Cavités
13006 Marseille
Tél. 91 78 00 61

TANDY
CC Carrefour
quartier du Griffon
13127 Vitrolles
Tél. 42 79 08 99

NASA
2 bis, place Lammartin
13200 Arles
Tél. 90 96 11 02

TANDY
14, rue du 4-Septembre
13200 Arles
Tél. 90 49 84 00

TANDY ETS DELMOTTE
183, bd Nordrampe
13300 Salernes de Provence
Tél. 90 56 06 16

AUCHAN
route de Galméron
13400 Aubagne
Tél. 42 84 61 61

NASA
CC Barriod, Plan de Campagne
13470 Cabriès
Tél. 42 02 54 45

AUCHAN
ZAC de Caento Pénros
13500 Martignas
Tél. 42 47 11 11

14

FNAC
CC Paul-Doumer
14000 Caen
Tél. 31 50 20 50

NASA
87-91, rue de Bernières
14000 Caen
Tél. 31 86 65 30

TANDY
48, rue Saint-Jean
14000 Caen
Tél. 35 88 71 70

TANDY
CC Saint-Clair
14200 Hérouville Saint-Clair
Tél. 31 47 40 88

15

MALROUX MAZEL
4, place du Palais de Justice
15000 Aurillac
Tél. 71 48 17 77

16

AUCHAN
RN 10
16400 Angoulême
Tél. 45 24 45 24

TANDY
CC Auchan-la-Couronne
16400 Angoulême
Tél. 45 67 12 22

17

LIBRAIRIE SALIBA
28-30, av. Gambetta
17100 Saintes
Tél. 46 93 45 88

NASA
ZAC, Beaulieu, rue du 18 Juin
17138 Pullignieu
Tél. 46 67 24 56

TANDY ETS HUMEAU
3, rue des Bains
17200 Royan
Tél. 46 05 60 88

TANDY ETS PINEAU
26, rue Touffaine
17300 Rochefort
Tél. 46 99 04 15

TANDY LOISIR ELECT
CC Quatre ans, route de La
Rochelle
17300 Rochefort
Tél. 46 99 16 01

21

ACT INFORMATIQUE
7, bd Clémentine
21000 Dijon
Tél. 80 73 52 40

FNAC
24, rue du Bourg
21036 Dijon Cedex
Tél. 80 30 11 30

TANDY
CC Grand-Marché, rue des
Echoppes
21800 Quirigny-les-Dijon
Tél. 80 46 06 69

22

GAMMA ELECTRONIQUE
6, rue Saint-Benoît
22000 Saint-Brieuc
Tél. 96 33 00 85

TANDY
CC Rallye
22000 Saint-Brieuc
Tél. 96 78 04 55

TANDY SONO CB MUSIC
5, rue Paul-Langevin
22400 Landissey
Tél. 96 31 33 88

24

AUCHAN
boulevard "La Croix"
24430 Marsac-sur-Inde
Tél. 53 04 75 75

25

NASA
CC Châteaufortin, route de Dôle
25000 Besançon
Tél. 81 52 26 03

PROFORMA PSI
22, av. Carnot
25000 Besançon
Tél. 81 81 45 19

TANDY
11, rue Bataud
25000 Besançon
Tél. 81 81 45 19

NASA
87-91, rue de Bernières
14000 Caen
Tél. 31 86 65 30

MICRO ALPHA SOFT
31, av. des Allées
25000 Montbéliard
Tél. 81 95 19 20

TANDY
CC Carrefour
25048 Besançon
Tél. 81 80 95 82

26

DIA
4, rueobert
26000 Valence
Tél. 75 44 21 27

NASA
CC Le Trident
26000 Valence
Tél. 75 55 98 92

CENTAURI INFORMATIQUE
2, rue Diane-de-Poitiers
26205 Montblanc
Tél. 75 51 20 16

27

DROUHET
34, rue du Drouzet
27000 Evreux
Tél. 32 39 15 88

NASA
Caer-Normandie
27000 Evreux
Tél. 32 31 17 17

ASSELEC
21, rue Monso, BP 1900
27019 Evreux
Tél. 32 38 30 10

LA COMMANDE ELECTRONIQUE
7, rue des Prieux
27920 Saint-Pierre-de-Bailleul
Tél. 32 64 63 62

28

JEAN LEGUE
10, rue Noël-Ballay
28000 Chartres
Tél. 37 21 17 17

INTER DISCOUNT
19, rue du Bois-Merrain
28000 Chartres
Tél. 37 21 28 28

NASA
19, rue du Bois-Merrain
28000 Chartres
Tél. 37 21 28 28

29

CHIPOKAZ
8, rue Jean-Marie-le-Bris
29000 Brest
Tél. 98 46 02 85

KAMPER INFORMATIQUE
5, rue George Saind
29200 Brest
Tél. 98 46 43 73

MAJUSCULE INFORMATIQUE
129, rue Jean-Jaures
29200 Brest
Tél. 98 80 39 23

30

TANDY
130, route d'Avignon
30000 Nîmes
Tél. 66 27 14 18

INTER DISCOUNT
bd Sabatier-Allende
30000 Nîmes
Tél. 66 29 87 96

TANDY
38, bd Gambetta
30000 Nîmes
Tél. 66 67 91 91

31

FNAC
Promenade des Capitouls
31000 Toulouse
Tél. 61 23 11 08

MICRO DIFFUSION
43, bd Carnot
31000 Toulouse
Tél. 61 22 81 17

OMEGA ELECTRONIQUE
20, rue Malaféus
31000 Toulouse
Tél. 61 23 11 08

PIXISOFT
1, rue de Metz
31000 Toulouse
Tél. 61 23 48 02

TANDY
13-15, allée Verdier
31000 Toulouse
Tél. 61 53 94 28

TANDY
326, route de Seysses
31000 Toulouse
Tél. 61 40 64 57

ULTIMA
4, place du Capitole
35, rue du Tour
31000 Toulouse
Tél. 62 27 04 38

TANDY
CC Carrefour
route d'Espagne
31120 Toulouse
Tél. 61 76 70 40

TANDY LA SOLUTION
8, place de la Paix
31600 Muret
Tél. 61 56 84 41

32

MICRODIS SARL
2, av. Yser
32000 Auch
Tél. 62 63 51 14

33

ATIB
119, cours d'Alsace-Lorraine
33000 Bordeaux
Tél. 56 52 52 16

AUCHAN
quartier du Lac
33000 Bordeaux
Tél. 56 43 44 00

AUCHAN
quartier de l'Hôtel-de-Ville
33000 Bordeaux
Tél. 56 93 81 60

CRAZY EDDIE
24, rue Saint-Rémy
33000 Bordeaux
Tél. 56 44 40 12

FNAC
Centre Saint-Christoly
33000 Bordeaux
Tél. 56 51 15 33

L'ONDE MARITIME INFORMATIQUE
257, rue Jadaque
33000 Bordeaux
Tél. 56 24 05 34

MID
18, place Pey-Berland
33000 Bordeaux
Tél. 56 44 64 88

PHILIPPE ELECTRONIQUE
15, cours de l'Angevine
33000 Bordeaux
Tél. 56 91 04 64

TANDY
71, rue de la Fondaudouze
33000 Bordeaux
Tél. 56 81 68 10

TANDY
2, av. Thiers
33100 Bordeaux
Tél. 56 86 75 25

TANDY SITE SADEM
CC de Begany
33410 Cadillac
Tél. 56 62 14 95

TANDY
CC Contreint
33500 Libourne
Tél. 57 25 12 71

TANDY
9, rue Dubat
33600 Pessac
Tél. 56 40 04 43

TANDY
av. de la Mairie, les Arcades Dîest
33700 Margnac
Tél. 56 24 11 83

34

COCONUT
CC le Triangle
34000 Montpellier
Tél. 67 58 58 88

MICROPUCE
15, cours Gambetta
34000 Montpellier
Tél. 67 92 58 83

PC SOFT
12, rue Caillhous, BP 1026
34000 Montpellier Cedex 1
Tél. 67 92 90 90

FNAC
Centre Polygone BP 108
34001 Montpellier Cedex
Tél. 67 64 14 00

TANDY PUISSANCE 7 SARL
27, rue Victor-Hugo
34200 Sète
Tél. 67 46 13 13

NASA
ZAC du Fenouillet
34470 Perols
Tél. 67 50 02 49

TANDY
14, av. Jean-Moulin
34500 Béziers
Tél. 67 31 37 65

TANDY
36, av. Blanqui
34600 Bédarieux
Tél. 67 95 00 36

TANDY
CC Trilontaine
34980 Saint-Clément
Tél. 67 61 01 56

35

FNAC
Centre Colombia
35000 Rennes
Tél. 99 31 79 79

MICRO C
16, rue Fossés
35000 Rennes
Tél. 99 63 71 11

TANDY
CC intermarché route de Saint-
Malo
35300 Fougères
Tél. 99 94 14 21

VAUGEIS ELECTRONIQUE
35, rue Gréauze
37000 Tours
Tél. 47 37 53 61

37

LIM
CC Cals
37170 Chambay-les-Tours
Tél. 47 27 29 00

NASA
CC Chambray 2
37170 Chambay-les-Tours
Tél. 47 28 21 30

TANDY ESPACE ICM
route de Tours
37500 Chinon
Tél. 47 93 17 17

38

BY INFORMATIQUE
28, rue Dierlot-Rochereau
38000 Grenoble
Tél. 47 93 17 17

COCONUT
8, cours Berriot
38000 Grenoble
Tél. 76 80 99 41

TANDY
CC Saint-Hubert
38000 Grenoble
Tél. 74 27 10 24

NASA
CC Contreint
38120 Saint-Etienne
Tél. 76 75 45 50

NASA
CC Espace Crestoise
38130 Echirdes
Tél. 76 33 34 81

TANDY
CC Espace Combe
38130 Echirdes
Tél. 76 40 02 74

TANDY
CC la Fauconnière,
N 60, pont Calaire
38170 Seysses Paroiss
Tél. 76 49 46 54

