

# TILT

MICRO LOISIRS

**CHOISIR  
UN MICRO!**



**TILT D'OR 89**: les meilleurs softs de l'année élus par Tilt et Canal+ ● Acheter d'occasion: tout ce qu'il faut savoir ● Super-test: 1500 jeux au banc d'essai ● Enquête: l'Atari STE est-il vraiment compatible ST? ● Micro futé: 1000 adresses utiles

M 3085 - 72 S - 29,00 F





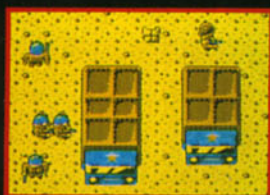
PLUS UN  
POSTER  
EXCLUSIF!

LES

"DEPECHEZ-VOUS...  
ET QUE JUSTICE  
SOIT FAITE!"

Cette offre exceptionnelle  
est valable durant tout  
l'été. C'est une  
exclusivité  
française.

# RAMBO III™



AMSTRAD 100%: **85%** "Il est  
excellent"  
**TOP du Mois** dans MICRONEWS:  
"Un des plus beaux jeu  
d'arcade que je connaisse  
sur CPC."  
**HIT** dans TILT: "Un programme  
d'action très accrocheur"

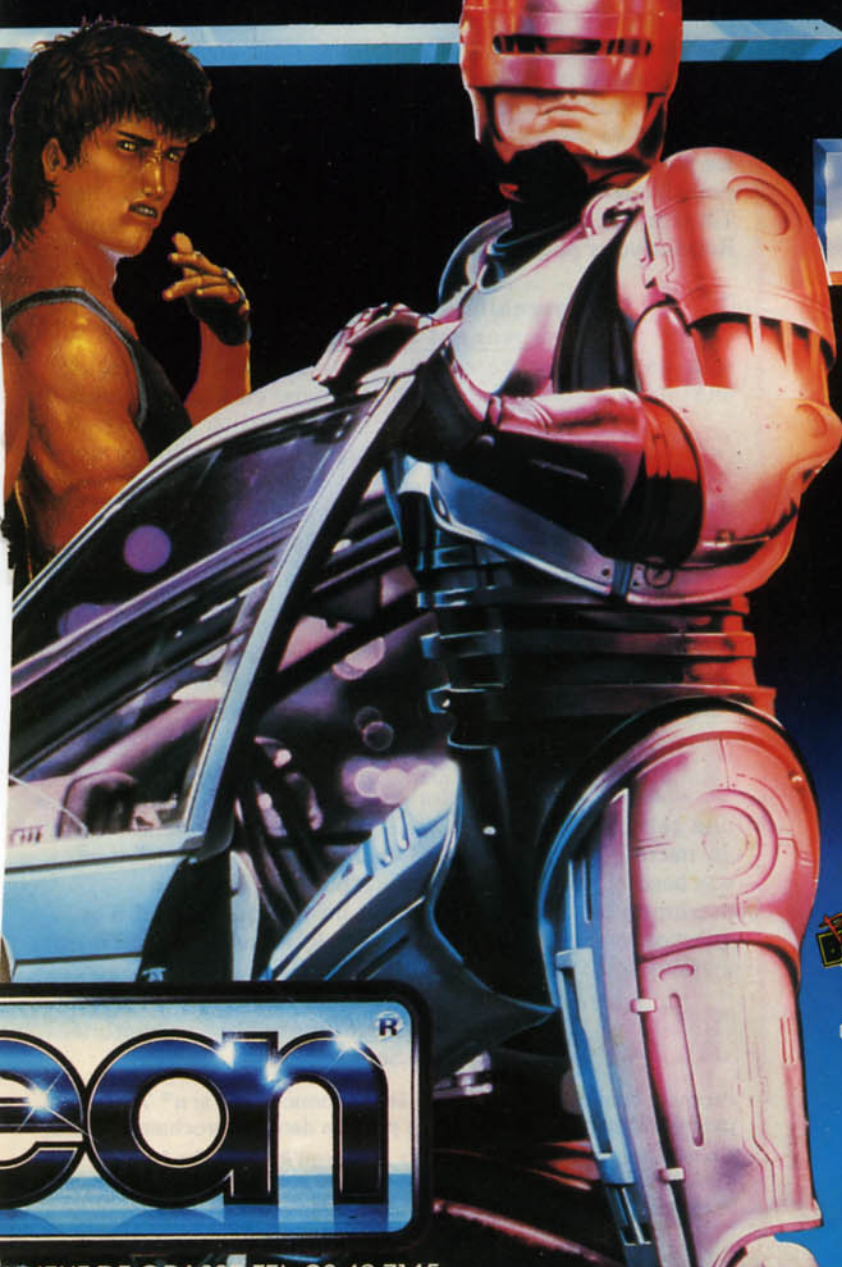




3 HEROES CELEBRES AU SERVICE DE LA LOI ET DE  
LA DEMOCRATIE...3 JEUX TITANESQUES...  
REUNIS DANS UNE COMPILATION DE PRESTIGE!!

AMSTRAD

# ROBOCOP



La compilation la plus vendue maintenant disponible sur

**ATARI ST et AMIGA**

## ROBOCOP™

### !!DEMENT!!

**UN AUTOCOLLANT ROBOCOP  
DANS CHAQUE BOITE!!**



**HIT** dans TILT: "Tous ceux qui ont aimé  
le film seront satisfaits par ce jeu qui a  
su en conserver l'esprit."  
**AMSTRAD 100%: 90%** "ROBOCOP va  
vous faire exploser les  
neurones...mieux, il est excellent!"

ROBOCOP™ & © 1987 Orion Pictures Corporation. All rights reserved.

**BAD  
BOIES** VS.

## DRAGONNINJA™

**TOP du Mois** dans MICRONEWS:  
"Un soft indémodable!"  
**AMSTRAD 100%: 85%** "Que  
ceux qui fréquentent les salles  
d'arcade se joignent à nous...ils  
ne le regretteront pas."  
**JOYSTICK D'OR** pour la meilleure  
adaptation de jeu d'arcade.



# eon®

LAUNEUF-DE GRASSE TEL: 93 42 7145.



## TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09  
Tél. : (1) 48.24.46.21. Téléc. : 643932 Edimondi  
Abonnements : tél. : (1) 64.38.01.25.

### RÉDACTION

**Rédacteur en chef**  
Jean-Michel Blottière

**Directeur artistique**  
Jean-Pierre Aldebert

**Secrétaire de rédaction**  
Dominique Chauvel, Isabelle Moatti

**Chefs de rubrique**  
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault

**Rédaction**  
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre

**Maquette**  
Christine Gourdal

**Photographe**  
François Julienne

**Secrétariat**  
Frédérique Sadoul

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

### MINITEL 3615 TILT

**Chef de rubrique**  
Florence Serpette

### ADMINISTRATION-GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris, Cedex 09  
Tél. : (1) 48.24.46.21.

**Directeur de la publicité**  
Claire Vésine

**Chef de publicité**  
Sylvie Houeix

**Assistante**  
Claudine Lefebvre

**Exécution**  
Sophie Bazin

**Ventes**  
SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes  
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.  
Tél. : (1) 45.23.25.60.

**Service abonnements**  
Tél. : (1) 64.38.01.25.  
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).  
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau)  
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements  
doivent être effectués par chèque bancaire, mandat  
ou virement postal (3 volets) BP 53  
77932 Perthes. Cedex.

**Promotion**  
Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

**Directeur administratif et financier**  
Jean Weiss

**Fabrication**  
Jean-Jack Vallet

### ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par  
**Éditions Mondiales S.A.** au capital  
de 10 000 000 F. R. C. S. Paris B 320 508 799.  
Durée de la société : 99 ans à compter  
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur  
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9  
**Président-Directeur général :**  
Francis Morel  
**Directeur délégué :**  
Jean-Pierre Roger



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.  
 Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

**Couverture :** Jérôme Tesseyre avec Lucie Vidéographie.

**Directeur de la publication :** Jean-Pierre ROGER -  
**Dépôt légal :** 4<sup>e</sup> trimestre 1989  
**Photocomposition et photogravure :** H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.  
**Imprimeries :** Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -  
**Distribution :** N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

# SOMMAIRE

## N° 72S

**6 Canal + est largement associé à la nomination des Tilt d'or** qui récompensent les meilleurs logiciels de l'année. Jérôme Bonaldi, un des plus fervents défenseurs du jeu et de la micro au sein de la chaîne à péage, répond aux questions de Jean-Michel Blottière. Canal + présentera du 13 au 17 novembre, au cours de l'émission de Philippe Gildas « Nulle Part Ailleurs », les Tilt d'or les plus spectaculaires. Jérôme Bonaldi a d'ailleurs profité d'un passage à Tilt pour filmer d'autres softs assez géniaux que vous pourrez également découvrir dans « Nulle Part Ailleurs », du lundi au vendredi à 19 h 20 sur Canal +, en clair. Canal +... de micro !

**7 Nous avons décerné cette année 24 Tilt d'or.** Comment procédons-nous pour sélectionner les Tilt d'or ? La rédaction se réunit une première fois au grand complet et chaque journaliste lance, dans des catégories bien précises (graphisme, simulation sportive, etc.), les noms des titres qui vont entrer en compétition. Avec 24 catégories cette année, cela représentait plus de 200 logiciels ! Au cours des réunions suivantes, nous éliminons, au prix de discussions acharnées, tel ou tel titre pour arriver à cinq « pré-nominés » par série. Là, les choses se compliquent puisque tous les softs qui restent en liste sont de très haute qualité. Les discussions frôlent alors l'affrontement ouvert et les jeux sont vus et revus par l'ensemble des journalistes pour finalement arriver à la décision finale. Voici donc les Tilt d'or 89. Serez-vous d'accord avec nos choix ? Rendez-vous page 7 pour le savoir.

**31 Les journalistes de Tilt dressent leur bilan personnel de l'année 89.** Quels softs les ont particulièrement marqués ou déçus ? Quel est leur micro favori ? Ils donnent leur avis, en toute partialité...

**34 Deux cents logiciels qui méritent toute votre attention,** regroupés en grandes catégories : jeux d'action, jeux d'aventure, simulations sportives, jeux de réflexion, simulateurs aériens, outils de création, logiciels éducatifs.

**92 1 500 logiciels répertoriés sous forme de tableaux.** La quasi-totalité de la production mondiale est ici testée. Nos étoiles et notes vous permettent de faire un choix ; elles ont été réactualisées en fonction de l'arrivée de nouveaux jeux, plus performants.

**126 Tous les conseils de Tilt pour bien acheter votre prochain micro.** Vaut-il mieux acheter une console de jeu Sega ou Nintendo ? Ou s'orienter vers un micro ? Lequel choisir ? Comment définir précisément vos besoins en fonction de votre budget ? Bref, un maximum de conseils ! En prime un test qui répond à la question que beaucoup se posent : le nouvel Atari STE est-il vraiment compatible avec les Atari ST ?

**136 1 000 adresses indispensables** répertoriées par Frédérique Sadoul.

A noter : contrairement à ce qui était annoncé dans le n° 71, le comparatif sur les machines d'échecs paraîtra dans un prochain numéro.

**Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.**  
Ce numéro comporte un encart publicitaire situé entre les pages 140 et 141.





### Meilleur logiciel de simulation

M1 TANK PLATOON \_\_\_\_\_ Microprose  
 RVF Honda \_\_\_\_\_ Microstyle  
 Grand Prix Circuit \_\_\_\_\_ Accolade

### Meilleur logiciel d'aventure/action

LAST NINJA II \_\_\_\_\_ System 3  
 Project Firestart \_\_\_\_\_ Electronic Arts  
 Targhan \_\_\_\_\_ Silmarils

### Meilleur simulateur de vol

FALCON \_\_\_\_\_ Spectrum Holobyte  
 F 15 Strike Eagle II \_\_\_\_\_ Microprose  
 Chuck Yeager's Advanced Flight  
 Simulator 2.0 \_\_\_\_\_ Electronic Arts

### Meilleur jeu d'aventure en langue française

LES VOYAGEURS DU TEMPS \_\_\_\_\_ Delphin Software  
 Kult \_\_\_\_\_ Exxos  
 La Quête de l'Oiseau du Temps \_\_\_\_\_ Infogrames

### Meilleur jeu d'aventure en langue anglaise

INDIANA JONES \_\_\_\_\_ Lucasfilm Games  
 Zac Mac Kraken \_\_\_\_\_ Lucasfilm Games  
 Manhunter II \_\_\_\_\_ Sierra

### Meilleur outil de création musicale

FM MELODY MAKER \_\_\_\_\_ Upgrade  
 House Music System \_\_\_\_\_ Esat  
 Master Sound \_\_\_\_\_ Software Horizon

### Meilleur outil de création graphique

DELUXE PAINT III \_\_\_\_\_ Electronic Arts  
 Photon Paint 2.0 \_\_\_\_\_ Micro Illusion  
 Vidi ST \_\_\_\_\_ Human Technologies

### Meilleur logiciel éducatif

LES 1001 VOYAGES \_\_\_\_\_ Carraz Editions  
 Histoires de villes, histoires de maisons \_\_\_\_\_ Jeriko  
 La Bosse des Maths \_\_\_\_\_ Coktel

### Meilleur jeu de réflexion/stratégie

POPULOUS \_\_\_\_\_ Electronic Arts  
 Sim City \_\_\_\_\_ Maxis  
 Bombuzal \_\_\_\_\_ Imageworks

### Meilleur langage

GFA 3.0 \_\_\_\_\_ Micro Application  
 STOS \_\_\_\_\_ Mandarin Software  
 Quick Basic \_\_\_\_\_ Microsoft

### Meilleure simulation sportive

GREAT COURTS (ex aequo) \_\_\_\_\_ Ubi Soft  
 KICK OFF (ex aequo) \_\_\_\_\_ Anco/Titus  
 Beach Volley \_\_\_\_\_ Ocean France

### Meilleure adaptation d'arcade

STRIDER \_\_\_\_\_ US Gold  
 Pacmania \_\_\_\_\_ Grandslam  
 Silkworm \_\_\_\_\_ Virgin Games

### Meilleur shoot-them-up

SILKWORM \_\_\_\_\_ Virgin Games  
 Xenon II \_\_\_\_\_ Imageworks  
 Hybris \_\_\_\_\_ Discovery

### Meilleure animation

INTERPHASE \_\_\_\_\_ Imageworks  
 Stunt Car \_\_\_\_\_ Microprose  
 Powerdrome \_\_\_\_\_ Electronic Arts

### Meilleur logiciel de PAO

CALAMUS \_\_\_\_\_ Atari  
 Publishing Partner Master \_\_\_\_\_ Upgrade  
 Professional Page \_\_\_\_\_ Goldisk

### Prix spécial du jury

WEST PHASER \_\_\_\_\_ Loriciel

### Jeu le plus original

SIM CITY \_\_\_\_\_ Maxis/Infogrames  
 Life and Death \_\_\_\_\_ Software Toolworks  
 Populous \_\_\_\_\_ Electronic Arts

### Meilleur jeu d'action

SKWEEK \_\_\_\_\_ Loriciel  
 Rick Dangerous \_\_\_\_\_ Firebird  
 Batman \_\_\_\_\_ Ocean

### Meilleur shoot-them-up sur console

R-TYPE \_\_\_\_\_ Irem/Sega  
 Gadius \_\_\_\_\_ Konami  
 Rush'n Attack \_\_\_\_\_ Nintendo

### Meilleur graphisme

SHADOW OF THE BEAST \_\_\_\_\_ Psygnosis  
 Dragon's Lair \_\_\_\_\_ Readysoft  
 Xenon II \_\_\_\_\_ Imageworks

### Meilleur logiciel d'aventure/action sur console

CASTLEVANIA \_\_\_\_\_ Konami/Nintendo  
 Wonderboy in Monsterland \_\_\_\_\_ Sega  
 Wonderboy III \_\_\_\_\_ Sega

### Meilleur jeu d'action sur console

SUPER MARIO BROS II \_\_\_\_\_ Nintendo  
 Captain Silver \_\_\_\_\_ Sega  
 Psycho-Fox \_\_\_\_\_ Sega

### Meilleur jeu de rôle

NEUROMANCER \_\_\_\_\_ Interplay  
 Bloodwych \_\_\_\_\_ Mirrorsoft  
 Swords of Twilight \_\_\_\_\_ Electronic Arts

### Meilleure animation sonore

LES VOYAGEURS DU TEMPS \_\_\_\_\_ Delphin Software  
 Shadow of the Beast \_\_\_\_\_ Psygnosis  
 Archipelagos \_\_\_\_\_ Logotron



## aime la micro

**Tilt :** Cher Jérôme, bonjour ! Inutile de présenter aux lecteurs de *Tilt* le passionné de gadgets en tous genres, l'accro de pub, le fanatique des nouvelles technologies et, bien évidemment, l'un des plus fervents supporters de *Tilt* et de la micro à Canal + ! En quelques mots, Canal + et *Tilt*, pourquoi ?

**Jérôme Bonaldi :** Bonjour à tous !

**Tilt :** Tout à fait, nos lecteurs savent bien que Canal + est à l'affût de toutes les nouvelles technologies. L'image de synthèse, la robotique, les cartes à mémoire, le laser disc, le Mac portable, autant de sujets qui ont été présentés sur Canal +, que ce soit dans « Nulle Part Ailleurs » ou dans « Avance sur Image ». Il était donc naturel que les chemins de *Tilt* et de Canal + se croisent un jour ou l'autre. Mais vous, Jérôme Bonaldi, êtes-vous particulièrement « branché micro » ?

**Jérôme Bonaldi :** En fait, voyez-vous, je...

**Tilt :** Hé oui, expérience classique. Comme beaucoup, vous possédez un micro que vous utiliseriez volontiers dans votre travail. Hélas, le temps vous manque sans doute pour entrer toutes les fiches que je vois là. Vous faites confiance à votre mémoire, j'imagine, mais dites-vous bien que ça ne durera pas. Je veux dire, et surtout n'y voyez pas de mal, un micro, c'est une mémoire infailible. Mais dites-moi, les jeux dans tout ça ?

**Jérôme Bonaldi :** Et bien, je suis choqué parfois...

**Tilt :** Permettez, mon micro est débranché, vous disiez ?

**Jérôme Bonaldi :** Oui, eh bien je suis...

**Tilt :** Choqué ? Oui, je comprends. Le décalage entre ce qui est présenté sur la jaquette et le contenu réel du logiciel. C'est vrai, les pochettes de logiciels font souvent rêver. On s'imagine avoir acheté le jeu du siècle et on découvre en fait un énième shoot'em up, un dernier avatar de casse-brique. De belles photos d'écran ne riment pas forcément avec jeu de qualité. Vous aimeriez que le WYSIWYG (What You See Is What You Get) se transforme en WYSIWYP (What You See Is What You Play). Et puis j'imagine que vous, homme de communication, vous devez déplorer le manque de convivialité qui règne encore dans le monde des jeux micro. Les jeux en réseaux insuffisamment développés, le côté « joueur solitaire face à sa machine » de bien des fanatiques vous rebutent sans nulle part ailleurs — oups pardon — sans nul doute ?

**Jérôme Bonaldi :** Oui, et d'ailleurs

**Tilt :** Bien sûr, je m'en doutais. Il faut dire que je sais que vous avez deux filles et que vous n'êtes pas de ceux qui offrent un micro à leurs enfants pour ensuite les laisser à eux-mêmes. Vous, vous achèterez un micro à vos enfants le jour où vous pourrez réellement jouer avec eux, le jour où vous ne serez pas dupe. Un Pictionary sur micro, ça, oui ! Mais vous ne voulez pas d'un micro qui enferme les joueurs sur eux-mêmes. Votre maître mot, en micro, c'est convivialité, j'en suis convaincu.

**Jérôme Bonaldi :** Absolument, et c'est pour cela que je...

**Tilt :** Mais oui, je le retrouve dans mes notes : vous êtes un bon joueur de flipper que vous

Canal +, comme chaque année, s'est associé à *Tilt* pour décerner les prestigieux Tilt d'or. Jérôme Bonaldi présente, tous les soirs de cette semaine, dans l'émission de Philippe Gildas « Nulle Part Ailleurs », une sélection des jeux les plus spectaculaires. Une occasion rêvée pour *Tilt* d'interviewer un des plus fervents supporters de la micro. Jérôme Bonaldi répond avec sa verve habituelle aux questions courtes mais percutantes de *Tilt*.



appréciez justement pour son aspect convivial, et vous adorez les jeux de société car ils font preuve d'une création permanente que l'on ne retrouve pas dans les jeux micro. Vous souhaitiez même que les jeux qui associent ordinateur et plateau se développent. En fait, vous considérez qu'il y a encore beaucoup à faire dans le domaine du jeu micro.

**Jérôme Bonaldi :** Tout à fait. J'ai quelques idées d'ailleurs sur le sujet.

**Tilt :** Excellent ! mais faites court dans vos réponses s'il vous plaît, le temps nous est compté. J'imagine que vous qui vous adressez au grand public peu au fait de la culture micro, vous aimeriez découvrir des jeux d'initiation aux softs professionnels comme Lotus ou DBase, des softs qui ne soient pas simplement des jeux mais qui amènent à découvrir toute la richesse des ordinateurs.

**Jérôme Bonaldi :** Oui.

**Tilt :** Car je me doute bien que vous, homme du futur, vous voyez parfaitement l'ouverture, la puissance supplémentaire que peut vous donner un micro-ordinateur.

**Jérôme Bonaldi :** Je voudrais juste ajouter

**Tilt :** Un dernier mot sur les jeux ? Très volontiers. Je sais que vous reprochez aux jeux sur micro de faire appel davantage aux réflexes qu'à la réflexion. Vous aimeriez retrouver tout ce qui fait le charme des parties d'échecs, où le joueur a le temps de méditer sur son prochain coup et, surtout, peut jouer à son rythme. Mais ce n'est pas tout ça, l'heure tourne. Une dernière précision peut-être sur vos projets autour de l'univers micro ? Je crois savoir que vous aviez l'idée d'une émission d'initiation, non pas à la micro en général, mais à ses applications, qui permette au grand public de découvrir ce qu'apportent réellement les ordinateurs. Et puis votre projet de film interactif. Sur la drague, n'est-ce pas ?

**Jérôme Bonaldi :** Oui, imaginez

**Tilt :** Oh mais ça j'imagine tout à fait ! Vous voudriez mettre en direct deux femmes, une blonde et une brune, et un homme dans un ascenseur. L'homme aurait le choix de draguer la blonde ou la brune. Laquelle va-t-il choisir ? les téléspectateurs masculins votent par le biais du Minitel et choisissent la blonde. Il attaque sec et propose un rendez-vous dans un petit hôtel du quartier. Que va faire la blonde ? Accepter, mettre une claque à l'impromptu, ne rien répondre. Au tour des femmes de voter. Etc., etc. Bref, un film interactif, une sorte de jeu d'aventure où les décisions seraient prises par le public. Et vous voudriez lui donner un côté érotique. Entièrement réalisé en images de synthèse ou avec des acteurs réels ? Vous ne savez pas encore, j'imagine...

**Jérôme Bonaldi :** Non.

**Tilt :** L'idée me semble cependant excellente. Je crois, et ce sera ma dernière question, que vous comptez aller à Las Vegas, au Consumer Electronic Show, pour découvrir les dernières nouveautés en matière d'électronique et de jeux micro et vidéo ? Le Power Glove de Nintendo, les nouvelles consoles, les écrans géants, la 3D seront donc, très certainement, présentés dans « Nulle Part Ailleurs », émission dont nous ne saurions trop recommander la pratique assidue et quotidienne. Oh ! mais voilà que notre émission se termine. Je vous laisse le mot de la fin mais, encore une fois, faites court s'il vous plaît, il ne nous reste plus que 4, 3, non 2, non 1 seconde. Et bien, trop tard, merci à vous Jérôme Bonaldi, et à bientôt, si vous le voulez biau !

*Cette interview lamentable a été réalisée au cours d'un déjeuner avec Jérôme Bonaldi, qui avait à cette occasion choisi un excellent bordeaux. Ceci explique peut-être cela. Quoi qu'il en soit, tous les propos qui sont prêtés à Jérôme par le biais de son interviewer fou sont rigoureusement authentiques. Et que ses supporters se rassurent, leur présentateur préféré n'a rien perdu de sa verve enthousiaste. Il suffit pour, s'en convaincre de foncer sur Canal + du lundi au vendredi à 19 h 20 (dans « Nulle Part Ailleurs », en clair, on ne le répètera jamais assez) pour s'en convaincre ou de le retrouver dans sa rubrique hebdomadaire dans « Demain », l'émission de Michel Denisot. Atchao Bonsoir !*



Meilleur logiciel  
de simulation

# M1 Tank Platoon



L'année 89 n'a pas souri à tous les types de simulation. Rien de neuf côté sous-marins, *688 Sub Attack* ne surpasse en rien le très ancien mais génial *Silent Service*. La simulation de combats de blindés a donné naissance à deux titres concurrents de *M1 Tank Platoon* : *Abrams*

quatre blindés, pour placer une unité derrière une colline, ou larguer un missile entre un arbre et une maison... 3D très réaliste, relief du terrain qui fait rebondir le pilote sur son siège, niveaux de jeu variés, stratégie sur carte, c'est la simulation multigenre qui passionnera tout aussi bien le stratège que le casse-cou.

*M1 Tank Platoon* est finalement plus riche que le Tilt d'or aérien *Falcon*. La stratégie que permet le maniement simultané de quatre blindés est bien plus passionnante que

Microprose

PC AT, EGA ou +

Retrouver les sensations offertes par une moto, une voiture ou un tank, recréer un environnement aussi réaliste que possible est un challenge qui, capacités des ordinateurs obligent, est de moins en moins utopique. Un soft domine cependant nettement les autres : *M1 Tank Platoon*...

Si les éditeurs spécialisés dans la simulation développent surtout des softs de combat aérien, nous avons cette année décidé d'offrir un Tilt d'or aux « autres » simulations



Grand Prix Circuit est avant tout une simulation.

de la micro ludique. Trois programmes étaient nommés dans cette catégorie : *RVF Honda* (Amiga et Atari ST) et *M1 Tank Platoon* (PC tout écran) de Microprose, ainsi que *Grand Prix Circuit* (Amiga, PC et Commodore 64) d'Accolade. Des softs très différents quant à leur scénario, mais semblables dans leur souci d'offrir au joueur une partie à 100 % réelle. Tests comparatifs, étude de l'équilibre ludique/réalisme pour chacun des programmes, la décision fut unanime... *M1 Tank Platoon* est LA simulation de l'année !



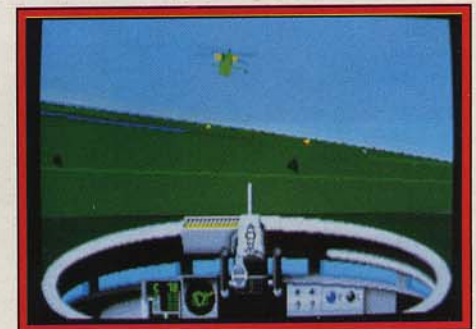
Le réalisme des virages sur RVF Honda est superbe.



Tilt d'or 89, *M1 Tank Platoon* allie beauté de l'action et richesse stratégique. Du jamais vu !

*Battle Tank* tout d'abord (Electronic Arts, disponible sur PC), efficace pour ses graphismes mais trop faible stratégiquement face au soft de Microprose (vous ne contrôlez qu'un seul tank...); *Steel Thunder* ensuite (Accolade, disponible sur PC et Commodore 64), un programme malheureusement trop limité dans son jeu. Pour la course auto, seul *Grand Prix Circuit* peut réellement être considéré comme une simulation de pilotage. Vision intérieure de la voiture, passage de vitesses, contrôle des dérapages ou maîtrise du régime moteur pour éviter la surchauffe, cette partie est aussi professionnelle que possible. Même chose pour *RVF Honda* de Microprose où l'on ressent à merveille le besoin de pencher la moto, d'enchaîner les virages, de mettre « la poignée dans le coin » en « balançant la viande » ! Deux softs excellents mais qui ne tiennent pas la route face au réalisme hyper-poussé du superbe *M1 Tank Platoon*.

Ce wargame/simulateur, désormais Tilt d'or 89, est réellement une petite merveille. Imaginez vos quatre chars placés en ligne face à l'ennemi. Il suffit d'une touche pressée sur le clavier pour piloter tour à tour l'un des



Zoom sur l'hélico de reconnaissance et VGA !

le pilotage, fût-il parfait, d'un jet. *M1 Tank Platoon* est à mon sens le précurseur d'une nouvelle lignée de simulateurs.

Déjà se profile à l'horizon un soft très semblable, développé par Loriciel sur ST et Amiga. Le tank de Microprose ne possède en effet qu'un seul défaut : il n'est disponible, pour le moment, qu'en version PC (AT et EGA minimum souhaité...). Il faudra attendre le milieu de l'année 90 pour tester *M1 Tank Platoon* sur seize bits. En attendant, il y a de quoi acheter un PC !

Olivier Hautefeuille



Meilleur logiciel  
d'aventure/action

# Last Ninja II

System 3  
C 64, CPC, SPECTRUM

Un Tilt d'or sur 8 bits qui prouve que le C 64 est loin d'être mort ! Last Ninja II tient tête à des softs qui tournent sur ST ou Amiga par le formidable plaisir qu'il procure à tous les joueurs qui le découvrent. Un chef-d'œuvre.

Last Ninja figurait déjà parmi les meilleurs programmes d'aventure/action sur 8 bits, mais System 3 s'est encore surpassé avec ce second épisode. A la fin de l'aventure précédente, le shogun était parvenu à s'enfuir en voyageant dans le temps. Arrivé à notre époque, il est rapidement devenu le chef d'une bande de trafiquants de drogue à New York. Mais il en faut plus pour que le ninja abandonne la poursuite, et l'aventure commence alors qu'il se matérialise au beau milieu de Central Park. Le dernier ninja doit traverser une bonne partie de la ville, en passant même par les égouts, avant d'atteindre le gratte-ciel, repaire de son vieil ennemi, mais celui-ci parvient une fois de plus à s'échapper à bord d'un hélicoptère et l'aventure se terminera sur une île, dans la maison du shogun.



Monochrome sur CPC.

de jeux d'aventure trouveront un challenge à leur mesure, car il faut résoudre de nombreuses énigmes pour progresser. Il faut absolument prendre le temps d'explorer chaque recoin du décor, ce qui est d'autant plus problématique que les ennemis abattus récupèrent



Le meilleur jeu d'aventure/action sur micro.



Targhan (Amiga).

Last Ninja II est incontestablement le meilleur programme d'aventure/action qui ait vu le jour sur un micro. En dépit de leurs nombreuses qualités, les deux autres nominés, Project Firestart et Targhan, ne font pas le poids face à ce chef-d'œuvre du genre. Pour trouver un programme d'aventure/action du même niveau, il faut passer sur la console Nintendo, particulièrement riche en jeux de ce type.

La principale force de ce programme repose sur un parfait équilibre entre action et réflexion. Seuls les joueurs les plus complets pourront en venir à bout. Les amateurs

assez vite. Si vous ne faites pas preuve de beaucoup d'habileté, vous ne parviendrez pas non plus au bout de votre quête. En effet, les combats sont très nombreux et il faut respecter un timing rigoureux pour franchir certains passages délicats. Les deux programmes d'aventure/action nominés ne présentent pas un tel équilibre entre action et réflexion. Project Firestart dégage une ambiance très impressionnante, mais l'action se limite à tirer, dès que l'on tombe sur des monstres au détour d'un couloir. L'aventure l'emporte sur l'action et l'habileté ne joue

pas un rôle important. C'est l'inverse en ce qui concerne Targhan, situé dans la lignée de Barbarian, qui pose plus de problèmes de combats que de résolutions d'énigmes. Notre lauréat bénéficie d'une réalisation exceptionnelle qui tire le meilleur parti des capacités du C 64. Le graphisme est superbe, avec des sprites et des décors d'une grande finesse. Cela est valable également sur CPC et Spectrum, mais seule la version C 64 est en couleurs. C'est l'une des plus belles réalisations que l'on ait vues sur cette machine ; sur ce plan, le Project Firestart d'Electronic Arts est également très réussi. Les graphismes sont excellents et la mise en scène, très cinématographique, est vraiment surprenante. Targhan bénéficie d'une bonne réalisation, mais bien moins spectaculaire, compte tenu des capacités des 16 bits.

Last Ninja II est un jeu exceptionnel à tous égards et il est difficile de faire mieux sur 8 bits. Le seul reproche que l'on pourrait lui adresser concerne l'absence de sauvegarde. Possesseurs de 16 bits, ne soyez pas envieux, Last Ninja II devrait faire son apparition sur ST ou Amiga très prochainement.

Alain Huyghues-Lacour



Project Firestart (C 64).



Meilleur simulateur de vol

# Falcon

Spectrum Holobyte  
ST, AMIGA

Falcon est la star des simulations de vol 89. Ses performances, la possibilité de jouer à plusieurs l'ont placé devant des softs plus réalistes peut-être, mais qui exigent des machines beaucoup plus puissantes que nos ST ou Amiga. O.H. vous en dit plus. Comparatif express.

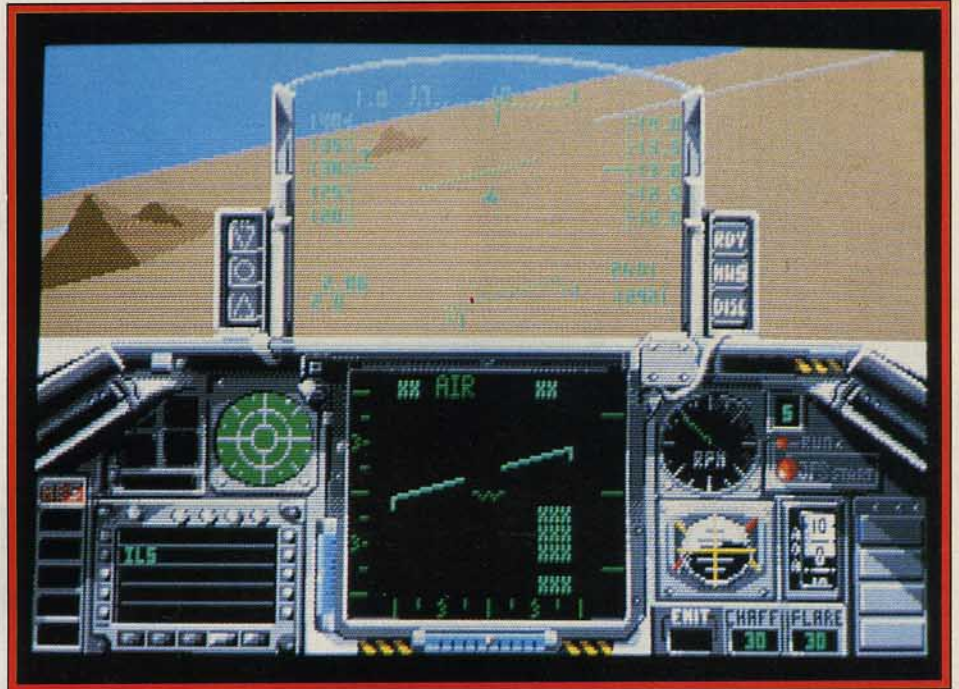
Chaque année, près d'une dizaine de simulateurs de vol et de combat aérien se disputent la palme d'honneur. Dans ce domaine, les concepteurs misent avant tout sur la souplesse de l'animation et la richesse des missions. Avec le développement de la 3D surfaces pleines, les simulateurs de vol cuvée 89 ont atteint un niveau de réalisme impressionnant. *Tilt* a sélectionné trois titres pour faire la nique au tenant du titre 88, le très fameux *F 18 Interceptor*. Il s'agit de *Falcon*, de Spectrum Holobyte sur ST, Amiga ou PC; de *F 15 Strike Eagle II*, de Microprose sur PC, et du très souple *Chuck Yeager's 2.0*, d'Electronic Arts sur PC. Mais avant d'expliquer la sélection finale, voici quelques titres qui ont frisé la sélection. Il y a tout d'abord l'excellent *F 19* de Microprose paru en début d'année sur PC. Ce simulateur a depuis été doublé par son petit frère, *F 15 Strike Eagle II*... Il fallait aussi parler de *Thunder Chopper*, simulateur de vol et combat d'hélicoptère, très proche des simulateurs de vol classiques. Programme excellent, soutenu par tous les disques scénario de son éditeur (Sublogic, père de *Flight Simulator III*...), il n'a cependant pas pu détrôner les trois nominés. Très proche dans le principe de *F 15*, c'est néanmoins ce dernier titre que la rédaction a préféré...



Vue extérieure à la mode F-18...



F-15 Strike Eagle II, en attendant les versions 16 bits.



Falcon, le Tilt d'or 89, sera sans doute écrasé par le futur F 29. En attendant, il reste le meilleur !



Falcon, la précision graphique et l'animation hit !

Voilà donc le paysage 89 de la simulation aérienne. Là encore, la lutte a été vraiment serrée, notamment entre *Falcon* et *F 15 Strike Eagle II*. En fait, les deux softs sont à notre avis de qualité égale. Même richesse stratégique, même précision graphique sauf... en ce qui concerne *F 15*, si on le fait tourner sur un PC qui ne soit pas VGA, 386, disque dur, en bref, sur un PC qui ne soit pas une « bête » de quelques dizaines de milliers de francs (*F 15* devrait être disponible sur ST et Amiga vers le milieu de 1990...) ! Et c'est ce qui a fait pencher la balance en faveur de *Falcon*, dis-



ponible lui sur ST et Amiga ! *Falcon* est assurément LE simulateur de vol 89. Venu au monde au début de cette année, il colle à la peau de l'ancien *F 18 Interceptor*. Même style de vue extérieure, animation et bruitages relativement semblables, ce nouveau Tilt d'or apporte pourtant un « plus » de taille : là où *F 18* oubliait la simulation

pour nous offrir une partie essentiellement arcade, *Falcon* mêle avec aisance ludisme et stratégie. D'un côté, toutes les missions séduiront les amateurs de shoot-them-up, tant le suivi et la destruction de l'ennemi sont bien réalisés. D'un autre côté, la gestion des missions, la continuité des grandes campagnes auront de quoi motiver à long terme les stratèges les plus fins, les amateurs de plans de bataille précis, d'études sur carte... Il faut ajouter à cela la possibilité qu'offre *Falcon* de jouer à deux par liaison modem ou câble en mode combat. Cette option est vraiment très prenante, bien plus que le combat contre l'ordinateur. Pour conclure, que pourra nous apporter le Tilt d'or 90 ? La simulation aérienne semble aujourd'hui avoir atteint le top des possibilités machine/programmeurs. Et pourtant, de nouveaux mirages crèvent déjà le ciel de demain. *F 29*, annoncé par Ocean sur ST et Amiga, et dont nous n'avons malheureusement pas pu tester de version définitive, semble offrir une animation encore meilleure que celle de *Falcon*, ainsi que des paysages au sol très fouillés... *Falcon*, le Tilt d'or 89, risque d'être détrôné l'année prochaine.

Olivier Hautefeuille



Meilleur jeu d'aventure  
en français

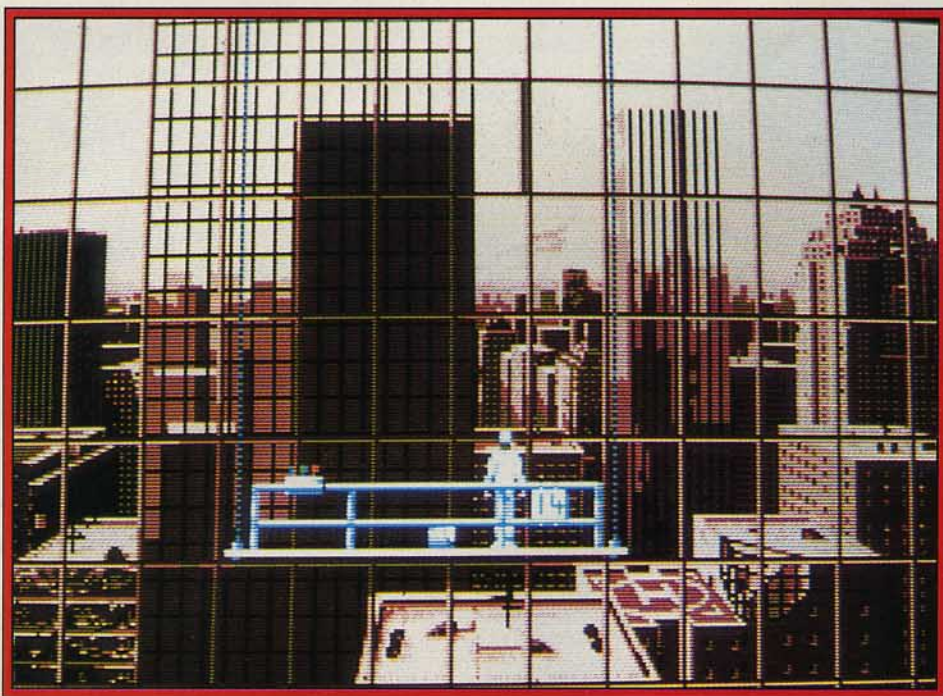
# Les Voyageurs du Temps



Delphin Software  
AMIGA, ATARI ST



La Quête de l'oiseau du Temps sur ST.



Les Voyageurs du Temps, un somptueux jeu d'aventure qui mérite bien son Tilt d'or.

Avec Les Voyageurs du Temps, Delphin Software entre sans coup férir dans le cercle très fermé des grands éditeurs internationaux de jeux d'aventure. Un Tilt d'or pour un soft français capable de rivaliser avec les meilleures productions anglo-saxonnes... Cocorico!

Il est Tilt d'or et, croyez-moi, il le mérite largement. Les Voyageurs du Temps est, dans cette catégorie, le seul logiciel français de qualité internationale (hormis Blood). Jeu d'aventure graphique en 3D, à la Sierra, ce logiciel se caractérise par un scénario particulièrement prenant.

Le laveur de carreaux que vous êtes se retrouve, par le plus pur des hasards, au beau milieu d'une aventure extraordinaire. Des extraterrestres, les Crughons, et des humains de notre futur se livrent une guerre totale en l'an 4315. La maîtrise du voyage dans le temps est une réalité à cette époque et la guerre trouve ainsi un nouveau terrain d'action : le passé. En effet, les Cru-



Kult, un très bon deuxième.

ghons tentent de manipuler le passé terrien afin de s'assurer une victoire éclatante et décisive. Fort heureusement, les hommes du futur sont au fait des agissements de leurs redoutables adversaires. Ils décident de remonter le temps afin de contrecarrer le sombre projet des Crughons. Votre intrusion est le grain de sable qui va bouleverser le cours des événements. L'aventure commence par votre découverte d'un télé-transporteur crughon. La suite est un passionnant voyage à travers le temps où les actions se succèdent à un bon rythme sans jamais tomber dans la lourdeur typique des

jeux d'aventure de série B. Les Voyageurs du Temps répondent aux désirs du vrai passionné. Y jouer, c'est vivre une histoire prenante et attachante. A l'instar du bon film qui vous fait oublier que vous êtes dans une salle obscure, ce logiciel réussit l'exploit de vous plonger totalement dans l'aventure. Le secret d'une telle réussite ? Un scénario qui accroche parfaitement dès le début de la partie ; un logiciel entièrement graphique avec de superbes graphismes animés et d'excellents bruitages ; un jeu très visuel qui surprend, amuse et offre un challenge intéressant ; une prise en main rapide et aisée grâce à la gestion par la souris. Bref, c'est le Tilt d'or !

Malgré la bonne qualité des deux autres jeux nommés plus loin, Les Voyageurs du Temps ont dominé la compétition de la tête et des épaules. Cette constatation ne doit pas pour autant ternir les blasons de Kult et de La Quête de l'Oiseau du Temps. Dans ce dernier, vous devez empêcher un démon; prisonnier d'une conque, de revenir sur Terre. Vous avez neuf jours pour retrouver cette conque afin que l'incantation salvatrice soit prononcée. La qualité du scénario est indéniable, de même que le confort de jeu. Par contre, le système de jeu bride beaucoup trop les possibilités d'interactions. Le manque de profondeur dans l'interactivité se fait cruellement sentir. Résultat : le jeu n'accroche pas vraiment. Cela dit, il s'agit d'un excellent programme pour les moins de quinze ans. Dans Kult, le scénario est également bien figolé. Vous êtes un mutant doué de pouvoirs mentaux, dont la petite amie vient d'être enlevée par des mutants monstrueux. Votre objectif : délivrer votre compagne prisonnière, dans le temple des vilains. La véritable aventure ne commence qu'après quelques tâtonnements, phase voulue par les auteurs. En effet, les épreuves proposées par le grand prêtre ne font que vous donner les moyens de trouver un passage secret vers... l'aventure. Entièrement graphique, très convivial, Kult est un des meilleurs jeux d'aventure français. Si le Tilt d'or lui passe sous le nez, ce n'est pas parce qu'il est moins bon que Les Voyageurs du Temps. Ce dernier est tout simplement meilleur que lui ! Voilà, tout est dit ! Espérons que notre lauréat Tilt d'or connaîtra une brillante carrière internationale. Il le mérite.

Dany Boolauck



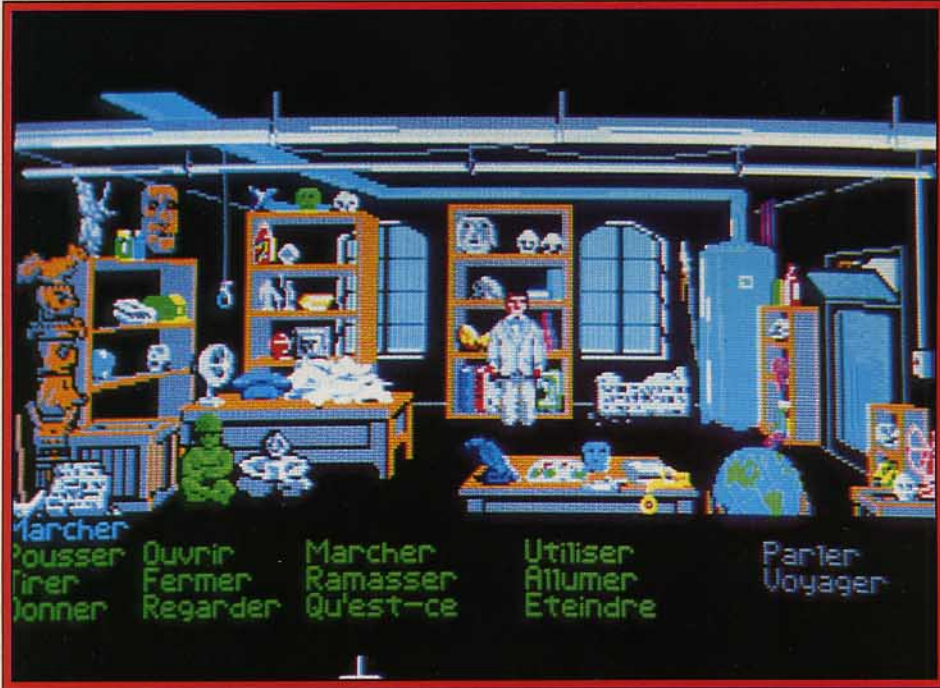
Meilleur jeu d'aventure en anglais

# Indiana Jones

Lucasfilm Games  
ATARI ST, AMIGA, PC



George Lucas sera-t-il sensible à ce Tilt d'or, modeste hommage des joueurs français à son immense talent? Nous l'espérons! Quoi qu'il en soit, le soft est à la hauteur de ses plus grands films, et ce n'est pas un mince compliment...



Indiana Jones et la Dernière Croisade : tout simplement le meilleur.

A en croire nos lecteurs et les revendeurs, Indy et sa dernière croisade est en train de faire un malheur en France. Son succès est tel que les ventes en magasins atteignent, paraît-il, des chiffres records! Non, rassurez-vous, ce n'est pas pour ce type d'exploit que le Tilt d'or lui est décerné. Nous l'avons élu meilleur jeu d'aventure anglais pour les mêmes raisons que vous : il nous a terriblement plu! Son scénario suit, dans les grandes lignes, celui du film qui, comme chacun sait, est un succès commercial aux Etats-Unis.

Indy se voit proposer par un milliardaire mégalomane de retrouver le saint Graal. Une légende prétend que cette coupe aurait recueilli le sang de Jésus lors de sa crucifixion. Une vie éternelle est promise à celui qui l'utilise pour boire. Voilà de quoi attiser les convoitises d'un cerveau tortueux. Indy refuse l'offre de Donovan mais ce dernier l'informe que son père, Henry Jones, déjà sur l'affaire, vient de disparaître à Venise. Personne ne résiste à ce genre d'argument, et surtout pas l'homme au fouet. S'ensuit alors une série d'actions passionnantes. Indy doit trouver des objets susceptibles de l'aider dans sa quête et déjouer tous les obstacles savamment disséminés dans le jeu. Le plaisir que procure ce logiciel vient de la multitude d'actions à entreprendre. Les obstacles et les énigmes proposés par les auteurs évitent soigneusement les situations de blocages intempestifs. Quand le joueur piétine, il sait qu'il peut revenir sur ses pas pour voir ce qu'il a bien pu oublier. A aucun moment le jeu ne propose de situations rébarbatives et inextricables dont l'effet est plus dissuasif que stimulant. Le système de jeu autorise un enchaînement des séquences qui capte l'attention du



Indy remet ça sur nos petits écrans.

joueur et le garde sous tension. Il suffit tout simplement de cliquer sur une commande ou sur un objet quelconque pour diriger son personnage.

Comme dans *Les Voyageurs du Temps*, le joueur oublie l'interface de communication qu'est la souris et « vit son aventure ». Ajoutez à cela les graphismes animés en 3D et les bruitages, vous êtes presque au cinéma! Pourquoi Indy et pas Zak ou encore *Manhunter San Francisco* comme Tilt d'or? En réalité, les trois titres précités sont tous d'excellents jeux d'aventure. Indy a remporté la palme d'une courte tête. Zak Mac Kraken n'a que deux choses à envier à Indy : un scénario plus solidement élaboré et plus vraisemblable, et le système de jeu qui, quoique très proche, est un peu plus sophistiqué dans Indy. Rappelons que dans Zak, vous êtes un journaliste qui doit neutraliser des extraterrestres en passe de rendre les humains stupides. En ce qui concerne *Manhunter II*, j'avoue que, personnellement, je craque pour ce jeu! Il y est question d'extraterrestres envahissant la Terre : les Orbs. Vous jouez le rôle d'un Manhunter au service des Orbs mais vous œuvrez, en réalité, pour l'humanité. Vous êtes plongé dans une enquête : des mutants monstrueux s'attaquent à une secte secrète chinoise, à vous de découvrir le rôle des Orbs dans l'histoire. Ce jeu est une Sierra et il est passionnant, je ne vous dis que ça! Seuls reproches qu'on peut lui faire : ses graphismes moins léchés que ceux d'Indy et des séquences arcade (pas toutes) très mal réalisées et qui n'apportent rien à l'enquête. Vous avez sûrement remarqué que les jeux primés et nommés en aventure (français et anglais) sont tous des jeux graphiques. Est-ce la mort de l'aventure textuelle? Dany Boolauck



Manhunter San Francisco : passionnant!



L'humour et la fantaisie de Zak Mac Kraken.



Meilleur outil  
de création musicale

# FM Melody Marker



Upgrade  
ATARI ST

Premier soft à offrir, pour environ 800 F, un orchestre complet, FM Melody Maker permet également de s'initier au multipiste, aux arrangements, bref, à tout ce qui compose l'environnement des musiciens professionnels. Un rapport qualité/prix imbattable.

La MAO ou musique assistée par ordinateur est depuis quelques années l'une des valeurs sûres de la création micro. L'Atari ST ou le PC côtoient des systèmes sono-



Master Sound, rapport qualité/prix idéal.

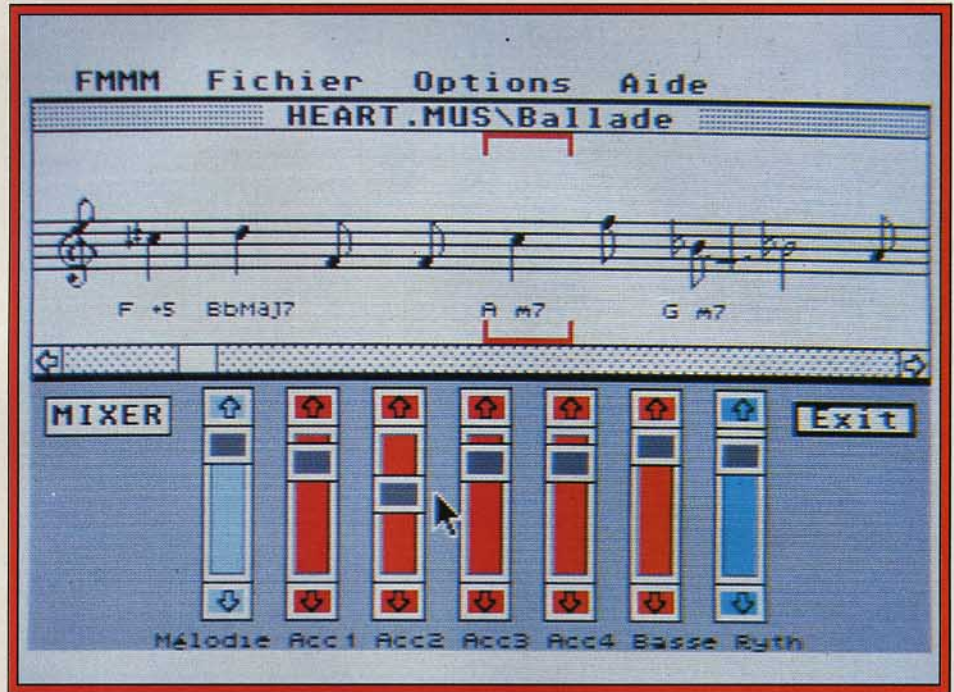
res très complexes et onéreux composés de synthétiseurs, d'expandeurs, de boîtes à rythmes, etc.

S'il existe dès lors des softs de grande qualité dans ce domaine, il s'agit le plus souvent de matériels que l'on ne peut pas utiliser avec un simple ordinateur. Pour décerner le Tilt d'or 89 de la création musicale, Tilt s'est donc penché sur les logiciels qui permettent aux musiciens de travailler avec leur micro sans investir dans des systèmes externes toujours très chers... Au fil de notre rubrique Création, trois logiciels testés sur Atari ST ont ainsi clairement imposé leur supériorité. Il s'agit de House Music System de la société Esat, de Master Sound de Software Horizons et, enfin, du grand gagnant de l'année, FM Melody Maker, développé dans les ateliers d'Upgrade et sacré Tilt d'or face aux oreilles de toute la rédaction !

La MAO qui n'emploie pas de systèmes extérieurs à l'ordinateur comporte deux domaines de prédilection : la digitalisation sonore et la composition musicale (écriture et exécution de partitions). Les deux premiers logiciels nommés pour les Tilt d'or 89 appartiennent à la première catégorie. Il s'agit, dans le cas de Master Sound, de digitaliser un

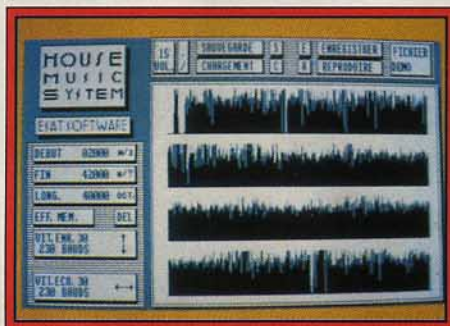
son issu d'un microphone, d'un lecteur CD, etc., d'en visualiser la courbe de fréquence et de le reproduire. Bien qu'il existe sur le marché plusieurs digitaliseurs sonores performants (ST Replay ou Perfect Sound, par exemple), Master Sound a été nommé cette année au vu de ses grandes capacités, de sa maniabilité exemplaire

ser sur une portée un thème musical. Complète, très maniable, cette composition n'est pourtant pas l'atout majeur du soft. Là où FM Melody Maker fait très fort, c'est dans l'arrangement de votre future chanson. Que l'on place ou non des accords sous la partition, le soft trouve de lui-même



Sons FM, arrangement instantané, écriture rythmique... FM Melody Maker est un petit bijou.

et surtout de son faible prix de revient, 400 F environ. Pour House Music System, nous avons fortement apprécié la pluralité de ce soft qui propose sur ST tout un système de digitalisation, d'enchaînement des sonorités rattachées aux touches du clavier... Mais le grand gagnant se détache très vite de ces deux premiers programmes. Depuis Music Construction Set, les jeunes créateurs de décibels n'avaient encore jamais possédé un outil de travail aussi intelligent, maniable et finalement très performant. Tout comme MCS, FM Melody Maker propose de compo-



House Music System, maniable et performant.

la basse, la batterie, les cuivres ou les violons qui vont donner corps à la création. On peut ensuite composer ses propres séquences rythmiques, choisir entre un accompagnement samba ou rock, utiliser la table de mixage pour baisser un peu le deuxième saxo ou mettre en avant la nappe de synthé... Pour entrer la batterie, vous pouvez composer tout d'abord des mesures puis enchaîner celles-ci en séquences complètes. Les novices n'auront aucun mal à manier cette phase de création.

Magique et tout à la fois maniable et didactique, FM Melody Maker est le premier soft à offrir, pour environ 800 F, un orchestre complet qui, plus qu'un simple accompagnement, vous amènera à la connaissance du multipiste, à la maîtrise des techniques d'arrangement, bref à tout le travail que vous retrouverez plus tard sur des systèmes MIDI professionnels. Après trois ans de MAO, la micro s'intéresse enfin aux « petits » systèmes et surtout à la formation des futurs génies de la double croche. Cela valait largement ce Tilt d'or 89 avec, en prime, les remerciements de tous les musiciens de la rédaction !

Olivier Hautefeuille



Meilleur outil de  
création graphique

# Deluxe Paint III



Electronic Arts  
AMIGA

Tous les passionnés de création graphique connaissent Deluxe Paint III et ses possibilités fabuleuses. Puissant mais facile à maîtriser, il se transforme aussi en logiciel de création de dessin animé. Les possesseurs d'un Amiga ont bien de la chance !

Après une difficile présélection, trois logiciels ont finalement été nommés. Les voici dans l'ordre : *Deluxe Paint III* d'Electronic Arts (Tilt d'or 89), *Photon Paint 2.0* de Micro Illusions et *Vidi ST* de Human Technologies. Les deux premiers sont de superbes logiciels de création graphique sur Amiga. Ils tournent tous les deux sur un Amiga 500 bien qu'une extension mémoire soit fortement recommandée. Les deux programmes offrent un vaste choix de résolutions mais *Deluxe Paint III* l'emporte d'une courte tête : 640 x 400 contre 564 x 362. Au niveau des couleurs, les deux programmes se différencient nettement. *Deluxe Paint III* travaille sur une palette classique de 2 à 32 couleurs ou même 64 pour les Amiga qui acceptent le mode « half-brite »,

Les deux programmes utilisent le système des blocs à des fins de manipulation mais *Photon Paint 2.0* l'emporte ici par sa méthode de capture. Outre la classique méthode de rectangle, *Deluxe Paint III* propose de délimiter le champ du bloc par un polygone ou même par un



*Photon Paint 2.0* : l'effet de relief, facile à créer.



Groupe punk réalisé à partir des différents éléments présents sur les disquettes (D.P. III).



*Vidi ST* : une superbe digitalisation sans retouche.

tandis que *Photon Paint 2.0* ne travaille qu'en mode HAM nettement moins utilisé, ce qui limite d'autant son intérêt. Par contre, avec une mémoire identique de 1 Mo, *Photon Paint 2.0* dispose de dix écrans de travail indépendants contre deux seulement pour *Deluxe Paint III*. Les deux programmes sont à peu près de même niveau (c'est-à-dire vraiment puissants) en ce qui concerne les possibilités de création graphique proprement dites. Ils offrent de multiples brosses, le dessin à main levée, de nombreuses figures prédéfinies, un spray et une loupe réglable en puissance.

dessin à main levée. Les deux programmes disposent d'un riche éventail de possibilités de traitement de blocs : agrandissement ou diminution de taille dans l'un des axes désirés sans autre limitation que la taille de l'écran, permutations horizontales ou verticales, rotation d'un angle quelconque, effet de relief. *Photon Paint 2.0* permet en outre de plaquer le bloc sur un tube, un cône, une sphère, une ellipse ou même une figure dessinée à main levée, tandis que *Deluxe Paint III* dispose d'une modification des contours pour obtenir un effet d'irisation ou d'ombrage. *Deluxe Paint III* propose sur ses disquettes un vaste choix d'éléments et de décors. Dans le domaine de l'animation, *Photon Paint 2.0* se contente de proposer l'affichage des différentes images à vitesse variable avec éventuel effet « ping-pong ». *Deluxe Paint III* au contraire offre de puissantes possibilités. Outre certaines facilités pour le dessin successif des images constituant une animation, deux autres méthodes sont proposées. « Animpainting » permet la création automatique d'animation avec déplacements en deux ou trois dimensions, rotations ou

mouvements cylindriques. Seconde méthode, les brosses animées qui sont en fait constituées d'une série d'images représentant les différentes positions d'un élément animé. Il est plus difficile de comparer directement *Vidi ST* à *Deluxe Paint III* car ils réalisent des choses différentes. *Vidi ST* est un digitaliseur pour Atari ST qui permet comme son nom l'indique de digitaliser (capturer et coder une image sous forme binaire pour qu'elle soit traitable par l'ordinateur). Il se distingue de ses concurrents par la qualité des digitalisations obtenues, la grande facilité d'utilisation et surtout la possibilité de digitaliser en temps réel (soit 25 images par seconde !), le tout en seize couleurs. Il dispose depuis peu d'un complément, *ZZ Miximage*, qui autorise la digitalisation en 512 couleurs (format *Spectrum*) ou même 4096 couleurs sur les nouveaux *STE*. En dépit de toutes ses qualités, il nous est apparu que les possibilités créatrices de *Vidi ST* étaient somme toute plus limitées que celles de *Deluxe Paint III* à qui nous attribuons avec un grand plaisir un Tilt d'or.

Jacques Harbonn



Meilleur logiciel  
éducatif

# Les 1001 Voyages



Disquette Carraz Editions

ATARI ST

Les 1001 Voyages, Histoires de villes Histoire de maisons, La Bosse des maths auraient tous mérité un Tilt d'or. Il fallait pourtant choisir. Brigitte Soudakoff a tranché.

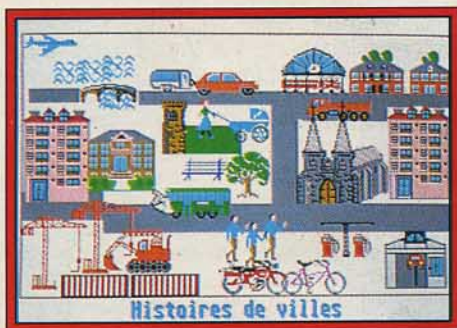
Choisir le meilleur logiciel éducatif ne fut pas une mince affaire vu les efforts et les progrès accomplis dans ce domaine par les éditeurs tout au long de l'année. Mais il fallait bien se décider et, sur les trois nommés, *Histoires de villes Histoire de maisons*, de Jeriko, *La Bosse des maths*, de Coktel Vision, et *Les 1001 Voyages*, de Carraz, c'est ce dernier qui l'emporta.

Les trois programmes en concurrence présentent chacun d'indéniables qualités, tant au point de vue du contenu pédagogique, de la présentation qui va s'améliorant au fil des logiciels, que de l'intérêt. Coktel Vision a particulièrement soigné la présentation de *La Bosse des maths*, nouvelle version ce qui lui vaut d'être nommé. Le scénario bien ficelé rend ce programme attrayant sans toutefois faire preuve de suffisamment



Tilt d'or 1989 de l'éducatif. Les 1001 Voyages sur ST proposent des graphismes de qualité.

présence de l'adulte et prend surtout sa dimension dans le cadre d'un travail en classe. C'est de toute évidence un produit aux qualités pédagogiques irréprochables mais qui manque peut-être d'un peu de fantaisie et d'animation, ce que l'on ne peut certes pas reprocher aux 1001 Voyages. En effet, ce dernier invite les enfants de trois à dix ans à inventer des histoires à partir d'une base de données très conséquente. Il propose quatre domaines tels la mer, la campagne, la ville et l'espace. L'enfant fait ensuite le choix de son héros qui peut appartenir au monde des objets, des animaux ou des humains. La dernière option consiste à déterminer le « niveau » d'utilisation. En fonction de l'âge, trois approches sont en effet possibles : les petits qui n'ont pas encore acquis la lecture peuvent voir s'animer l'histoire qui leur sera racontée. Ceux qui savent un peu lire peuvent voir, entendre et lire le texte. Quant aux plus âgés, il leur est possible soit de modifier le récit proposé soit d'en écrire un de leur composition et ce, grâce à un traitement de texte facile à manipuler.



Histoires de villes sur ST : encore un effort...

d'originalité pour l'élever jusqu'à la première place. *Histoires de villes Histoire de maisons*, outil de création de livres électroniques, est conçu avec intelligence et ouvre une voie royale à la communication écrite. Cette collection permet aux enfants d'inventer des histoires tout en les illustrant grâce à une banque de dessins. Par ailleurs, ce programme a servi de support à une expérience tout à fait intéressante avec une classe de CM2 d'une école du XII<sup>e</sup> arrondissement de Paris, qui a donné naissance à un livret d'opéra : *Le loup de neige*. Néanmoins, ce logiciel nécessite la



Histoire de maisons sur ST : ici aussi !



1001 Voyages sur ST, un soft très convivial.

Lorsque l'on entre dans ce logiciel, on est tout de suite séduit par le graphisme soigné et recherché. Les décors sont beaux et donnent envie d'aller plus loin et, plus on avance, plus on peut étoffer et enrichir son histoire, y introduire des personnages, des situations, des voyages, des rencontres. A chaque séquence, la scène s'anime sous vos yeux, puis le texte s'affiche. On arrive à des récits complètement fantasmagoriques, où l'imaginaire règne en maître. En fait, en créant leurs histoires, les enfants apprennent à suivre les étapes logiques de la construction d'un récit. Le vocabulaire employé est recherché et de plus une petite musique d'ambiance est aussi là pour le plaisir des oreilles. La synthèse vocale qui permet d'entendre le récit vient compléter le tout. Le confort d'utilisation, sous principe d'icônes, permet aux plus petits une certaine autonomie face à la machine. C'est pourquoi toute notre attention a été retenue par ce logiciel pour le Tilt d'or 89. L'environnement est convivial, la démarche originale, le contenu est riche et tous ces éléments constituent une excellente invitation au voyage, au rêve.

Brigitte Soudakoff





Meilleur jeu de réflexion/stratégie

# Populous

Electronic Arts  
ATARI ST, AMIGA

Populous, Sim City ou Bombuzal? Populous bien sûr, une des révélations de l'année. Vous êtes Dieu — enfin, c'est ce que dit la notice, tout le monde sait que Dieu, c'est moi —, et vous pouvez assécher les marais ou déclencher des tremblements de terre. Vibrant...



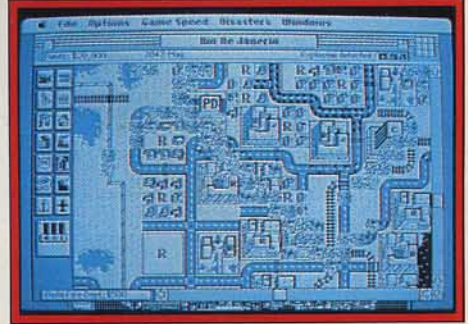
Populous (ST), des petites maisons, puis des forts et des châteaux...



Le froid et la neige ne facilitent pas la vie.

Le choix du Tilt d'or du meilleur jeu de réflexion/stratégie a été nettement moins difficile à attribuer que pour d'autres catégories. D'emblée *Populous*, d'Electronic Arts, *Sim City* de Maxis et *Bombuzal* d'Image Works ont été sélectionnés comme nominés, le premier remportant le Tilt d'or 89. L'absence de jeux d'échecs pourra étonner certains, mais nous avons voulu privilégier les jeux originaux. Voici les raisons de notre choix final. *Populous* et *Sim City* disposent tous deux d'un scénario d'une grande originalité, proches d'ailleurs l'un de l'autre dans leur principe. Dans *Populous*, vous incarnez un dieu bénéfique opposé dans une difficile lutte d'influence au dieu pourri qui symbolise votre adversaire. Vous ne combattez pas directement mais par l'intermédiaire de vos populations. Il s'agit d'améliorer les conditions d'existence de votre peuple en aplanissant le terrain, afin qu'il puisse construire de vastes demeures et se multiplier. Bien évidemment le dieu ennemi ne restera pas inactif et il vous faudra donc réparer ses dommages. Dans *Sim City*, vous incarnez le maire d'une ville dans l'un des nombreux scénarios. Votre but sera soit de créer une ville viable, soit de prépa-

rer une ville existante aux dégâts d'une catastrophe (tremblement de terre, attaque d'un monstre, ville pourrie par le crime ou la pollution, etc.). Avec l'argent dont vous disposez au départ, il vous faudra aplanir le terrain pour établir les emplacements nécessaires à des zones d'habitation, des centres commerciaux, des zones industrielles, sans oublier d'alimenter la ville en énergie électrique, de créer un réseau routier ou ferroviaire suffisant, de prévenir incendie ou criminalité, de prévoir les loisirs, etc. Le thème de *Bombuzal* est nettement plus simple. Vous parcourez un univers de dalles, certaines disposant d'une bombe aux effets variables. Le jeu consiste à détruire toutes les bombes sans être touché. De nombreux éléments viennent compliquer votre tâche, d'autres vous facilitent la vie (dalles résistant à l'impact de l'explosion, temple vous protégeant du souffle de la déflagration...). La réalisation de ces trois programmes est superbe. Au niveau graphique, *Populous* l'emporte grâce à une représentation 3D belle et variée (la disquette complémentaire *The Promised Lands* contient cinq mondes supplémentaires origi-



Sim City ou la multiplication des p'tites maisons.



Bombuzal: au secours, des bombes partout!

naux) et à une animation de qualité. On est complètement sous le charme de ces petits bonhommes vivant leur vie de manière autonome. Cette impression de vie indépendante est aussi bien rendue dans *Sim City*. Par contre, la vue du dessus adoptée est nettement moins jolie que les univers 3D de *Populous*. *Bombuzal* dispose pour sa part d'une bonne représentation 2 ou 3D mais l'impression de vie indépendante si prenante n'existe évidemment pas. Au niveau des bruitages *Populous* et *Sim City* sont sensiblement équivalents avec quelques digitalisations bien rendues, *Bombuzal* n'offrant que des bruitages corrects sans plus. En ce qui concerne l'intérêt du jeu lui-même, *Populous* l'emporte encore d'une courte tête sur *Sim City* par la variété de ses scénarios, la possibilité de jouer à deux reliés par modem, les « hasards » parfois stupéfiants qui surviennent à haut niveau ou la stratégie sans cesse remise en question qu'il faut concocter pour gagner au fil des niveaux et des univers. *Bombuzal*, bien que prenant lui aussi, a l'inconvénient de ne plus réserver de surprise lorsque l'on refait un niveau déjà effectué. Un grand bravo donc aux programmeurs de *Populous*. Jacques Harbonn



Meilleur langage

# GFA 3.0



Micro Application  
ATARI, AMIGA

Quatre-vingt pour cent de nos lecteurs programment ! Inutile de dire qu'ils recherchent donc les meilleurs outils pour satisfaire leur passion. GFA Basic 3.0, STOS, et Quick Basic répondent tous trois à leurs attentes. Nous avons cependant une préférence pour le premier cité...