TANDY ELECTRONIQUE ET LOISIR
3, rue de l'Epéron
38200 Vienna
Tél. 74 31 93 44

MICRO Avenir
2, av. Georges-Frier
38500 Valloire
Tél. 76 65 72 55

39

GERMOND SA
12, av. Eberthoven
39100 Dolé
Tél. 76 65 72 55

40

TANDY MEGAWATT
15, rue Lion-des-Landes
40000 Mont-de-Marsan
Tél. 58 06 21 79

41

ETS PHILIPPE DENIS
22-56 av. Gérard-d'Yves
41100 Vendôme
Tél. 54 77 02 87

42

AUCHAN
Centre II
rue alexandre Pouscol
42000 Saint-Etienne
Tél. 77 52 71 60

FRANCE DISQUETTE
24, rue de la République
42000 Saint-Etienne
Tél. 77 21 26 28

NASA
32, rue des Rochettes,
Monthieu
42000 Saint-Etienne
Tél. 77 34 19 85

TANDY
8, rue Gambetta
42000 Saint-Etienne
Tél. 77 37 78 21

PILAT INFORMATIQUE EDUCATIVE
Saint-Appollin
42410 Pelussin
Tél. 74 87 33 47

43

DETROIT FOURNEL INFORMATIQUE
14, av. Foch
43000 le Puy
Tél. 71 09 49 07

KI DIFFUSION
chemin de la Vierge
43240 Saint-Pierre-Emeric
Tél. 71 57 67 22

AUCHAN
Montraud
42390 Villars
Tél. 77 43 52 00

44

INFORMATIQUE BASCO LANDAISE
71, bd d'Isauro
44000 May de Mersé
Tél. 58 06 03 48

MICRONAUTE
9, rue Urbain-de-Saint-Berthe
44000 Nantes
Tél. 40 69 93 58

TANDY
3, rue Feltre
44000 Nantes
Tél. 40 35 77 60

AUCHAN
 rue de la Juiverie
 44200 Saint-Sébastien-L'Île
 Tél. 40 80 13 13

TANDY
 CC Leclerc
 44400 Nantes
 Tél. 40 75 30 27

AUCHAN
 RN 471
 44570 Trignac
 Tél. 40 90 40 40

TANDY
 CC Auchan
 44570 Trignac
 Tél. 40 90 30 96

AUCHAN
 route de Vannes
 44800 Saint-Himblain
 Tél. 40 16 13 13

45

FNAC
 16, rue de la République
 45000 Orléans
 Tél. 38 53 10 10

AUCHAN
 rue de Mouchetière
 45140 Saint-Jean-la-Ruelle
 Tél. 38 88 02 58

MERCI
 ZI Ingres
 23, rue de la Mouchetière
 45140 Saint-Jean-la-Ruelle
 Tél. 38 43 11 83

NASA
 CC Auchan
 45140 Saint-Jean-la-Ruelle
 Tél. 38 43 51 20

AUCHAN
 av. de Verdun
 45160 Olivet
 Tél. 38 66 04 35

TANDY SARL SEMELEC
 48, rue Jean-Jaures
 45200 Montargis
 Tél. 38 85 74 14

46

BUREAU SYSTEM 46
 Regard
 46000 Cahors
 Tél. 65 35 34 14

47

TANDY ETS JULIEN
 1, cours du 14-Juillet
 47000 Agen
 Tél. 53 66 55 64

TANDY
 24, rue de la Constitution
 47300 Villeneuve-sur-Lot
 Tél. 53 40 29 80

49

NASA
 CC des Halles
 49000 Angers
 Tél. 41 86 11 00

TANDY
 place Héraut
 49000 Angers
 Tél. 41 88 12 82

TEMPS X
 17 bis, place Molère
 49000 Angers
 Tél. 41 87 88 72

PEEK AND POKE
 10, place de la République
 49100 Angers
 Tél. 41 86 15 89

TANDY
 CC Continent
 49300 Chêlet
 Tél. 41 58 07 61

50

NASA
 12, av. de Paris
 50000 Chartres
 Tél. 33 20 52 52

AUCHAN
 CC du Cotentin
 BP 21
 50470 La Glacière
 Tél. 33 44 43 44

51

CLE DE SOL
 2, rue de l'Étape
 51100 Reims
 Tél. 26 88 42 90

DOUBLE A DISTRIBUTION
 80, av. de Laon
 51100 Reims
 Tél. 26 40 03 04

LOGIMICRO
 2, av. de Laon
 51100 Reims
 Tél. 26 47 44 14

52

BOLOT GEOFFRIN
 53, rue Aristide-Briand
 52100 Joinville
 Tél. 25 94 14 99

53

MIL
 24, rue du Pont-de-Mayenne
 53000 Laval
 Tél. 43 49 08 25

54

ELECTRONIC LOISIRS
 66, rue du Mont-Désert
 54000 Nancy
 Tél. 83 41 08 84

NASA
 CC Saint-Sébastien
 54000 Nancy
 Tél. 83 35 70 92

TANDY
 19 bis, rue de Serre
 54000 Nancy
 Tél. 83 37 27 20

TANDY
 CC Saint-Sébastien
 BP 165
 54000 Nancy
 Tél. 83 37 02 29

TANDY STE STEM
 188, av. Claude-Bernard
 54700 Pont-à-Mousson
 Tél. 83 83 85 100

56

L'ORDINATEUR 56
 38, bd de la Paix
 56000 Vannes
 Tél. 97 42 52 20

TANDY
 18, cours de la Bove
 56100 Lorient
 Tél. 97 21 49 01

57

FNAC
 centre Saint-Jacques
 57000 Metz
 Tél. 87 38 34 21

GRYCHTA FRERES
 1-5, rue de La Fontaine
 57000 Metz
 Tél. 87 36 09 18

TANDY
 44, rue Haute-Sèille
 57000 Metz
 Tél. 87 75 32 54

AUCHAN
 Voie romaine
 BP 313
 57213 Sémécourt-Celles
 Tél. 87 34 56 56

58

MICROLOFT
 23, rue du Rampart
 58000 Nevers
 Tél. 86 87 37 77

NASA
 1, rue Hoche
 58000 Nevers
 Tél. 86 21 50 40

TANDY
 CC Carrefour
 route de Fourchambault
 58000 Nevers-Mény
 Tél. 86 57 23 22

59

FNAC
 9, place du Général-de-Gaulle
 59000 Lille
 Tél. 20 30 72 90

TAM SCALL
 105, rue Lacey-Gambetta
 59000 Lille
 Tél. 20 57 18 81

ULTIMA
 72-74, rue de Paris
 59000 Lille
 Tél. 20 42 09 09

TANDY
 139, rue Gambetta
 59000 Lille
 Tél. 20 57 01 05

TANDY
 rbfédération Châteaubriand
 70, route de Douai
 59000 Lille
 Tél. 20 52 00 47

TANDY
 162, av. de Dunkerque
 59000 Lille
 Tél. 20 92 17 50

TANDY
 CC 2000, bd Gambetta
 59100 Roubaix
 Tél. 20 73 50 48

AUCHAN
 rue Pierre-Cottéat
 59115 Leers
 Tél. 20 75 33 04

TANDY
 CC de Chambourcy
 59115 Leers
 Tél. 20 82 91 49

TANDY
 CC Carrefour
 59128 Fiers
 Tél. 27 98 23 23

AUCHAN
 RN 45
 59140 Anzin
 Tél. 27 46 86 54

MICRO COMPUTER SERVICE
 24, rue du Louis-Lemaire
 59140 Dunkerque
 Tél. 28 63 00 10

NASA
 98-102, bd Alexandre-III
 59140 Dunkerque
 Tél. 26 63 89 77

AUCHAN
 2, rue Jean-Jaures
 59161 Escudoes-Arnes
 Tél. 27 81 66 00

TANDY GRAND BAZAR
 19, rue Berronville
 59165 Auberchicourt
 Tél. 27 92 53 46

AUCHAN
 bd d'Hallain
 59223 Rossy
 Tél. 20 94 92 00

TANDY
 CC Continent
 59290 Wasquehal
 Tél. 20 98 50 90

AUCHAN
 2, place du Cal. Hormes
 59300 Valenciennes
 Tél. 27 33 58 77

AUCHAN
 CC les Géants - RN 352
 59320 Haulboudin
 Tél. 20 92 92 33

TANDY RS ELECTRONIC
 17, rue des Chateaufortiers
 59400 Cambrai
 Tél. 27 83 31 16