Il est évident qu'un langage, c'est aussi un outil de création ! Cela explique pourquoi cette année nous décernons un Tilt d'or à un langage. Sur la ligne de départ, nous sommes en présence de trois poids lourds... Le premier est plus particulièrement connu des Ataristes. Le GFA Basic version 3.0 est en effet la référence en matière de programmation sur ST. Disposant en outre d'un compilateur, il existe aussi sur l'Amiga de Commodore. Développé en RFA, il est importé en France par Micro Application et dispose d'un important support de la part de son promoteur. Développé en France, le STOS est proposé par Mandarin Software. Disposant d'une gamme importante de produits annexes (échantillonneurs,



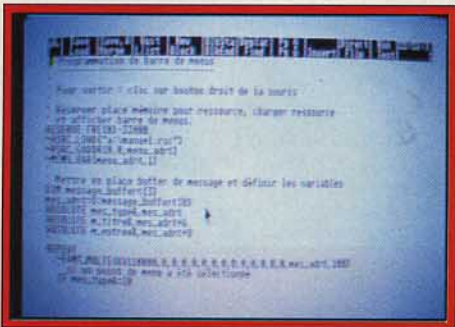
Basic puissant, le GFA 3.0 tire au mieux parti des performances du ST.

d'exploiter pleinement les capacités de la machine par le biais de GEM et de ses fonctions associées. Ainsi, mise en œuvre du curseur de souris, ouverture d'une fenêtre, etc., s'avèrent simples. L'existence d'un compilateur permet en outre de développer des applications autonomes fonctionnant sans la présence du GFA Basic dans la machine. Rappelons qu'un compilateur traduit un listing écrit dans un langage donné (ici le GFA Basic) en un programme écrit en langage machine. La version Amiga du GFA apparaît moins séduisante, notamment dans la gestion des sons. Face à cela, le STOS oppose un concept : celui de Game Creator. Il est *a priori* moins universel que le GFA. Conceptuellement, il s'avère en retrait : numéros de lignes, goto et autres spécificités des basics 8 bits sont encore présents. De plus, le STOS se révèle moins proche de la philosophie de l'intégrateur graphique GEM que GFA Basic. Par rapport à ce dernier, il est donc par trop limitatif. La situation est moins critique en ce qui concerne Quick Basic. Ce langage de Microsoft s'avère sur bien des points comparables à GFA Basic 3.0. Toutefois, il s'incline face à ce dernier pour deux raisons principales. La première est que Quick Basic n'est pas un véritable interpréteur. Ainsi, lorsque l'on met au point un programme d'incessants allers-retours entre exécution et correction des erreurs, le tout entrecoupé de compilation, on rallonge sérieusement les délais de mise au point. Avec le GFA, ces problèmes ne se rencontrent pas. On met au point l'application sous interpréteur. Une fois exempté de défauts, il ne reste plus qu'à effectuer la compilation, d'où un gain de temps. Autre reproche fait à Quick Basic : une adéquation incomplète par rapport aux machines sur lesquel-



GFA Basic 3.0 sur Amiga : peut mieux faire...

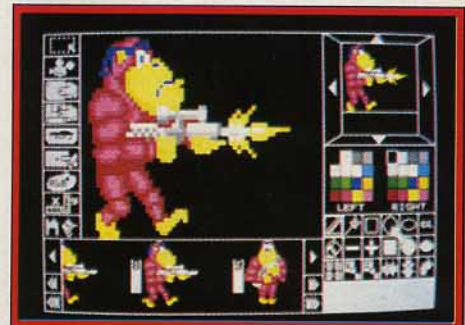
les il fonctionne. Ce défaut est évidemment d'une certaine manière inhérent au standard PC et à sa diversité. Comment s'y retrouver dans la gestion des graphismes avec tel ou tel standard d'affichage ? Quel est le protocole de gestion de telle ou telle souris ? Le Quick Basic nécessite souvent une bonne dose d'imagination et de débrouillardise, ce qui est peu vraisemblable avec le GFA sur ST ou Amiga. Il est véritablement adapté aux machines sur lesquelles il tourne et son universalité le rend très convaincant. Mathieu Brisou



GFA Basic 3.0 sur ST : la référence !

bibliothèque de sprites, etc.), il se pose en tant que « Game Creator », autrement dit en tant que créateur de jeux. Enfin, notre dernier challenger est issu de Microsoft : il s'agit de Quick Basic, successeur du GW Basic dans l'Univers MS-Dos.

Le Tilt d'or des langages est attribué par notre jury à GFA 3.0. Puissant et rapide, il reprend à son compte les concepts de base de langages tels le C ou le Pascal. Il est dépourvu de numéros de lignes. Le célèbre Goto et les « programmes Spaghetti » qu'il engendre ne sont donc plus de mise. Parfaitement adapté à l'Atari, il permet



STOS : un éditeur de sprites convaincant.



Meilleure simulation sportive ex aequo

# Kick Off Great Courts



Deuxième valeur sûre, un foot difficile mais génial.

**Kick Off : Anco/Titus**  
**Great Courts : Ubi Soft**  
**AMIGA, ATARI ST**

Impossible de choisir entre Kick Off et Great Courts. Platini est-il meilleur que Noah ? Au lecteur de choisir entre les deux jeux. Pour nous, c'est clair, nous gardons les deux, qui sont donc ex aequo devant Beach Volley.

La compétition sportive sur micro a souvent souffert de manque d'originalité. Beaucoup de courses de voitures, des golfs à ne plus savoir qu'en faire et quelques jeux d'équipe, pas toujours performants... Chose curieuse, les sports les plus appréciés du public, tennis et football par exemple, manquaient à la logithèque des bests. L'année 89 a renversé la vapeur. Après des heures de matchs, Tilt a craqué sur deux softs récents, le logiciel de tennis d'Ubi Soft Great Courts et la simulation de football Kick Off, éditée par Titus. En deuxième position après ces ex aequo, Beach Volley, un soft aussi « fun » que ludique !

Le challenge des Tilt d'or catégorie « simulation sportive » fut très serré. Les softs de conduite auto ou moto étaient assez nombreux cette année, avec différents genres tels que la course réelle, RVF Honda, Test Drive II et Grand Prix Circuit, et la course 3D représentée par l'excellent Stunt Car. Rien de vraiment neuf et pas un soft qui sorte réellement du lot. Du côté des sports d'équipe, certains membres de la rédaction de Tilt ont craqué sur Speed Ball (Image Works, disponible sur Amiga) ou Advanced Rugby Simulator (Code Masters, disponible sur ST)... Mais le vrai « boom » retentit à la sortie, en juin dernier, de Microprose Soccer (Microprose, disponible sur Amiga, ST et C 64) et de Kick Off. Alors que, pendant des années, les amateurs de football n'avaient rien de valable à se mettre sous la dent, voici que survenaient au même moment deux excellentes simulations ! Duel délicat qui donna finalement l'avantage à Kick Off ! Hyper maniable, très « visuel » puisqu'il zoome le terrain pour mieux suivre l'action et offre une vue générale dans une fenêtre particulière, Kick Off a surtout remporté le challenge grâce au réalisme de son jeu. Pour la première fois, il ne s'agit plus de prendre le ballon et de courir au plus vite pour remporter la partie... Kick Off vous oblige à sans cesse maîtriser votre dribble. Difficile à manier pen-



Beauté des graphismes, animation réaliste et surtout ludisme garanti à 100%, Great Courts for ever !

dant les premières minutes de jeu, le contrôle du ballon est finalement passionnant et garanti à lui seul 50 % de l'intérêt de la partie. Ajoutez à cela un graphisme très fin, un scrolling du terrain jamais saccadé et le contrôle des diverses stratégies de jeu (choix de la disposition des joueurs sur le terrain, carton jaune, réglage du tir de corner, etc.), voici enfin un « vrai » foot sur micro ! Microprose Soccer, concurrent direct de Kick Off pour l'année football 89, n'a pu, quant à lui, soutenir le match. Contrôle du ballon plus classique (la balle suit votre course quoi que vous fassiez), absence de pénalités pour un jeu finalement moins rapide que le foot de Titus, Microprose Soccer demeure un très bon programme mais finit pour notre compétition sur la ligne de touche !

Face à tous les sports d'équipe édités cette année, Beach Volley a décroché la deuxième place sur le podium. Sprites de grande taille, smashes à vous couper le souffle, musique différente pour chaque épreuve et animation vraiment très souple, le soft a écrasé par son aspect « fun » le très bon Speed Ball d'Image Works sur ST, lui aussi en compétition.

N'existait-il alors aucun logiciel capable de surpasser l'excellent Kick Off ? Tilt s'apprêtait pour le vote final quand, dans la dernière ligne droite... un tennis, et quel tennis ! Tout comme Kick Off pour les simulations de football, Great Courts d'Ubi Soft arrive comme un vent de fraîcheur dans une catégorie bizarrement dépourvue de hit jusque-là. Il a tout de suite séduit l'ensemble de la rédaction. Tout comme Kick Off, Great Courts a envahi les Atari ST et Amiga de nos bureaux pour des tournois parfois nocturnes ! Le réalisme du jeu, même s'il est difficile à maîtriser pour les premiers matchs, est là encore le point fort de la simulation. Précision de la frappe de la balle, richesse stratégique avec des tournois, des entraînements à la machine, graphisme, animation et bruitages tout simplement géniaux, il était impossible de départager ce tennis et le football nommé. Résultat, un ex aequo entre Great Courts et Kick Off, deux softs vraiment superbes entre lesquels vous ferez de toute façon le bon choix. Tous deux sont actuellement disponibles sur Amiga et Atari ST. Beach Volley est édité par Ocean sur Amiga. A vos marques !

Olivier Hautefeuille



Meilleure adaptation  
d'arcade

# Strider



Capcom. Réalisé par Tiertex  
AMIGA, ST, CPC

Strider apporte la preuve que tous ceux qui réalisent de mauvaises conversions d'arcade sont nuls ! Voici enfin un jeu qui permet de retrouver réellement les sensations de l'arcade sur son micro. Au sabre citoyens !

En 2048, un tyran s'est rendu maître de l'Eurasie. Pour mettre fin à son règne de terreur, il a été décidé d'envoyer le meilleur élément des commandos. Il s'agit de Strider Hiryu, un athlète particulièrement redoutable. Armé d'un sabre-laser, il se fait



Une grande conversion d'arcade avec des monstres délirants.



Le sabre-laser fait des ravages.

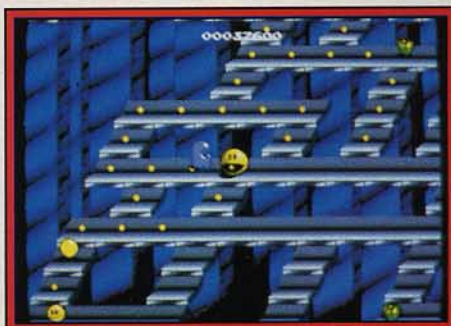
déposer sur la place Rouge, d'où il entreprend la reconquête du pays. Strider devra détruire les défenses ennemies et affronter des créatures redoutables, mais heureusement il est capable de réaliser des sauts périlleux impressionnants et de grimper le long de surfaces lisses. Ce grand jeu d'arcade de Capcom n'a rien perdu de son charme au passage sur micro et c'est la conversion la plus étonnante de l'année. Ce programme est superbement réalisé par Tiertex, un groupe de programmeurs indépendants qui n'ont pas fini de faire parler d'eux. Avec à leur actif deux grandes conversions d'arcade comme *Forgotten Worlds* et *Strider*, ils figurent maintenant parmi les meilleurs programmeurs sur 16 bits, aux côtés de Steve Bak et des Bitmap Brothers. Dans cette conversion d'une fidélité exemplaire, on retrouve tous les décors et les personnages du jeu d'arcade. C'est un vrai régal pour les yeux de contempler Strider alors qu'il exécute des sauts périlleux particulièrement spectaculaires. A chaque instant, on découvre de nouveaux décors, qui défilent en scrolling multidirectionnel. Pourtant, dans le domaine des conversions d'arcade, la lutte était sévère

cette année : *Pacmania* et *Silkworm* ne sont pas des concurrents que l'on peut traiter à la légère. La version Amiga de *Pacmania* est également extraordinaire, mais il faut bien reconnaître que cette conversion pose bien moins de problèmes techniques et que les décors sont loin d'être aussi variés. Quant à *Silkworm*, Tilt d'or 89 du meilleur shoot-them-up, c'est un chef-d'œuvre de jouabilité, mais le graphisme est moins impressionnant que celui de *Strider*.

Alors que le superbe *Forgotten Worlds* nous laissait un peu sur notre faim, *Strider* réus-

sent guère au cours de la partie. Avec *Strider*, on est transporté dans un univers fascinant. C'est beau comme un dessin animé et l'ambiance de l'action est digne des grands films de science-fiction. Chaque niveau comporte au moins une scène d'anthologie : les membres du soviet suprême se transforment en un serpent mécanique, les loups dans les steppes enneigées, la jungle peuplée d'amazones et de dinosaures, etc.

Les trois lauréats dans le domaine arcade sont d'une telle qualité qu'ils permettent de



Pacmania (Amiga).

sit le rare exploit d'allier de superbes graphismes à une jouabilité irréprochable. La difficulté est particulièrement bien dosée. Il faut s'accrocher au début, mais par la suite on va un peu plus loin à chaque nouvelle partie et il est tout à fait possible de mener cette aventure à son terme. Et puis, c'est un tel plaisir de découvrir de nouveaux décors et des monstres surprenants qu'il n'est pas question de s'arrêter avant d'avoir fini le jeu. C'est cette richesse de situations qui fait la supériorité de *Strider* sur ses concurrents. Car, si *Pacmania* et *Silkworm* sont de grands jeux, l'action et les décors ne



Silkworm (Amiga).

mesurer le chemin parcouru cette année au niveau des conversions d'arcade. Les programmeurs de talent commencent à bien maîtriser les 16 bits et les conversions d'arcade sont de plus en plus proches de leurs modèles. Il est maintenant possible de retrouver le charme des grands jeux d'arcade sur micro. Seules les prouesses techniques de quelques-uns, comme *Thunderblade* ou *Galaxy Force*, demeurent hors de portée des capacités de nos micros. On attend désormais avec impatience la prochaine réalisation de Tiertex.

Alain Huyghues-Lacour



Meilleur shoot-them-up

# Silkworm



Virgin Games

AMIGA, C 64, ST, CPC

*Silkworm est un jeu dangereux ! Tous ceux qui l'ont approché ont immédiatement abandonné femme, enfants, métier et toutes les activités auxquelles ils avaient coutume de s'adonner pour se consacrer exclusivement à ce shoot'em up dément. Shoot and kill !*

Aux commandes d'un hélicoptère et d'une jeep, deux joueurs affrontent des centaines d'appareils ennemis dans ce grand shoot-them-up à scrolling horizontal. En détruisant certains ennemis, vous pouvez vous procurer un écran protecteur qui vous rend invin-



Un grand shoot-them-up pour deux joueurs.



Le redoutable goosecopter (C 64).

cible pendant un certain temps et, si vous en ramassez un deuxième, tous les ennemis présents sur l'écran seront anéantis. A la fin de chaque niveau vous affrontez un hélicoptère géant ou un véhicule blindé et, de temps à autre, un goosecopter fait son apparition. Les composants de ce drôle d'appareil apparaissent l'un après l'autre et, lorsqu'il est complet, il attaque.

Ce programme est la conversion d'un jeu d'arcade qui ne figure pas parmi les grands succès du genre, comme *R-Type* ou *Thunderblade*, et on ne peut pas dire qu'il soit particulièrement original. A priori, rien ne le distingue vraiment des innombrables shoot-them-up à scrolling horizontal, pourtant la version *Amiga* est un petit chef-d'œuvre. C'est sans doute sa parfaite jouabilité qui est la raison de son succès. *Silkworm* est indiscutablement le meilleur shoot-them-up pour deux joueurs. La présence d'une jeep et d'un hélicoptère est particulièrement intéressante et le jeu est construit de telle façon que les deux joueurs doivent vraiment s'épauler pour réaliser les meilleures performances. Mais ce qui est encore plus fort, c'est que la jouabilité est également parfaite lorsqu'on joue seul, à

condition de choisir l'hélicoptère. Cela est particulièrement rare, car les grands jeux à deux comme *Blood Money* ou *Forgotten Worlds* perdent une grande part de leur intérêt pour un seul joueur. *Silkworm* est le meilleur shoot-them-up de l'année et ce n'est pas une mince référence lorsque les concurrents sont des chefs-d'œuvre comme *Xenon II* et *Hybris* qui présentent également une parfaite jouabilité. Ce qui est particulièrement frappant dans *Silkworm*, c'est qu'il plaît autant aux inconditionnels du genre qu'à ceux qui n'aiment pas trop

les shoot-them-up : prenez quelqu'un qui joue rarement et faites-lui essayer plusieurs shoot-them-up. Le seul qui l'accrochera vraiment, ce sera *Silkworm*.

Côté réalisation, la bande sonore est efficace, mais c'est surtout l'animation qui est marquante, le scrolling en parallaxe est superbe et de nombreux sprites se déplacent simultanément sur l'écran, à une vitesse très rapide.

Le graphisme est réussi, mais on a déjà fait mieux, celui d'*Hybris* est meilleur, quant à *Xenon II*, il remporte indiscutablement la



Silkworm (CPC).



Hybris (Amiga).



Superbes graphismes de Xenon II (ST).

palme du plus beau shoot-them-up de l'année. Il faut préciser que seules les versions *Amiga* et *C 64* méritent un Tilt d'or. La version *ST* fait triste figure face à celle de l'*Amiga*. L'action est prenante, quelle que soit la version, mais c'est tellement mieux lorsque les programmeurs tirent un bon parti des possibilités de la machine. Si vous êtes un fan du genre, vous possédez déjà *Silkworm*. Et si vous ne jouez qu'un seul shoot-them-up cette année, c'est *Silkworm* qu'il vous faut. Incontournable.

Alain Huyghues-Lacour



Meilleure animation

# Interphase

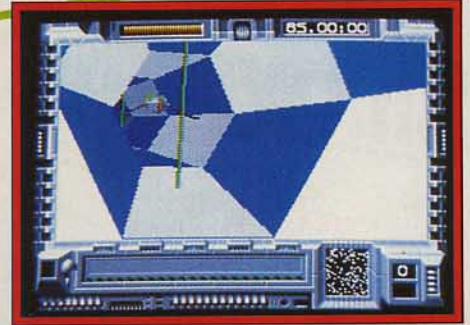
Imageworks  
ST, AMIGA

Extraordinaire ! L'animation de *Interphase* justifierait à elle seule l'achat de ce soft. D'une fluidité et d'une rapidité exemplaires, elle procure au joueur des sensations dignes de l'arcade. Le jeu, très riche, engendre quant à lui des heures de plaisir. Alors, pourquoi se priver ?

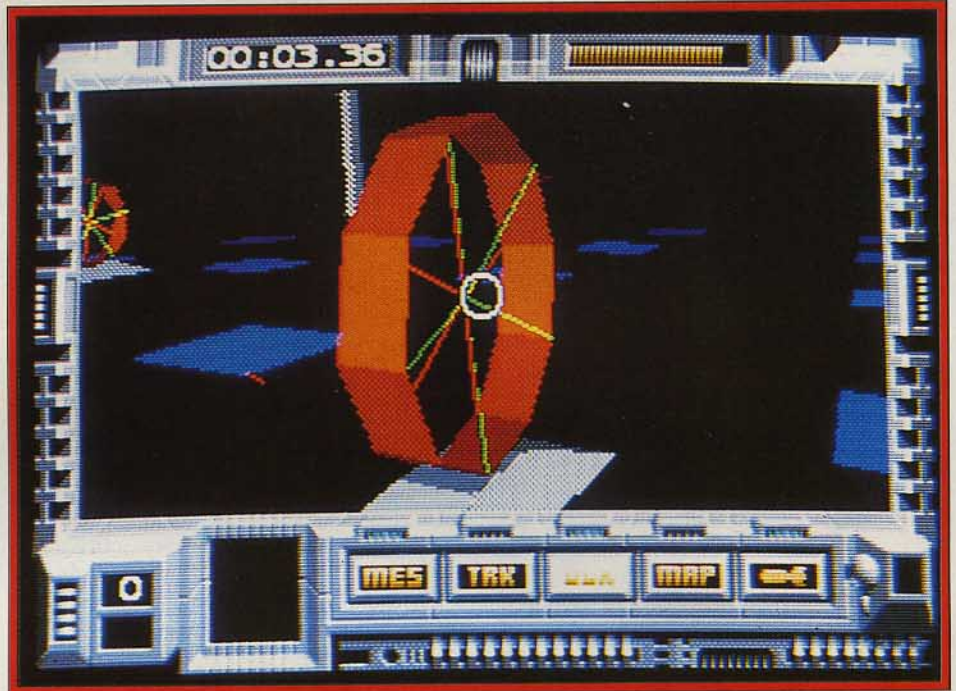
Pour le Tilt d'or de l'animation entraînent en lice des logiciels particulièrement spectaculaires : *Stunt Car*, *Interphase*, *Powerdrome*. Après des heures de palabre et d'argumentation, la décision fut prise, *Interphase* l'emportait. L'action de ce soft se situe dans un futur lointain, où les loisirs sont devenus la principale activité économique. Il vous est permis d'avoir accès à tous les délices de la vie par l'intermédiaire de « cassettes à rêves » vendues par une mystérieuse et puissante société, la Dreamtrack Corporation. Pour fabriquer les rêves en boîte, la Dreamtrack a recours à des rêveurs professionnels. Vous êtes l'un d'eux, et vous vous rendez rapidement compte que la Dreamtrack poursuit des buts beaucoup moins avouables : elle veut asservir l'humanité en la conditionnant par



manière de *Tron* (le film de Walt Disney), vous progressez mentalement au sein de l'ordinateur tout en prenant garde de ne pas être détruit par les multiples systèmes de défense au sein des programmes de la machine. Vous devez attaquer les informations électro-



Spectaculaires poursuites dans un tunnel électronique.



Le graphisme et les animations en 3D surfaces pleines renforcent la tonalité fantastique du scénario.

ques qui gênent la progression de votre partenaire dans le monde réel. Chaque information au sein des circuits de l'ordinateur a dans votre niveau de réalité une dimension solide, si bien que vous pouvez vous déplacer au sein des programmes, tourner autour d'une information (provenant d'une caméra de surveillance, par exemple) et enfin la détruire, afin que votre partenaire dans le monde réel puisse avancer sans déclencher l'attaque d'un robot. Les scénarios des deux programmes concurrents sont beaucoup plus simples. Il s'agit dans *Stunt Car* de faire un championnat de course de dragsters sur des circuits de plus en plus périlleux. *Powerdrome* est une course de jets futuristes à coussin d'air, sur des circuits de plus en plus complexes. Les trois logiciels disposent des techniques d'affichage en 3D les plus sophistiquées que permettent nos machines. Dans *Powerdrome*, la sensation de réalisme est si forte que l'on se surprend à pencher la tête dans les virages. Idem pour *Stunt Car* qui lui aussi procure de fortes émotions, notamment au moment des sauts de tremplins. Si *Interphase* est parvenu à s'imposer devant ses valeureux concurrents, c'est grâce à la vitesse prodigieuse de ses



Stunt Car, on s'y croirait !

l'intermédiaire de « rêves préfabriqués ». Votre angoisse est renforcée du fait que votre dernier rêve renferme la suggestion qui mettra l'humanité en esclavage. Votre but dès lors est de récupérer la cassette de votre rêve dans l'un des coffres de la Dreamtrack. Pour y parvenir, vous sollicitez l'aide d'une amie qui progressera dans les coursives de l'immeuble de la Dreamtrack afin de prendre la précieuse cassette, tandis que, connecté mentalement à l'ordinateur de la société, vous détournez ou détruisez les informations issues des systèmes de défense de l'immeuble. Un peu à la



Powerdrome, prise en main difficile.

animations ; les techniques de 3D surfaces pleines sont gourmandes en temps de calcul, il est donc nécessaire de parvenir à un bon compromis entre 3D et vitesse d'affichage. Les sensations spatiales qu'il procure lors des déplacements au cœur de l'ordinateur sont sidérantes de réalisme. La qualité des animations renforce la jouabilité d'*Interphase*, alors que dans *Powerdrome* on peut regretter la trop grande difficulté de prise en main. *Interphase* augure donc avec force des tendances qui se dégagent pour l'année 90, qui à n'en point douter sera celle du 3D calculé.

Eric Caberia



Meilleur logiciel de PAO

# Calamus

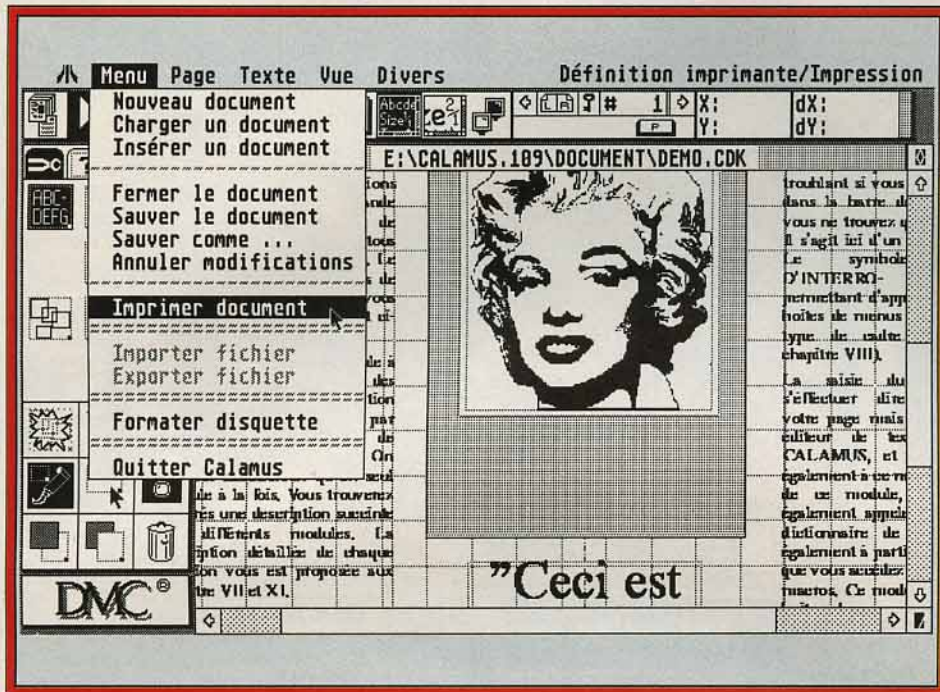


Disquette Atari  
ATARI ST

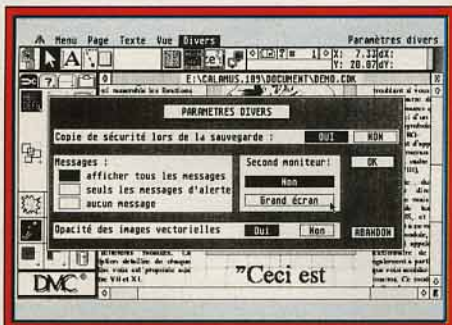
Notre concours « Créer votre journal » a remporté un tel succès que nous avons décidé de créer ce Tilt d'or spécial PAO. Calamus l'emporte devant Publishing Partner Master et Professional Page. M.B. explique pourquoi...



Scanner en direct ? C'est possible !



Proposé par Atari, Calamus dispose de performances impressionnantes.



Calamus gère les écrans de grande taille.

Les Tilt d'or mettent la publication assistée par ordinateur à l'honneur ! Il est vrai que l'année 1989 s'avère riche de nouveautés en ce domaine. Trois logiciels s'affrontent pour décrocher le titre. Le premier se nomme *Professional Page*. Il fonctionne sur *Amiga* et est entièrement francisé. Il se révèle agréable à l'usage et suffisamment performant pour convaincre. Reste que son prix élevé — plus de 3 000 F — limite sa diffusion. Le second concurrent est estampillé Atari. Successeur de *Timeworks Desktop Publishing* dans l'offre PAO d'Atari, *Calamus* nous vient de RFA. Développé par

DMC, ce produit est d'un niveau incomparablement supérieur à *Timeworks*. Entièrement francisé, il est proposé à un prix élevé (environ 2 500 F HT). Cela s'explique toutefois par ses qualités intrinsèques et sa capacité à innover dans l'univers Atari et, d'une manière plus générale, dans l'univers de la mise en page sur ordinateur. Vaste programme, n'est-il pas ? Le dernier challenger se nomme *Publishing Partner Master*, importé par Upgrade. Les amateurs de PAO sur Atari ST connaissent tous son aïeul : *Publishing Partner*. Déjà ancien, ce programme a été pour ST un détonateur pour les applications de mise en page. La version *Master* se pose en tant que concurrent direct de *Calamus*. Pour cela, il vise les amateurs éclairés et les professionnels qu'il tente de convaincre à coup de notables améliorations. Son prix est d'environ 2 500 F et il est intégralement en français. Le paysage est donc tracé. Reste à savoir lequel de ces trois logiciels l'emporte... Allez, halte à cet insoutenable suspens. Le Tilt d'or 1989 de la mise en page est décerné à *Calamus* ! Face à son rival sur *Amiga*, le programme de DMC s'impose. *Professional Page* est certes convaincant

mais nécessite un environnement matériel hors de propos. Fonctionnant en haute résolution, il requiert une carte Flicker Fixer ainsi qu'un écran de type Multisync afin d'éviter les scintillements à l'écran. Cela se traduit par une dépense supplémentaire pour le possesseur d'*Amiga 2000*. Sur le 500, en revanche, point de salut ! Sauf, bien entendu, par bidouille interposée. C'est regrettable, mais cela montre bien que *Professional Page* n'est pas destiné à l'utilisateur moyen... En outre, *Calamus* s'avère bien plus complet que *Professional Page*, notamment en ce qui concerne la gestion des polices de caractères. Il dispose en standard d'un éditeur très performant. Cela explique aussi pourquoi *Calamus* s'impose face à *Publishing Partner Master*. La principale innovation apportée par *Calamus* réside dans l'affichage à l'écran de polices de caractères vectorisées — une véritable première en PAO. De prime abord, ce point ne semble pas déterminant. Pourtant cela permet une représentation très fidèle à l'écran de ce que sera la page une fois imprimée. La logique est ainsi très proche de celle de Display PostScript. En outre, *Calamus* dispose d'une sorte de langage de description de page intégré qui s'avère très rapide. En clair, il s'agit d'un homologue de PostScript. Les défenseurs de *Publishing Partner Master* argueront que ce dernier gère complètement PostScript. *Calamus* aussi, par le biais d'une astuce de programmation... Gestion intégrale de la Laser Atari, intégration texte/image très simple, module traitement de texte rapide, gestion en direct d'écrans de grande dimension et de scanners sont autant d'éléments supplémentaires plaçant pour *Calamus*. Ce dernier accède de plus à l'univers professionnel par l'intermédiaire d'un boîtier de connexion l'interfaçant en direct sur les photocomposeuses Lynotronic.

Impressionnant de puissance, *Calamus* reste malgré tout à la portée de l'amateur éclairé. Sa seule véritable limite réside dans la mémoire qu'il requiert. Avec 1 Mo il tourne mais c'est juste... Il n'en est pas de même de *Publishing Partner Master*, parfaitement utilisable sur un simple 1040. Mais il ne va pas aussi loin que l'enfant terrible de DMC. Non content d'être révolutionnaire sur ST, *Calamus* l'est aussi en matière de mise en page tout court. Ça vaut bien un Tilt d'or ! Mathieu Brisou



Prix spécial du jury

# West Phaser

Loriciel

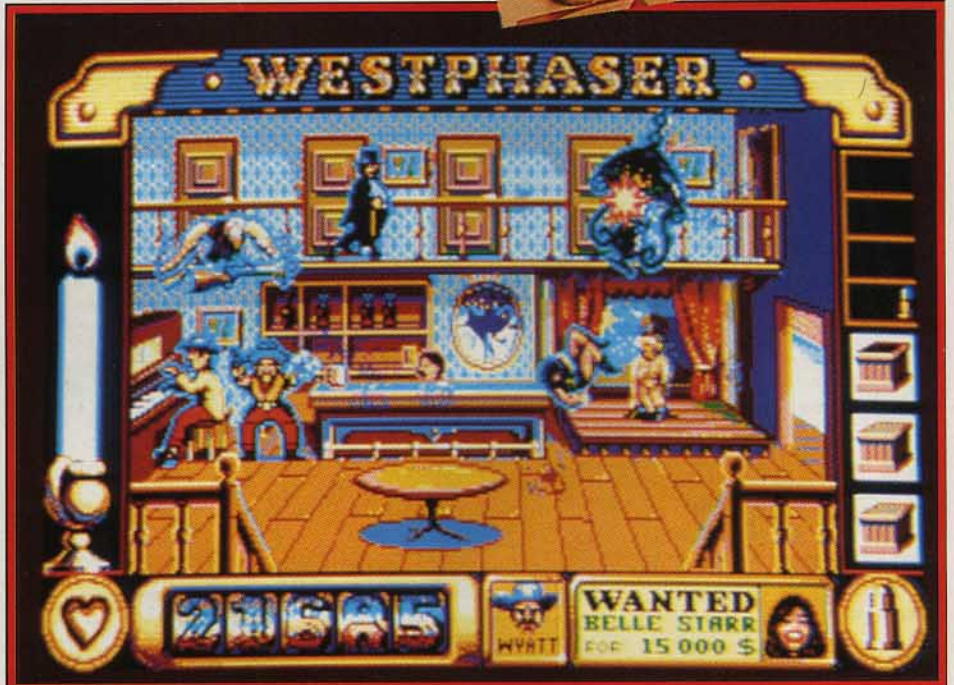
AMIGA, ATARI ST, PC, AMSTRAD CPC

Ne vous contentez pas de regarder les autres jouer avec le West Phaser, prenez le pistolet et tirez ! Le plaisir est tel que même les joueurs les plus blasés, s'pas Acidric, se laissent prendre. Ajoutez à cela un rapport qualité/prix très correct et l'assurance que de nouveaux softs vont suivre, et vous comprendrez pourquoi nous avons décerné ce prix spécial du jury au West Phaser de Loriciel.

Rentrée 88, le pistolet Light Phaser d'Actionware dégomma les gangsters de Capone... Quelques mois plus tard, plus aucun soft compatible et des centaines de joueurs déçus par un produit à la vie trop courte. Fin 89, Loriciel relance le défi avec un six coups très « classe » et un soft de tir sur cible passionnant. Il aura suffi de quelques secondes de présentation pour que le West Phaser envahisse les bureaux de Tilt. Même chose au salon de la micro où le seul exemplaire de West Phaser en démonstration n'a pas pu refroidir entre 9 heures du matin et 7 heures du soir...

Ce prix spécial du jury, la rédaction de Tilt unanime l'a donc décerné pour plusieurs raisons. Il y a tout d'abord l'efficacité du produit. Comparé aux pistolets qui sortent actuellement sur CPC ou sur console, le West Phaser reste d'une précision diabolique. Une fois le calibrage du six coups effectué dans les règles de l'art, impossible d'accuser le pistolet lorsque l'on perd la partie ! Deuxième atout, le prix de l'ensemble pistolet + programme (400 F environ) n'est rien par rapport au plaisir et à la longévité du jeu. Troisième point, Lori-

ciel semble vraiment décidé à ne pas commettre les mêmes erreurs qu'Actionware. Capone disponible sur Amiga est attendu sur PC, suivi de près par The Pow, un deuxième soft de tir sur cibles mouvantes, disponible seulement sur Amiga. Et si West Phaser est déjà édité sur



West Phaser offre des écrans d'une vitalité exceptionnelle. Le pistolet est en plus très précis.



Même en CGA, la version PC décoiffe.