NASA
 CC Petite-Forté
 59410 Anzin
 Tél. 27 29 36 90

TANDY
 CC Saint-Pol-Jardin
 59430 Saint-Pol-sur-Mer
 Tél. 28 60 34 95

AUCHAN
 CC Triolo
 59650 Villeneuve-d'Ascq
 Tél. 20 67 62 22

DIGIT CENTER
 CC V2
 59650 Villeneuve-d'Ascq
 Tél. 20 43 44 23

NASA
 CC Villeneuve 2
 59650 Villeneuve-d'Ascq
 Tél. 21 91 47 80

AUCHAN
 D 121
 59720 Louvrol
 Tél. 27 64 90 81

TANDY
 CC Auchan
 59720 Louvrol
 Tél. 27 65 45 45

AUCHAN
 RN 40
 59760 Grande-Semblié
 Tél. 28 27 99 89

IDEM INFORMATIQUE
 1, rue du Plat
 59800 Lille
 Tél. 20 30 63 39

60

NASA
 23, rue Saint-Cornille
 60200 Compiègne
 Tél. 44 86 00 02

TANDY
 CC Creil Sud
 RN 16
 60740 Saint-Maximin
 Tél. 44 26 17 06

62

TANDY ETS TRENELEC
 10, rue de la Tannerie-entre-deux-places
 62000 Arras
 Tél. 21 51 17 14

NASA
 CC Continent
 62100 Calais
 Tél. 21 34 90 77

AUCHAN
 RN 42
 62200 Boulogne-Saint-Martin
 Tél. 21 92 06 00

NASA
 25-27, rue de Thiers
 62200 Boulogne-sur-Mer
 Tél. 21 83 14 15

TANDY
 CC Auchan
 RN 42
 62200 Boulogne-Saint-Martin
 Tél. 21 80 00 50

LENS MICRO INFORMATIQUE
 96, av. Alfred-Maët
 62300 Lens
 Tél. 21 28 72 44

TANDY
 22-24, rue de la Paix
 62300 Lens
 Tél. 21 28 60 36

AUCHAN
 CC La Rotonde
 rue du Docteur-Dherin
 62400 Béthune
 Tél. 21 68 28 28

ETS RUFFIN
 165, rue Sad-Carnot
 62400 Béthune
 Tél. 21 68 29 39

NASA
 CC La Rotonde
 62400 Béthune
 Tél. 21 56 98 10

TANDY
 CC La Rotonde
 62400 Béthune
 Tél. 21 56 99 88

MICROGICIEL
 2, place Pierre-Berthoin
 62500 Saint-Omer
 Tél. 21 93 67 99

NASA
 CC Auchan
 62900 Hesdres-Gohout
 Tél. 21 49 77 01

AUCHAN
 RN 43
 62950 Nouelles-Gohout
 Tél. 21 20 36 36

TANDY
 CC Auchan
 RN 43
 62950 Nouelles-Gohout
 Tél. 21 25 46 38

63

FNAC
 Centre Jaulé
 63000 Clermont-Ferrand
 Tél. 73 93 22 00

TANDY
 18 bis, rue André-Moisin
 63000 Clermont-Ferrand
 Tél. 73 31 13 90

TANDY
 CC Marmouth
 63170 Aubière
 Tél. 73 27 48 60

64

BASE 4
 1, rue Simonnot
 64000 Pau
 Tél. 59 83 78 78

NASA
 2, bd Cornuandant-Mouchotte
 64000 Pau
 Tél. 59 30 64 66

TANDY
 13, rue Cassin
 64000 Pau
 Tél. 59 80 03 73

TANDY
 CC Carrefour, RN 117
 64230 Lescar
 Tél. 59 92 18 55

BASE 4
 CC Bab
 64600 Anglet
 Tél. 59 52 14 08

TANDY
 CC Bab, 2, rue Jean-Léon-Laporte
 64600 Anglet
 Tél. 59 63 52 76

65

BASE 4
 57, bd Lacassade
 65000 Tarbes
 Tél. 62 51 36 13

NASA
 1, av. Bertrand-Barrière
 65000 Tarbes
 Tél. 62 51 21 21

TANDY
 70, rue du Maréchal-Foch
 65000 Tarbes
 Tél. 62 51 12 33

66

NASA
 26, cours Lazare-Escapel
 66000 Perpignan
 Tél. 68 34 07 62

TANDY
 CC Auchan
 route de Perthus
 66000 Perpignan
 Tél. 68 56 60 76

AUCHAN
 RN 9
 Mas Cabé
 66028 Perpignan
 Tél. 68 54 92 55

67

FNAC
 place Kéber
 67000 Strasbourg
 Tél. 88 22 03 39

NASA
 (place de l'Homme-de-Fer
 67000 Strasbourg)
 Tél. 88 22 34 00

TANDY
 1, rue de Zurich
 67000 Strasbourg
 Tél. 88 35 05 44

AUCHAN
 CC Haute-Pierre
 67200 Strasbourg
 Tél. 88 26 26 26

TANDY
 3, rue Fricourt
 67300 Schiltigheim
 Tél. 88 83 62 18

TANDY
 136, Grand-Rue
 67500 Haguenau
 Tél. 88 73 00 48

TANDY
 2, route de Colmar
 67600 Seltz
 Tél. 88 92 21 34

68

FNAC
 1, Grand-Rue
 68000 Colmar
 Tél. 89 23 32 12

NASA
 75, rue Friedlin
 68100 Mulhouse
 Tél. 89 59 89 89

TANDY
 CC Eisenstein, Le Neipolstein
 av. Fribourg
 68100 Mulhouse
 Tél. 89 61 80 86

FNAC
 54, rue du Sausage
 68200 Mulhouse
 Tél. 89 56 33 55

TANDY
 Drugstore Eglinger, place de l'Église
 68310 Witzelheim
 Tél. 89 55 13 98

69

GAMES
 CC La Part-Dieu
 69000 Lyon
 Tél. 78 62 70 30

GENERAL
 39-41, rue Paul Chetouard
 69001 Lyon
 Tél. 72 00 96 96

TANDY
 154, bd Croix-Rouge
 69001 Lyon
 Tél. 78 27 72 68

FNAC
 85, rue de la République
 69002 Lyon
 Tél. 78 42 26 49

NASA
 26, rue Grenette
 69002 Lyon
 Tél. 78 42 99 79

TANDY
 11, rue de Brent
 69007 Lyon
 Tél. 78 38 34 26

TANDY
 11, quai Augustin
 69002 Lyon
 Tél. 78 95 37 13

TANDY
 299, cours Emile-Zola
 69100 Villeurbanne
 Tél. 78 94 29 19

TANDY
 4, cours Tolozé
 69100 Villeurbanne
 Tél. 78 03 08 30

TANDY
 208, av. Jean-Jaures
 69100 Doyon
 Tél. 72 02 12 42

NASA
 CC du Grand-Vin
 1 av. G. Péri
 69120 Vaulx-en-Velin
 Tél. 72 04 54 14

NASA
 CC Le Pirolier
 69130 Ecully
 Tél. 78 32 68 01

AUCHAN
 av. Gabriel-Péri
 69200 Vaulx-en-Velin
 Tél. 78 80 69 45

NASA
 CC Saint-Carré 2, Les Dames
 Bardes
 69230 Saint-Carré-Laval
 Tél. 78 56 43 35

TANDY
CC Saint-Germain
101, route de Vouziers
69230 Saint-Germain
Tél. 78 56 61 12

TANDY
245, route nationale
69400 Villefranche-sur-Saône
Tél. 74 60 08 39

TANDY
CC de la Cier
voies express C47/B2
69700 Givors
Tél. 72 24 18 13

AUCHAN
ZAC du Champ-du-Pont
69800 Lyon-Saint-Prisest
Tél. 78 41 81 18

MICRO & ROBOTS
15, rue Prucidor
71100 Chalon-sur-Saône
Tél. 85 93 34 82

TANDY
CC de la Thalie,
av. des Poilus d'Orient
71100 Chalon-sur-Saône
Tél. 85 43 30 06