Amiga, ST, PC et CPC, on attend pour très bientôt un nouveau programme compatible avec le pistolet, Crazy Shot, un jeu qui vous plongera dans les stands d'une fête foraine ! Il reste à parler du scénario de West Phaser. Vous incarnez ici un chasseur de prime dont la mission consiste à débarrasser l'Ouest sauvage de plusieurs desperados. Le saloon sera votre premier lieu de combat. Une partie de cartes, quelques notes de piano et soudain... un tricheur qui se lève, sort son pistolet, et en avant pour le tir à gogo ! Graphismes très fins, animation style dessin animé, la danseuse se dé-

nude lorsque vous lui tirez dessus, le pianiste lâche des cris de douleur à la moindre bastos dans les fesses ! Tous les tableaux sont d'une vitalité impressionnante. Sur PC, il ne manque que la qualité des bruitages pour transformer votre micro en caméra. Mais, sur ST ou Amiga, c'est un déluge de cris, de détonations, de sueurs froides. Espérons que de très nombreux softs sortiront pour le West Phaser. En attendant, avec les quatre logiciels disponibles aujourd'hui, il y a de quoi ne plus lâcher la gâchette de la nuit ! Olivier Hautefeuille



Capone réédité pour le West Phaser. Génial !



The Pow sur Amiga, aussi beau que difficile.



Jeu le plus original

# Sim City

Maxis

MACINTOSH, AMIGA, PC

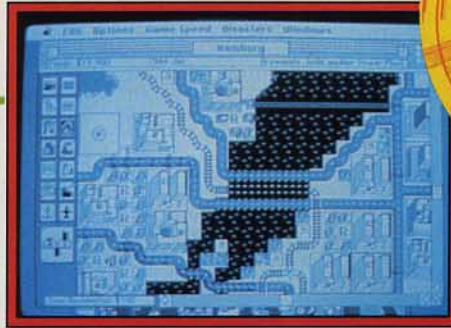
Découvrir Sim City, Populous ou Life and Death nous donne, à Tilt, l'impression d'aspirer une grande goulée d'air pur. Et si création et originalité sont denrées bien rares dans le monde des micro loisirs, quelques softs sont heureusement là pour nous prouver que, hors des shoot-them-up, tout est encore possible !

L'originalité est une denrée rare dans notre industrie, aussi accueillons-nous chaleureusement toute tentative dans ce sens. Les résultats ne sont pas toujours concluants, beaucoup de softs originaux dans leurs conceptions ne présentent aucun intérêt de jeu. Mais l'exercice est difficile et les logiciels ratés de cette catégorie méritent un peu plus d'indulgence que les « clones » ou les « remakes » insipides. Cela dit, des logiciels originaux de qualité existent et font même des malheurs sur nos petits écrans. *Tétris*, *Sentinel*, *Carrier Command* sont tous d'excellents exemples et des Tilt d'or par-dessus le marché ! Pour l'année 89, les jeux présentés en compétition sont d'un niveau

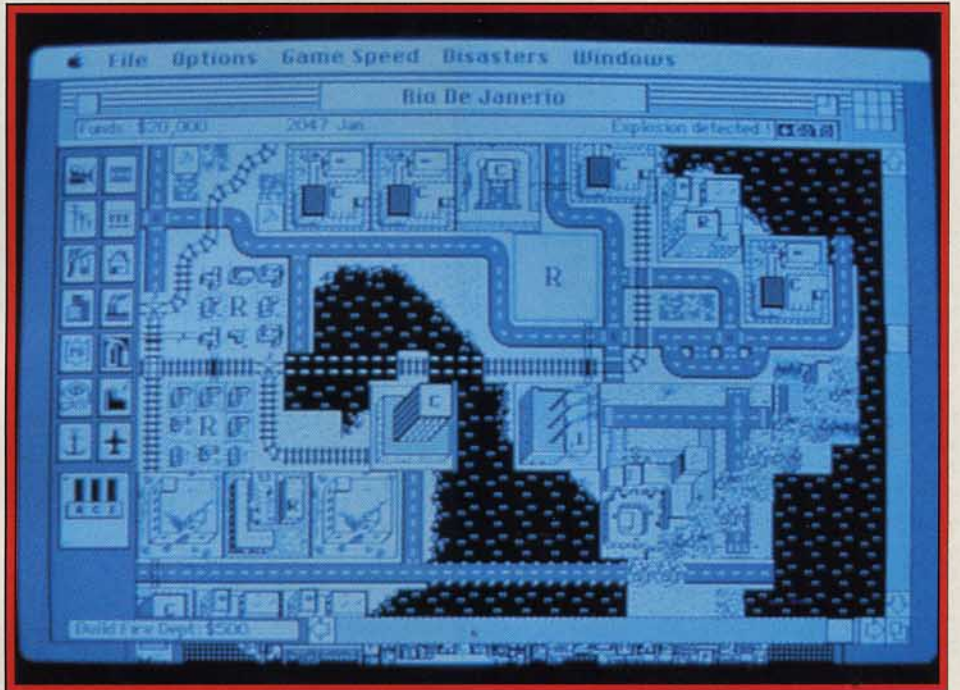


Life and Death sur PC.

exceptionnel ! Comment les départager ? La lutte est âpre au sein de la rédaction. *Bombuzal* et *Archipelagos* résistent un peu mais prennent la porte de sortie au dernier moment. Parmi les trois titres restants, on sait que *Life and Death* est troisième. Cette simulation de chirurgie comporte un aspect ludique indéniable. Des situations réalistes et inhabituelles pour un joueur sont au menu. La tentative est originale mais les possibilités sont très limitées. Restent *Populous* et *Sim City* dont la confrontation fait des étincelles. Au bout de quelques réunions de délibération, les arguments en



Sim City sur Macintosh.



Sim City n'a pas seulement le mérite d'être original, il est aussi très prenant.

faveur de *Sim City* pèsent finalement de tout leur poids dans la balance. *Sim City* devient, à la majorité des voix, Tilt d'or 89. Ce superbe logiciel vous permet de créer une ville imaginaire ou de gérer des villes telles que San Francisco, avec tous les problèmes de gestion que cela comporte. Il faut maintenir un équilibre entre la création de zones commerciales, industrielles et résidentielles. Si on échoue, c'est le chômage, la pollution et la criminalité qui sévissent. C'est bien simple, la facilité de la prise en main et les immenses possibilités qu'offre le jeu font de ce titre un des musts de l'année. *Populous* a cédé la première place pour plusieurs raisons. Tout d'abord, vous remarquerez que les thèmes de *Populous* et de *Sim City* sont relativement similaires. Il s'agit de gérer, contrôler, d'une manière ou d'une autre, des populations. Les rôles que doivent tenir les joueurs sont très inhabituels : Dieu dans *Populous*, maire ou urbaniste dans *Sim City*. Les différences se situent au niveau des objectifs. Dans *Populous*, il faut battre son adversaire (ordinateur/humain) tandis que *Sim City* vous place face aux problèmes que peut rencontrer le maire de Paris, par exemple. Le but de



*Populous* est banal et guerrier, on le retrouve dans pratiquement tous les jeux sur micro : il faut battre l'autre ! L'originalité de *Populous* tient à cet affrontement par peuple interposé ! Ce n'est pas suffisant pour damer le pion à *Sim City*. Là où ce dernier surprend c'est qu'il propose un objectif à la fois non violent et éducatif, le

tout dans un esprit essentiellement ludique. *Sim City* avait toutes les chances, de par le sujet traité, d'être un logiciel sérieux, piège que les auteurs ont su contourner. Attention, cela ne veut pas dire qu'à nos yeux *Populous* est un jeu banal et trop sérieux ! Pas d'amalgames s'il vous plaît ! Le Tilt d'or qu'il vient de remporter en stratégie/réflexion prouve à quel point nous apprécions ce fabuleux logiciel. Bref, *Sim City* et *Populous* méritent de figurer dans toute logithèque digne de ce nom.

Dany Boolauck



Populous, un somptueux logiciel.



Meilleur jeu d'action

# Skweek



Loricel

ATARI ST, AMIGA, PC, CPC

Rick Dangerous, Batman, Skweek et les autres sont tous de fabuleux jeux d'action. Ne nous en cachons pas, nous avons joué ici la carte du chauvinisme. Un jeu d'action français capable d'égaliser les meilleures productions anglo-saxonnes n'est pas chose si fréquente que nous le boudassions...

Skweek est un jeu qui s'inscrit dans la lignée des grands succès des premières consoles. C'est le fils spirituel de Pac Man et de Q-Bert. Le principe de jeu est on ne peut plus simple : il s'agit de changer la couleur des dalles en passant dessus et, une fois qu'elles sont toutes roses, vous passez au tableau suivant. Bien sûr, des adversaires rôdent dans chaque tableau et le moindre contact est mortel. Heureusement, vous pouvez leur tirer dessus et il est même possible de se procurer des armes très puissantes. En revanche, certaines créatures sont indestructibles et il ne vous reste plus que la fuite. Comme c'est l'usage dans ce type de jeu, de nombreux bonus différents apparaissent de temps à autre. La plupart sont très utiles, mais certains ont un



Skweek, un principe de jeu extrêmement simple ; voyez la vie en rose.



Plus ludique... tu meurs !

effet surprenant et vous poserez bien des problèmes. Certaines dalles explosent ou s'effondrent, d'autres sont glissantes. Et pour corser le tout, vous disposez d'un temps limité pour terminer chaque tableau. Skweek est un jeu très prenant, plus ludique tu meurs ! Il suffit de quelques minutes pour être accroché. C'est un grand jeu d'action pure, pas besoin de réfléchir, il faut foncer. A la rédaction de Tilt, certains pensent que l'aspect stratégique domine, tandis que d'autres considèrent que tout se passe au niveau des réflexes. Le fait qu'il soit possible de le jouer de différentes manières est sans doute l'un des points forts de ce programme. La réussite d'un jeu de ce type repose sur la rapidité et la précision des réactions du personnage. Skweek répond merveilleusement bien à la moindre commande et, lorsqu'on perd une vie, c'est vraiment que l'on a fait une erreur. Dans la catégorie action, il a été très difficile de choisir pour décerner le Tilt d'Or. Rick Dangerous est également un jeu très ludique, auquel on revient sans cesse. Et puis, comme dans le cas de Skweek, le concept de jeu est assez ancien. C'est un jeu de plates-formes dans la lignée de

Bruce Lee ou de Spelunker. Quant à Batman, c'est un jeu bien plus original, qui présente des séquences très variées. Pourtant, sur un plan strictement ludique, Skweek l'emporte haut la main. En outre il bénéficie d'une réalisation vraiment irréprochable. Evidemment, ce type de jeu ne se prête pas à des graphismes aussi spectaculaires que ceux de Batman, mais tout est parfait : clarté du graphisme, précision des commandes, rapidité de l'animation et une bande sonore de qualité. Et puis il y a la possibilité de modifier certains paramètres de



Superbe réalisation pour Batman.



Rick Dangerous en Egypte.



Skweek sur CPC.

jeu ou de jouer les tableaux dans un ordre aléatoire. Le plus important, c'est que les meilleurs scores sont sauvegardés sur la disquette. Cela est fondamental dans un programme de ce type et les éditeurs négligent trop souvent cette possibilité. Loricel a réussi ce retour aux sources et c'est d'autant plus méritoire que la tendance est à des jeux de plus en plus sophistiqués. Il est souhaitable que les éditeurs recherchent de nouvelles idées, mais il serait dommage que les vieilles recettes, simples et efficaces, disparaissent.

Alain Huyghues-Lacour



Meilleur shoot-them-up  
sur console

# R-Type



Irem  
CONSOLE SEGA

Véritable exploit réalisé par les programmeurs nippons, R-Type reprend brillamment les huit niveaux du jeu d'arcade. Un soft qui justifie presque à lui seul l'achat d'une console Sega.

Ce jeu d'arcade d'Irem est déjà un grand classique du genre. Au même titre que *Gauntlet* ou *Arkanoid*, c'est un programme qui a inspiré de nombreux clones. Le concept du module-bouclier est la dernière innovation dans un genre qui ne se renouvelle guère. Et puis, c'est le premier shoot-them-up dans lequel on découvrirait de tels monstres, qui n'ont pas manqué de faire des émules. Il faut bien reconnaître que les



Une conversion qui pousse la machine dans ses dernières limites.



Gradius, c'est la précédente génération !

shoot-them-up dans lesquels il se passe quelque chose de nouveau à chaque instant ne sont pas légion. Les innovations apportées par *R-Type* ne se comptent plus : le gigantesque vaisseau, les aliens qui larguent des alignements de mines derrière eux, le serpent qui sort d'un cœur monstrueux, etc.

La version de la console *Sega* reprend brillamment les huit niveaux du jeu d'arcade avec une fidélité exemplaire. Les capacités de la console sont exploitées au maximum et les programmeurs de ce jeu ont réalisé un véritable exploit. Cette conversion s'impose indiscutablement comme le meilleur shoot-them-up sur une console 8 bits. Le graphisme est si réussi que l'on en oublie les désagréables clignotements de sprites. Comme toujours sur console, la jouabilité est parfaite et on est tout de suite séduit par la souplesse et la précision des commandes. De plus, la présence de deux boutons de tir offre un confort d'utilisation très appréciable.

Compte tenu des capacités de la machine, cette version est nettement plus réussie que les versions micro. Il est assez amusant de voir que *R-Type* est en concurrence



Un univers en délire.

avec *Gradius*, car ce dernier n'est autre que *Nemesis*, le premier shoot-them-up à armement évolutif, qui a régné sur son domaine jusqu'à l'arrivée de *R-Type*. *Gradius/Nemesis* a renouvelé le genre il y a quelques années, car avant lui on ne disposait que d'un seul mode de tir et il fallait s'en contenter. Le concept d'armement évolutif est tellement évident qu'il est maintenant repris systématiquement dans tous les shoot-them-up, ainsi que dans bien d'autres programmes. *R-Type* reprend le même principe, mais les armes disponibles sont autrement impressionnantes. Le module qui fait office d'écran protecteur et que l'on peut également envoyer en éclairer, les rayons laser qui rebondissent sur les parois et le super tir, obtenu en gardant le bouton de tir appuyé, sont aussi spectaculaires qu'efficaces.

*Gradius* est un programme passionnant, mais son ancienneté ne joue pas en sa faveur. Comme *Gradius*, *Rush'n attack* est également une conversion d'un jeu d'arcade de Konami. Il s'agit de *Green Beret*, un grand classique, bien connu des possesseurs de 8 bits. Cette version est un modèle de jouabilité.

Les trois programmes de cette sélection sont de grands classiques d'arcade dont les conversions sont particulièrement réussies. Ils sont aussi passionnants les uns que les autres, mais c'est leur âge qui fait la différence. Cela offre une parfaite illustration du décalage entre *Sega*, qui présente les derniers succès d'arcade, et *Nintendo* qui nous offre des programmes de qualité, mais vieux de quelques années.

*R-Type* n'a pas fini d'influencer le genre et cette version est une grande réussite.

Alain Huyghues-Lacour



Visez au cœur.



Entrez dans la ronde.



Meilleur graphisme

# Shadow of the Beast



Psygnosis  
AMIGA

Shadow of the Beast est exceptionnellement beau. C'est bien simple, sur le PC Show de Londres, le stand Psygnosis était l'un des plus fréquentés. Et lorsque l'on sait que le graphisme des softs représente 75 % dans la motivation d'achat, il devient inutile de se préoccuper de la playabilité moyenne du soft et de son relatif manque d'intérêt. Ce qui compte, ici, c'est d'avancer, pour découvrir quelles merveilles graphiques se cachent au détour des pièges qui guettent le joueur.

Shadow of the Beast met en scène une créature étrange, qui fut autrefois un homme. Maintenant, elle veut se venger de ceux qui lui ont fait subir cette transformation. Il faut traverser de nombreuses régions et descendre dans de profondes cavernes avant d'atteindre la forteresse de l'ennemi. En chemin elle affronte de monstrueuses créatures, mais heureusement il est possible de trouver des armes en chemin. On découvrira également des clefs donnant accès à certains secteurs, ainsi que des potions qui redonnent de l'énergie. Depuis l'arrivée des 16 bits, Psygnosis est réputé pour la qualité de ses réalisations. Shadow of the Beast est un jeu agréable, dans la lignée de Barbarian, bien que l'action n'y soit pas aussi passionnante que celle de Rick Dangerous ou de Last Ninja II. C'est vraiment la réalisation qui en fait

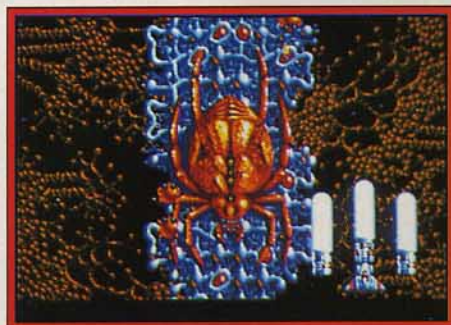
un must. Les sprites (au nombre de 132 !) et les décors sont tellement réussis que l'on s'accroche dans l'espoir de découvrir de nouvelles scènes. Les décors, qui défilent en scrolling diffé-



Une incroyable galerie de monstres.



Des graphismes impressionnants, la qualité Psygnosis.



Les superbes monstres de Xenon II.



La musique est aussi réussie que le graphisme.



Dragon's Lair, l'arcade à domicile.

rentiel, sont magnifiques. 128 couleurs à l'écran, c'est impressionnant et cela donne des nuances particulièrement agréables à l'œil. Pour rester dans les chiffres, signalons encore que les graphismes occupent une mémoire de 2,2 Mo, le résultat s'en ressent très positivement.

Ce qui est en outre très appréciable, c'est que pour une fois on est parvenu à réaliser de superbes graphismes sans que cela impose d'interminables périodes de chargement entre les différentes séquences. C'est en cela que Shadow of the Beast surpasse Dragon's Lair qui se trouvait en compétition avec lui. Car ce dernier a beau présenter des graphismes impressionnants, c'est plus une démo qu'un jeu. De longues périodes de chargement pour une séquence de jeu qui ne dure pas plus de quelques secondes, c'est excessif. Xenon II était également un concurrent sérieux, car ce jeu présente des graphismes d'une grande finesse et certains monstres sont particulièrement réussis. Mais Shadow of the Beast mérite de l'emporter face à ce rival en raison d'une plus grande variété de sprites et d'une palette de couleurs beaucoup plus riche. Alain Huyghues-Lacour



Meilleur logiciel  
d'aventure/action sur console

# Castlevania

Konami

CONSOLE NINTENDO

Castlevania sur console Nintendo offre une profondeur de jeu extraordinaire, gage de plaisir et de longévité. Les joueurs rétifs à ce genre de programme n'accrocheront pas. Les autres, A.H.-L. en tête, adoreront et ne décolleront plus de leur console...

Armé d'un long fouet, le tueur de vampires s'introduit dans le château du comte Dracula. C'est une descente aux enfers qui commence, alors que des goules, des fantômes, des chauves-souris et bien d'autres créatures se lancent à l'attaque pour tuer l'intrus. Dans chaque salle du château, vous affrontez des monstres redoutables, parmi lesquels on reconnaît quelques stars de films d'épouvante, comme Frankenstein. Ce grand jeu d'arcade de Konami relève de l'aventure/action. Généralement, il suffit de frapper les bougies disposées sur les murs du château pour faire apparaître des trésors, des armes puissantes ou de la nourriture qui vous permet de reprendre de l'énergie. Mais vous ferez également d'importantes découvertes en détruisant certaines pierres que rien ne distingue des autres, ou bien en restant immobile à un endroit précis, pendant quelques instants. L'action très prenante de *Castlevania* lui permet de rivaliser avec les grands jeux d'arcade, de plus la présence de toutes ces petites astuces lui donne une profondeur de jeu peu commune. C'est un gage de longévité, car la perspective de faire de nouvelles découvertes est très stimulante.

*Castlevania* marie avec bonheur des genres différents : aventure/action, mais aussi jeu de plates-formes et beat-them-up. Les qualités de *La Légende de Zelda*, de *Rick Dangerous* et de *Vigilante* réunies en un seul jeu. Ajoutez à cela une jouabilité parfaite et vous obtenez un jeu extraordinaire. Devant une telle réussite, *Wonder Boy in Monsterland* et *Wonder Boy III* ne peuvent que s'incliner, bien qu'ils ne manquent pas de qualités. *Wonder Boy in Monsterland* (le second épisode de cette série) est la conversion du jeu d'arcade de *Sega*. Au cours de cette aventure, on découvre de nombreux bonus cachés, ainsi que des boutiques dans lesquelles on peut obtenir toutes sortes d'équipements très utiles et de précieux renseignements. *Wonder Boy III* reprend le même principe en le développant



Le château du vampire.



Castlevania, le chef-d'œuvre du genre.



Une tactique différente face à chaque monstre.



Ne bougez pas, un trésor apparaît.



encore plus. L'aventure n'est plus linéaire et on passe d'un monde à un autre à volonté. En fait, ces deux épisodes de *Wonder Boy* présentent bien des points communs avec *Castlevania*, mais ils ne parviennent pas à l'égaliser. Côté réalisation, *Wonder Boy II* et *III* sont nettement plus

convaincants, avec des graphismes très agréables, alors que *Castlevania* présente des graphismes parfois confus et une palette de couleurs assez grossière. Mais on oublie très rapidement ces défauts, car *Castlevania* est un jeu envoûtant dont on ne se lasse pas. Une conversion *Amiga* de ce programme est annoncée depuis plus d'un an et, si Konami parvient à égaler la jouabilité de la version *Nintendo*, tout en tirant parti des capacités graphiques de cette machine, ça risque de faire mal.

Alain Huyghues-Lacour



Wonderboy III (Sega).



Meilleur jeu d'action  
sur console



# Super Mario Bros II

Nintendo

CONSOLE NINTENDO

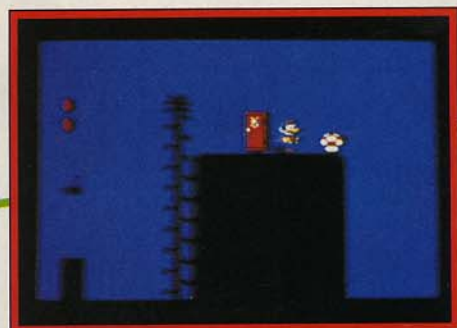
Super Mario Bros II est, pour les fans des consoles, la référence absolue en jeu d'action. Pas un tableau qui ne soit littéralement truffé de pièges et de bonus soigneusement cachés. A tel point que les jeux sur micro font bien pâle figure à côté de ce monument !



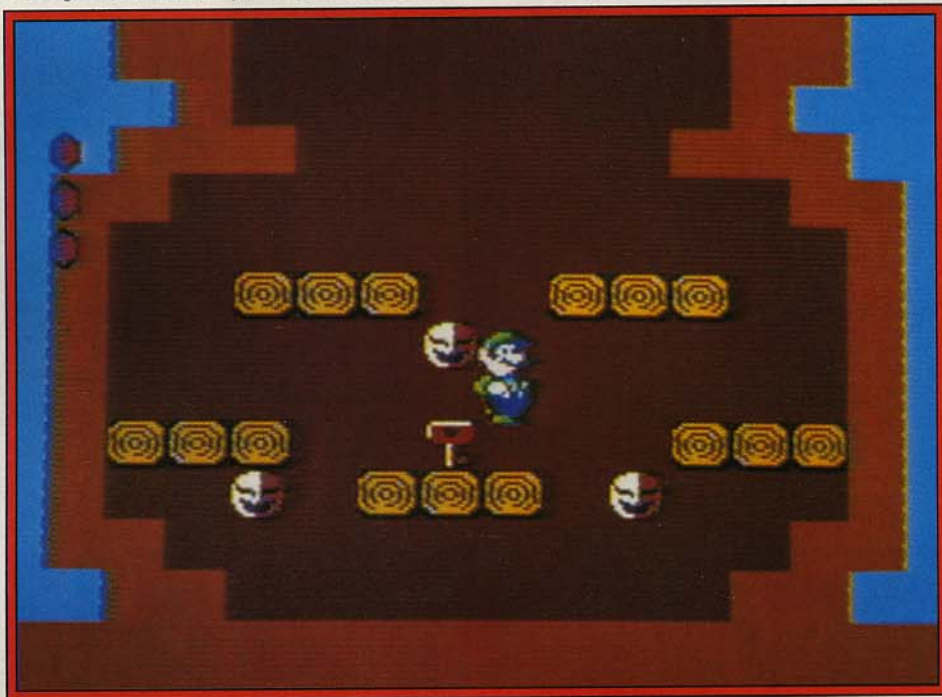
Psycho-Fox s'inspire de Mario.

On n'a vraiment pas le droit à l'erreur quand il faut donner une suite à un jeu comme Super Mario Bros, qui s'est vendu à plus de 15 millions d'exemplaires. Nintendo s'en est brillamment sorti car ce nouveau programme est encore plus génial que le précédent. Ce grand jeu de plates-formes comporte sept niveaux, chacun composé de quatre secteurs. Les différents mondes sont variés et posent des problèmes spécifiques, comme les sables mouvants dans le désert ou les surfaces glissantes du monde des glaces. Ce qui est extraordinaire dans Super Mario Bros II, c'est la richesse du jeu. Il ne se passe pas un instant sans que l'on découvre une nouvelle idée originale. Mario ne dispose d'aucune arme, mais il déterme des légumes pour s'en servir comme projectiles, ou bien il s'empare d'un de ses adversaires pour le projeter sur un autre. L'ennemi qui vous attend à la fin de chaque secteur vous lance des œufs, et vous devez sauter dessus avant de les lui renvoyer. Lorsque vous brisez une fiole magique, une porte menant à une autre dimension apparaît. On pourrait continuer cette énumération pendant des pages... La force de ce jeu repose également sur une jouabi-

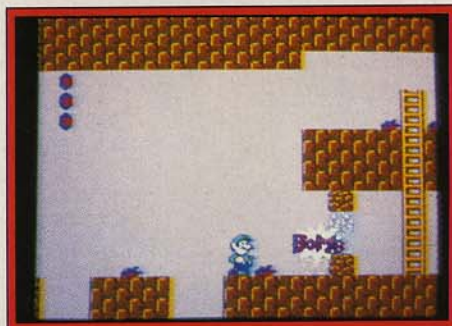
lité exceptionnelle. La maniabilité de votre personnage est parfaite et, lorsqu'il saute, vous pouvez le faire changer de direction pour le faire retomber



Certaines portes mènent à une autre dimension.



Super Mario Bros II : une idée nouvelle à chaque instant.



Rien ne peut arrêter Mario.

sur le point précis que vous avez choisi. Au niveau de la souplesse et de la précision des commandes, aucun jeu d'action sur micro ne peut prétendre rivaliser avec ce chef-d'œuvre. Comme pour le premier épisode de cette série, il y a de nombreuses salles secrètes, ainsi que des warp zone, qui vous permettent d'accéder directement aux niveaux supérieurs. Même après avoir joué très longtemps à Super Mario Bros II, il est encore possible de faire des découvertes. On appréciera également la possibilité de choisir entre quatre personnages, avant

d'attaquer chaque secteur. Il ne s'agit pas d'un gadget, car chacun d'entre eux présente des caractéristiques très différentes en ce qui concerne la rapidité, l'agilité et la résistance. Alors que le choix du Tilt d'or nous a posé bien des problèmes dans de nombreuses catégories, Super Mario Bros II s'est imposé sans mal face à ses concurrents. Pourtant, Captain Silver et Psycho-Fox sont d'excellents programmes, qui doivent figurer en bonne place dans la logithèque des possesseurs de console Sega. Captain Silver est un jeu d'action passionnant, et le graphisme est supérieur à celui de Super Mario Bros II. Mais le jeu ne fait pas le poids face aux innombrables innovations de son concurrent. Psycho-Fox bénéficie d'une réalisation de qualité, mais il s'inspire largement de Super Mario Bros II. C'est le meilleur programme de ce type sur Sega, mais il est loin d'être aussi riche que son modèle. Super Mario Bros II est vraiment le meilleur jeu d'action de l'année et même de grandes réussites sur micro lui sont inférieures. On attend donc avec impatience le prochain épisode de la série, qui est déjà disponible au Japon.

Alain Huyghues-Lacour



Meilleur jeu de rôle

# Neuromancer



Interplay

C 64, APPLE II GS, APPLE II

Un Tilt d'or pour un soft passé relativement inaperçu à sa sortie. Convivialité exemplaire, scénario très solide, savant dosage des difficultés, Neuromancer est l'exemple même du jeu de rôle idéal. Bloodwych et Swords of Twilight, les challengers, sont battus d'une courte tête...

C'est avec une immense satisfaction que je vois Neuromancer sacré Tilt d'or. Ce superbe jeu de rôle, car c'en est un, est passé presque inaperçu (sauf pour Tilt

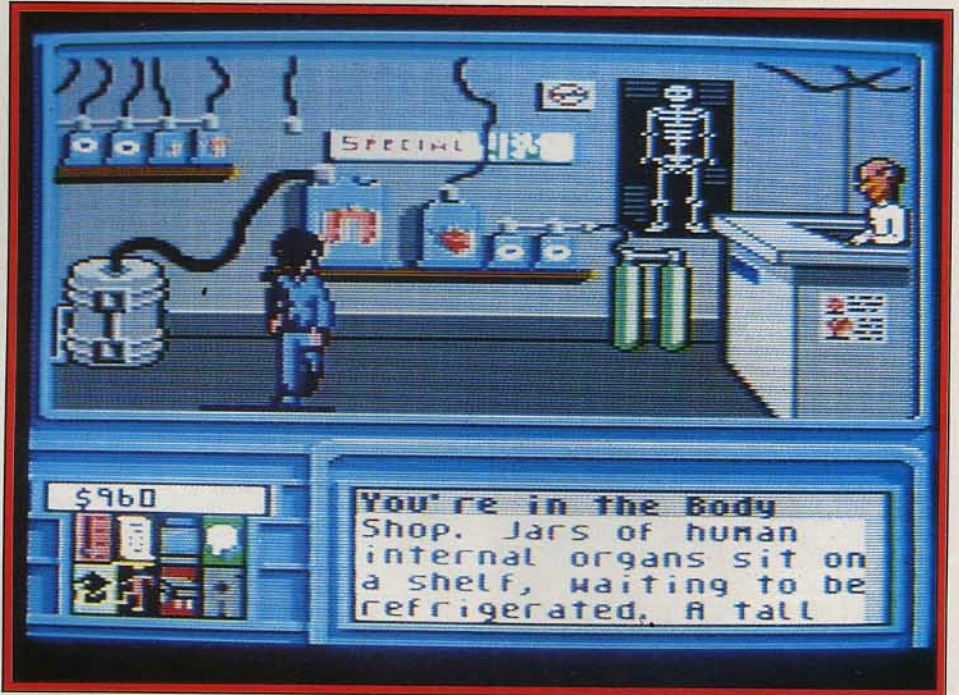
Neuromancer

se présente comme

un jeu d'aventure graphique animé en 3D. Cela m'amène à faire un constat qu'il faut souligner en rouge : tous les Tilt d'or en aventure et en rôle de ce cru 89 sont d'une convivialité exemplaire. J'ai l'air



La ville robotisée de Neuromancer.



Neuromancer, le plus passionnant jeu de rôle sur Commodore 64.



Bloodwych sur Atari ST.



Swords of Twilight sur Amiga.

de me répéter, mais j'insiste : dégagé des problèmes de communication avec son ordinateur, le joueur peut « vivre » son aventure. Attention, cela ne veut absolument pas dire qu'il suffit de rendre un jeu hyper-convivial pour en faire un hit ou un Tilt d'or. Encore faut-il que le scénario soit prenant. C'est le cas de notre lauréat : l'originalité de l'intrigue, la liberté d'action laissée au joueur, le savant dosage des difficultés contribuent à faire de ce soft un des plus passionnants qui soient. Les autres concurrents en lice, Bloodwych et Swords of Twilight, sont également d'excellents produits.

Dans le premier, vous dirigez une équipe de quatre aventuriers à travers un donjon. Vous avez comme objectif la neutralisation de Zendick, un Bloodwych pratiquant la magie noire. Première constatation, ce jeu est parfait clone de *Dungeon Master*. Il y a, tout de même, de petites innovations telle que la possibilité d'y jouer à deux et celle de communiquer avec les personnages rencontrés dans le donjon. *Bloodwych* est une vraie partie de plaisir quand on y joue à deux. En solo, il est agréable mais ne se démarque pas des autres jeux de rôle. Il doit sa nomination aux petits plus qui font de lui un jeu de rôle résolument plus interactif et plus complexe que les « traditionnels ». *Swords of Twilight*, lui, se distingue par la possibilité d'y jouer en solo, à deux ou à trois joueurs. En outre, le monde dans lequel vous évoluez est très dynamique. La profondeur de son scénario, la présence d'un certain souci de réalisme et la bonne interactivité sont des éléments qui font de ce logiciel un « Ultima de luxe ». Est-il besoin de préciser que malgré leurs qualités ces deux jeux sont tout de même à nos yeux en deçà de Neuromancer sur le plan intérêt de jeu ?

Dany Boolauck

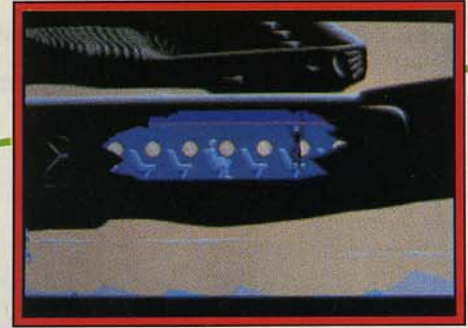


Meilleure animation sonore

# Les Voyageurs du Temps



Delphin Software  
AMIGA, ST



Les Voyageurs du Temps : ambiance nuit...

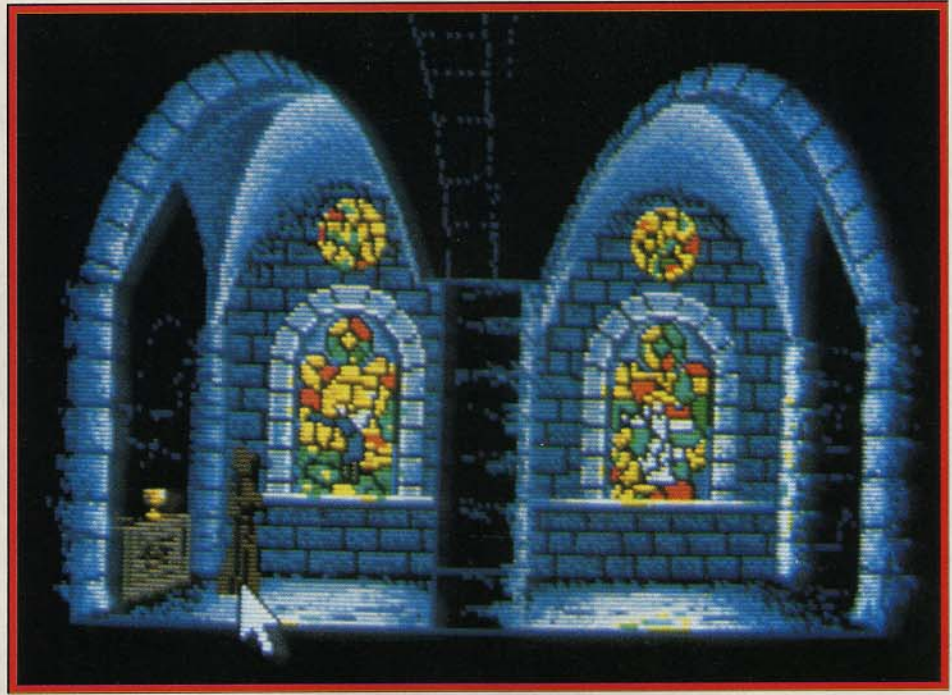
Deux Tilt d'or pour les Voyageurs du Temps ! Meilleur jeu d'aventure de langue française, le dernier soft de Delphin Software offre également une bande-son de tout premier plan. Les Voyageurs avaient cependant affaire à forte partie. Olivier Hautefeuille explique notre décision.



Shadow of the Beast : une bande-son géniale !

Le choix du Tilt d'or 89 de la meilleure animation sonore a sans aucun doute engendré les plus ardues de nos délibérations. La rédaction de *Tilt* a très vite été partagée entre deux tendances : féliciter le désormais célèbre David Whitaker, compositeur des superbes musiques de *Shadow of the Beast*, ou donner la palme aux *Voyageurs du Temps* pour le réalisme et la richesse de leurs bruitages. Après bien des discussions, des écoutes répétées des ambiances de ces deux logiciels, la balance a enfin penché pour les bruitages du dernier soft de Delphin Software : *les Voyageurs du Temps* sont aujourd'hui Tilt d'or 89 de la meilleure animation sonore !

Pourquoi tant d'hésitations ? Il suffit, pour comprendre ce cruel dilemme, de considérer la distinction qui existe entre un morceau de musique et des bruitages. David Whitaker travaille sur synthétiseur. Il compose des génériques qui collent au scénario du jeu qu'il doit illustrer. C'est à coup sûr un homme de grande valeur puisque trois des softs nommés dans nos présélections portaient sa griffe, *Fright Night*, *Archipelagos* et *Shadow of the Beast*. Ce dernier titre, déjà élu pour la qualité de ses graphis-



L'animation sonore des Voyageurs est signée Jean Baudlot : encore bravo !



Archipelagos : musique envoûtante.

mes devait-il alors remporter le Tilt d'or de la meilleure animation sonore ? Nous nous sommes heurtés à deux problèmes majeurs. *Shadow of the Beast*, si l'on met à part la richesse de ses graphismes et des musiques qui accompagnent l'action, reste un logiciel ludiquement très moyen. Pas d'innovation dans le scénario, une animation réussie mais pas géniale pour autant... Difficile de monter au sommet du podium un soft qui ne fait pas l'unanimité. Il nous restait la possibilité de récompenser David Whitaker pour l'ensemble de son œuvre. Mais pourquoi attribuer à ce musicien un

Tilt d'or alors que, dans des domaines tels que l'animation ou le graphisme, *Tilt* ne récompense pas spécialement les graphistes ou les programmeurs, mais plutôt l'œuvre qu'ils ont créée ? Cruel dilemme qui minait les oreilles de toute la rédaction jusqu'à ce que pointent dans notre salle de test les premières scènes des *Voyageurs du Temps* ! Cette aventure, déjà passionnante pour son scénario, sa mise en place graphique et sa très grande souplesse d'utilisation, présente une animation sonore vraiment exceptionnelle. Il n'y a pas une action qui ne soit accompagnée d'un bruitage digitalisé. Portes qui grincent, pas qui résonnent dans le couloir, les effets sonores se superposent, se complètent toujours en parfait accord avec l'action qui se déroule à l'écran. On n'avait pas vu ça depuis le fameux *Manoir de Morteveille*. Avec *les Voyageurs du Temps*, l'équipe de programmation de Delphin nous montre qu'il est primordial et possible, dans le domaine de l'aventure micro, de soigner l'ambiance sonore d'une aventure. Puisse le message être entendu par les nombreux éditeurs de la profession !

Olivier Hautefeuille



# O.H

## ZUT!

Il y a les jeux et ceux qui les créent ou les utilisent. J'en veux tout autant aux uns qu'aux autres ! Côté soft, c'est la simulation qui a le plus marqué mes douze derniers mois de micro. C'est un univers que j'adore, et l'année 89 lui a donné tout son sens. De *F-18* pour la fin d'année 88 à *M1 Tank Platoon*, *F-29* ou *UFO*, le tout dernier simulateur des géniteurs de *Flight Simulator*, en passant par *Sim City* ou *Life and Death*, très originaux, la simulation avance à pas de géant. Elle seule utilise vraiment l'« intelligence » de l'ordinateur et avec elle celle des programmeurs. C'est le seul domaine où l'on peut réellement parler d'originalité, de « jamais vu », où l'on peut enfin rêver à demain ! La simulation, c'est la micro qui avance, qui innove et qui finira par englober tous les genres. L'aventure y a déjà mis les pieds avec *Dungeon Master*, entre autres, qui n'est autre qu'une « simulation de vie ». Il ne reste plus que l'action pure et dure pour résister à l'invasisseur. Les shoot-them-up, j'adore quand c'est vrai-



ment « très » bon mais... pourquoi ce manque d'originalité ? Pourquoi se borner à toujours favoriser la forme au détriment du fond. 3D, 3D surfaces pleines, animation six étoiles, graphismes qui dépotent et pourquoi ? Pour dégommer de l'alien à bord d'un vaisseau subsonique ! J'adore mais... Y'en a marre ! Pas loin de 70 % de la production ludique utilise la trame du « boom, boom, sus à l'alien ». Bonjour l'originalité. Bien sûr, 70 % des joueurs en redemandent... Mais la faim justifie-t-elle qu'on soit moyen ?

A côté des jeux, il y a aussi ceux qui les font et ceux qui les utilisent. Les programmeurs,

# 1989 LEUR BILAN

**Ils écrivent toute l'année dans *Tilt* et voient passer un nombre impressionnant de logiciels, visitent tous les salons micro, testent les nouvelles machines et rencontrent quotidiennement programmeurs, éditeurs et distributeurs. Il était intéressant de leur demander quels avaient été en 1989 leurs coups de cœur, leurs déceptions voire leurs regrets, bref de porter un regard personnel sur les douze derniers mois. Voici donc leur bilan sur une année fertile en rebondissements.**

je m'y suis intéressé cette année. Résultat, beaucoup de gens de valeur, pas toujours bien traités, mais finalement très heureux de pouvoir exercer leur passion, le jeu. Côté distributeurs, tout va bien tant que le business et la bêtise ne l'emportent pas... D'un côté, les insultes de quelques lecteurs « vous êtes achetés par telle ou telle boîte... », de l'autre, quelques éditeurs encore convaincus que l'on peut descendre un programme par plaisir ! Et pour couronner le tout, des réseaux de pirates qui jouent à la guéguerre et risquent de tout faire péter ! Sympa, l'univers ludique... Alors, à tous ces conflits, contre les « mon micro est plus mieux que le tien », les pirates, les hargneux de tout genre, je dis... ZUT ! La micro, c'est génial, et ça serait encore mieux sans vous ! A tous les autres, un grand bonjour ! Olivier Hautefeuille

# D.B

## PROLIFIQUE

Le rédac chef me demande de mettre noir sur blanc mes profondes pensées philosophiques sur les événements qui ont secoué l'industrie de la micro-informatique de loisir. Les voilà : « ..... »

Je n'ai aucune profonde pensée philosophique sur la question ! J'ai bien une opinion sur les éditeurs, les magazines de micro, les lecteurs, mais je ne tiens pas à les étaler au grand jour. Par contre, j'ai des choses à dire sur les jeux qui m'ont passionné pendant cette année 89. Je commence par *Dungeon Master*, ce n'est pas du neuf mais c'est le jeu qui me procure encore (et de loin) le plus de plaisir ! Comme beaucoup d'entre vous, j'attends avec impatience la sortie de *Chaos Strikes Back* ! Un autre jeu dément m'a pris la tête et mes nuits : *Neuromancer*. Ce jeu d'aventure/rôle est devenu une passion, une obsession ! L'ayant commencé sur *C64*, j'ai volontairement cessé d'y jouer pour le reprendre quand il sortira sur *Amiga*. J'ai vu une préversion et, croyez-moi, cela vaut la peine



d'attendre. Côté stratégie, il y a, à mon avis, deux titres incontournables : *Populous* et *Sim City*. Ces jeux sont de véritables pièges ! Si, par malheur (ou par bonheur), vous chargez l'un deux, c'est la nuit blanche garantie ! En aventure, quatre softs m'ont vraiment intéressé : *Indiana Jones et la Dernière Croisade*, *Manhunter New York*, *Manhunter San Francisco* et *Les Voyageurs du Temps*. Dans le domaine de la simulation, aucune hésitation : *Falcon* et *Great Courts* sont mes favoris. Pour finir, je citerai *Rainbow Islands* et *Denaris*, les jeux d'action dignes de figurer dans ma logithèque. Dany Boolauck



## A.H.L GENIAL

Pour moi, l'événement le plus marquant de l'année, c'est le niveau de qualité atteint par les jeux sur 16 bits. Attention, il est possible de faire beaucoup mieux et on ne trouve pas encore de programmeurs qui sachent tirer le maximum d'un *Amiga*, comme certains savent le faire avec un *C64* ou un *CPC*. Mais, pour la première fois cette année, la plupart des programmes sur 16 bits sont de bonne qualité et il y a des petites merveilles comme *Strider*, *Xenon II*, *Stunt Car* et bien d'autres encore. C'est un grand pas en avant, car, jusqu'ici, les grands jeux 8 bits supportaient assez mal le passage sur *ST* ou *Amiga*. Le graphisme était supérieur, mais l'animation beaucoup trop lente leur ôtait une bonne part de leur intérêt. Bien des shoot-them-up bénéficiaient d'un scrolling aussi rapide que fluide sur *C64*, alors que la version *ST* était lente et saccadée. Et puis, *Dragon's Lair* n'est peut-être pas un jeu génial, mais c'est vraiment impressionnant de voir des graphismes aussi extraordinaires sur un micro. L'événement de l'année prochaine risque



fort d'être l'arrivée des consoles 16 bits. La *NEC* est une sacrée machine et je suis décidé à me jeter sur le Megadrive Sega dès sa sortie. Il est indiscutable que les jeux d'action sont bien plus réussis sur console que sur micro. Des programmes comme *Super Mario Bros* ou *La Légende de Zelda* n'ont aucun équivalent sur micro. Pour l'instant, les graphismes sont encore le point faible des consoles, par rapport à l'*Amiga* ou au *ST*. Mais, avec l'arrivée des consoles 16 bits, on risque d'atteindre la perfection. Ne vous méprenez pas, je ne suis pas en train de dire que vous devez balancer votre micro par la fenêtre pour vous offrir une console. Je pense que l'idéal pour un fan d'arcade est de posséder un *Amiga* ou un *ST*, et une console 16 bits. Car une console ne saurait remplacer un micro. Il y a la création, les jeux d'aventure et les simulations. Mais, pour les jeux d'arcade,

# 1989 LEUR BILAN

les Japonais sont vraiment les meilleurs. Le premier salon de la micro est une réussite et je pense qu'en deux ans il pourrait se hisser au niveau du PCS de Londres. Il est important de disposer d'un grand salon français, et puis cela nous offre une occasion d'entrer en contact avec vous. Le concours européen était vraiment passionnant. L'équipe anglaise était très forte, mais nous avons également de très bons joueurs. Certains d'entre vous pensent que c'est super d'être journaliste chez *Tilt*. Je vais vous dire franchement que c'est également mon avis ! Quand je travaille, je joue, et quand je veux me détendre le week-end, je joue. Ce n'est peut-être pas très varié, mais je ne m'en lasse pas. Malgré la quantité de jeux qui passent entre mes mains, mon enthousiasme reste intact. Et puis, *Tilt* représente beaucoup de choses pour moi, car je suis un lecteur assidu depuis le numéro 3. Alors, je pense que nous allons encore passer une bonne année ensemble, envoyez les jeux, nous sommes prêts.

Alain Huyghues-Lacour

## J.H POSITIF !

Le cru 89 des logiciels a été bon pour moi car j'y ai trouvé à peu près tout ce que j'aime. Dans les jeux de rôle, vous vous attendez sans doute à ce que j'aie craqué pour *Bloodwych*, eh bien, non ! Certes l'idée d'un jeu à deux est séduisante mais, dans le jeu en solitaire, on est bien loin de *Dungeon Master* dont il n'est d'ailleurs qu'un plagiat. Non, le premier qui m'ait attiré dans ses filets, c'est... *Wyzardry V* sur *Apple II* ! Pourtant, comparé à *Dungeon Master* sur *ST* et *Amiga*, il fait triste figure graphiquement. Le second, c'est *Might and Magic II*, encore sur *Apple II*. L'ambiance est aussi bonne et les graphismes un régal sur cette machine. *Journey*, à mi-chemin entre aventure et rôle, m'a bien branché aussi. La

grande facilité de dialogue et la possibilité de prendre des chemins différents pour parvenir au même but ne sont pas étrangers à mon attrait. *Explora II* et *La Quête de l'Oiseau du Temps* m'ont bien plu aussi du fait de leurs graphismes splendides et de leurs systèmes de jeux originaux. Dans les aventures plus classiques, la nouvelle cuvée d'Infocom (*Shogun* surtout) m'a entièrement comblé, par les très riches descriptions alliées à un scénario excellent et des graphismes superbes. Contrairement à beaucoup, je n'ai jamais apprécié vraiment les *Sierra on Line*. Si le scénario tient la route, les graphismes trop médiocres (bien qu'en progrès) m'ont toujours empêché de me plonger vraiment dans l'ambiance. En création, le *GFA Basic 3.0* a dépassé toutes mes espérances. Grâce à lui, j'ai pu adapter en deux temps trois mouvements mon programme de gestion de fichiers issu d'*Apple II* et l'améliorer de manière impressionnante, sans fatigue. *Deluxe Paint III* m'a enchanté. J'ai pu créer des images tout à fait convenables et mettre facilement au point des animations de qualité. C'est aussi cette puissance et cette facilité d'utilisation qui ont fait d'*Imagic* mon programme préféré pour la création de diaporamas avec effets visuels délirants.



J'ai aussi été comblé dans le domaine des jeux de réflexion/stratégie. *Colossus Chess X* et *Chess Master 2100* sont vraiment superbes, chacun à sa manière. Quant à *Populous*, c'est le délire. En plus, la disquette *Data, The Promised Lands*, vous fait revoir toutes vos stratégies durement mises au point. J'adore les casse-briques, et *Krypton Egg* est devenu mon fétiche. Certes, il n'innove en rien, mais il intègre les qualités et les options variées de tous ses prédécesseurs. Ne me parlez pas de *Titan* en revanche ! Je salue l'exploit technique du scrolling, mais je ne comprends pas que ce jeu ait pu être primé !

Dans le domaine des jeux d'action, j'ai aussi trouvé mon bonheur avec *Hybris* et *Silkworm*, tous deux aussi bien réalisés (sur *Amiga* pour le second). Même remarque pour *Pacmania*, superbe sur *Amiga* et correct sans plus sur *ST*. *Skweek* réussit le



même pari que *Tétris*, montrant que c'est souvent avec les principes les plus simples qu'on fait les meilleurs jeux. A l'opposé, des softs comme *Dragon's Lair*, *Sword of Sodan* ou *Shadow of the Beast* n'ont pas retenu mon attention au-delà de quelques parties, alors que les graphismes et les animations sont vraiment exceptionnels. Le cas de *Barbarian II* est un peu différent car l'ambiance d'humour saignant et le zeste d'aventure ont comblé mes désirs. De même, *Rocket Ranger* m'apparaît comme une référence sûre dans les jeux combinant action et stratégie.

Enfin, dans les jeux de sport, j'apprécie vraiment *Speedball*, *Zany Golf* (complètement délirant), *Great Courts* (la rédaction retentit encore de nos cris) et *Kick Off*. Je n'ai plus qu'à espérer que le cru 90 sera au moins aussi bon, si ce n'est meilleur, en particulier avec la sortie de jeux exploitant les nouvelles capacités graphiques et sonores des Atari STE. Jacques Harbonn

## E.C

### MOROSITAS

Un regard rétrospectif sur l'année qui vient de s'écouler permet de constater que le petit monde de la micro-informatique n'est pas sorti de l'auberge. En effet, pour moi qui suis un fana de la première heure (voir *Tyrannosaurus Rex* sur ZX-81), cette année 89 n'aura fait que confirmer les dangereuses tendances qui semblaient déjà se manifester depuis deux ans. Nous assistons en effet à une homogénéisation du parc de micro-ordinateurs ludiques. Ce qui implique que, hors du monde des Amigis et des Atagas point de salut, excepté pour les nostalgiques des 8 bits qui eux-mêmes ne peuvent choisir qu'entre *Amstrad* et *C64*. Cette inquiétante uniformisation des marques de machines semble aller de pair avec un dépérissement spectaculaire de la variété des thèmes de logiciels. En effet, à la vitesse où vont les choses, nous serons bientôt les consommateurs passifs d'un *R-Type 10* ou d'un *Vigilante 14*. Comment comprendre en effet qu'un micro-ordinateur, doté d'un microprocesseur 16 bits et d'un MégaRAM, ne soit bon qu'à faire un remake d'un shoot-them-up antédiluvien (né il y a quelques années lumière sur *C64*), et ce, sous prétexte que la version seize bits dispose d'une fréquence de tirs plus élevée, ou de graphismes et de bruitages plus beaux. Cela révèle de toute évidence une pénurie d'imagination. Cette carence est renforcée par la politique de certains éditeurs de ne faire que des adaptations de jeux d'arcade qui souvent à l'origine étaient médiocres ou simplistes. Parmi les adaptations particulièrement « bouffonnes » qu'il m'a été permis de voir cette année, on peut noter *After Burner Thunder Blade*, *R-Type* (sur ST), *Tiger Road*, *Vindicators* (qui se permet d'être plus rapide dans sa version 8 bits



que 16 bits), et plus récemment *Dynamite Dux*. Néanmoins, dans le long fleuve tranquille du logiciel ludique, on ne peut s'empêcher en effet de citer l'inévitable *Populous* qui à lui seul constitue une révolution au niveau du concept proposé (il ne nous est pas permis d'être des dieux tout le temps). Dans un autre domaine, l'arrivée des programmes tels que *Bombuzal* est à marquer d'une pierre blanche. En ce qui concerne les simulations sportives, l'année 89 aura donné peu de produits (mais de bonne qualité générale), on peut noter *Advanced Rugby Simulator* (Code Masters), *Kick Off* (Titus), *Great Courts* (Ubi Soft). Pour l'essentiel, les innovations marquantes se situent dans le domaine du réalisme et donc des simulateurs. L'illustration la plus flagrante en est l'introduction massive de graphismes en 3D sur surfaces pleines qui permettent de tirer plus de performances des 16 bits. L'utilisation de ces techniques graphiques aura ainsi permis qu'apparaissent des chefs-d'œuvre tels que *Falcon*, *Powerdrome* (Electronic Arts) et, plus récemment, l'étourdissante course de dragsters, *Stunt Car*. L'avenir semble donc être du côté des graphismes en 3D calculé ; à ce titre, l'année qui s'annonce semble être prometteuse (*Vette*, *F-29*).

En conclusion, les concepteurs de jeux sur micro ont intérêt à trouver des thèmes et des techniques nouvelles pour leurs créations sous peine de voir disparaître l'engouement des consommateurs, cela au profit de consoles qui, elles, ne sont dédiées qu'au jeu. Eric Caberia

## A.B

### REVOLUTIONNAIRE !

Tout a commencé par la venue de *Dragon's Lair* et de *Roger Rabbit* sur Amiga. Graphismes prometteurs, animation fantastique et bande-son à se pâmer. Mais, côté jeu, bonjour ! Le premier est inintéressant au possible et le nombre de disquettes est impressionnant. Comme on s'arrête à la deuxième, les autres ne servent à rien et l'on a le vague sentiment de s'être fait avoir ! Posi-

tivement injouable, *Roger Rabbit* plaît aux pirates. Il nécessite tellement de changements de disquettes qu'il permet de s'entraîner pour les copy parties ! Pour le reste, une masse de programmes divers et variés, mais à peine une cinquantaine valant vraiment le détour. Messieurs les éditeurs, encore un effort ! Objectif 1990, 25 softs ? Pour mémoire, tout cela est sur fond de crise : FIL n'existe plus, Infogrames et Epyx restructurent. Malgré tout, une bonne nouvelle ! Il semble qu'*Iron Lord* soit enfin disponible... après deux ans d'attente. Les fabricants d'ordinateurs prennent leurs responsabilités et ne jouent plus les seconds rôles. *Amstrad* propose des ordinateurs professionnels et sérieux : les *PC 2286* et *2386*. Ils sont tellement fiables que la firme de Sugar échange tous les modèles vendus avec disque dur pour couper court à toute rumeur à propos de certains problèmes... Raté : la rumeur est désormais bien installée. Ça, c'est du marketing ! Le nouvel Atari STE est arrivé. Pas vraiment compatible, il est plus performant qu'un *Mega ST* bien que coûtant au mieux deux fois moins cher. Imaginez une Rolls pour le prix d'une 2 CV. Impossible ? Vous savez bien qu'impossible n'est pas Atari. Cela dit, s'ils avaient su y s'raient point v'nus ! Les



consoles ne marchent pas si bien que ça ? On l'savait. Il suffisait messieurs Sega, NEC et Konix de commercialiser vos performants produits. Pourquoi s'être borné à les annoncer quitte à bloquer le marché ? L'*Archimedes* se vend bien en Angleterre et nulle part ailleurs ? Normal, Acorn fait tout pour réserver sa machine aux Anglais. Les autres ne sont pas assez connaisseurs n'est-il pas ? Commodore prétend que l'*Amiga 2000* c'est mieux que le *Mac II* mais que ses *PC VGA* à base de 386 font aussi la même chose. C'est confus, non ? Cela voudrait-il dire qu'un *386 Commodore* = un *Amiga 2000* ? Je n'ose le croire ! L'année micro 1989 a été riche en belles bourdes. Heureusement, ça distrair les journalistes. Mais cet apparent manque de professionnalisme est certainement responsable du manque de diffusion de la micro dans le grand public. Ça changera. Mais, quand ? Acidric Briztou



Rhaaaaa, j'aime, j'adore, j'idolâtre les jeux d'action ! — On se calme Alain, on se calme. — Voici les cinquante-neuf jeux que vous devez impérativement acquérir sous peine d'être excommunié séance tenante. Quoi ? On conteste. On parle d'incitation au piratage sous prétexte que vous ne pouvez pas tous les acheter ? Soit, je serai magnanime et je consentirai à vous livrer le fond de ma pensée : le vrai joueur d'action possédera *Strider*, *Rick Dangerous*, *Super Mario Bros II*, *Silkworm* et *Xenon II*. J'ai dit, et que ceux qui ne sont pas d'accord avec moi soient condamnés à passer 24 heures en tête à tête avec un soft éducatif. (Alain Huyghues-Lacour)

## Altered Beast

Amiga, Atari ST, Sega

type \_\_\_\_\_ arcade  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines  
 ST : 17 / Sega : 12



*Altered Beast*, grand jeu d'arcade de Sega, est particulièrement marquant par sa démesure. Un sorcier vous rappelle à la vie et, dès que vous sortez de la tombe, vous engagez le combat contre des morts vivants et d'autres apparitions démoniaques. C'est un jeu très spectaculaire : vous pulvérisiez des rochers d'un seul coup de poing et des membres arrachés traversent l'écran lors des combats. Dans chaque niveau, le sorcier que vous poursuivez se transforme en un monstre différent. Quant à vous, vous prenez l'apparence d'un loup-garou, d'un dragon, ou d'autres créatures. A chaque nouvelle transformation, vous disposez de super-pouvoirs différents, qui vous permettent de faire des ravages chez vos adversaires. On est totalement séduit par ce déluge d'effets spéciaux, dignes des plus grands films d'épouvante. C'est cela qui fait l'originalité du programme. Sans cette mise en scène, *Altered Beast* ne serait qu'un beat-them-up parmi tant d'autres, car l'action se limite à frapper sur tout ce qui bouge. La version ST est proche de celle de l'Amiga. Une fois n'est pas coutume, la version de la console Sega est ratée : graphisme confus et animation douteuse. (Disquette Activision, cartouche Sega).

## Armalyte

Commodore 64

type \_\_\_\_\_ shoot-them-up  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



*Armalyte* est le meilleur shoot-them-up de l'année sur C 64, ce qui n'est pas une mince référence car la concurrence est sévère sur cette machine. Vous pouvez vous procurer des armes supplémentaires, d'une manière originale, grâce à des pastilles disposées à intervalles réguliers. Les symboles correspondant à divers armements changent au fur et à mesure que vous tirez dessus. Vu le nombre et la rapidité des aliens, il est indispensable de se procurer au plus vite le tir arrière et latéral. Mais, si vous prenez les pastilles sans tirer dessus au préalable, votre vaisseau devient invincible pendant quelques secondes, ce qui est fort utile dans les passages délicats. Si vous jouez à deux, vous pouvez vous entraider, mais il est également possible de pousser le vaisseau de votre partenaire afin qu'il rentre en collision avec un ennemi. Le plus gros défaut des shoot-them à deux joueurs, comme *Blood Money*, c'est que le niveau de difficulté est trop élevé pour un joueur seul. Ici, ce problème est résolu de manière originale. Si vous jouez sans partenaire, vous disposez en compensation d'un module, comme celui de *R-Type*. Les graphismes sont de toute beauté et l'animation, très rapide, est un modèle de précision. (Disquette Thalamus.)

## Barbarian II

Atari ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ arcade/aventure  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine  
 Amiga : 18



Après avoir fait des ravages sur 8 bits, le barbare fait un malheur sur ST. Armé d'une hache à double tranchant, il pénètre dans le repaire de son vieil ennemi. Les têtes vont encore rouler dans la poussière. Mais, cette fois, il va falloir affronter toutes sortes de créatures : les amateurs d'heroic fantasy seront ravis de retrouver tous les monstres qui peuplent les aventures de Conan le Barbare. Les grincheux objecteront que l'action est répétitive. Il est vrai que vous passez le plus clair de votre temps à frapper vos ennemis comme un bûcheron, mais il ne faut pas uniquement compter sur vos muscles pour vous tirer d'affaire. Le plus difficile est de ne pas se perdre dans ces labyrinthes et de découvrir les objets indispensables au succès de votre entreprise. La panoplie des coups disponibles est beaucoup plus limitée que celle du précédent programme, mais cela est compensé par la grande diversité de vos adversaires. Contrairement au précédent programme, il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure, dans la lignée du *Barbarian* de Psygnosis. Ce *Tilt d'or 88* est encore plus beau sur 16 bits, un véritable régal. Versions ST et Amiga, même combat. (Disquette Palace Software.)

## Bio-Challenge

Atari ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autre machine  
 Amiga : 15



Pour ses débuts, Delphine Software a le mérite de sortir des sentiers battus. *Bio-Challenge* est un programme assez déconcertant au premier abord, mais c'est souvent le cas des jeux originaux. Vous contrôlez un robot doté d'un cerveau humain, capable de tourner sur lui-même comme une toupie, de manière spectaculaire. Vous explorez différentes planètes à la recherche des morceaux d'un talisman, que vous obtenez en abattant un monstre. Pour ce faire, vous devez sauter sur une plate-forme à plusieurs reprises, en calculant votre coup de manière à ce qu'elle s'écroule au moment précis où le monstre est juste en dessous. Comme vous passez constamment d'un monde à l'autre en empruntant des téléporteurs, vous risquez de tourner en rond assez longtemps avant de découvrir le parcours idéal. Une fois tous les morceaux en votre possession, vous affrontez le gardien avec les armes ramassées au préalable. Le mode de contrôle du personnage pose quelques difficultés lors des premières parties, mais la gêne disparaît par la suite. Ce jeu ne laissera personne indifférent : on adore ou on déteste. La version Amiga offre une bande sonore de meilleure qualité. (Disquette Delphine Software.)



## Blood Money

Amiga

type	shoot-them-up
intérêt	17
graphisme	★★★★★
animation	★★★★★
bruitage	★★★★★
prix	C



Dès l'intro, on est tout de suite impressionné par la superbe réalisation de ce shoot-them-up. Ce n'est pas étonnant de la part de Psygnosis qui, de *Barbarian* à *Menace*, a toujours su maintenir un haut niveau de qualité. *Blood Money* reprend le principe de jeu du célèbre *Fantasy Zone* de Sega : chaque alien détruit lâche une pièce de monnaie et l'argent obtenu sert à acheter des équipements supplémentaires. Mais ce programme est plus qu'un simple remake de *Fantasy Zone*. En effet, au hasard des labyrinthes, vous allez vers la droite ou vers la gauche, vous montez et vous descendez, et le scrolling reste toujours d'une fluidité exemplaire. De plus, il est possible de jouer à deux. On peut alors élaborer des tactiques très efficaces : l'un des partenaires détruit les tourelles de tir situées sur les parois, tandis que l'autre s'occupe des aliens, ce qui donne des parties passionnantes. Le seul reproche que l'on puisse adresser à ce programme, c'est que le niveau de difficulté est conçu pour deux intervenants. Si vous jouez seul, vous ne survivez pas longtemps, mais c'est un défaut commun à la plupart des jeux d'équipe, à l'exception de *Last Duel*. (Disquette Psygnosis.)

## Bombuzal

Atari ST, Amiga, C 64

type	action/réflexion
intérêt	18
graphisme	★★★★★
animation	★★★★★
bruitage	★★★★★
prix	C

Intérêt autres machine

Amiga : 18 / C 64 : 18



Les programmes véritablement originaux ne sont pas légion, mais *Bombuzal* réussit l'exploit de ne ressembler à aucun autre. Vous dirigez un personnage tout en rondours qui se déplace sur un assemblage de dalles, parsemées de bombes. Le but est simple : vous devez faire exploser les bombes, dans le temps qui vous est imparti. Cela ne semble pas très compliqué, mais il existe trois tailles de bombes et plusieurs types de dalles, qui présentent des caractéristiques différentes. Alors, il faut découvrir la seule méthode qui permette de tout faire sauter, sans se retrouver bloqué sur une dalle isolée des autres. Ce programme passionnant est principalement axé sur la réflexion mais l'habileté y joue néanmoins un certain rôle car, pressé par le temps, vous risquez de tomber ou de sauter avec une des bombes, au premier faux pas. Les niveaux supérieurs sont de véritables casse-têtes, mais heureusement un système de code vous évite de reprendre une partie depuis le début. *Bombuzal* est le meilleur jeu d'action/réflexion depuis *Tétris*. La version Amiga est identique à celle du ST. La version C 64 est également très réussie. (Disquette Image Works.)

## Captain Silver

Sega

type	action
intérêt	16
graphisme	★★★★★
animation	★★★★★
bruitage	★★★★★
prix	C



Excellent jeu d'action, *Captain Silver* inspiré de *l'Île au trésor* reprend tous les ingrédients des histoires de pirates. A la recherche du trésor du capitaine Silver, vous quittez votre village. Mais des sorcières tentent de vous en empêcher et vous vous frayez un chemin à la pointe de votre épée. Il vous faut également faire preuve de beaucoup d'habileté pour passer de dangereux obstacles, et faire vite, car vous disposez d'un temps limité pour terminer chaque niveau. Le combat est encore plus rude sur le bateau des pirates, que vous devez explorer des haubans jusqu'aux cales. Bien d'autres épreuves vous attendent avant de découvrir le trésor, sur une île infestée de sauvages. Mais, heureusement, vous pourrez vous procurer des équipements supplémentaires en chemin. Celui qui vous permet de lancer des boules d'énergie, pour abattre vos adversaires à distance, est pratiquement indispensable lors de certains combats. C'est un jeu très difficile, mais suffisamment prenant pour que l'on ait envie de s'accrocher pour en voir la fin. Il exige de bons réflexes, de la précision et un bon sens du timing. De plus, *Captain Silver* bénéficie de l'une des meilleures réalisations que l'on ait vues sur cette console. (Cartouche Sega.)

## Castelvania

Nintendo

type	arcade
intérêt	18
graphisme	★★★★★
animation	★★★★★
bruitage	★★★★★
prix	D



*Castelvania* n'est autre que la conversion de *Vampire Killer*, un grand jeu d'arcade de Konami. Armé d'un fouet, vous pénétrez dans le repaire d'un redoutable vampire. Le château est peuplé d'une impressionnante galerie de monstres, tout droit sortis d'un film d'horreur. Vous affrontez morts vivants, fantômes, goules ainsi que quelques célébrités du genre, comme Frankenstein ou Dracula. Vous donnez des coups de fouet sur les bougies qui ornent les murs afin de faire apparaître des armes supplémentaires ou des bonus. A l'instar de *Super Mario Bros* et de bien d'autres programmes sur Nintendo, *Castelvania* est un grand jeu d'action qui ne se limite pas à frapper sur tout ce qui bouge. Il y a de nombreux secrets, que l'on découvre un peu au hasard, en frappant un bloc de pierre que rien ne distingue des autres ou même en restant immobile un certain temps à un endroit précis. Il est vraiment regrettable que les micros ne disposent d'aucun programme de ce type, car il est pratiquement impossible de se lasser d'un jeu dans lequel on fait sans cesse de nouvelles découvertes. Mais, heureusement, Konami développe actuellement une conversion de ce chef-d'œuvre du genre sur Amiga. (Cartouche Nintendo.)

## Citadel

Commodore 64

type	action/stratégie
intérêt	17
graphisme	★★★★★
animation	★★★★★
bruitage	★★★★★
prix	B



Les vaisseaux de reconnaissance terriens viennent de découvrir d'étranges installations sur une planète lointaine. Il s'agit d'une base construite par des extraterrestres disposant d'une énorme avance technologique. Les aliens ont abandonné ce complexe souterrain depuis longtemps, mais les robots qui le défendent sont encore en activité. Vous contrôlez des robots de reconnaissance, qui doivent pénétrer jusqu'au cœur de cette base pour en découvrir les secrets. Il faut détruire les robots qui surgissent des trappes à votre approche, mais le plus important est de trouver son chemin à travers les différents labyrinthes. L'action est suffisamment corsée pour satisfaire les fans de shoot-them-up les plus exigeants, mais il ne faut pas hésiter à s'arrêter, hors de portée des tirs ennemis, pour faire le point avant de repartir au combat. C'est un jeu assez difficile mais, après quelques parties, on se laisse captiver. *Citadel* est une excellente combinaison entre action et stratégie. Le concept présente quelques points communs avec *Paradroid*, mais l'aspect stratégique est nettement plus développé. De plus, l'ensemble est brillamment réalisé par Martin Walker, l'un des meilleurs programmeurs sur C 64. (Disquette Electric Dreams.)



# ACTION

## Cosmic Pirate

Atari ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ action/stratégie  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine  
 Amiga : 16



Au XXII<sup>e</sup> siècle, les associations criminelles sont organisées comme des multinationales. Modernité oblige, il n'y a plus de place pour les amateurs et, si vous voulez devenir pirate de l'espace, vous n'avez pas d'autre choix que de passer par le Council. Ce puissant syndicat du crime vous fait passer des tests sur simulateur avant de vous confier la moindre mission. Par la suite, vous pouvez vous entraîner sur des simulateurs plus performants, moyennant finances. Quant aux missions qui vous sont confiées, elles vous coûtent la plus grosse part de vos bénéfices. Une fois de plus, Palace Software nous offre une superbe réalisation. *Cosmic Pirate* est un jeu très original, entre un shoot-them-up et une simulation futuriste comme *Foft* ou *Elite*. On appréciera particulièrement la présence d'une sauvegarde qui permet de reprendre le jeu sans perdre le bénéfice de ses performances précédentes. C'est un programme très accrocheur dans lequel on se lance avec enthousiasme. Après quelques mois, on y rejoue encore, le temps d'une mission ou deux. La version Amiga est très proche de celle du ST, mais bien sûr la bande sonore est plus convaincante. (Disquette Palace Software.)