72

AUCHAN
RN 138
72650 La Chapelle-Saint-Aubin
Tél. 43 24 68 00

TANDY
CC Auchan
72650 Le Mans
Tél. 43 28 44 72

73

NASA
CC le Galon
rue Centrale-Brasserie
73000 Chambéry
Tél. 79 70 53 33

TANDY
166 cours Roissard
73000 Chambéry
Tél. 79 86 08 88

74

FNAC
18, rue Sommeville
74000 Annecy
Tél. 50 51 72 32

NASA
19, rue Sommeville
74000 Annecy
Tél. 50 51 47 22

BOOMERANG
81, chemin du Périzalme
BP 585
74054 Annecy Cedex
Tél. 50 27 63 12

AUCHAN
21 de la Mandallaz - Epagny
74330 La Balme-de-Sillingy
Tél. 50 22 29 88

TANDY
CC Auchan Cellule 36
74330 Epagny
Tél. 50 22 34 46

FNAC
39, rue Esayère
76000 Rouen
Tél. 35 71 82 82

NASA
41-43, rue des Carmes,
76000 Rouen
Tél. 35 07 07 07

NASA
av. de Caen,
76000 Rouen
Tél. 35 03 95 15

TANDY
84, rue Jeanne-d'Arc
76000 Rouen
Tél. 35 88 72 12

TANDY
6, place du Général-de-Gaulle
76170 Lillebonne
Tél. 35 38 39 91

NASA
CC Val Druel
76200 Dieppe
Tél. 35 82 99 84

TANDY
CC Mesnil-Roux
76360 Barentin
Tél. 35 91 00 71

TANDY
45, av. René-Coty
76600 Le Havre
Tél. 35 21 68 58

AUCHAN
ZAC du Mont-Gaillard
76620 Le Havre
Tél. 35 46 47 47

79

TANDY
Galerie marchande
79130 Niort-Chaunay
Tél. 49 08 24 99

80

TANDY
18, rue Vergniaux
80000 Amiens
Tél. 22 92 86 84

81

TANDY
35, av. Teysiers
81000 Albi
Tél. 63 54 78 11

TANDY
123 bis, bd Albert 1^{er}
81190 Castres
Tél. 63 59 53 22

TANDY GLOBE ELECTRONIC
5, place Olombat
81200 Mazamet
Tél. 63 61 71 62

82

TANDY
place Prax-Paris
82000 Montauban
Tél. 63 63 53 25

83

TANDY
76, bd de Strasbourg
83000 Toulon
Tél. 94 93 06 00

TANDY
CC Continent
83190 Olérolles
Tél. 94 06 06 05

84

AITEL
2, rue de l'Olivier, Les Halles
84000 Avignon
Tél. 90 27 00 09

NASA
16, rue du Vieux-Sexier
84000 Avignon
Tél. 90 85 82 10

TANDY
10, bd Saint-Ruf
84000 Avignon
Tél. 90 85 17 76

AUCHAN
CC Mistral 7
84013 Avignon
Tél. 90 88 91 18

AUCHAN
ZAC du Saint-Tronquet
84130 Le Pontet
Tél. 90 31 90 80

85

TANDY LEM ELECTRON
8, quai François-Billat
85100 Les Sables-D'Olonne
Tél. 51 21 31 61

86

NASA
place du Marché, N-D-La-Grande
86000 Poitiers
Tél. 49 41 63 40

87

TANDY
29, rue Haute-Vienne
87000 Limoges
Tél. 55 34 25 64

TANDY
CC Carefour, route de Toulouse
87220 Feytaud
Tél. 55 06 96 82

88

TANDY
CC Saint-Nicolas
88000 Epinal
Tél. 29 35 23 23

89

TANDY
CC Marmouth
89000 Auxerre
Tél. 84 46 53 55

90

FNAC
6, rue des Capucins
90000 Belfort
Tél. 84 21 00 15

NASA
52, Indouurg de France
90000 Belfort
Tél. 84 28 38 21

TANDY
5, av. Wilson
90000 Belfort
Tél. 84 21 47 25

97

TANDY
BP 4292
97500 Saint-Pierre-et-Miquelon
Tél. 508 41 31 23

DYNAMIC COMPUTER
5, rue Gutenberg
1201 Genève
Tél. (19 41) 22 144 40 17

VAGOCDS
Joussier Arc
1537 Châtaud-d'Oex, Suisse
Tél. (19 44) 29 458 42

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

ACE
12, rue Boyen
75017 Paris
Tél. (1) 47 66 59 99

AITEL
Bruyère 2000, Bât 1,
650, rue H-Becqueler Le Millénaire
34000 Montpellier
Tél. (1) 67 13 66 00

BELIM TECHNOLOGIES
Polyparc 13, rue V.-Jankelevitch
77184 Emerainville
Tél. (1) 64 61 78 78

C.C.M.
37, rue des Mathurins
75008 Paris
Tél. (1) 40 16 04 02

CENTURY SOFT
BP 454
03004 Moulins Cedex
Tél. (1) 76 46 20 48

COCONUT
Av. Jean-Mermoz, Irm. Atalante
34000 Montpellier
Tél. (1) 67 65 05 40

DUCHET COMPUTERS
51, Saint Georges road
NP6 5 La Chapelle
Tél. (19 44) 291 257 80

EVRY GAMES
7, avenue B. Franklin
91000 Evry
Tél. (1) 60 77 68 95

FUNWARE
BP 54 20
75811 Paris Cedex 17
Tél. (1) 45 22 29 23

GNI
BP 9617 La Pompiègne
34054 Montpellier Cedex
Tél. (1) 67 65 05 89

**IFA INFORMATIQUE ET
COMMUNICATION**
549 RN
59680 Clerfontaine
Tél. (1) 27 65 86 11

JESSICO
BP 693
06012 Nice Cedex 1
Tél. (1) 93 51 61 30

LE GUIDE DES BPM
BP 60
97220 Feytaud
Tél. (1) 20 37 00 10

SCANNERS'S
BP 26
13351 Marseille Cedex 5
Tél. 91 34 34 94

SHOOT AGAIN
145, rue de Fleindre
75019 Paris
Tél. (1) 40 34 36 26

SOFTAGE
BP 35
62101 Calais Cedex
Tél. 21 36 37 71

SUPPORT DISQUETTES

3M
bd de L'Oise
95006 Cergy-Pontoise Cedex
Tél. (1) 30 31 61 61

AGFA GEVAERT
8 rue Ampère
78054 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. (1) 30 43 95 00

BASE
140, rue Julien-Gauche
92300 Levallois-Perret
Tél. (1) 47 30 55 00

JVC
Z 1, rue Ampère
BP 125
95500 Cergy
Tél. (1) 39 87 36 00

KODAK
26, rue Villot
75009 Paris
Tél. (1) 40 01 30 00

MEMOREX
3, rue Maurice-Ravel
92300 Levallois-Perret
Tél. (1) 47 39 32 75

MITSUBISHI
65, av. de Colmar
92500 Rueil-Malmaison
Tél. (1) 47 08 78 00

SONY
15, rue Floralé
75017 Paris
Tél. (1) 40 87 30 00

TDK
15, rue de Villeneuve
94563 Rangit
Tél. (1) 46 87 36 67

VERBATIM
33, rue Falkherbe
75011 Paris
Tél. (1) 43 56 22 22

SERVICE APRES-VENTE

AITEL
Bastide Blanche Evolie D5
13127 Vitrolles
Tél. (1) 42 79 61 20

AITEL
21 des Courtines
84000 Avignon
Tél. (1) 90 86 24 45

ALTIITUDE 21
161, rue de Charonne
BP 255
75524 Paris Cedex 11

CHIPOKAZ
107, rue de La Tombe-Issoire
75014 Paris
Tél. (1) 43 21 51 00

MIS
17, bd Ney
75018 Paris
Tél. (1) 40 38 36 34

ORDINATEUR EXPRESS
3, rue Pelouse
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 15 15

SIVEA
27, bd des Batignolles
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 67 74

TELCI
chemin de Crève-Cœur
BP 157
93204 Saint-Denis Cedex 1
Tél. (1) 48 29 63 35

DISTRIBUTEURS

ALMATEC
19, rue des Ferviers
92600 Asnières
Tél. (1) 47 40 21 11

ASAP
2, av. des Chausées
78180 Montigny-Le Bretonneux
Tél. (1) 30 43 82 33

BANDAI
13, rue Verrier
75017 Paris
Tél. (1) 40 68 74 74

BIG DIFFUSION
16-18, rue de la Mouche
69540 Ingnay
Tél. 78 50 58 52

BUS PLUS
41, rue Barnault
75013 Paris
Tél. (1) 45 80 05 66

CICI
95, rue de La Boétie
75008 Paris

CIEP
25 bis, rue Daguary
95100 Argenteuil
Tél. (1) 39 47 29 29

COMDIS
4, chemin Chilly
91160 Champs-l'Évêque
Tél. (1) 64 48 59 80

DPMP
321, av. du Général-de-Gaulle
92140 Clamart
Tél. (1) 46 30 99 06

ECUDIS
47, chemin des Bruyères
BP 262
69152 Decines-Charpieux Cedex
Tél. (1) 72 02 59 00

FRAME
32, av. de l'Europe
BP 125
78148 Vélizy Cedex
Tél. (1) 34 88 99 99

GUILLEMOT
BP 2
56200 La Gacilly
Tél. 99 08 90 85

INTERNATIONAL INNELEC
45, rue Délay
93692 Pantin Cedex
Tél. (1) 48 10 55 55

ISE CEGOS
tour Arboise
204 Rond-Point Du Pont-De-
Sèvres
92100 Boulogne
Tél. (1) 46 09 28 28

JSI
89 bis, rue de Charenton
75012 Paris

METROLOGIE
4, av. Laurent-Cely
92606 Courcouronnes
Tél. (1) 40 80 90 00

MICROMANIA
BP 009
06901 Sophia Antipolis Cedex
Tél. (1) 92 94 36 00

MICROPROSE FRANCE
25, rue Lamercier
75017 Paris
Tél. (1) 40 08 02 85

MICROSOFT
21 de Courtabœuf
12, av. Québec 519
91946 Les Ulis Cedex
Tél. (1) 69 86 46 46

OMNIOLOGIC
11 rue de Cambrai Bât. 28
75019 Paris
Tél. (1) 40 05 28 00

PIESTASOFT
321-323, av. Charles-de-Gaulle
92160 Clamart
Tél. (1) 46 31 97 30

TEREKEL AIRTRONIC
rue C. Verrier, BP 2
92315 Sures Cedex
Tél. (1) 45 34 75 35

URISOFT
28, rue Armand-Carré
93100 Montreuil
Tél. (1) 48 57 65 52

UNLIKE
19-21, rue du 8-Mai-1940
94117 Arcueil Cedex
Tél. (1) 47 40 41 00

EDITEURS

AB SOFT
27, rue Montevideo
75016 Paris

ABLEX
Voir Lis Gold

ACCESS SOFTWARE

View Us Gold

ACCLAIM EUROPE

Friedrichstraße 9 Postfach
430765 D-800 München (All)
Tél. (19 49) 89 47 1031

ACCOLADE

5300 Stevens Green Blvd San
Jose
Ca 95129(USA)
Tél. (19 1) 408 985 1700

ACCOLADE EUROPE

Bowling House
Point Pleasant
Warrsborough
London SW18 1PE (GB)
Tél. (19 44) 818 770 880

ACTIONWARE

38 W 255 Deepwater Road
60510 Il Batavia (USA)
Tél. (19 1) 312 879 8998

ACTIVISION/DISC COMPANY

738, rue Yves-Kerman
92658 Boulogne Cedex
Tél. (1) 49 10 99 95

ADALOG

27, av. de Verdun
92170 Vanves
Tél. (1) 46 45 51 12

ALDUS CORPORATION

Voir les Cegos

ALLIGATA

1 Orange Street
S1 4DW, Scheffield (GB)
Tél. (19 44) 742 755 796
Voir Boutiques

AMX

Voir Wings

ANCO

Milade Industrial Estate,
Lawson Road
Dartford Kent DA1 5BH (GB)
Voir Boutiques

ANDROMEDA

Voir Boutiques

ANTIC

424, Second Street
94107 San Francisco (USA)
Tél. (19 1) 415 957 08 86

APLS AI

5, av. Verte
92220 Bagneux-sur-Orge
Tél. (1) 69 88 88 54

APPLIED VISION

View Computer

ARCANA

Voir Boutiques

ARGUS PRESS

Victory House, Leicester
WC2 7NB, London (GB)
Voir Boutiques

PLACE ARTWORK

View Galleries

ASL

Voir Boutiques

ASSMIL

11, rue des Pyramides
75001 Paris
Tél. (1) 42 60 40 66

ATLANTIS

Voir Boutiques

ATREID CONCEPT

29, rue de l'École normale
33200 Bordeaux
Tél. (1) 56 02 34 34

AUDIOGENIC SOFTWARE

View Boutiques

AVALON HILL

View Boutiques

AVANT GARDE SYSTEME

View Boutiques

AXIAL GO CONCEPT

View Boutiques

BAND-VILLE
Voir Boutiques

BARRINGTON HARVEY
53 Market Place Hitchin Herts
SG5 1DY (GB)
Tél. (19 44) 462 456 780

BATTERIES INCLUDED
Voir Boutiques

BIG APPLE
Voir Boutiques

BITTNER
Voir Boutiques

BLIZZARD
Voir Boutiques

BLUE LION
Voir Boutiques

BLUE RIBBON
Voir Boutiques

BORLAND INTERNATIONAL
43, av. de l'Europe
BP 6
78143 Vélizy Cedex
Tél. (1) 34 65 60 00

BRODERBUND SOFTWARE FRANCE
Voir Loricel

BRODERBUND SOFTWARE
500 Red Wood
Bvd Po Box 6121
Novato Ca 9494806 121 (USA)
Tél. (19 1) 415 382 4400

BUBBLE BUG SOFTWARE
Voir Boutiques

BUG BYTE
Voir Boutiques

BULLDOG
Voir Boutiques

BVRP
18, rue Clapeyron
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 10 91

CLAB
Voir Guillemot

CALIFORNIA DREAMS
Voir Boutiques

CAPCOM
3303 Scott
Bvd Santa Clara
Ca 95054 (USA)
Tél. (19 1) 408 562 9730

CARRAZ EDITION
Voir Colorado Technology

CBA
Voir Boutiques

CCM
37, rue des Mathurins
75008 Paris

CDS SOFTWARE
Voir Boutiques

CHIP
21 de Charroux
58, rue Louis-Vanin
93330 Neuilly-sur-Marne
Tél. (1) 43 00 65 64

CIL
Voir Boutiques

CINEMAWARE
41-85, Thousand Oaks
91362 West Lake Village (USA)
Tél. (19 1) 805 495 6615
Voir Ubi Soft

COBRA SOFT
Voir Infogrames

CODE MASTERS
Voir Innelec

CORTEL VISION
5/7, rue J. Bracconnes
92366 Meudon-la-Forêt Cedex
Tél. (1) 46 30 13 89

COLORADO TECHNOLOGIES
56 rue de Landy
93400 Saint-Ouen
Tél. (1) 40 10 01 05

COMMOORE INTERNATIONAL
1200 Wilson Drive West
Chesler Pa 19380 (USA)
Tél. (19 1) 216 431 9100

COMPUTER ASSOCIATES
14, av. F-Arago BP 313
92003 Nanterre
Tél. (1) 40 97 50 50

CORE DESIGN LIMITED
Suite C Tradevinds House
69-71A Ashbourne Road
Derby DE3 3FS
Tél. (19 1) 332 297 797

COSMI
Voir Microprose

CP SOFTWARE
Voir Boutiques

CRASH
Voir Boutiques

CRL GROUP
9 King Yard, Carpenter's
E15 2 HD, London (GB)
Tél. (19 44) 71 533 2918

ROAD
Voir Ubi Soft

CRYSYS
Voir Boutiques
Cyber Dreams 21243 Ventura Blvd
Suite 208 Woodland Hills Ca
91364
Tél. (19 1) 818 348 3711

CYBRON
Voir Boutiques

DATA BASE SOFTWARE
Voir Boutiques

DATA EAST
Voir Boutiques

DATA PUBLICATION
Voir Power Products

DATA MOST
Voir Boutiques

DELPHINE SOFTWARE
150, bd Haussman
75008 Paris
Tél. (1) 45 62 01 02

DIAMOND
Voir Boutiques

DIGITAL IMAGE DESIGN
Innovation House 6 Seymour
Court Tudor Road Manor Park
Runcam
Cheshire Way 15Y
Tél. (19 44) 928 579 975

DIGITAL INTEGRATION
Walchmoor Road
Camberley
GU15 3AJ, Surrey (GB)
Tél. (19 44) 276 684 959
Voir Ubi Soft

DIGITAL MAGIC SOFTWARE
103, Mersay Road
West Bank
Widnes WAB ODT
Tél. (19 44) 514 235 943
Cheshire (GB)
Voir Boutiques

DIGITAL RESEARCH
41 bis, av. de l'Europe
78144 Vélizy
Tél. (1) 39 46 33 66

DIGITEX
Voir Boutiques

DINAMIC
Plaza de Espana
18, Torre De Madrid 27-5
28008 Madrid (SP)
Tél. (19 34) 1 542 7287
Voir Ubi Soft

DISC COMPANY EUROPE
738, rue Yves-Kermer
92658 Boulogne-Billancourt
Cedex Tél. (1) 49 10 99 95

DISCOVERY SOFTWARE
Voir Ubi Gold

DOMARK SOFTWARE
Ferry House, 51-57 Lacy Road
London SW15 1Pr (GB)
Tél. (19 44) 817 802 224

DPMF DIFFUSION
3, rue Edison
94550 Chevilly-Larue
Tél. (1) 49 78 08 08

DR T'S
220, Boylston Street
02167 Chestnut Hill (USA)
Tél. (19 1) 617 527 8370

DUREL
Voir Ubi Soft

EAS
Voir Boutiques

ECA
Voir Boutiques

EDGE (THE)
36-38, Southampton Street WC2E
London (GB)
Tél. (19 44) 718 311 801

EIDER SOFT
Voir Boutiques

ELECTRA
Voir Boutiques

ELECTRIC DREAMS
Voir Boutiques

ELECTRONIC ARTS
90 Heron Drive Langley
Berksshire SL3 8NP (GB)
Tél. (19 44) 753 549 442
Voir UbiSoft

ELECTRONIC ARTS
1450 Fashion Island Blvd
San Mateo Ca 94404 (USA)
Tél. (19 1) 415 571 7171