## Datastorm

Amiga

type \_\_\_\_\_ shoot-them-up  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



Uniquement disponible sur Amiga, *Datastorm* est l'œuvre d'un nouvel éditeur qui regroupe les programmeurs de *Sword of Sodan* et ceux de *Dragon's Lair*. Aux commandes d'un vaisseau spatial très rapide, vous survolez une planète en tirant sur des aliens déchainés. Il faut impérativement les empêcher de s'emparer des containers qui roulent sur la surface de la planète. Les connaisseurs auront sans doute déjà reconnu le principe du jeu, car il s'agit d'un clone de *Defender*. Il est évident que ce shoot-them-up ne brille pas par son originalité, d'autant plus que *Star Ray* (Tilt d'or 88) reprenait déjà le même thème. Et puis, les graphismes ne sont guère impressionnants, car les programmeurs ont fait l'impasse sur l'esthétique au profit de l'animation qui est vraiment très rapide. Alors, vous vous demandez peut-être ce qu'il peut bien avoir de spécial ce *Datastorm*. Il n'est ni très beau, ni nouveau, mais c'est pourtant le shoot-them-up le plus excitant sur 16 bits. Il suffit d'une ou deux parties pour s'en convaincre et aucun fan du genre ne pourrait s'y tromper. C'est un programme très accrocheur qui vous retiendra devant votre moniteur pendant des heures. (Disquette VDT.)

## Denaris

Amiga, C 64

type \_\_\_\_\_ shoot-them-up  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine  
 C 64 : 18



*Denaris* est un grand shoot-them-up, qui s'inspire indiscutablement de *R-Type*. La ressemblance avec ce jeu d'arcade est tellement flagrante que la première version du jeu, qui s'appelait alors *Katakis*, dut être retirée de la vente sous la menace d'un procès pour plagiat. Fort heureusement, les choses s'arrangèrent et, quelques mois plus tard, une version remaniée faisait un come back dans les boutiques. Ce n'était pas tant la similitude entre ces deux logiciels que la qualité supérieure de *Denaris*, qui fut à l'origine du problème. Car *Denaris* est un grand programme : superbe graphisme, animation très rapide et bande sonore impressionnante. L'action est frénétique et les vagues d'aliens se succèdent à une cadence infernale. La version C 64 est également réussie, mais c'est pratiquement une autre histoire. Tout est différent : les décors, les formations ennemies et le mode de récupération des armes. Il ne s'agit pas seulement de quelques variantes, dues aux capacités respectives des deux machines, mais vraiment de deux programmes différents, portant le même nom. Mais qui irait s'en plaindre, vu que ces deux jeux sont aussi passionnants l'un que l'autre. (Disquette Rainbow Arts.)

## Double Dragon

Atari ST, Amiga, C 64, PC, Sega

type \_\_\_\_\_ arcade  
 intérêt \_\_\_\_\_ 14  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Amiga : 14 / C 64 : 11 / PC : 13 /  
 Sega : 14



Grand succès d'arcade, *Double Dragon* fut l'un des premiers beat-them-up pour deux joueurs. Par la suite, de nombreux programmes, comme *Dragon Ninja* ou *Pow*, reprirent le même principe de jeu. Le principal défaut de cette conversion est dû à l'option continue qui vous permet de terminer le jeu dès la première partie. Une fois que vous y êtes parvenu à plusieurs reprises, l'action perd une bonne partie de son intérêt. Très rapidement, le programme finit sa carrière tout au fond de la boîte de disquettes. Pourtant, on y revient dès qu'un ami passe à la maison, car les parties à deux sont très amusantes, d'autant plus que les joueurs peuvent se donner des coups. Il est donc possible de s'y adonner en équipe, ou chacun pour soi, et vous pouvez même passer de l'un à l'autre au gré de vos humeurs. *Double Dragon* n'est ni très beau ni particulièrement original, mais que celui qui n'a jamais passé de bons moments avec ce programme lui jette la première pierre. La version Amiga est identique à celle du ST. La version PC est honnête, mais celle du C 64 est complètement ratée. Sega présente de forts scintillements, mais reste plaisant. (Disquette Melbourne House.)

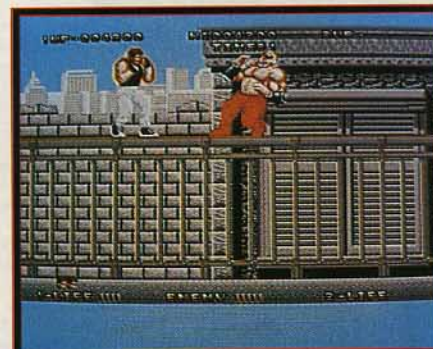
## Dragon Ninja

Amiga, ST, CPC, C 64, Spectrum

type \_\_\_\_\_ arcade  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

ST : 14 / CPC : 15 /  
 C 64 : 15 / Spectrum : 14



Célèbre beat-them-up d'arcade, pour deux joueurs, *Dragon Ninja* s'inscrit dans la lignée de *Double Dragon*. Pour une fois, ce n'est pas votre fiancée qui a été enlevée, mais le président des Etats-Unis, ce qui ne change pas grand-chose. Autre différence avec *Double Dragon* : l'action se déroule sur deux plans, comme dans *Rolling Thunder*. A part cela, le principe reste le même : vous frappez les ninjas qui vous attaquent sans relâche. De temps à autre, vous ramassez des armes, ou des bonus qui remontent votre niveau d'énergie. Alors que la plupart des programmes de ce type n'offrent que deux ou trois coups différents, vous disposez ici d'une vaste panoplie de coups, très spectaculaires. Les graphismes sont très proches de l'arcade, avec de gros sprites, et l'animation est réussie. Une superbe réalisation, en dépit de quelques problèmes au niveau de la gestion des sauts. La version ST est également magnifique, mais l'animation est trop lente. Les versions 16 bits sont très réussies. L'animation est plus rapide, mais l'option deux joueurs a disparu, ce qui est dommage. Le graphisme et la mise en couleurs sont meilleurs sur CPC que sur C 64. Bon graphisme sur Spectrum, mais en monochrome. (Disquette Imagine.)



## Dragon's Lair

Amiga

type \_\_\_\_\_ dessin animé interactif  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ E



## Dynamite Dux

Atari ST, Sega

type \_\_\_\_\_ arcade  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine

Sega : 16



## Fiendish Freddy's

Amiga, ST, PC

type \_\_\_\_\_ multi-épreuves  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

ST : 18 / PC : 18



## Forgotten Worlds

Amiga, ST, CPC, C 64, Spectrum

type \_\_\_\_\_ arcade  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autres machines

ST : 16 / C 64 : 17 / CPC : 16



## Fright Night

Amiga

type \_\_\_\_\_ action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



*Dragon's Lair* est un jeu d'arcade unique en son genre. Produit par Don Bluth, un transfuge des studios Disney, ce programme sur disque laser est un véritable dessin animé d'arcade. L'originalité du concept et l'extraordinaire qualité du graphisme font de *Dragon's Lair* un chef-d'œuvre inégalé à ce jour. Il semblait donc impossible de réaliser une bonne conversion sur micro. Voilà quelques années, *Dragon's Lair* fut adapté sur l'Adam/Coléco, puis sur 8 bits. Ces conversions ne manquaient pas de charme, mais on était quand même très loin du programme original. Cette nouvelle version est extraordinaire. C'est indiscutablement ce qu'on a vu de plus beau sur un micro, mais il y a le revers de la médaille. D'abord, il faut disposer d'un méga, ensuite on passe plus de temps à contempler le lecteur de disquettes en plein travail qu'à jouer. C'est assez frustrant, car les séquences ne durent pas plus de quelques secondes et ce n'est pas vraiment un jeu. Mais en dépit de ces graves défauts, il est impossible de passer à côté d'un tel monument, ne serait-ce que pour en mettre plein la vue à son voisin du dessus, qui croit encore que les jeux vidéos n'ont pas évolué depuis *Pac Man*. (Disquette Readysoft.)

*Dynamite Dux*, de Sega, n'est vraiment pas comme les autres jeux d'arcade. Le héros est un canard, entre Donald et Woody Woodpecker, qui parcourt le monde pour sauver sa fiancée. Il y a du baston dans l'air, mais pour une fois ce ne sont pas les loubards qui vont trinquer. Les ennemis sont des personnages bizarres : chiens en forme de saucisses, lapins montés sur ressorts, cochons samuraïs et bien d'autres encore, tous plus délirants les uns que les autres. Non content de les frapper avec un énorme gant de boxe, notre canard peut se procurer des armes en cours de route. Celles-ci vont de la simple pierre au bazooka lanceur de missiles téléguidés, en passant par le pistolet à eau. Les programmeurs de Sega n'ont certes pas manqué d'imagination en réalisant ce logiciel original. On y retrouve toute la fantaisie qui a fait le succès des grands dessins animés américains. Le graphisme met parfaitement en valeur l'humour de ce jeu et l'action est prenante. De plus, il est possible de jouer à deux, ce qui est particulièrement amusant. La version de la console Sega est également très réussie mais, hélas, l'option deux joueurs a disparu. (Disquette Activision, cartouche Sega.)

*Fiendish Freddy's* vous propose six numéros de cirque : saut de l'ange, jonglage, trapèze, lancer de couteaux, numéro de funambule et d'homme-canon. Mais il ne s'agit pas d'un multi-épreuve comme les autres, car cette fois vous devez réaliser vos numéros en dépit des attaques de Freddy. En effet, ce clown diabolique est prêt à tout pour vous empêcher de réussir. Il intervient au beau milieu des numéros les plus périlleux, pour vous jouer les pires tours. La présence de ce génieur est l'une des grandes innovations du programme, et ses tentatives sont toujours très drôles. On est souvent pris de fou rire devant des scènes délirantes, traitées dans l'esprit des dessins animés. *Circus Games* et *Circus Attractions*, qui traitent du même sujet, ne font pas vraiment le poids face à *Fiendish Freddy's*. Les épreuves sont aussi intéressantes que celles des games d'Epyx, mais elles sont bien plus originales. Et puis, la réalisation est magnifique. Les graphismes sont d'un niveau de qualité rarement atteint, mais il faut supporter de longues périodes de chargement entre deux épreuves, ce qui gâche un peu le plaisir. La version ST est presque identique à la précédente. La version PC est superbe... en EGA (Disquette Mindscape.)

Cette conversion d'un jeu d'arcade de Capcom est particulièrement impressionnante. Deux gommeux, équipés de jet packs et armés de fusils lasers, se lancent dans une expédition punitive au milieu des ruines, dans un décor de fin du monde. Des aliens surgissent de toute part et de superbes monstres vous attendent à la fin de chaque niveau. Il faut tirer sur tout ce qui bouge, mais c'est plus facile à dire qu'à faire, car *Forgotten Worlds* est un jeu très difficile. Le mode de contrôle n'est pas évident et il faut s'entraîner sérieusement avant de parvenir à le maîtriser. La réalisation, signée Tiertex, est très soignée, et le résultat est magnifique. Graphisme, scrolling différentiel, bande sonore : tout est parfait. Il semblait difficile de faire mieux mais, quelques mois après, on découvrait *Strider*. Cette autre conversion d'arcade, toujours signée Tiertex, est encore plus belle et, surtout, plus jouable. *Forgotten Worlds* gagne beaucoup à être pratiqué à deux, c'est bien plus amusant ; de plus, tout seul il faut être très fort pour aller loin dans ce jeu. La version ST est superbe, mais le scrolling différentiel a disparu. Les versions 8 bits sont également très réussies. (Disquette Capcom.)

Si vous avez les dents longues et si vous ne manquez pas de sang froid, ce logiciel est fait pour vous. *Fright Night*, qui s'inspire d'un film d'épouvante assez drôle, vous fait vivre l'existence du vampire de base. Vos voisins ont fini par découvrir votre terrible secret et, depuis, ils n'ont plus qu'une idée en tête : vous planter délicatement un pieu dans le cœur. Après une bonne journée de repos, vous sortez de votre cercueil capitonné, dès la tombée de la nuit. Vous explorez les nombreuses pièces de votre demeure, à la recherche de vos appétissants voisins. Vous devez les traquer jusqu'à plus soif et, si l'un d'eux vous échappe, vous ne vous en relevez pas. Hélas, vos victimes ont certainement vu le cauchemar de Dracula au cinéma, car ils ont les poches pleines de gousses d'ail, de bibles et de crucifix qu'ils vous balancent à la figure. Ces objets diaboliques vous pompent l'énergie et le temps joue également contre vous, car tout doit être fini avant l'aube. Ce programme original, bourré d'humour et d'hémoglobine, vous séduira tout de suite. Microdeal a fait appel aux meilleurs : Pete Lyon pour le graphisme et Steve Back pour la programmation. De plus, la bande sonore est fabuleuse. (Disquette Microdeal.)



# ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD!



Photos d'écran Atari ST

**ATARI ST  
AMIGA 500/1000/2 000  
PC & COMPATIBLES**

INFOGRAMES  
84, rue du 1<sup>er</sup> Mars-1943  
69628 VILLEURBANNE Cedex  
Tél. 78.03.10.46

3615  
CLUBTATOU



# DRAKKHEN



Tu pars dans la nuit. Les étoiles guident tes pas.  
La Magie va s'éteindre.

Les visages et les corps se transforment.  
L'île maléfique s'étend irrémédiablement.  
Bientôt, le monde ancien aura disparu.

Tu dois empêcher la prophétie de s'accomplir.  
La Magie, c'est l'essence de notre monde.

L'Empereur te l'a dit :

Si tu échoues, ne reviens pas !"

INFOGRAMES





# Action

## Fusion

Amiga, ST

type \_\_\_\_\_ action/réflexion  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine  
 ST: 16



Les programmeurs de Bullfrog, à qui l'on doit le génial *Populous*, ont réussi à marier avec bonheur deux types de jeux très différents : shoot-them-up et jeu de réflexion. Votre objectif consiste à détruire une planète entière et, pour cela, vous devez explorer de nombreux secteurs, à la recherche des éléments d'une bombe, avant de revenir à votre point de départ pour faire tout sauter. Pour accomplir votre mission, vous disposez d'un vaisseau spatial qui transporte un véhicule d'assaut. Vous devez passer de l'un à l'autre en fonction des circonstances, pour actionner les interrupteurs qui contrôlent l'accès de certaines zones. Les amateurs de casse-tête seront ravis, car les solutions des problèmes qui se posent ne sont pas souvent évidentes, d'autant plus que les aliens ne vous laissent pas réfléchir en paix. *Fusion* présente un dosage parfaitement équilibré entre action et réflexion ; quant à la réalisation de ce programme, elle est superbe. La version ST reprend le même principe de jeu, mais le scrolling multidirectionnel de l'Amiga est remplacé par un simple scrolling vertical. C'est vraiment dommage sur le plan visuel, mais le jeu n'en est pas moins passionnant. (Disquette Electronic Arts.)

## Galactic Conqueror

Amiga, ST, CPC

type \_\_\_\_\_ action/stratégie  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines  
 ST: 15 / CPC: 15



Au centre de la galaxie, se trouve la planète Gallion qui abrite le siège de la Ligue stellaire. A partir de cette position stratégique, la Ligue s'efforce de maintenir la paix dans toute la galaxie. Mais ce fragile équilibre est brutalement remis en question par l'arrivée d'une armada rebelle. Aux commandes d'un prototype révolutionnaire, vous devez envahir cette invasion, en portant vos attaques sur les points stratégiques. Entre deux combats, vous avez accès à une carte de la galaxie, sur laquelle est indiquée la progression des troupes. *Galactic Conqueror* est un programme original, à mi-chemin entre action et stratégie. La réalisation est excellente. Le vaisseau fait des loopings ahurissants. On avait rarement éprouvé une telle impression de vécu dans un shoot-them-up. Votre véhicule tourne sur lui-même et, grâce à une superbe animation, on perd très vite toute notion de haut et de bas. Lors des premières parties, on est subjugué par le réalisme de cette guerre de l'espace, mais il faut bien reconnaître que l'action, très répétitive, devient vite lassante. Heureusement, la combinaison entre action et stratégie relance l'intérêt. La version ST est identique à celle de l'Amiga. Le CPC est superbe.

## Highway Patrol

CPC

type \_\_\_\_\_ action/stratégie  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B



Ce n'est pas un métier de tout repos que celui de flic de la route dans le sud des Etats-Unis. Ne pensez pas que vous allez vous la couler douce en patrouillant sur les routes au volant d'une voiture de police, car il y a toujours un appel pour vous signaler un braquage dans une station-service. Le central vous donne la couleur du véhicule des malfaiteurs ainsi que ses coordonnées et ensuite c'est à vous de jouer. Mais attention, vos chefs sont stricts, alors pas de bavures. Ne faites surtout pas l'erreur d'attaquer d'innocents automobilistes ou de tirer le premier, si vous ne voulez pas être pénalisé. Consultez rapidement la carte, fournie avec le logiciel, et commencez la poursuite. Une fois que vous avez rattrapé la voiture, tentez de la bloquer en lui faisant une queue de poisson. Mais si les gangsters ouvrent le feu, il faut riposter, tout en zigzaguant pour éviter les balles. A mi-chemin entre *APB* et *Crazy Cars II*, *Highway Patrol* est le meilleur programme de ce type sur CPC. *Microïds* a su tirer le meilleur parti des capacités de cette machine et on est tout de suite séduit par la qualité du graphisme et de l'animation en 3D, qui est un modèle du genre. (Disquette Microïds.)

## Hybris

Amiga,

type \_\_\_\_\_ shoot-them-up  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



*Hybris* est l'un des meilleurs shoot-them-up sur micro. Pourtant, en dépit de quelques innovations, le jeu est classique ; une réalisation irréprochable et une parfaite jouabilité sont les grands atouts de ce programme. Il n'y a que trois niveaux, mais ils sont très longs et il faut s'accrocher pour en venir à bout. Le dernier est un véritable cauchemar, mais heureusement, on peut le terminer grâce à la présence d'une option continue. Des armes impressionnantes s'obtiennent en récupérant des modules qui apparaissent à intervalles réguliers. La grande innovation de *Hybris*, c'est la possibilité de dissocier les trois parties de votre vaisseau, qui se mettent alors à tirer dans toutes les directions. Si vous avez recours à ce procédé, à un moment où vous êtes en possession des armes les plus puissantes, vous ne serez pas déçu du voyage. C'est un véritable feu d'artifice, qui fait de sérieux dégâts chez vos adversaires en s'accompagnant d'effets sonores impressionnants. La réalisation est superbe et la bande sonore remarquable. Un thème musical, très rock, avec des chœurs de guitare et des passages de percussions, souligne les temps forts de l'action. (Disquette Discovery.)

## Indiana Jones

Amiga, ST, CPC, C 64

type \_\_\_\_\_ plates-formes  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

ST: 15 / CPC: 14 / C 64: 15



*Indiana Jones* ne manque vraiment pas d'atouts : un nom prestigieux, la sortie d'un film qui bénéficie d'une campagne de presse impressionnante et d'excellents graphismes signés Tiertex. Les différents niveaux reprennent les scènes fortes du film mais, si les décors changent, l'action reste sensiblement la même. Le jeu commence par un épisode de la jeunesse d'Indy, alors scout. Il explore une caverne à la recherche de la croix de Coronado. Le dernier niveau est plus original, mais vous avez bien peu de chances d'arriver jusque-là. Il est difficile de résister à un programme aussi séduisant. Pourtant, une fois passé le plaisir de la découverte, on risque de se lasser rapidement en raison d'une action assez répétitive. Si vous êtes un incondicional d'Indy, n'hésitez pas, car vous retrouverez avec plaisir l'esprit des films. Sinon, mieux vaut choisir *Rick Dangerous*, qui est nettement plus passionnant, dans le même style de jeu. La version ST est identique à celle de l'Amiga, à l'exception des couleurs, moins nuancées. Excellent graphisme sur CPC, mais le scrolling est décevant et la couleur absente. La version C 64, qui présente des labyrinthes sensiblement différents, est la meilleure sur 8 bits. (Disquette Lucasfilm.)



## Krypton Egg

Atari ST

type casse-briques  
 intérêt 16  
 graphisme ★★★★★  
 animation ★★★★★  
 bruitage ★★★★★  
 prix B



## Last Duel

Atari ST, Amiga, CPC

type arcade  
 intérêt 16  
 graphisme ★★★★★  
 animation ★★★★  
 bruitage ★★★  
 prix B

Intérêt autres machines

Amiga : 16 / CPC : 15 / C 64 : 15



## Last Ninja II

C 64, CPC, Spectrum

type arcade/aventure  
 intérêt 19  
 graphisme ★★★★★  
 animation ★★★★★  
 bruitage ★★★★  
 prix C

Intérêt autres machines

CPC : 19 / Spectrum : 18



## Mr Heli

Atari ST, Amiga

type shoot-them-up  
 intérêt 15  
 graphisme ★★★★★  
 animation ★★★★  
 bruitage ★★★★  
 prix C



## New Zealand Story

Atari ST, Amiga, C 64, CPC

type arcade  
 intérêt 17  
 graphisme ★★★★★  
 animation ★★★★★  
 bruitage ★★★★  
 prix n.c.

Intérêt autres machines

Amiga : 17 / C 64 : 17 / CPC : 17



Ces dernières années, nos micros ont été noyés sous un déluge de casse-briques. On a beau aimer ce type de jeu, trop c'est trop, on frôle l'overdose. Depuis quelques mois, les éditeurs semblent avoir enfin compris que la plupart des joueurs possèdent déjà plusieurs variantes d'Arkanoid et qu'ils n'iront pas plus loin. Et juste au moment où on se dit que c'est bien fini, Krypton Egg arrive. C'est d'autant plus agaçant que c'est un très bon casse-briques, peut-être même le meilleur. Il ne manque pas d'atouts ce programme : une incroyable quantité de bonus différents (positifs ou négatifs), des effets spectaculaires, une réalisation irréprochable et même une séquence shoot-them-up qui arrive à point pour relancer l'intérêt du jeu. On pouvait penser que les limites du genre étaient atteintes depuis longtemps, mais les concepteurs de ce programme ne manquent pas d'imagination. Ils sont parvenus à innover et il faut bien reconnaître que certaines trouvailles sont particulièrement séduisantes. Si vous avez encore de la place pour un casse-briques dans votre ludothèque, n'hésitez pas, celui-ci est génial. C'est vraiment dommage qu'il arrive si tard, deux ans plus tôt, il aurait fait un tabac. (Disquette Hitsoft.)

La princesse Sheeta est si jolie lorsqu'elle apparaît sur l'écran en petite tenue qu'il faudrait avoir un cœur de pierre pour résister à ses appels de détresse. Pour voler à son secours, vous n'hésitez pas à foncer sur une route suspendue dans les airs, au volant d'une voiture équipée de canons laser, sans oublier de sauter au-dessus des trappes disposées le long de la route. Ensuite, dans le niveau suivant, vous pilotez un vaisseau spatial. Cette conversion d'un jeu d'arcade de Capcom est très prenante, en raison de l'alternance entre les parcours sur route, qui rappellent Led Storm, et les traversées de l'espace. Mais le principal atout de ce shoot-them-up repose sur la possibilité de jouer à deux simultanément. Cette option est mise en valeur par le fait que chaque partenaire dispose d'un type de véhicule différent, comme dans Silkworm. Et Last Duel dispose d'un énorme avantage sur les autres jeux d'équipe : le niveau de difficulté varie selon que vous jouez seul ou à deux. La version Amiga est presque identique à celle du ST, mais le scrolling est plus fluide. Les versions CPC et C 64 sont décevantes au niveau du scrolling et de l'animation, mais l'action reste prenante. (Disquette Capcom.)

Le dernier ninja est toujours à la poursuite de son vieil ennemi, le shogun. Mais cette fois, c'est dans les rues de New York que se déroule l'aventure. Tout le monde est contre vous, les flics comme les trafiquants de drogue, et vous devrez livrer de nombreux combats tout au long de votre quête. Mais la partie action de ce programme ne se limite pas à ces affrontements, car vous devez également faire preuve de beaucoup d'habileté dans bien des passages difficiles. Quant à la partie aventure, elle est suffisamment riche pour ne pas décevoir les spécialistes. Il faut faire attention à ne rien oublier, sinon vous restez bloqué sans aucune possibilité de revenir en arrière et il ne vous reste plus qu'à tout reprendre depuis le début. Last Ninja II est le jeu d'arcade/aventure par excellence et la qualité de sa réalisation n'est pas étrangère à son succès. Il faut bien reconnaître, qu'on a rarement l'occasion de voir des graphismes d'une telle qualité sur C 64. On peut regretter l'absence de sauvegarde, mais c'est également le seul défaut de Last Ninja. La version CPC présente de superbes graphismes, mais en monochrome. Pas de couleurs non plus pour la version Spectrum, qui est également réussie. (Disquette System 3.)

Les programmeurs japonais semblent retomber en enfance ces temps-ci, car les graphismes de certains de leurs derniers jeux d'arcade sont très mignons. Cela n'est pas surprenant lorsqu'il s'agit de jeux de plates-formes comme Bubble Bobble ou New Zealand Story, mais ils s'attaquent maintenant aux shoot-them-up. Même les programmeurs de R-Type ont craqué, car ce sont eux qui ont réalisé Mr Heli. Mais ils sont vicieux les fils du Soleil-Levant : derrière ces graphismes adorables se cache une action difficile. Vous pilotez un hélicoptère dans des labyrinthes peuplés d'aliens agressifs, qui vous mènent la vie dure. Hormis le graphisme, la grande nouveauté de ce programme est due à la présence de deux modes de tir. Lorsque l'hélicoptère est en vol, il tire vers l'avant et lance des missiles vers le haut, ce qui est très utile pour abattre les aliens qui descendent vers vous. Mais lorsqu'il se pose, il tire vers l'avant en lâchant des bombes. Autre particularité de ce programme : il faut détruire des blocs pour ramasser les cristaux, qui servent à acheter les équipements supplémentaires. Mr Heli n'est pas le shoot-them-up de l'année, mais si vous avez envie de changement, c'est un bon choix. (Disquette Firebird.)

New Zealand Story est un grand jeu d'arcade de Taito, dans la lignée de Bubble Bobble ou de Rainbow Islands. C'est un jeu de plates-formes mignon, mais assez difficile, et il faut beaucoup d'adresse pour venir à bout des vingt secteurs de ce programme. Pour libérer ses compagnons retenus prisonniers dans un zoo, le Kiwi saute sur des plates-formes, vole dans les airs sur une monture empruntée à un adversaire et fait également de la plongée sous-marine. C'est la grande variété de l'action qui fait la richesse de ce jeu, d'autant plus que vous avez toujours le choix entre plusieurs itinéraires pour traverser une zone. Les adversaires sont également variés et vraiment rigolos. C'est un programme dont on ne se lasse pas, car on découvre toujours de nouvelles armes, des bonus ou des lettres qui permettent de gagner des vies supplémentaires. C'est la meilleure conversion d'arcade d'Ocean, grâce à une réalisation irréprochable et à une parfaite jouabilité. La version ST est identique à la précédente. Sur C 64, ce programme présente de superbes graphismes et le personnage répond parfaitement à la moindre commande. La version CPC est également réussie. (Disquette Ocean.)



# ACTION

## Pacmania

Amiga, Atari ST, CPC,  
C 64

type \_\_\_\_\_ arcade  
intérêt \_\_\_\_\_ 18  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

ST: 15 / CPC: 16 / C 64: 17



*Pacmania*, l'ancêtre, est de retour dans une conversion d'un jeu d'arcade de Namco. Il a l'air plus jeune que jamais, avec son nouveau look en 3D. Les concepteurs ont eu l'intelligence de reprendre le principe de base, en y ajoutant juste ce qu'il faut de nouveauté pour en relancer l'intérêt, sans risquer d'en dénaturer l'esprit. La représentation en 3D est très agréable, mais l'écran ne montre plus qu'une partie du terrain de jeu, ce qui fait qu'on ne découvre les fantômes qu'au dernier moment. Il n'est plus question d'anticiper les mouvements, mais il faut être prêt à réagir instantanément. Cette difficulté supplémentaire est compensée par le fait que Pacman peut sauter pour se tirer d'affaire au dernier moment. Cela est particulièrement utile lorsque vous êtes poursuivi par le fantôme violet, qui se déplace beaucoup plus vite que vous. La version Amiga réalise le rare exploit d'être encore plus belle que le jeu d'arcade. C'est une conversion irréprochable, avec de superbes graphismes plein écran. La version ST est nettement moins convaincante car elle souffre d'une fenêtre graphique très petite. En dépit d'un manque de couleur, la version CPC est assez réussie. La version C 64 est excellente. (Disquette Grandslam.)

## Paperboy

Amiga

type \_\_\_\_\_ arcade  
intérêt \_\_\_\_\_ 15  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ C



*Paperboy* est un jeu d'arcade pas comme les autres. Au lieu d'affronter des aliens dans une lointaine galaxie, ou de massacrer les loubards qui ont enlevé votre fiancée, vous vous retrouvez livreur de journaux dans une petite ville américaine. Et n'allez pas croire que vous allez faire votre tournée au volant d'une Ferrari Testarosa, ce n'est pas *Outrun*, il va falloir utiliser votre vieux vélo. C'est moins prestigieux que d'empêcher les aliens d'envahir la Terre, mais c'est aussi dangereux. Si vous voulez survivre, il faut vous méfier de tout le monde ; les chauffards, les tondeuses à gazon en délire, et même les enfants qui jouent avec des voitures téléguidées. C'est un boulot assez ingrat, mais il y a des compensations, ainsi vous serez récompensé si vous brisez les vitres des riverains qui ne sont pas abonnés à votre journal (histoire de leur apprendre à mieux choisir leurs lectures), ça n'est pas négligeable ! *Paperboy* est un programme amusant mais difficile. Elite a eu l'excellente idée de faire des conversions 16 bits de ses plus grands succès. L'action est strictement la même que sur 8 bits, mais le graphisme est très proche de celui du jeu d'arcade d'Atari Games. (Disquette Elite.)

## Permis de tuer

Atari ST, Amiga, PC, C 64

type \_\_\_\_\_ action  
intérêt \_\_\_\_\_ 15  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Amiga: 15 / PC: 14 / C 64: 15



Depuis quelques années, on n'y coupe pas : chaque fois qu'un nouveau James Bond sort sur les écrans, on peut être sûr qu'un logiciel va suivre. Cela ne serait pas un problème si les jeux en question étaient réussis mais, hélas, la plupart ne méritent pas une note supérieure à 007. Heureusement *Permis de tuer* est nettement plus réussi que ses prédécesseurs, c'est la meilleure aventure de James Bond sur micro. Le jeu se compose de six scènes, qui suivent fidèlement le scénario du film. L'agent secret est à la poursuite d'un criminel particulièrement coriace et tous les véhicules y passent : jeep, hélicoptère, avion, bateau, etc. Comme toujours dans ce type de programme, les différentes séquences sont inégales, tant en ce qui concerne le niveau de difficulté que l'intérêt. La partie oscille entre des épreuves passionnantes et des phases de jeu bien trop simplistes. La réalisation est efficace, avec des graphismes réussis, mais le principal atout de ce programme vient de la grande variété de l'action. La version Amiga est proche de celle du ST. Le jeu reste prenant sur PC, en dépit de la lenteur de l'action et de l'absence de bruitage. En revanche, la version C 64 est excellente. (Disquette Domark.)

## Project Firestart

Commodore 64

type \_\_\_\_\_ arcade/aventure  
intérêt \_\_\_\_\_ 18  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ B



*Project Firestart* est l'un des meilleurs programmes de l'année sur C 64. Inspiré de grands films de science-fiction, et plus particulièrement d'*Alien*, ce programme vous emmène sur un vaisseau laboratoire, le *Prometheus*, quelque part dans l'espace. A la suite d'une expérience génétique qui a mal tourné, des monstres ont massacré l'équipage et vous devez découvrir ce qui s'est passé. Dès les premières secondes, on est frappé par l'atmosphère envoûtante du jeu. La mise en scène cinématographique est fantastique : gros plans sur des personnages ou des parties du décor afin de souligner les effets dramatiques, arrêt sur image, interruption de l'action pour vous faire découvrir ce qui se passe dans une autre partie du vaisseau, tout y est. C'est vraiment le jeu qu'aurait pu faire Spielberg, s'il était programmeur. Les graphismes sont magnifiques et la bande sonore, assez sobre, souligne les temps forts de l'action de manière très convaincante. C'est un film dont vous êtes le héros et on rentre tellement bien dans la peau du personnage que l'on sursaute quand on se retrouve en face d'un monstre, au détour d'un couloir. Il est dommage qu'aucune autre version ne soit prévue pour l'instant. (Disquette Electronic Arts.)

## Purple Saturn Day

Atari ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ action  
intérêt \_\_\_\_\_ 16  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine

Amiga: 16



C'est une grande année pour Exxos, qui continue de nous offrir des programmes d'un très bon niveau. *Purple Saturn Day* vous propose de représenter la race humaine lors des olympiades intergalactiques. La première épreuve est une course poursuivie qui se déroule au beau milieu d'une ceinture d'astéroïdes. Il faut s'accrocher pour slalomer entre les balises, tout en évitant les météorites, mais cela en vaut la peine. Dans le tronic slider, vous contrôlez un scooter de l'espace et vous devez ramasser des fragments d'énergie. La troisième épreuve est la plus difficile : vous devez faire circuler l'énergie de manière à irriguer le cerveau d'un cyborg. La dernière séquence consiste en une surprenante épreuve de saut en longueur dans le temps. *Purple Saturn Day* est un soft qui sort des sentiers battus. Au premier abord, les différentes épreuves sont déconcertantes, mais si vous faites l'effort de bien en assimiler le fonctionnement, vous ne le regretterez pas. Toutes les séquences sont réussies ; c'est la course poursuivie qui est la plus passionnante. *Purple Saturn Day* bénéficie d'une réalisation irréprochable qui en fait l'un des meilleurs jeux d'action français. La version Amiga est identique à celle du ST. (Disquette Exxos.)



# A PARIS LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES BOUTIQUES MICROMANIA



## Explosif !

**Retrouvez  
Micromania  
sur FR3 dans  
l'émission  
SAMDYNAMITE  
tous les samedis  
à 20 h 30.**

### EXCLUSIF !

**ST-AMIGA**

**DISC DEMO N° 1**

XENON 2,  
BLOODWYCH,  
BLOOD MONEY...

**DISC DEMO N° 2**

INTERPHASE 3 D  
OCEAN BEACH VOLLEY...

Si vous achetez 2 logiciels sur  
ST ou AMIGA vous recevrez  
**gratuitement**, une disquette  
de DEMOS qui vous permettra  
de tester les derniers HITS  
avant de les acheter.

Vous pourrez aussi acheter  
la disquette pour **25 F.**

### FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette  
Niveau — 2  
Métro et RER Les Halles  
Tél. 45.08.15.78

### PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussman  
Espace Loisirs sous-sol  
75008 Paris Métro Havre-Caumartin  
Tél. 42.82.58.36

**CENTRE** **NOUVEAU**  
**COMMERCIAL GALAXIE**  
PRINTEMPS ITALIE 30, avenue d'Italie  
Niveau 1 Rayon Musique-Micro  
75013 Paris Métro Place d'Italie  
Tél. 45.81.11.50 poste 4141

**PRINTEMPS** **NOUVEAU**  
**NATION**  
2125, Cours de Vincennes 4<sup>e</sup> étage  
75020 Paris Métro et RER Nation  
Tél. 43.71.12.41

**CENTRE** **NOUVEAU**  
**COMMERCIAL VELIZY 2**  
PRINTEMPS VELIZY Niveau 1  
Rayon Musique-Micro  
Tél. 39.46.96.85  
**LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR  
LE SUD-OUEST PARISIEN  
+ de 2500 JEUX EN STOCK**

## GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an.**

Si un logiciel ne fonctionne pas  
nous l'échangerons **immédiatement** contre un logiciel **neuf.**



# ACTION

## Rainbow Islands

Atari ST

type \_\_\_\_\_ arcade  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



Après l'énorme succès de *Bubble Bobble*, Taito ne pouvait faire autrement que de lui donner une suite. Mais *Rainbow Islands* ne se contente pas d'être une simple variante du programme précédent, il s'agit d'un jeu totalement original, tout aussi passionnant que son prédécesseur. Vous devez sauter sur des plates-formes, pour atteindre le sommet d'une île, avant que le temps qui vous est imparti ne s'écoule. Les bulles, les sympathiques dragons de *Bubble Bobble*, ont été remplacées par des arcs-en-ciel, mortels pour vos adversaires. Mais vous pouvez sauter dessus, pour atteindre les plates-formes les plus hautes. Cette double utilisation des arcs-en-ciel est la grande innovation du programme. Pour le reste, on retrouve toutes les qualités qui ont fait le succès de *Bubble Bobble*. Un concept simple, un jeu aussi rapide que prenant, des créatures qui ne vous laissent pas un instant de répit et des bonus de toutes sortes. Hélas, il n'est plus possible de jouer à deux simultanément, car l'action ne se déroule plus dans le cadre d'un tableau fixe, mais dans un décor qui défile en scrolling vertical. En tout point fidèle au jeu d'arcade, *Rainbow Islands* est l'une des meilleures conversions de l'année. (Disquette Firebird.)