ELECTRONIC SOFTWARE
Voir Boutiques

ELITE SYSTEM
Anchor Road, Alridge Walsall WS,
West Midlands WS98PW (GB)
Tél. (19 44) 922 558 52
Voir Ubi Soft

EMR
Voir Boutiques

ENDURANCE GAMES
Voir Boutiques

ENGLISH SOFTWARE
Voir Boutiques

ENTERTAINMENT INT.
4 The Starinerts,
Laindon North Trade Center,
Basildon Essex SS156DJ
Tél. (19 44) 268 541 126

EPYX
600 Allerton Street
94063 Redwood City (USA)
Tél. (19 1) 415 368 3200

ERBE
Voir Boutiques

ESAT SOFTWARE
Espase Tema 86-88, av. des Pyrénées
33140 Villeneuve-D'ornon
Tél. 85 93 5115

EUROGOLD STARLINE
Voir Boutiques

EUROPRESS SOFTWARE
Europa House
Adlington Park Adlington MaC-
Clesfield SK 10 4NP (GB)
Tél. (19 44) 625 859 333

EXASOFT
12, rue du Château d'eau
69410 Champagne-en-mont-d'Or
Tél. (1) 72 17 07 83

EXOCET
Voir Boutiques

EXPOSE SOFTWARE
2A, rue Tonin
13420 Marseille
Tél. (1) 91 05 89 78

EXXOS
Voir Infogrames

FINAL CONCEPT
Voir Boutiques

FIREBIRD
Voir Microprose

FIRST BYTE
Voir Guillemot

FLOPPY
Voir Infomedia

FRAME
32, av. de l'Europe BP 125
78148 Vélizy Cedex
Tél. (1) 34 88 99 99

FREE GAME BLOT
Voir Infogrames

FREESCAPE
Voir Boutique

FTL
Voir Ubi Soft

FUTUR CONCEPT
Voir Boutiques

GENERATION 5
529, Faubourg-Montmélian
73000 Chambéry
Tél. (1) 79 96 99 59

GENIAS
Via Galliet 10/A
40055 Cadereolas (Bo) Italie
Tél. (19 39) 517 840 10

GO
Voir Us Gold

GOLDEN GOBLINS
Voir Ubi Soft

GRAFOX
Voir Boutiques

GRANDSLAM
Grandslam House
56 Leslie Park Road
Croydon, Surrey Cro 6TP
Tél. (19 44) 165 534 94

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE
Alpha House
10 Carver Street
S1 4FS, Sheffield (GB)
Tél. (19 44) 742 753 423

GUILLEMOT INTERNATIONAL
Bp 2
56200 La Gacilly
Tél. (1) 99 08 83 54

HENRY BITTNER
Voir Boutiques

HESWARE
Voir Boutiques

HEWSON
Hewson House, 56B Milton Park
Milton OX14 Abingdon Oxon (GB)
Tél. (19 44) 235 832 939

HITEC SOFTWARE
4-5 Barnmouth Court, Barnmouth
Road Sheffield S7 2Dh (GB)
(19 1) 47258755

HITPAK
Voir Boutiques

IWP/INFOGRAMES
32, rue de La Paix
71100 Châlon-sur-Saône
Tél. 85 93 5115

HORRORSOFT
Voir Ubi Soft

HYBRID ARTS
Voir Boutiques

IDEA S.C
Via Mazzini 12
21020 Cesago (Va)
Tél. (19 39) 332 222 052

IMAGES WORKS
Voir Ubi Soft

IMAGINE
Imagine House
5 Sir Thomas Street
Hersey Site
L168W Liverpool (GB)
Voir SFMI

IMPRESSIONS
Unit12/12 Chelsea Garden Market
Chelsea Harbour
Lots Road London (GB)
Tél. (19 44) 713 512 133

INCENTIVE
Zéphir 1,
Calvea Park
RGT 4QW Aldermaston
Berkshire (GB)
Tél. (19 44) 735 677 288

INFINITY
Voir Boutiques

INFOCOM
Voir Activision

INFOGRAMES
84, rue du 1^{er} Mars 1943
69628 Villenarbanne
Tél. 78 03 18 46

INFOMEDIA
6, av. de Bretagne
66000 Perpignan
Tél. 68 34 23 03

INTERCEPTOR LIMITED
Mercury House, Callow Park,
Aldermaston, RG7 4QW Berks
(GB)
Tél. (19 44) 735 677 421

INTERPLAY PRODUCTIONS
17922 Fitch Av.
Ingle Ca 92714
Tél. (19 1) 714 553 6655

INTERTEL
Voir Electronic Arts

INVENT ERE
Voir Boutiques

JERIKO
5, bd Polonoisnière
75002 Paris
Tél. (1) 40 28 00 64

KEY WEST SOFTWARE
Imm. Orclis Zone Atalante Apagne
35650 Le Rheu
Tél. 99 14 63 00

KING SOFT
Gruner WEG 29 D 5 100 Aachen 1
Tél. (19 49) 241 152 051

KONAMI US GOLD LA LOGITHEQUE
Voir Frame

LANGAGE & INFORMATIQUE
8, av. Edouard-Serre BP 11
31771 Colomiers Cedex
Tél. (1) 61 15 53 15

LANKHOR
84 bis, av. du Général-de-Gaulle
92140 Clamart
Tél. (1) 46 30 33 03

LEISURES GENIUS
Voir Ubi Soft

LEVEL 9
Voir Boutiques

LINEL
Guelistrasse,
9050 Appenzel (CH)
Tél. (19 41) 718 749 19

LLAMASOFT
49 Mount Pleasant
Tadley Haris (GB)
Tél. (19 44) 735 644 78

LOGISOFT
15, rue de Belleville
31000 Toulouse
Tél. (1) 61 22 61 41

LORD BRITISH
Voir Boutiques

LORICIEL
7, rue du Fossé-Blanc
92624 Gennévilliers Cedex
Tél. (1) 46 88 28 38

LOTUS DEVELOPEMENT
Parc Ariane, B.I. Neuhain Ca (USA)
BP219 78051 Saint-Quentin-en-
Yvelines
Tél. (1) 30 12 58 00

LUCASFILM
Po Box 10307,
94912 San Rafael Ca (USA)
Tél. (19 1) 415 721 3387

NOVAGEN
142 Alcester Road,
B13 9HS, Birmingham (GB)
Tél. (19 44) 214 499 518

MADGAMES
Voir Master Games

MAGNETIC SCROOL
Voir Boutiques

MALLARD SOFTWARE
550 Edmondia Suite
201 Lexington (USA)
Tél. (19 1) 214 436 0044

MARK OF UNICORN
Voir Boutiques

MARL WILLIAMS
16/32 Diffusion

MARTECH
Voir Ubi Soft

MASTERTRONIC
Voir Sega France

MIB GAMES
Griffin Bacal Advertising 188-189
Dunbar Lane London WC2E 5GD
(GB)
Tél. (19 44) 718 314 555

MELBOURNE HOUSE
Castel Yard House
Castel Yard TW 106
Richmond (GB)

MEMSOFT
62, bd Davout
75020 Paris
Tél. (1) 43 56 31 50

METAL HURLANT
Voir Boutiques

METHODIC SOLUTION
Voir Boutiques

MICRO ASSISST
58, rue du Fg-Poissonnière
75010 Paris
Tél. (1) 47 70 32 44

MICRO C
16, rue des Fossés
35000 Rennes
Tél. 99 63 71 11

MICROIDS
58, chemin de la Justice
92290 Chateaux-Malabry
Tél. (1) 46 32 24 35

MICROPROSE
25 rue Lemercier
75017 Paris
Tél. (1) 40 08 01 72

MICRO VALLE FLAIR
3500 Rennes
Porteland Neaucastel Upon Tyne
NE20 9BO (GB)
Tél. (19 44) 669 860 260

MILES COMPUTING
Voir Guillemot

MILLENIUM INTERACTIVE
Quern House, Mill Court,
Great Shelford
Cambridge CB25D (GB)
Tél. (19 44) 223 844 894

MINDCRAFT
23 41-205 Th Street Suite 102
Torrance Ca 90501
Tél. (19 1) 213 320 5214

MINDSCAPE
1, rue du Port Navalo
44640 Saint-Jean-de-Beaune
Tél. (1) 40 65 71 68

MINIPEUC
Voir DIPME

NMC
16, av. de la République
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 63

MYRIAD
4, rue de Bonlieux
31200 Toulouse
Tél. 61 47 23 40

NAMCO
Voir Grandslam

NATHAN LOGICIEL
3-5 av. Gallien
94250 Gentilly
Tél. (1) 47 40 66 66

NAVARRONNE
Voir Saro

NOVAGEN
142 Alcester Road,
B13 9HS, Birmingham (GB)
Tél. (19 44) 214 499 518

NOVTECH SARL
16 bis, quai J.B. Clément
94140 Afortville
Tél. (1) 49 77 00 00

OCEAN
25, bd Berthier
75017 Paris
Tél. (1) 47 66 33 26

OMNITREND
Voir Guillemot

ON LINE (FRANCE)
5, rue Neuve
60200 Calais
Tél. 21 34 53 25

OPERASOFT
Gustavo Fernandez Balmans
28002 Madrid (SP)
Tél. (19 34) 141 545 12

ORD ASSIST
56, rue de Lorraine
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 54 11