## Rick Dangerous

Atari ST, Amiga, CPC, C 64

type \_\_\_\_\_ plates-formes  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Amiga : 18 / CPC : 16  
 / C 64 : 16



*Rick Dangerous* est le grand jeu de plates-formes qui manquait sur 16 bits. Dans la lignée de *Spelunker*, le classique du genre sur 8 bits, ce programme vous entraîne dans une grande aventure, à travers d'innombrables tableaux. Rick pénètre dans un temple aztèque et, tout de suite, il doit éviter une énorme pierre qui risque de l'écraser. Le ton est donné et l'ombre d'*Indiana Jones* n'est pas loin. Chaque salle est truffée de pièges qu'il faut mémoriser au plus vite. Poser le pied sur une simple dalle peut déclencher un mécanisme infernal et il faut se débarrasser des gardiens qui rôdent dans les salles. C'est l'un des jeux les plus prenants de l'année et il est très difficile de le quitter, une fois qu'on a commencé. Au fur et à mesure que l'on progresse dans les quatre niveaux du programme, les pièges deviennent de plus en plus diaboliques et les astuces sont de plus en plus tordues. La version Amiga est identique à celle du ST. La version CPC présente d'excellents graphismes, mais les changements d'écran sont assez brutaux. La version C 64 est très réussie. Il est à noter que les versions 8 bits sont beaucoup plus courtes. Chaque niveau ne comporte que la moitié des tableaux des versions 16 bits. (Disquette Firebird.)

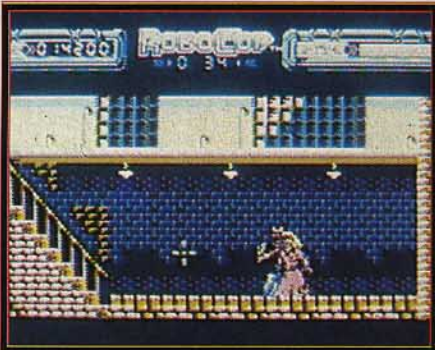
## Robocop

Commodore 64, CPC, Amiga, ST, PC

type \_\_\_\_\_ arcade  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autres machines

CPC : 16 / Amiga : 15 / ST : 15 / PC : 8



Inspiré de l'excellent film de science-fiction du même nom, *Robocop* n'a pas remporté le succès qu'il méritait. Il semble que les joueurs d'arcade n'aient pas apprécié de ne disposer que d'une seule vie, contrairement à l'usage. En revanche, la conversion a triomphé sur micro. *Robocop*, mi-homme mi-robot, livre une guerre impitoyable aux gangs de Détroit. Il parcourt les rues de la ville en tirant sur les gangsters qui l'attaquent de tous côtés. Entre deux niveaux, on découvre d'excellentes scènes, dans lesquelles il faut abattre un voyou, sans toucher l'otage qu'il retient prisonnier, ou bien reconstituer un portrait-robot. L'action est prenante, mais difficile. Cette conversion est assez différente du jeu d'arcade, et de nombreuses scènes sont entièrement nouvelles. La version CPC est également très réussie, avec des graphismes très colorés. Contrairement aux précédentes, les versions ST et Amiga reprennent très fidèlement les grandes scènes du jeu d'arcade. Le graphisme est superbe mais, hélas, la jouabilité n'est pas au rendez-vous. Quant à la version PC, elle est totalement gâchée par un graphisme affreux et une animation particulièrement lente ! (Disquette Ocean.)

## R-type

Sega, Amiga, ST, C 64, CPC, Spectrum, NEC

type \_\_\_\_\_ arcade  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Amiga : 18 / ST : 16 / CPC : 16 / C 64 : 16 / Spectrum : 16 / NEC : 18



*R-Type*, jeu d'arcade de Sega, est l'un des grands succès de l'année. Dans un genre qui ne se renouvelle guère, *R-Type* s'est imposé grâce à de nombreuses trouvailles : monstres délirants, vaisseau géant, armes spectaculaires, et surtout un module que l'on peut utiliser comme bouclier, ou bien envoyer en éclaircur afin de débayer le chemin. Ce shoot-them-up d'un nouveau type a déjà inspiré de nombreux programmes, et non des moindres, comme *Denaris* ou *Armalyte*. Toutes les versions méritent le détour et pas un amateur d'arcade ne pourrait se passer d'un tel classique. La version Sega, très réussie, est la plus facile. Les versions 16 bits sont magnifiques, avec un net avantage pour l'Amiga en ce qui concerne le bruitage et la jouabilité. En dépit d'un graphisme moins accrocheur, ce shoot-them-up n'a rien perdu de son charme sur 8 bits, malgré de longues périodes de chargement, surtout sur K7. Quant à la version de la console NEC, elle est extraordinaire mais, hélas, elle ne comporte que les quatre premiers niveaux du jeu d'arcade. Les niveaux suivants figurent sur une autre carte rebaptisée *R-Type II*. (Disquette Activision, cartouche Sega, carte HE Systems.)

## Rush'n Attack

Nintendo

type \_\_\_\_\_ arcade  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ D



Quelques années après son triomphe dans les salles d'arcade, *Green Beret* fait son apparition sur la console Nintendo, sous le nom de *Rush'n Attack*. Armé d'un couteau, le Bêret vert se lance à l'assaut des bases ennemies au pas de charge. Le thème n'est pas particulièrement original, mais la recette fonctionne. C'est le type même de jeu qu'il est impossible de quitter. Les parties se suivent comme par magie, et chaque fois on va un peu plus loin. Ce programme est le grand précurseur des beat-them-up qui se déroulent sur deux plans, comme *Shinobi* ou *Rolling Thunder* et c'est un plaisir de le retrouver sans qu'il ait pris une ride. La conversion est excellente, tant au niveau de la réalisation que sur le plan de la jouabilité. De plus, vous avez la possibilité d'être simultanément deux partenaires, ce qui n'était pas le cas dans les versions sur micro. Les bons jeux d'arcade sont rares sur la console Nintendo et celui-ci est le meilleur avec *Castelvania*. Si vous ne le connaissez pas, il est temps de le découvrir et si vous avez déjà joué avec une autre version, vous ne voudrez sans doute pas passer à côté de la meilleure. Un grand classique de l'arcade. (Cartouche Nintendo.)



## Savage

CPC, C 64, ST, Amiga, PC

type \_\_\_\_\_ action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autres machines

Amiga: 15 / ST: 15 / PC: 5 /  
 C 64: 13



Quand un sorcier enlève la belle fiancée d'un sauvage, on peut s'attendre à de sanglantes représailles. Ce barbare possède des muscles bien développés, mais on ne peut pas en dire autant de ses capacités intellectuelles. Il se débat comme un fou pour sortir du château de son ennemi, avant de traverser la vallée de la mort... pour finalement s'apercevoir que sa fiancée se trouve justement dans le château dont il vient de s'échapper. Un peu dégoûté, il décide alors d'envoyer son ami l'aigle dans le repaire du sorcier. Le principal atout de *Savage* repose sur la variété des trois niveaux de jeu, dont le meilleur est sans doute le dernier. *Savage* bénéficie de l'une des plus belles réalisations que l'on ait vues sur CPC : superbes graphismes, très colorés, et excellente animation. Un jeu d'une telle qualité démontre bien que les programmeurs se donnent rarement la peine de bien exploiter les possibilités de cette machine. La version C 64 n'est pas aussi belle. Les versions ST et Amiga sont très réussies, avec un net avantage pour ce dernier au niveau de la bande sonore. En revanche, la version PC est très décevante, principalement en raison d'un graphisme nettement inférieur à celui du CPC. (Disquette Firebird.)

## Scorpion

Amiga

type \_\_\_\_\_ action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



*Scorpion* est un jeu d'action très rapide, entre shoot-them-up et jeu de plates-formes, qui met vos réflexes à rude épreuve. Vous devez sauver une belle princesse en détresse, retenue prisonnière dans un château. En chemin, vous ramassez des armes de toutes sortes et vous affrontez de nombreux adversaires. Il faut combattre avec acharnement pour gagner chaque pouce de terrain, car le niveau de difficulté du programme est particulièrement élevé. Heureusement, vous vous tirez de bien des situations désespérées grâce à la parfaite maniabilité de votre personnage. En dépit de la souplesse des commandes, vous ne survivez pas longtemps lors des premières parties et il faut déployer bien des efforts avant de terminer le premier niveau. Mais une fois que vous avez mémorisé la disposition des lieux et les séquences d'attaque de vos agresseurs, vous parvenez enfin à progresser. C'est un jeu de conception assez classique, qui bénéficie d'une excellente réalisation. L'animation est très rapide et le scrolling multidirectionnel est un modèle du genre. On appréciera surtout la grande variété des personnages, qui ne sont jamais les mêmes dans chacun des cinq niveaux de ce programme. (Disquette Digital Magic.)

## Shadow of the Beast

Amiga

type \_\_\_\_\_ arcade/aventure  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



*Shadow of the Beast* est un superbe beat-them-up dans lequel vous explorez un vaste univers, peuplé des créatures les plus monstrueuses. Il s'inscrit dans la lignée du *Barbarian* de Psygnosis, mais cette fois l'aventure n'est pas linéaire. En effet, vous devez descendre dans des tunnels, à la recherche des clefs qui permettent d'accéder à d'autres secteurs. C'est un jeu très riche qui vous fait affronter plus de 130 monstres différents. Les concepteurs de ce programme n'ont certes pas manqué d'imagination ; certaines créatures sont très impressionnantes et il faut découvrir la tactique appropriée face à chacune d'elles. Plus que de l'adresse, ce programme exige un timing très rigoureux pour se tirer d'affaire. En revanche, l'action est assez répétitive et on aurait souhaité disposer d'un plus grand nombre de coups différents. Le principal atout de ce programme repose sur la qualité de la réalisation, encore supérieure à celle des précédents jeux de Psygnosis, ce qui n'est pas peu dire. Le scrolling différentiel est un modèle du genre et l'animation est particulièrement fluide. Les graphismes sont également excellents et on est tout de suite séduit par la richesse de la palette de couleurs. (Disquette Psygnosis.)

## Shufflepuck Cafe

Amiga

type \_\_\_\_\_ action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



*Shufflepuck Cafe* est un programme amusant, dans lequel vous jouez au palet sidéral. Le principe est proche du jeu de palet qui figure dans *Indoor Sports*. La partie se déroule sur une table et vous marquez des points en envoyant un palet dans les buts de l'adversaire. Il est possible de modifier, à votre convenance, de nombreux paramètres qui influent sur le rebond du palet ou sur la puissance de vos tirs. Cela permet d'adopter une tactique défensive ou offensive. Vous pouvez même effectuer des modifications en cours de partie, afin de mieux vous adapter au style de vos adversaires. Vous avez le choix entre neuf opposants de force inégale. C'est une amusante galerie de personnages, tous plus farfelus les uns que les autres. La plupart d'entre eux sont des extraterrestres, mais il y a également une belle princesse qui est une joueuse redoutable. Le programme est prenant, mais il est dommage qu'il ne soit pas possible de participer à deux, contrairement à *Indoor Sports*. On se laisse prendre au jeu, dès la première partie, et la progression du niveau de difficulté est bien étudiée. *Shufflepuck Cafe* est bourré d'humour, mais exige d'excellents réflexes. (Disquette Broderbund.)

## Silkworm

Amiga, Atari ST, CPC,  
 C 64, Spectrum

type \_\_\_\_\_ arcade  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autres machines

ST: 15 / CPC: 14 / C 64: 18 /  
 Spectrum: 16



*Silkworm* est passé presque inaperçu dans les salles d'arcade, mais cette conversion est tellement réussie qu'elle fait un tabac sur micro. Il y a quelque chose de magique dans ce programme qui vous fait craquer. A la différence de *R-Type* ou de *Denaris*, qui ne séduisent que les fans du genre, *Silkworm* est un jeu auquel tout le monde a envie de participer. Pourtant c'est un shoot-them-up assez classique. Bien sûr, la réalisation est superbe et ce qui est marquant, c'est la quantité de sprites sur l'écran et la vitesse à laquelle ils se déplacent. Et puis, tout le monde est fasciné par ce drôle d'engin qui vous est livré en kit et qui s'assemble pièce par pièce, avant de s'occuper de vous. Le jeu à deux est particulièrement intéressant, car il est rare que l'on dispose de deux engins différents. La jeep ne peut survivre que si l'hélicoptère lui dégage le terrain et, en revanche, elle le soutient en bien des occasions. Contrairement à la plupart des jeux à deux, *Silkworm* est jouable seul, à condition de piloter l'hélicoptère. La version ST est nettement inférieure à celle de l'Amiga. La version C 64 est réussie. La version CPC est un peu gâchée par la petite taille de la fenêtre graphique. La version Spectrum est plaisante. (Disquette Virgin.)



## Skweek

Amiga, Atari ST, PC, Amstrad CPC

type \_\_\_\_\_ action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autres machines

ST: 17 / CPC: 17 / PC: 16



Skweek est un jeu tout simple, dans la lignée des premiers programmes sur consoles, comme Pac Man ou Pepper II. Toutefois, il faut admettre que ce sont souvent les idées les plus simples qui sont à l'origine des programmes les plus ludiques, et Skweek illustre bien ce principe. Vous dirigez un drôle de petit bonhomme sur une surface constituée de dalles, qui deviennent roses à votre passage. Vous devez colorier toutes les dalles avant de pouvoir passer au niveau suivant mais, bien sûr, de nombreux personnages tentent de vous en empêcher. Des bonus apparaissent au hasard, permettant d'obtenir des vies supplémentaires, des armes, et des surprises, bonnes ou mauvaises. Certaines dalles sont glissantes, d'autres se désagrègent, etc. Tout va très vite et il n'est pas question de ralentir le rythme, car le temps est compté. C'est un programme prenant qui exige d'excellents réflexes. La version ST est très proche de celle de l'Amiga. Le jeu n'a rien perdu de son charme sur CPC, grâce à une réalisation de qualité à laquelle on ne peut reprocher que des sauts d'images, à la place du scrolling. Sauts d'images également pour la version PC, mais le plaisir reste entier. (Disquette Loricels.)

## Spherical

Atari ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ action/réflexion  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autre machine

Amiga: 17



Spherical est un excellent programme d'action/réflexion, qui s'inspire largement de Solomon's Key. Cela n'est guère étonnant de la part de Rainbow Arts, spécialisé depuis longtemps dans le détournement de jeux d'arcade. Le principe de base est le même : à l'aide d'une baguette magique, un sorcier crée des blocs sur lesquels il monte pour atteindre des endroits inaccessibles. La grande innovation de ce programme vient de la présence d'une sphère qui reste immobile quelques instants, avant de se mettre en mouvement. Vous devez assembler des blocs, de manière à constituer un chemin permettant à la sphère de rouler jusqu'à la sortie. Généralement, la meilleure tactique consiste à bloquer la sphère entre deux blocs, le plus vite possible. Cela vous laisse le temps de bâtir votre itinéraire et de rafaler tous les bonus disséminés dans le tableau. Grâce à cette innovation, Spherical est bien plus riche que Solomon's Key. De plus, la réalisation est nettement supérieure à celle de la conversion officielle. On aurait apprécié un système de codes donnant accès aux différents tableaux, mais c'est l'unique défaut de ce programme. La version Amiga est identique à celle du ST. (Disquette Rainbow Arts.)

## Stormlord

CPC, C 64, Amiga

type \_\_\_\_\_ arcade/aventure  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autres machines

Amiga: 16 / C 64: 16



De charmantes fées sont retenues prisonnières par une reine démoniaque qui s'est emparée de leur pays. Pour les libérer, vous devrez combattre des hordes de créatures malfaisantes, déjouer de nombreux pièges et résoudre quelques énigmes. En effet, les fées se trouvent dans des endroits apparemment inaccessibles et vous ne parviendrez à les atteindre qu'en utilisant certains objets disséminés dans le paysage. Ce jeu d'arcade/aventure est l'œuvre de Raffaele Cecco, le créateur de Cybernoid. En dépit de leurs thèmes différents, ces deux programmes ont en commun un mélange d'action et de réflexion. Toutefois, il est plus facile de résoudre les énigmes que de survivre aux attaques de vos ennemis face auxquels il faudra posséder de très bons réflexes. Stormlord bénéficie de l'une des plus belles réalisations que l'on ait vues sur CPC cette année. La version C 64 est excellente, bien que les graphismes soient légèrement inférieurs à ceux du CPC. Quant à la version Amiga, elle est de toute beauté. Le jeu est le même, mais la mise en scène est parfois différente. Ainsi, au lieu de sauter sur un tremplin pour atteindre des endroits inaccessibles, cette fois c'est un aigle qui vous transporte dans les airs. (Disquette Hewson.)

## Stormtrooper

Atari ST

type \_\_\_\_\_ action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



Vous êtes chargé d'exécuter un renégat qui se cache dans une base souterraine en compagnie d'une troupe de mercenaires. Le doigt sur la gâchette, vous partez à la recherche de l'entrée du complexe souterrain. Un radar, situé en bas de l'écran, vous signale l'approche de vos ennemis. Vous viendrez facilement à bout des mercenaires, mais les robots posent plus de problèmes. De temps à autre, vous découvrez des munitions spéciales qui vous permettent de percer leur blindage, utilisez-les à bon escient, car leur nombre est limité. Contrairement à la plupart des programmes de ce type, comme Trantor ou North Star, l'action n'est pas linéaire. Chaque secteur est un véritable labyrinthe. Le générateur qui alimente une barrière d'énergie peut se trouver à l'autre bout du labyrinthe, ce qui vous oblige à revenir sur vos pas pour le détruire. Il est impératif de mémoriser au plus vite la disposition des lieux, si vous ne voulez pas tourner en rond. Stormtrooper est un jeu d'action très complet qui ne se contente pas de faire appel aux réflexes. Ses concepteurs ont réussi le mariage entre différents genres : shoot-them-up, jeu de plates-formes et arcade/aventure. (Disquette Creation.)

## Strider

Amiga, Atari ST, CPC

type \_\_\_\_\_ arcade  
 intérêt \_\_\_\_\_ 19  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

ST: 19 / CPC: 18



Dans Strider, une magnifique conversion d'un jeu d'arcade de Capcom, vous tenez le rôle d'un redoutable guerrier. C'est un athlète, capable de franchir des précipices, en exécutant des sauts périlleux très spectaculaires, ou de grimper le long de surfaces lisses. Armé d'une épée laser, vous affrontez de nombreux dangers, pour renverser un tyran. Vos adversaires ne sont jamais les mêmes : soldats, sauvages, gorille-robot, serpents métalliques, dinosaures, etc. C'est Tiertex, une équipe de programmeurs indépendants, qui a réalisé cette petite perle merveilleuse. Toutes les scènes du jeu d'arcade sont au rendez-vous et on se demande comment les programmeurs sont parvenus à faire tenir tout cela sur une seule disquette. On est subjugué par la variété des décors qui défilent en scrolling multidirectionnel. L'animation du personnage est également impressionnante, les glissades avant et les sauts périlleux sont très réussis. Cette mise en scène irréprochable vous accroche dès la première partie et l'intérêt de la partie ne faiblit jamais, grâce à une parfaite jouabilité. La version ST est presque aussi réussie que celle de l'Amiga. La version CPC est excellente, même si certaines scènes ont disparu. (Disquette Capcom.)



*A intercepter par tous les moyens...*

# CHICAGO 90

**Nouveau!**  
**TAPEZ**  
**36.15**  
**MICROÏDS**



**36.15**

**MICROÏDS**

les news, les jeux,  
les concours,  
le téléchargement

"Hold-up dans la 12<sup>e</sup> rue ! Attention, les suspects sont armés et dangereux. Ils doivent être interceptés par tous les moyens avant leur sortie de Chicago. Je répète... **PAR TOUS LES MOYENS !!**"

Dérapages, cascades, accidents et bavures... rien ne vous sera épargné ! CHICAGO 90 : un jeu d'action intense aux émotions fortes garanties, un jeu de stratégie où il vous faudra décider très vite...

Choisissez votre camp, gangsters ou police, et foncez !!!



**MICROÏDS**

Service Informations  
12 Place de l'Eglise  
94400 Vitry-sur-Seine  
Tél. : 16 (4) 46.81.80.00



# ACTION

## Super Mario Bros II

Nintendo

type \_\_\_\_\_ plates-formes  
 intérêt \_\_\_\_\_ 19  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ D



Il n'est pas évident de donner une suite à un grand classique, de l'envergure de *Mario Bros* qui a battu tous les records en se vendant à plus de 15 millions d'exemplaires. Mais les programmeurs de Nintendo y sont parvenus brillamment, car ce second logiciel est encore meilleur que le premier. *Super Mario Bros II* est un jeu de plates-formes, bourré de trouvailles surprenantes. Vous pouvez prendre un de vos adversaires pour le lancer sur un autre, des portes mènent dans une autre dimension, des machines à sous permettent de gagner des vies supplémentaires et, bien sûr, vous découvrez de nombreuses salles secrètes. De plus, avant de commencer chaque secteur, vous avez le choix entre quatre personnages dotés de caractéristiques différentes. Et puis, comme dans le premier épisode, on est particulièrement séduit par l'incroyable maniabilité du héros. C'est le type de programme dont on pourrait parler pendant des heures entières, mais le mieux est encore d'y jouer. Aucun soft de plates-formes sur micro ne peut prétendre égaler un tel chef-d'œuvre. Bien sûr, le graphisme paraît simple, comparé aux jeux sur 16 bits, mais au niveau de l'intérêt c'est une autre histoire. (Cartouche Nintendo.)

## Sword of Sodan

Amiga

type \_\_\_\_\_ action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16 (A.H.-L.) 7 (J.-M.B.)  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



Le moins qu'on puisse dire c'est que *Sword of Sodan* ne fait pas l'unanimité à la rédaction de *Tilt*. Il y a les pour, les contre et même quelques indifférents. Cette polémique a été à la base de discussions orageuses, au cours desquelles tout le monde s'échauffait. Il est vrai que les arguments avancés par les détracteurs de *Sword of Sodan* n'étaient pas dénués de fondement : l'animation est nettement inférieure au graphisme et l'action est un peu trop facile. Tout cela est vrai, mais que les graphismes sont magnifiques ! Des sprites énormes, comme on aimerait en voir plus souvent, et des scènes d'anthologie, en particulier celle du cimetière avec les morts vivants : un régal ! Et quelle bande sonore ! Même les opposants les plus acharnés reconnaissent qu'elle est superbe. Parmi les reproches, figure en premier l'extrême simplicité de la stratégie. On peut aussi arguer que l'action ne brille pas par son originalité, mais c'est également le cas de la plupart des jeux d'arcade et cela ne les empêche pas de triompher dans les hit-parades. Alors, chacun reste sur ses positions, mais je lui mets quand même une bonne note, pour compenser le très mauvais accueil que *Tilt* lui a fait lors de sa sortie. (Disquette Discovery.)

## Targhan

PC, ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ acarde/aventure  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autres machines

ST : 16 / Amiga : 16



L'heroic fantasy est une fois de plus à l'honneur avec *Targhan*. Ce programme met en scène un guerrier prêt à tout pour mettre un terme aux agissements d'un sorcier diabolique. Sa quête le mène à travers bien des régions, jusqu'au château de son ennemi et, en chemin, il doit affronter guerriers et dragons. Lors de sa sortie, ce jeu d'arcade de Silmarils a souffert de la concurrence de *Barbarian II*. En effet, ces deux programmes présentent bien des points communs. Bien que les graphismes de *Targhan* soient très réussis, ils sont quand même moins impressionnants que ceux de *Barbarian II*, et les mouvements du personnage sont légèrement moins souples. En revanche, les régions traversées sont plus vastes et surtout la partie aventure est bien plus riche. Il ne suffit pas de trouver des objets, il faut aussi découvrir où et comment les utiliser. A l'usage, *Targhan* se révèle beaucoup plus passionnant qu'on ne le penserait au premier abord. L'aventure est bien construite et on appréciera la possibilité de sauvegarder le jeu. Toutes ces qualités font de *Targhan* le meilleur programme de ce type sur PC. Les versions ST et Amiga sont encore plus belles, avec une meilleure mise en couleurs sur ST. (Disquette Silmarils.)

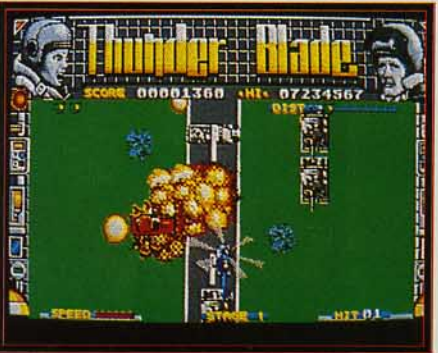
## Thunderblade

Atari ST, Amiga, C 64, CPC, Sega

type \_\_\_\_\_ arcade  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Amiga : 16 / C 64 : 15 / CPC : 15 / Sega : 15



La conversion du hit de Sega a remporté un grand succès cette année. Pourtant *Thunderblade* est un jeu assez controversé. Il faut reconnaître que le jeu d'arcade est tellement extraordinaire que l'on attendait trop de sa conversion. Il est impossible d'obtenir des effets 3D de cette qualité et une animation aussi rapide sur nos pauvres micros. Vu la difficulté de l'entreprise, on peut considérer que US Gold s'en est tiré honorablement. Mais il faut faire un choix et c'est le graphisme qui a été privilégié, au détriment de l'animation. L'effet 3D est bien rendu, mais l'action est lente, ce qui est particulièrement gênant dans ce type de programme. En revanche, on retrouve la plupart des scènes du jeu d'arcade. La version Amiga est très proche de la précédente, bien que l'animation soit légèrement plus rapide. Les versions 8 bits sont plus rapides, bien sûr, mais c'est au détriment du graphisme et de la 3D. Sega a résolu le problème de manière très différente, en prenant de grandes libertés avec le programme original. La version console est un bon shoot-them-up, qui n'a plus grand-chose à voir avec le jeu d'arcade, à l'exception du fait que vous contrôlez un hélicoptère. (Disquette US Gold, cartouche Sega.)

## Vigilante

Amiga, CPC, Spectrum, Sega, NEC

type \_\_\_\_\_ arcade  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

CPC : 15 / Spectrum : 12 / Sega : 14 / NEC : 18



Autant le dire tout de suite, *Vigilante* n'est pas le jeu d'arcade le plus original de l'année. Nul doute que vous ne connaissiez déjà l'histoire de cet expert en arts martiaux dont la fiancée a été enlevée par un gang de loubirds et qui se lance à sa recherche en cassant la tête de tous ceux qui se mettent en travers de son chemin. C'est la bonne vieille recette de *Kung fu Master*, un beat-them-up qui fit un malheur dans les salles d'arcade, il y a quelques années, et dont les clones ne se comptent plus. Ce n'est pas nouveau, mais ça fonctionne et, si vous aimez ce type de beat-them-up d'arcade, n'hésitez pas, car *Vigilante* est l'un des meilleurs. Cette conversion est bien plus réussie que *Dragon Ninja* ou *Double Dragon*. Le graphisme est excellent et la jouabilité parfaite, tout pour séduire les amateurs de baston. La version Sega est réussie, bien qu'elle soit un peu trop facile. La version CPC est honnête, mais le jeu perd beaucoup de son charme sur Spectrum. Il est difficile de faire mieux que l'Amiga, mais la NEC y parvient avec d'énormes sprites et des combats plus réalistes à la fin de chaque secteur, l'arcade, quoi ! (Disquette US Gold, cartouche Sega, carte HE Systems.)



## Vindicators

Amstrad CPC, Atari ST,  
Amiga

type \_\_\_\_\_ arcade  
intérêt \_\_\_\_\_ 15  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autres machines  
ST : 13 / Amiga : 15



## Voyager

Atari ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ shoot-them-up  
intérêt \_\_\_\_\_ 15  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine  
Amiga : 15

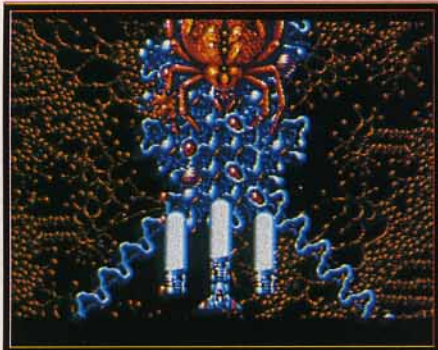


## Xenon II

Atari ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ shoot-them-up  
intérêt \_\_\_\_\_ 18  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine  
Amiga : 18



## Xybots

Atari ST, Amiga, CPC,  
C 64, Spectrum

type \_\_\_\_\_ arcade  
intérêt \_\_\_\_\_ 16  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines  
Amiga : 16 / CPC : 16 /  
C 64 : 12 / Spectrum : 16



## Zybox

Atari XL/XE

type \_\_\_\_\_ shoot-them-up  
intérêt \_\_\_\_\_ 15  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
prix \_\_\_\_\_ A



Le thème de *Vindicators* est classique : il s'agit d'attaquer les aliens dans leur repaire. Cette fois, le traditionnel vaisseau spatial est remplacé par un tank. Le principe de jeu est strictement le même que celui de *Xybots* : vous devez traverser chaque secteur en affrontant les gardiens et en ramassant, au passage, armes et bonus. Il faut atteindre la sortie pour rejoindre le niveau suivant et, entre deux secteurs, vous pouvez acheter divers équipements grâce aux bonus récupérés. La similitude de ces programmes n'est pas surprenante, dans la mesure où il s'agit de deux jeux d'arcade de Tengen. Autre point commun : l'action est très plaisante lorsqu'on joue à deux ; seul, elle est trop répétitive et on s'en lasse rapidement. *Vindicators* bénéficie d'une réalisation qui tire un bon parti des qualités du CPC, mais l'action est moins prenante que celle de *Xybots*. De plus, la grande innovation du *Vindicators* d'arcade repose sur la présence de deux manettes, dont chacune contrôle une des chenilles du tank, et le joystick est bien incapable de procurer les mêmes sensations. La version Amiga est assez réussie. La version ST l'est beaucoup moins, en raison de la lenteur de l'animation. (Disquette Tengen.)

Une fois de plus, vous êtes le dernier espoir de la Terre. D'importantes forces extraterrestres se sont installées sur les lunes de Saturne, afin d'y préparer l'invasion de notre planète. Vous devez les prendre de vitesse, en les attaquant avant qu'elles ne soient prêtes. *Voyager* se situe à mi-chemin entre *Encounter* et *Starglider II*. L'action est représentée en 3D, surfaces pleines, avec beaucoup de réalisme. Il ne saurait être question de foncer en tirant sur tout ce qui bouge, car vous risqueriez de succomber sous le nombre. Il faut être prudent et essayer de rester le plus possible à couvert. Il est également conseillé d'utiliser au mieux les caméras que vous pouvez lâcher et qui vous fournissent de précieuses informations. Les amateurs de stratégie seront séduits par ce shoot-them-up intelligent. L'action peut paraître quelque peu répétitive dans un premier temps, mais par la suite on se laisse prendre au jeu et la possibilité de survoler la planète, qui vous est offerte dans les niveaux supérieurs, relance l'intérêt. L'un des principaux atouts de *Voyager* est son ambiance réaliste. Un petit plus : les instructions présentes sur l'écran sont en français. La version Amiga est identique à celle du ST. (Disquette Océan.)

Une fois de plus, les Bitmap Brothers ont frappé un grand coup avec la suite de *Xenon*. *Xenon II* est un shoot-them-up, à scrolling vertical, particulièrement impressionnant. Vous récupérez des armes supplémentaires très efficaces, mais surtout il est possible d'obtenir des modules qui se fixent sur votre vaisseau, en augmentant sa puissance de feu. Le jeu est assez classique, mais il présente deux innovations importantes. Tout d'abord, votre vaisseau peut revenir en arrière et le sens du défilement du scrolling s'inverse. Cela est très utile lorsque vous vous êtes engagé dans une voie sans issue. D'autre part, vous avez la possibilité de plonger dans le décor pendant quelques secondes, du jamais vu ! Mais avant tout, *Xenon II* s'impose par l'incroyable qualité de sa réalisation. Un scrolling différentiel, qui est un modèle du genre, et un graphisme de toute beauté, avec des monstres magnifiques. On prend tant de plaisir à contempler ce jeu, qu'on en oublierait de casser de l'alien, si ces derniers ne se rappelaient pas à votre attention avec beaucoup d'énergie. Un chef-d'œuvre qui transforme votre micro en une machine d'arcade. La version Amiga est identique à celle du ST. (Disquette Image Works.)

*Xybots* est l'un des jeux d'arcade les plus agréables à manier à deux et c'est là que réside la clef de son succès. Armé d'un pistolet laser, vous explorez les nombreux secteurs d'une base extraterrestre, en affrontant des gardiens robots. Au passage, vous ramassez des clés, de l'argent, ou des armes supplémentaires, et vous cherchez la sortie qui mène au labyrinthe suivant. En fait, le principe n'est pas très différent de celui de *Gauntlet*, sauf que la partie inférieure de l'écran est partagée en deux afin que chaque joueur dispose d'une perspective en 3D. C'est un programme qui ne prend sa véritable dimension que lorsqu'il est joué à deux. On s'entraide, mais c'est aussi chacun pour soi, dans la mesure où le premier qui atteint la sortie rafle tous les bonus. De plus, dans les niveaux supérieurs, les deux joueurs peuvent tirer l'un sur l'autre. Seul, c'est également agréable, mais on se lasse plus vite car l'action est répétitive. Les versions 16 bits, très réussies, sont identiques. La version CPC est également très bonne mais le jeu perd beaucoup sur C 64 en raison d'une absence de couleurs et d'une animation grossière. En revanche, la version Spectrum est excellente. (Disquette Domark.)

Sans pouvoir soutenir la comparaison avec d'autres softs sur 8 bits (*R-Type*, etc.), *Zybox* est un des shoot-them-up les plus prenants testés sur un bon vieux XL. Véritable propagande anti-pacifiste, le logiciel vous propose de détruire tout ce qui bouge (sauf vous-même !). Cela est devenu courant maintenant. Vous disposez d'armes différentes, le degré d'efficacité de chacune d'entre elles allant croissant lorsque vous collectez la même arme plusieurs fois (l'effet est maximal la quatrième fois). Ce qui frappe dans ce soft, c'est le niveau de qualité atteint en utilisant une résolution moyenne et peu de couleurs. L'ensemble est pourtant net, rapide, varié. A la fin de chacun des 16 niveaux de jeu (le premier mis à part), il faut, bien entendu, lutter à mort contre une horrible bestiole assez tenace. Heureusement, certains de ces monstres, une fois détruits, laissent échapper plusieurs bonus, dont des vies supplémentaires ! Le tout se pratique dans une animation vraiment délirante, les ennemis arrivant de tous côtés. L'atout principal de *Zybox* est sans doute son prix : 30 francs en Angleterre. Ce jeu est donc longtemps resté parmi les meilleures ventes de softs XL/XE outre-Manche. (Cassette Zeppelin Software.)