- ORIGIN**
110 Wild Basin Road Suite 230
Austin Texas 78746 (USA)
Tél. (19 11) 512 328 5490
- OSS**
Voir 16, 32 Diffusion
- OTHER GUY SOFT**
Voir Boutiques
- OUTLAW**
Voir Boutiques
- P-INGENIERIE**
19-20, rue du 8-Mai 1945
94117 Arousel Cedex
Tél. (1) 47 40 40 00
- PALACE SOFTWARE**
The Old Forge Business Center
London (GB)
Caledonian Road N1 9DX
Tél. (19 44) 71 278 075
- PANDORA**
Voir Boutiques
- PARADOX**
Voir Boutiques
- PARAGON**
Voir Boutiques
- PARSEC SOFTWARE**
Voir Boutiques
- PASSPORT**
Voir Boutiques
- PBI SOFTWARE**
Voir Boutiques
- PC LEISURE**
Voir Boutiques
- PIRANHA**
Voir Boutiques
- PLAYERS**
Voir Boutiques
- PLC**
Voir Boutiques
- POLARD WARE**
Voir Boutiques
- PRIMAVERA SOFTWARE**
Voir Boutiques
- PSION**
Voir Boutiques
- PSS**
Sainte-Agathe
60170 Ribécourt
Tél. (1) 45 26 09 60
- PSYGNOSIS**
South Harrington Building
Sefton Street Liverpool L3 4BQ
(GB)
Tél. (19 44) 517 095 755
- RACK IT**
Voir Hewlett
- RAGE SOFTWARE**
105 Derby Road
Liverpool L20 8 LZ (GB)
Tél. (19 44) 519 332 688
- RAINBOW ARTS**
Voir Ubi Soft
- RAKTOR**
Voir Boutiques
- READY SOFT**
30 Westham Court, Suite 2, Rich-
mond Hill
Ontario (Canada)
- REALITY SOFTWARE**
Voir Boutiques
- REBOUND**
Voir Hewlett
- ROBTEK KINGSIZE**
Voir Boutiques
- SAARI**
16, rue Raspail
92270 Bois-de-Colombes
Tél. (1) 47 69 05 88
- SARO INFORMATIQUE**
5, rue Voltaire
75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
- SARTORY**
Voir Prestasoft
- SEGA FRANCE**
19-21, rue du Colonel-Pierre-Avis
75015 Paris
Tél. (1) 46 62 12 12
- SEMAPHORE LOGICIELS**
La Plaine,
1283 Genève (CH)
Tél. (19 41) 227 541 195
- SIERRA ON LINE**
Unit 2 Technology
Center Station Road
Thrale, Reading Berkshire
RG74AA
Tél. (19 1) 734 303 322
- SILICON BEACH**
Voir Boutiques
- SILMARILS**
22, rue de la Maison-Rouge
77185 Lognes-Marne-la-Vallée
Tél. (1) 60 17 15 24
- SILVERBIRD**
Voir Micropose
- SODIPIENG**
8, rue de Valmy
93100 Montreuil
Tél. (1) 99 08 89 41
- SOFTDISC FRANCE**
16 bis quai J.B.-Clément
94140 Afortville
Tél. (1) 49 77 00 00
- SOFTHAWK**
19, rue des Bergers
38000 Grenoble
- SOFTSISSIMO**
129, bd de Sébastopol
75002 Paris
Tél. (1) 42 33 77 10
- SOFTWARE PROJECTS**
Voir Boutiques
- SPECTRUM HOLOBYTE**
2060 Challenger Drive Alameda
Ca 94501 (USA)
Tél. (19 1) 415 522 3584
- SSG**
Voir Ubi Soft
- STARVISIONS**
Voir Boutiques
- STREETWISE**
Voir Boutiques
- STUDY**
14, rue Fontaine
75009 Paris
Tél. (1) 45 26 09 60
- SUBLOGIC**
713 Edgebrook Drive 2
61820 Il Champaign (USA)
Tél. (19 1) 217 359 8482
Voir Ubi Soft
- SUBLOGIC INTERNATIONAL**
Buckingham News
The High Street
Old Amersham HP7 0DP Bucks
(GB)
Tél. (19 44) 217 356 4166
Voir Ubi Soft
- SUN COM**
Voir Boutiques
- SUNRIZE INDUSTRIES**
Voir Computer
- SWISS COMPUTER ARTS**
Voir Boutiques
- SYSTEM 3**
18 Peterborough Road Harrow
Middlesex HA1 2BQ (GB)
Tél. (19 44) 818 648 212
- T & (SOFT)**
Voir Boutiques
- TAB**
Voir Boutiques
- TAITO**
267 West Esplanade
2nd Floor V7M
North Vancouver (Canada)
Tél. (19 1) 604 984 3344
- TALENT**
Voir Boutiques
- TEAM 17**
Software Prospect House Borough
Walden, Wakerfield, West Yorks
WF1 1DH
Tél. (19 44) 924 291 867
- TELEGRAMS USA**
Voir Boutiques
- TELEMAGIC**
Warwick House Spring Road Hall
Green Birmingham B11 3EA (GB)
Tél. (19 44) 218 314 555
- THALAMUS**
1 Sahure House Calvea Park
Alderminster RG 7 4 Berks (GB)
Tél. (19 44) 734 817 861
Voir Ubi Soft
- THALION SOFTWARE**
Gulesion (AII)
Tél. (19 49) 524 124 939
- THE SALES CURVE**
The Lombard Business Center 50
Lombard Road London (GB)
Tél. (19 44) 715 853 308
- THOR**
Voir Vidéo France
- THREE SIXTY**
Voir Boutiques
- TIME WARP**
Voir Boutiques
- TITUS**
28 ter, av. de Versailles
93220 Gagny
Tél. (1) 43 32 10 92
- TOMAHAWK**
Voir Coktel Vision
- TOP DAWN**
Voir Boutiques
- TOPO**
21, Saint-Century Entertainment
56B Milton Park, Abingdon
Oxfordshire OX14 4RX (GB)
Tél. (19 44) 235 832 939
- TYNESOFT**
Addison Industrial Estate
Blaydon NE 214 Tyne & Wear
(GB)
Tél. (19 44) 914 144 611
Voir Ubi Soft
- FRAME**
32, av. de l'Europe
78140 Vélizy
Tél. (1) 34 88 99 99
- UBI SOFT**
28, rue Armand-Carrel
93100 Montreuil
Tél. (1) 48 57 65 52
- UPGRADE**
30, rue Coriols
75012 Paris
Tél. (1) 43 44 78 88
- URANE SOFTWARE**
BP 25
85301 Châlans
Tél. 51 35 13 41
- US GOLD**
Units 2&3 Holford Way Holford
Birmingham B6 7AX (GB)
Tél. (19 44) 216 253 388
- VENTURA CORP**
Voir Rank Xerox
- VIP TECHNOLOGIE**
Voir Guillemot
- VIRGIN GAMES FRANCE**
233, rue de la Croix-Nivert
75075 Paris
Tél. (1) 48 42 19 19
- WORDPERFECT FRANCE**
BP 353
19, av. de la Norvège
91959 Les Ulis Cedex
Tél. (1) 69 29 10 10
- YAMAHA**
1, av. Fiel
95310 Saint-Ouen-l'Aumône
Tél. (1) 30 36 81 23
- YLE**
Voir Boutiques
- ZEPPELIN GAMES**
90 Ash Way Houghton Spring
Durham DH4 6JW (GB)
Tél. (19 44) 913 857 755
- CONSTRUCTEURS**
- AMSTRAD**
32, av. de L'Occident
91940 Les Ulis
Tél. (1) 69 07 87 87
- APPLE FRANCE**
ZAC Courtabouff 12
91958 Les Ulis Cedex
Tél. (1) 69 28 01 39
- ASHIV**
67, rue Robespierre
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (1) 48 58 70 77
- ATARI FRANCE**
79, av. Louis-Roché
92238 Gonesvilliers Cedex
Tél. (1) 40 85 31 00
- BG DIFFUSION**
7, rue Michæl-Faraday
78190 Montigny-Le Bretonneux
- BORLAND**
43, av. de l'Europe
BP 6
78141 Vélizy Cedex
Tél. (1) 34 65 60 00
- BROTHER**
8, rue Nicolas-Robert
93623 Aubry-sous-Bois Cedex
BP 141
Tél. (1) 48 69 96 16
- BULL**
121, av. de Malakoff
75764 Paris Cedex 16 BP 193
Tél. (1) 45 02 90 90
- BULL**
1, av. du Val de Fontenay
94133 Fontenay-sous-Bois
Tél. (1) 43 94 40 40
- CAMERON**
La Grange
28410 Bouchemont
Tél. 37 65 10 01
- CANON**
Centre d'affaires Paris Nord
Irremuable Ampère 5
93154 Le Blanc-Mesnil Cedex
Tél. (1) 48 65 42 23
- CITIZEN**
71 bis, allée Jean-Jaures
31000 Toulouse
Tél. 61 62 95 40
- COMMODORE FRANCE**
10-12, rue du Saule Trappu
Parc D'activité Du Moully
De Massy
BP 216
91882 Massy Cedex
Tél. (1) 60 13 76 76
- COMPAQ**
5, av. de Norvège
91959 Les Ulis Cedex
Tél. (1) 69 86 71 71
- COPAM**
Voir BG Diffusion
- CORDATA**
22, av. des Nations
95972 Roissy-Charles-de-Gaulle
- DONATEC**
118, rue Marcel-Hartman
94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tél. (1) 45 21 44 77
- DUAL DATA**
ZA du Vert-Galant,
16, Av. du Vert-Galant
95310 Saint-Ouen-l'Aumône
Tél. (1) 34 21 95 00
- DYNAMIT COMPUTER**
54, rue de Danekerque
75009 Paris
Tél. (1) 42 82 17 09
- EPSON**
68 bis, rue Marjolin BP 320
92305 Levallois-Perret
Tél. (1) 47 37 33 33
- GLAAD**
25, rue du Landy
93210 La Plaine-Saint-Denis
Tél. (1) 48 09 29 33
- HD MICROSYSTEMES**
67, rue Sartoris
92250 La Garenne-Colombes
Tél. (1) 42 42 55 09
- HDM**
28, rue Médus
75015 Paris
Tél. (1) 45 66 43 99
- HECTOR**
61, rue Fernand-Lagade
91100 Corbeil
Tél. (1) 60 88 35 58
- HENGSTLER**
ZI des Martelles
94-106, rue Blaise-Pascal
93602 Aubry-sous-Bois
Tél. (1) 48 66 22 90
- HEWLETT PACKARD**
PA du Bois-Briard
av. du Lac
91040 Evry
Tél. (1) 60 77 83 83
- IBM FRANCE**
92081 Paris-La-Défense
Tél. (1) 49 05 70 00
- ICL**
24, av. de l'Europe
78140 Vélizy-Villacoublay
Tél. (1) 34 65 80 70
- IDEEL**
ZI des Bords de Seine
5, rue Marcel-Paul
95870 Bezons
Tél. (1) 39 47 35 07
- MATICIEL MICROCLUB**
Case Postale 106
1001 Lausanne (CH)
Tél. (19 41) 212 878 51
- ITT**
33, av. du Maine
BP 23
75755 Paris Cedex 15
Tél. (1) 45 45 67 05
- JAPY HERMES**
83, bd de Port-Royal
75640 Paris Cedex 13
Tél. (1) 43 37 14 69
- JONG RICH SA**
15, rue Jules-Ferry
69270 Fontaine-sur-Saône
Tél. (3) 72 27 89 17
- KORTEX**
71, rue Archeveau
75019 Paris
Tél. (1) 40 05 04 64
- LEANORD**
78-80, av. Gallieni
Ivry-Gallieni
93174 Bagnolet Cedex
Tél. (1) 43 60 10 10
- MANNESMAN TALLY**
8, av. de la Liberté
92000 Nanterre
Tél. (1) 49 29 14 14
- RICOMACHIUS**
241, av. d'Argenteuil
62270 Bois-Colombes
Tél. (1) 47 60 08 96
- NINTENDO**
3, rue de l'Industrie
ZI Epluchés
95310 Saint-Ouen-l'Aumône
Tél. (1) 34 30 30 30
- OKI**
Voir Micrologie
- OLITEC**
4, rue des Magnolias
54009 Nancy Cedex
BP 592
Tél. 83 21 95 15
- OLLIVETTI**
91, rue du Faubourg-Saint-Honoré
75383 Paris Cedex 08
Tél. (1) 47 42 88 96
- OLLIVETTI LOGABAX**
rue de l'Ancien-Marché
92047 Paris-La-Défense
Tél. (1) 49 06 74 80
- PANASONIC**
ZI Pont Yblon,
13 rue des Frères Lumière
BP 63
93151 Le Blanc-Mesnil
Tél. (1) 48 65 44 66
- PARIS SUD ELECTRONIQUE**
ZI de la Bièvre
12 rue B-Cassan
91300 Mussy
Tél. (1) 69 20 66 99
- PENTASONIC**
5, rue Maurice-Bouquet
75116 Paris
Tél. (1) 45 24 23 16
- PENTASONIC**
36, rue de Turin
75008 Paris
Tél. (1) 42 93 41 33
- PGM**
34 rue, rue Sorbais
75020 Paris
Tél. (1) 43 49 48 48
- PHILIPS**
50, av. Montaigne
75380 Paris Cedex 08
Tél. (1) 40 74 33 00
- PHILIPS**
5, square Max-Hervaux
75015 Paris
Tél. (1) 40 48 50 00
- POLAROID FRANCE**
4, rue Jean-Pierre-Timbaud
78390 Bois d'Arcy
Tél. (1) 34 60 61 66
- RANK XEROX**
12, place de l'Éris
92071 Paris-La-Défense
Tél. (1) 47 62 15 00
- RTC**
2, rue B-Malou
92100 Suresnes
Tél. (1) 47 28 13 35
- SAMSUNG**
Tour Montparnasse
33, av. du Maine, BP 146
75755 Paris Cedex 15
Tél. (1) 45 38 68 38
- SANYO**
8, av. Léon-Harmel
92164 Antony
Tél. (1) 40 96 63 63
- SEGA FRANCE**
19-21, rue du Colonel-Avis,
75015 Paris
Tél. (1) 46 62 12 12
- SEIKOSHIA**
Voir Telelec Airtronic
- SHARP**
BP 50094,
95948 Roissy-Charles-de-Gaulle
Tél. (1) 45 63 82 00
- SMT GOUPEL**
3, rue des Archives
94000 Créteil
Tél. (1) 43 99 15 15
- SONY**
19, rue Mme-De-Sauzon
92110 Vichy
Tél. (1) 47 39 32 06
- TANDON**
165, bd de Valmy
92706 Colombes
Tél. (1) 47 60 19 00
- TANDY**
CC Les 3-Fontaines BP 147
95022 Cergy-Pontoise
Tél. (1) 30 73 10 15
- TEJIC ALCATEL**
4, rue Chevilly
94267 Fresnes Cedex
Tél. (1) 49 84 50 00
- TEXAS INSTRUMENTS**
8-10, av. Morvan-Sudrier
78143 Vélizy Cedex
Tél. (1) 30 70 10 01
- THOMSON COFADEL**
19, av. Duhamel
92400 Courbevoie
Tél. (1) 47 88 51 45
- THOSHIBA**
7, rue Ampère, BP 131
92804 Puteaux Cedex
Tél. (1) 47 28 28 28
- TRUMPH ADLER**
3, av. Paul-Ducour
92502 Reuil-Malmaison
Tél. (1) 47 32 92 45
- TULIP**
165, bd de Valmy BP 182 274
92706 Colombes Cedex
Tél. (1) 47 60 05 59
- VICTOR TECHNOLOGIES**
296, av. Napoleón-Bonaparte
92502 Reuil-Malmaison
Tél. (1) 47 52 22 22
- WINNERS**
114, rue des Pyramides
75020 Paris
Tél. (1) 40 24 05 85
- ZENITH DATA SYSTEMS**
167, av. Pablo-Picasso
92000 Nanterre
Tél. (1) 47 78 10 03

POURQUOI CHOISIR LA SUPER NINTENDO ?

TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU D'AVENTURE
ZELDA 3 © Nintendo



TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU DE COMBAT
STREETFIGHTER 2 © Capcom



TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU D'ACTION
CASTLEVANIA 4 © Konami



TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU D'ACTION/REFLEXION
KRUSTY'S FUN HOUSE © Acclaim



TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU DE SPORT
BEST OF THE BEST © Loricel



COUP DE COEUR DE LA REDACTION DE CONSOLES +
MARIO KART © Nintendo



PRIX DES TÉLÉSPECTATEURS DE MICROKIDS
SUPER MARIO WORLD © Nintendo



MEILLEUR JEU ÉLU PAR LES VISITEURS DU SUPERGAMES SHOW
STREETFIGHTER 2 © Capcom

VOILA AU MOINS 8 BONNES RAISONS.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nouveau sur **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** Nouveau sur **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** Nouveau sur



ALIEN REBELS SUPER PROBOTECTOR



La bataille va commencer!...

Nous sommes en l'an 2636, et la Terre est menacée par une terrible invasion. Les Rebelles, des mutants fous venus d'une autre planète, sont de retour, avec la ferme intention de se venger féroceement de leurs défaites précédentes, en anéantissant la race humaine.

Seul espoir pour les Terriens, les PROBOTECTORS, des robots de combat superpuissants. Mais leur intervention sera-t-elle suffisante? Pourront-ils détruire ces misérables mutants à temps et sauver le monde?



Distribué par BANDAI.
Pour tout complément d'informations
appelez-nous au (16-1) 34 64 77 55.

KONAMI[®]
La passion des jeux