D.B., J.H. et O.H. se sont mis à trois pour écrire cette rubrique, voici leurs conseils si vous ne savez quel jeu d'aventure ou de rôle choisir. « Pour moi, D.B., j'achète sans hésiter *Dungeon Master*, *Manhunter New York* et *Manhunter San Francisco*, *Neuromancer* et *Les Voyageurs du Temps*, le seul français de ma sélection. » « Moi, J.H., je joue à fond la carte du jeu de rôle et m'offre *Dungeon Master*, incontournable, *Might and Magic II*, *Journey*, *Shogun*. » « Et moi, O.H., je préfère jouer en français et je garde *La Quête de l'Oiseau du Temps*, *Meurtre à Venise*, *Kult* et *Zac Mac Kracken*, version française of course ! » (Dany Boolauck, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille.)

## Arche du capitaine Blood (L')

Amiga, Atari ST  
C 64

type \_\_\_\_\_ aventure  
intérêt \_\_\_\_\_ 18  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines  
ST : 15 / C 64 : 15

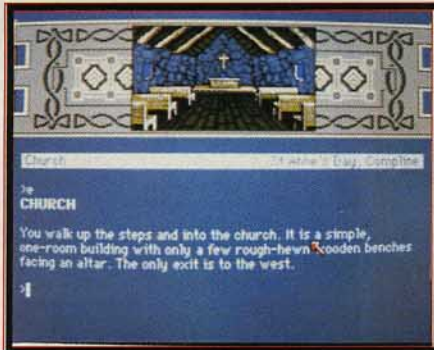


Cette aventure Tilt d'or 89 vous entraîne de planète en planète à travers toute la galaxie, à la recherche de vos clones. En chemin, vous ferez d'étranges rencontres avec des extraterrestres de forte personnalité, ce qui donnera lieu à de délirants dialogues. Si, au début, vous êtes obligé de consulter attentivement le dictionnaire de traduction, il ne vous faudra pas longtemps pour cliquer avec naturel sur les étranges symboles devenus familiers. La réalisation est remarquable. Le passage en hyperspace ou la destruction d'une planète font assister à un festival de sons et lumières. La gestion tout souris s'effectue non par un vulgaire pointeur mais par l'index décharné terminant le maigre bras de Blood lui-même, à moins que le tremblement chaotique de ce bras n'annonce la dégénérescence du héros. Lors de l'arrivée sur une planète, un mini-jeu d'action vous convie à guider votre vaisseau au milieu des pics déchiquetés, tout en échappant aux radars de surveillance. L'utilisation judicieuse des fractales pour les décors montagneux a le double avantage de renouveler le paysage et de permettre une animation particulièrement rapide et fluide. Un must. (Disquette Exxos.)

## Arthur the Quest for Excalibur

Amiga

type \_\_\_\_\_ aventure graphique  
intérêt \_\_\_\_\_ 17  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ —  
bruitage \_\_\_\_\_ —  
langue \_\_\_\_\_ anglais  
prix \_\_\_\_\_ C



Vous incarnez le jeune Arthur, alors qu'il est aux portes d'une église. Votre quête, vous l'avez deviné, sera de trouver le moyen de récupérer la fameuse épée Excalibur qui fera de vous un roi. Merlin sera bien sûr de la partie. Cette aventure graphique, dans la lignée des nouveaux produits Infocom, allie des descriptions détaillées et de qualité (en anglais malheureusement) et de superbes graphismes, fouillés et très réalistes, qui complètent l'ambiance déjà riche. L'aventure est complexe mais les difficultés ne font appel qu'à la logique et non à un quelconque facteur chance. L'analyseur syntaxique et le vocabulaire étendu autorisent un dialogue facile avec actions multiples. De plus, les touches de fonction permettent d'éviter la frappe des ordres les plus courants. Deux autres fonctions sont particulièrement utiles : « Undo » permet de rattraper les fausses manœuvres sans aucune sauvegarde et « Hint », à utiliser avec parcimonie, vous fournit des indices plus ou moins détaillés. Une excellente aventure, belle et accessible à tous (à condition de comprendre correctement l'anglais), servie par un scénario solide, complexe et passionnant. (Disquette Infocom.)

## Bloodwych

Atari ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ jeu de rôle  
intérêt \_\_\_\_\_ à deux : 17 ; seul : 14  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
langue \_\_\_\_\_ anglais  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine  
Amiga : 14



Pour freiner la mégalomanie galopante de Zendick, le mage devin, vous devez découvrir les cristaux cachés dans les quatre tours et retrouver Zendick dans la cinquième. Ce jeu de rôle entièrement graphique et animé s'inspire très largement de *Dungeon Master*, mais il innove en offrant la possibilité de jouer à deux, chacun des joueurs contrôlant l'un des deux groupes. Ces deux groupes peuvent agir séparément ou, au contraire, combiner leur action pour vaincre plus facilement un groupe de monstres coriaces. Le jeu se contrôle au joystick quand on joue à deux, ce qui est assez peu pratique, ou à la souris dans le jeu en solitaire. Au début de l'aventure, vous incarnerez l'un des seize champions proposés. Mais il faudra vite vous adjoindre trois autres personnages en les convainquant, lors d'une rencontre, de se joindre au groupe. Les combats sont fréquents et difficiles et les énigmes soutiennent efficacement l'intérêt. Les graphismes et l'animation sont corrects sans plus. En conclusion, ce logiciel apporte une innovation de taille dans les jeux de rôle en autorisant le jeu à deux mais, dans le jeu en solitaire, il se révèle nettement plus moyen. (Disquette Image Works.)

## Corruption

C 64, Atari ST, Amiga, PC,  
CPC

type \_\_\_\_\_ aventure  
intérêt \_\_\_\_\_ 18  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ —  
bruitage \_\_\_\_\_ —  
langue \_\_\_\_\_ anglais  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

ST : 18 / Amiga : 18 / PC : 18 /  
CPC : 18



Dans cette aventure Tilt d'or 89, vous devez enrayer la conspiration mise au point par votre associé David Rogers pour pouvoir mieux vous venger ensuite. Pour cela, il vous faudra trouver les fausses preuves avant midi. L'ambiance de polar est parfaitement rendue, tant par les descriptions précises et abondantes (en anglais) que par les graphismes superbes. Au début, vous ne savez guère comment progresser. Il vous faudra dans un premier temps filer chacun des protagonistes de l'aventure pour établir leur emploi du temps précis. Ce n'est qu'après que vous pourrez commencer votre exploration et récolter objets et indices. Les dialogues se font de manière naturelle, grâce à l'analyseur syntaxique très puissant, qui comprend quasiment l'anglais courant, et au vocabulaire très étendu. De plus, le programme se comporte intelligemment. Le fait de mettre la main sur une lettre ou une cassette audio ne vous apportera quelque chose que si vous l'avez lue ou écoutée. La version Amiga est la meilleure tant au niveau des couleurs que de la présentation musicale. Un superbe jeu d'aventure policière qui ne dépare pas la longue série de succès de *Magnetic Scrolls*. (Disquette Rainbird.)



## Déjà Vu II

Atari ST, Mac

type	aventure
intérêt	16
graphisme	★★★★★
animation	★★★★
bruitage	★★★★
langue	anglais
prix	C

Intérêt autre machine

Mac : 15



Décidément la pègre s'acharne sur vous. Voilà que Tony Malone vous oblige, sous peine de mort, à retrouver le magot de 100 000 dollars détourné par Joey. Vous allez vous réveiller, après une copieuse et sévère raclée, dans une salle de bains. Au premier abord, *Déjà Vu II* semble bien proche du premier volet mais, dès que l'on se plonge un peu plus avant dans l'aventure, on se rend compte que les énigmes sont bien différentes et le jeu plus difficile. Le dialogue avec le programme est toujours aussi agréable, permettant d'effectuer quasiment toutes les actions d'un simple coup de souris. Seuls les dialogues avec les personnages nécessitent une entrée au clavier. Les graphismes sont d'un bon niveau et ont surtout le gros avantage d'être clairs, qualité indispensable dans un jeu où l'on récupère les objets directement à la souris. De bonnes animations viennent ponctuer l'action et des bruitages digitalisés (cris du chef de gare, bris de verre) renforcent l'ambiance. Seul défaut réel, l'emploi fréquent de l'argot américain risque de limiter l'usage du programme aux seuls anglophiles confirmés. Une excellente aventure au scénario solide et bien ficelé. (Disquette Mindscape.)

## Dream Zone

Amiga, Apple II GS

type	aventure
intérêt	15
graphisme	★★★★
animation	★★★
bruitage	★★★
langue	anglais
prix	C

Intérêt autre machine

Apple II GS : 12



Ce jeu d'aventure particulièrement ardu va vous plonger dans le monde secret et mal connu des rêves. Le thème est le suivant : voilà plusieurs jours que le pauvre adolescent boutonneux que vous êtes ne dort plus. Chaque nuit, un horrible cauchemar trouble votre sommeil. Epuisé par ces insomnies à répétition, vous décidez d'aller consulter un spécialiste qui vous apprend qu'un monstre sommeille en vous. Pour vous en débarrasser, un seul moyen : boire la potion qui vous permet de pénétrer dans vos rêves et affronter la bête. L'écran est divisé en trois zones : une partie graphique qui vous renseigne sur ce qui vous entoure, une série d'icônes pour effectuer les actions les plus courantes et, enfin, une zone de dialogue pour entrer des ordres plus complexes et prendre connaissance des messages de l'ordinateur. La réalisation d'ensemble est correcte sans plus. Ainsi, les graphismes sont agréables mais sont loin d'utiliser pleinement les capacités des machines dans ce domaine. Il en est de même des bruitages, très quelconques. L'intérêt principal de cette aventure réside dans sa difficulté ; elle mettra à l'épreuve les aventuriers les plus endurcis. (Disquette Baudville.)

## Dungeon Master

Atari ST, Amiga, Apple II GS

type	jeu de rôle
intérêt	18
graphisme	★★★★★
animation	★★★★★
bruitage	★★★★★
prix	C

Intérêt autres machines

Apple II GS : 18 / Amiga : 18



Déjà Tilt d'or 89, *Dungeon Master* demeure à ce jour le meilleur jeu de rôle en intérieur. Vous guidez une équipe de quatre personnes dans un redoutable donjon à quatorze niveaux. Les monstres sont variés, dessinés de manière superbe et animés non moins finement. De plus, certains sont loin d'être bêtes et mettent à profit des tactiques qui risquent de vous surprendre. Les labyrinthes en 3D sont criants de vérité. Outre les combats passionnants, vous devez affronter de difficiles pièges et résoudre des énigmes ardues. La magie est gérée par un système aussi riche qu'original. La gestion tout souris est d'une ergonomie sans précédent. Les bruitages digitalisés superbes complètent le tout. On ne joue pas à *Dungeon Master*, on est dans *Dungeon Master*, sursautant au moindre bruit et avançant à pas comptés ! Les versions Amiga et Apple sont identiques à l'original sur ST, avec un petit « plus » pour la première qui renseigne sur la proximité des monstres. La longue série d'aides parues dans *Tilt* vous sera fort utile pour vous sortir d'une impasse. La suite, annoncée depuis longtemps, et sans cesse retardée, ne devrait pas trop tarder à voir le jour. Un jeu de rôle incontournable. (Disquette FLT.)

## Emmanuelle

Atari ST

type	aventure/action
intérêt	15
graphisme	★★★★★
animation	★★★
bruitage	★★★
prix	C



*Emmanuelle* est un logiciel qui réussit la gageure d'adapter le premier volet de la série érotique d'Emmanuelle Arsan de manière légère sans pour autant sombrer dans la vulgarité. Votre but : retrouver Emmanuelle et la ramener avec vous à Paris. Mais elle n'acceptera de vous suivre que si votre cote d'amour est suffisante et si vous êtes en possession de trois statuettes assez difficiles à trouver. Vous allez voyager de lieu en lieu et faire différentes rencontres, certaines particulièrement agréables (de pulpeuses créatures que vous tentez d'amener dans votre lit au terme d'un dialogue évocateur), d'autres déplaisantes. Dans certains cas, vous êtes amené à vous battre contre un jaloux ou un truand dans un mini-jeu d'arcade. L'aventure se déroule intégralement à la souris, y compris les dialogues (menus de réponses). Les graphismes sont inégaux, certains excellents mais d'autres plus quelconques. L'animation n'est pas le point fort du programme, elle est souvent lente et hachée. L'accompagnement sonore est rare mais les bruitages digitalisés sont amusants. Malgré quelques défauts, *Emmanuelle* reste une bonne aventure pleine d'humour, originale et difficile. (Disquette Tomahawk.)

## Explora II

Atari ST, Amiga

type	aventure
intérêt	17
graphisme	★★★★★
animation	★★★
bruitage	★★★★
prix	D

Intérêt autre machine

Amiga : 17



Le second volet d'*Explora* vous convie à un nouveau voyage dans l'espace et le temps. Le thème est le suivant : à la suite d'une dysfonction de votre machine, vous vous retrouvez à une époque inconnue. Parviendrez-vous à regagner vos pénates ? Vous allez vous déplacer en différents lieux d'une période historique grâce à une méthode simplifiée (avancer ou reculer). Il vous faut explorer soigneusement chaque lieu et tirer le meilleur parti possible des rencontres. Le voyage dans le temps s'effectue en déposant un métal quelconque dans le générateur. Vous êtes ainsi amené à assister à la naissance du Christ, à vous dépêtrer de la belle mais redoutable Circé, à résoudre l'affaire du collier de la reine, à échapper au cyclone ou même à la Mort en personne. De nombreuses missions, logiquement liées les unes aux autres, ne peuvent être résolues qu'en ayant adopté précédemment la bonne démarche. La réalisation est particulièrement soignée. Les dessins sont superbes, dotés d'un grand nombre de couleurs et parfois animés. Dans certaines scènes, bruitages ou voix digitalisées complètent l'ambiance. Le système d'icônes est très agréable d'usage. Un grand jeu d'aventure au scénario ardu et bien construit. (Disquette Infomédia.)



# AVENTURE

## Fire King

Commodore 64

type \_\_\_\_\_ aventure rôle/animée  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C



*Fire King* est l'une des toutes dernières aventures/fictions sorties sur Commodore 64. Le soft est relativement semblable à *Prophecy* ou à *Times of Lore*. A mon avis, il surpasse quand même ses deux confrères grâce à sa maniabilité, d'une part, et au fait qu'il peut se jouer à deux simultanément, d'autre part. Le tableau de jeu est réservé pour une grande part à la fenêtre graphique. Les décors sont très beaux et précis. Il s'agit souvent de labyrinthes style *Gauntlet* où se livrent des combats très prenants. Votre héros tire en tout sens, détruit les nids d'où s'échappent toujours plus d'ennemis, ouvre des coffres et collecte des indices, des armes ou des sortilèges. En bas de l'écran, les sept poches de son vêtement renferment déjà des clefs, des bombes à retardement, etc. Une simple pression sur la touche Commodore et vous voici en mode « use, drop ». L'emploi des armes et des sortilèges est très bien pensé, très logique. De plus, la notice fournit une aide très complète pour les novices. Enfin, *Fire King* ouvre des animations judicieuses (votre héros peut nager dans l'eau, peiner contre le vent, etc.), toutes soutenues par des bruitages de qualité. A ne pas manquer. (Disquette SSG/Micro Forte.)

## Fish

Atari ST, Amiga, CPC, C 64, PC

type \_\_\_\_\_ aventure  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ —  
 bruitage \_\_\_\_\_ —  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C



Vous incarnez l'argent n° 10 du département interdimensionnel d'espionnage. Votre mission sera loin d'être simple. Grâce au warp, les voyages se font à la vitesse de la pensée. Mais il y a plus fort encore : il permet de projeter son esprit dans n'importe quelle créature. Or les Seven Deadly Fins, aidés d'un de leurs comparses, Ching-Ching Tzang, sont parvenus à maîtriser le warp et projettent la destruction de tous les habitants de cette planète peuplée de poissons. Parviendrez-vous à les arrêter ? La réalisation est superbe. Les graphismes splendides ont été travaillés pour rendre l'aspect des objets et paysages dans le milieu liquide. La qualité de l'analyseur syntaxique de Magnetic Scrolls n'est plus à démontrer. L'aventure est particulièrement ardue et vous devrez prêter une attention soutenue aux descriptions très détaillées (en anglais malheureusement). Mais ne vous découragez pas. Avec une bonne dose de logique et un soupçon de chance, vous devriez y parvenir. Les adaptations pour les différents ordinateurs exploitent parfaitement les capacités graphiques de chacun. Un superbe jeu d'aventure pour anglophones, au scénario drôle et déliant. (Disquette Rainbird.)

Intérêt autres machines

Amiga: 17 / CPC: 17  
 C 64: 17 / PC: 17

## Freedom

Atari ST

type \_\_\_\_\_ aventure animée  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



Vous allez incarner le chef d'une rébellion d'esclaves aux Antilles françaises. Votre but : récupérer votre liberté en dépit des grands propriétaires terriens et de leurs redoutables chiens. Différentes personnalités de leaders sont proposées, chacune ayant ses avantages et ses inconvénients. Le charisme revêt une importance capitale car il vous permettra de convaincre les esclaves de se rallier à la rébellion, et d'augmenter ainsi votre puissance de combat. Votre tâche consistera principalement à choisir vos adversaires en fonction de votre puissance, et à effectuer les bons choix stratégiques. Ainsi, un trop grand nombre d'esclaves en révolte au sein de votre groupe apportera certes une grande puissance de combat, mais cela au détriment d'une discrétion capitale dans toute rébellion. La réalisation graphique est de qualité, avec des images variées et une bonne utilisation des plans multiples. Les combats sont intéressants mais l'animation des personnages souffre de mouvements franchement saccadés. Les bruitages digitalisés variés et réussis (roulements de tam-tam, aboiements des chiens) achèveront de vous plonger dans l'ambiance. Une bonne aventure originale. (Disquette Coktel Vision.)

## Galdregon's Domain

Atari ST

type \_\_\_\_\_ aventure/rôle  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ —  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C



Le diabolique magicien Azazel est revenu à la vie. Parviendrez-vous à récupérer les cinq gemmes de Zator avant qu'il ne mette la main dessus ? *Galdregon's Domain* se joue en intérieur et extérieur. L'écran est divisé en deux parties : l'une pour la représentation graphique de ce que vous voyez, à la 3D bien rendue (même en extérieur), l'autre avec une série d'icônes et un menu de commandes d'accès facile, à la souris. Les rencontres doivent être exploitées à fond car c'est grâce à elles que vous apprenez des renseignements utiles et pouvez recevoir en cadeau des objets capitaux. Les combats ne sont jamais obligatoires et vous pouvez toujours fuir ou vous téléporter (si vous en avez le pouvoir) en cas de besoin. Munissez-vous de plusieurs armes car elles ont la fâcheuse habitude de se rompre au moment où on en a le plus besoin. Les labyrinthes des donjons sont complexes et un plan est indispensable pour vous y retrouver. Les monstres y sont souvent redoutables et vous ne devez vous y engager que lorsque vous êtes assez bien équipé. Un bon programme mêlant aventure et jeu de rôle où l'on regrettera seulement les possibilités trop restreintes en combat. (Disquette Pandora.)

## Gold Rush

PC, Atari ST

type \_\_\_\_\_ aventure animée  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ D



Cette nouvelle aventure de Sierra on Line vous plonge en pleine ruée vers l'or. Vous incarnez un brillant journaliste new-yorkais en mal d'aventure. Préparez-vous à partir avant que les rumeurs concernant l'or de Californie ne soient prises au sérieux : le prix des billets de transport augmenterait en conséquence. Mais il ne faut cependant pas confondre hâte et précipitation. Récupérez divers objets qui peuvent vous être utiles et qui traitent chez vous, retirez tout votre argent de la banque et passez au journal pour donner votre lettre de démission et lire vos notes. Les conversations avec certains passants pourront vous être utiles. Ainsi l'agent immobilier qui ne demande qu'à se charger de la vente de votre maison. Le programme reprend le principe du jeu d'aventure animé en 3D de ses prédécesseurs. Les graphismes ont été améliorés, plus vastes, plus fouillés ou animés. Mais, même ainsi, ils restent très en deçà des possibilités graphiques de la machine, que ce soit sur PC EGA ou ST. Heureusement ils sont lisibles, ce qui est quand même le principal. En fait l'intérêt majeur de ce jeu tient dans le scénario très riche et particulièrement prenant. Un bon jeu. (Disquette Sierra on Line.)

Intérêt autre machine

Atari ST: 16



## Hillsfar

Commodore C 64,

PC CGA, EGA, Hercules

type \_\_\_\_\_ jeu de rôle et action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine

PC : 15



## Journey

Amiga

type \_\_\_\_\_ aventure/rôle  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ —  
 bruitage \_\_\_\_\_ —  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C



## King's Quest IV

PC, ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ aventure graphique  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

ST : 18 / Amiga : 17



## Kristal (The)

Atari ST

type \_\_\_\_\_ aventure/action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ D



## Kult

Amiga, ST, PC

type \_\_\_\_\_ aventure graphique  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Atari ST : 16 / PC : 16



Le point fort d'*Hillsfar* réside dans la variété de sa mise en scène. Tout d'abord jeu de rôle classique, cette aventure offre au guerrier des scènes d'arcade assez simples mais qui mettent en valeur la continuité et la richesse du jeu. Pour voyager d'un point à un autre, vous allez par exemple chevaucher votre cheval en vue latérale. Il faut éviter les obstacles et ne pas tomber entre les mains d'une quelconque bande de brigands... Plus loin, le joueur va s'entraîner dans la cité d'*Hillsfar* à combattre dans l'arène, à crocheter des serrures en temps limité, etc. Par-delà toutes ces épreuves d'action ou de réflexion, le scénario use de toutes les règles essentielles du jeu de rôle classique. Sur une vue aérienne du terrain de manœuvre, le personnage va d'échoppes en auberges, discute avec les gens, acquiert des pouvoirs de plus en plus efficaces. Graphiquement, le résultat est très bon au vu des possibilités d'un 8 bits. Seules les scènes de course poursuite dans les labyrinthes sont trop pauvres. Pour le reste, SSI a fait le maximum pour que jamais l'ambiance ne se brise. Tout à la fois complexe et accessible, stratégique et arcade, *Hillsfar* mérite toute votre attention. (Disquette SSI.)

*Journey*, jeu d'aventure teinté de rôle, est original à plus d'un titre. Tout d'abord la quête est un peu différente de ce qui est habituellement proposé. Il s'agit cette fois de sauver le monde de la famine et de la maladie. Ensuite, il n'existe pas « une » mais « des » solutions pour venir à bout de votre recherche, certaines étant cependant meilleures que d'autres. Votre groupe comprend au départ quatre aventuriers de talent divers (un charpentier, un médecin, un magicien et un apprenti marchand) et vous pouvez vous adjoindre un autre compagnon trouvé au hasard des rencontres. Le jeu se déroule facilement à la souris grâce à un système d'options très complet car variable en fonction de la situation. De riches descriptions fournissent tous les détails de la situation présente et sont étayées par des graphismes de qualité. La magie prend une part importante dans l'aventure et la recherche des essences indispensables à votre magicien n'est pas le moindre de vos soucis. Le scénario est solide et suit une logique rigoureuse. En cas de décès, le programme vous informe de vos points faibles pour vous permettre de mieux progresser. Un excellent jeu demandant une bonne pratique de l'anglais. (Disquette Infocom.)

Suite de l'interminable saga des *King's Quests* ! Cette fois-ci, c'est la fille de Sir Graham, héros des premiers *Quests*, qui brave tous les périls du monde de Tamir. Ce pauvre Sir est mourant et Rosella se lance à la recherche d'un fruit miraculeux qu'on ne trouve qu'à Tamir. Elle tient ce renseignement d'une fée, seule personne capable de l'aider à trouver ce fruit. Mais Rosella devra d'abord retrouver le talisman magique de la fée sans lequel cette dernière est impuissante. Transformée en paysanne, Rosella doit explorer le très vaste pays de Tamir. L'aventure comporte de multiples dangers et rebondissements. Roberta Williams, toujours farouche partisane des logiciels non violents, ne montre pas de sang, ni des séquences violentes. L'intérêt que suscite le scénario chez le joueur prouve qu'on peut aisément s'en passer. On y retrouve les ingrédients habituels des *Sierra on Line* : passages secrets, rencontres avec des personnages mythiques et objets à récupérer. On note une nette amélioration dans la réalisation. Les graphismes sont plus riches que ceux des épisodes précédents et l'animation gagne en fluidité. Un superbe jeu d'aventure. (Disquette Sierra on Line.)

Mêlant action et aventure, *The Kristal* va vous plonger dans l'univers du Space Opera. Pour rendre au monde son harmonie, vous entamez une difficile quête à la recherche du Kristal, caché dans une pièce secrète. L'aventure commence sur l'une des six planètes de l'univers. Explorez soigneusement chaque écran car de nombreux indices se cachent dans les coins et recoins du décor. Votre personnage se déplace en temps réel, les commandes les plus courantes étant gérées par les touches de fonction. Une fois à bord de votre vaisseau, vous devrez guider la barre d'une main ferme et échapper aux attaques incessantes des aliens en vous aidant de vos canons. Vous allez rencontrer de nombreux personnages auxquels il faudra soutirer des renseignements. Mais certains n'hésiteront pas à vous provoquer en duel. Ces phases de combat sont très dures et risquent de vous ralentir sérieusement. Les graphismes sont très bien rendus et les animations superbes, en particulier le scrolling latéral. De plus, l'effet de profondeur est bien géré, votre personnage rapetissant à mesure qu'il s'éloigne. Par contre les bruitages sont inégaux. Un excellent jeu d'aventure-action. (Disquette Additive.)

Raven et son amie Saï Fai sont des Tuners, des êtres doués d'extraordinaires pouvoirs mentaux. Ils règnent dans l'ombre d'un monde post-nucléaire et façonnent la vie des Normaux (ces derniers les haïssent). L'histoire de *Kult* commence au moment où Raven et Saï Fai rencontrent des Normaux et des Protozorqs qui s'apprennent à combattre. Mutants comme les Tuners, les Protozorqs sont monstrueux et dégénérés. Au cours de l'affrontement qui s'ensuit, Saï Fai est enlevée par les monstres. Raven se met aussitôt à sa recherche et termine sa poursuite dans le temple des Protozorqs. Pour se faire admettre dans les lieux secrets du temple, Raven doit passer cinq épreuves. *Kult* garde le même esprit que *L'Arche du capitaine Blood*. Autrement dit, la première partie du jeu n'est qu'un piège, un leurre. L'accomplissement des cinq épreuves ne mène à rien ! L'aventure commence réellement quand vous trouvez le passage secret du temple. Essayez la salle du pendu... Jeu d'aventure de difficulté moyenne, *Kult* est prenant malgré une interactivité un peu trop « dirigée » (système de choix d'actions). Bien qu'il ne soit pas spectaculaire, le logiciel est techniquement bien conçu et très convivial. (Disquette Exxos.)







NATHAN  
LOGICIELS

# Astérix

COKTEL VISION

## LE COUP DU MENHIR

UNE SUPERPRODUCTION NATHAN LOGICIELS/COKTEL VISION.  
UN LOGICIEL IRRESISTIBLEMENT DROLE ET RICHE EN ACTION.



INSPIRÉ  
DU  
DESSIN ANIMÉ

JOYSTICK ET CLAVIER  
Disponible sur:  
PC Compatibles  
Atari ST  
Amiga



Panoramix a perdu la tête  
après avoir reçu le menhir  
d'Obelix.



Astérix décide de rechercher  
les ingrédients pour fabriquer  
la potion magique.



Le village est en émoi,  
les romains aux aguets,  
le devin charlatan,  
les sangliers en fuite  
et Obelix a faim.



# AVENTURE

## Manhunter

Atari ST, PC

type \_\_\_\_\_ aventure animée  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine

PC: 17



*Manhunter* vous plonge dans un univers futuriste particulièrement inquiétant. Les aliens ont envahi New York et la race humaine, soumise à l'esclavage, travaille désormais pour l'ennemi ! Vous incarnez un chasseur d'hommes, chargé de retrouver l'auteur du meurtre de l'hôpital Bellevue. Grâce au scanner, vous pourrez refaire tous les déplacements du suspect, ce qui ne tardera pas à vous plonger dans une aventure étonnante. Les dialogues entièrement gérés à la souris (choix d'option) sont très faciles. L'aventure se déroule comme un film interactif, vous menant de lieu en lieu pour vous rendre finalement la main lors d'un choix important. Certaines scènes d'arcade vous apporteront, en cas de réussite, des indices capitaux. Les graphismes sont variables : bons en EGA, un peu bruts mais précis sur ST et monochromes et grossiers en CGA. L'animation est agréable bien que trop lente en EGA. Les bruitages complètent bien l'ambiance sans être exceptionnels pour autant. En revanche, le scénario complexe, alliant futur et réalisme, n'appelle que des éloges : il est digne des meilleurs romans de science-fiction. Une aventure maniable, à l'ambiance prenante. (Disquette Sierra on Line.)

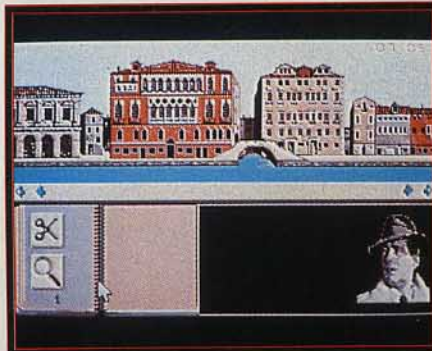
## Meurtre à Venise

Amiga, ST, PC

type \_\_\_\_\_ policier  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ —  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Atari ST: 16 / PC: 16



Des terroristes à Venise ! C'est le thème principal de cette aventure où vous campez le rôle d'un détective. Une bombe doit exploser à midi et vous avez cinq heures pour la neutraliser. Une impressionnante série d'objets (des indices) sont inclus dans le package du logiciel. Le joueur interroge les différents personnages et fouille les endroits louches. Il établit les relations entre les suspects et procède par regroupements pour découvrir la bombe. Pour traiter convenablement les informations recueillies, le programme comporte un module de gestion de fichiers. Bref, on peut s'adonner aux joies de l'enquête policière sans s'embarasser des notes ou autres paperasseries. Simple et passionnant, *Meurtre à Venise* tient davantage du jeu de société sur carton que du jeu d'aventure. Entièrement gérable à la souris, ce jeu a su éviter l'étiquette de casse-tête. Disons qu'il est tout simplement amusant. Citons comme exemple la séquence d'entraînement au désamorçage de bombes. Le logiciel n'offre aucune prouesse technique, il ne s'en porte pas plus mal ! A recommander aux amateurs du genre et aux débutants dans le jeu d'aventure. (Disquette Cobrasoft.)

## Might and Magic II

Apple II

type \_\_\_\_\_ jeu de rôle  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ E



Le second volet de *Might and Magic* ne fonctionne qu'en double haute résolution. Votre équipe se compose de six aventuriers. Il n'y a pas de mission particulière au début, mais vous pouvez cependant effectuer certaines tâches proposées par les habitants de la ville, pour gagner expérience et argent éventuellement. Le jeu se déroule en intérieurs et extérieurs, les lieux et les personnages de rencontre étant représentés en un superbe graphisme 3D souvent animé. On y retrouve les éléments habituels des jeux de rôle : armurerie pour acheter ou vendre votre équipement, temples pour soigner votre équipe, tavernes pour refaire vos provisions ou recruter des mercenaires, et lieux d'entraînement pour passer vos niveaux. Lors des rencontres, vous pouvez vous cacher, fuir, tenter de soudoyer les monstres ou les affronter. Les combats sont gérés par le système classique de tours et offrent de nombreuses possibilités, tant dans le corps à corps, le combat à l'arme blanche ou au jet, que dans le domaine magique (48 sorts de clerc et 48 de magiciens couvrent des domaines variés et proches de *Dungeons and Dragons*). Un excellent jeu de rôle riche et prenant. (Disquettes New World Computing.)

## Miracle Warriors

Console Sega

type \_\_\_\_\_ jeu de rôle  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ —  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C



Décidément les possesseurs de la console Sega sont de petits veinards. Après *Fantasy Star*, voici un autre jeu de rôle qui pourra les entraîner sur le chemin de l'aventure et du mystère, de longues heures durant. Le thème est le suivant. La terreur règne depuis que le Prince des Ténébres a ouvert le passage à des hordes de créatures diaboliques qui se sont répandues dans les cinq pays. Seuls les Miracle Warriors peuvent s'opposer au tyran. Vous êtes l'un d'eux et devez entamer une difficile quête à la recherche des autres guerriers. Au cours de votre voyage, vous allez combattre toutes sortes de monstres, visiter des villes pour y compléter votre équipement ou obtenir de précieux renseignements, et explorer de sombres souterrains. Le programme respecte bien les règles du genre. La grande carte fournie avec la cartouche vous sera d'une aide précieuse. Mais, surtout, la possibilité de sauvegarder cinq parties différentes grâce à la pile prolonge d'autant l'intérêt du jeu. Les graphismes en 3D sont superbes et hauts en couleur. La gestion très simple des commandes ne dépaysera pas trop les habitués des jeux d'action. Une excellente réalisation. (Cartouche Sega.)

## Neuromancer

C 64, Amiga, II GS

type \_\_\_\_\_ rôle  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autres machines

Amiga: 17 / II GS: 18



L'action se déroule dans le décor futuriste du Japon des années 2058. C'est le règne des ordinateurs et des banques de données. Le passe-temps favori des pirates informatiques de la cité de Chiba : voyager dans le cyberspace. Pour y accéder, les pirates branchent leurs cerveaux aux réseaux informatiques grâce à une console et un programme spécial. Le cyberspace est une visualisation en 3D du monde interdit de ces fameuses banques de données. Votre but : découvrir ce qui entraîne les multiples disparitions d'humains dans le cyberspace. Le jeu vous plonge dans une passionnante enquête dans les bas-fonds de Chiba et au sein des puissantes compagnies japonaises. Il vous faudra glaner des informations, vous équiper en matériel informatique et finalement pénétrer dans le cyberspace. Ce jeu de rôle aux allures de jeu d'aventure mise avec succès sur l'originalité. Au lieu des sempiternels combats dotés de points d'expérience, le scénario se base sur les dialogues. L'intrigue se dénoue si le joueur frappe aux bonnes portes et effectue correctement les rapprochements d'indices. De qualité satisfaisante sur le plan technique, *Neuromancer* est un des plus beaux jeux de rôle de l'année 89. (Disquette Interplay.)



## Omeyad

Amstrad CPC

type \_\_\_\_\_ aventure  
 intérêt \_\_\_\_\_ 14  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
 animation \_\_\_\_\_ —  
 bruitage \_\_\_\_\_ —  
 prix \_\_\_\_\_ B



Omeyad vous entraîne dans l'Arabie médiévale aux environs de l'an 900. Vous y incarnez un petit voleur de bas niveau inscrit à la Guilde. Votre but est de franchir, un à un, les échelons de la hiérarchie des brigands jusqu'au stade ultime de Maître des Voleurs. Les rencontres que vous êtes amené à faire sont capitales. Il vous faut établir de bonnes relations avec le chef de la Guilde, l'érudite, l'employé, l'entraîneur des troupes et bien d'autres personnages encore et les exploiter intelligemment. La magie aussi revêt une importance primordiale. Le jeu se déroule en temps réel, ce qui apporte une nouvelle dimension à l'intrigue. Inutile par exemple de frapper à la porte d'un marchand en pleine nuit (il dort et n'ouvre sous aucun prétexte). L'analyseur de commandes est simple (système classique verbe + complément) mais le vocabulaire relativement étendu limite les messages d'incompréhension. Les graphismes sont nombreux (plus de 200 dessins), variés et bien travaillés. Le scénario est intéressant, d'autant que l'aventure n'est pas linéaire et qu'il y a ainsi plusieurs moyens plus ou moins bons de progresser. Un bon jeu d'aventure exploitant bien les capacités du CPC. (Disquette Ubi.)

## Personal Nightmare

Atari ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ aventure animée  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine  
 Amiga : 16

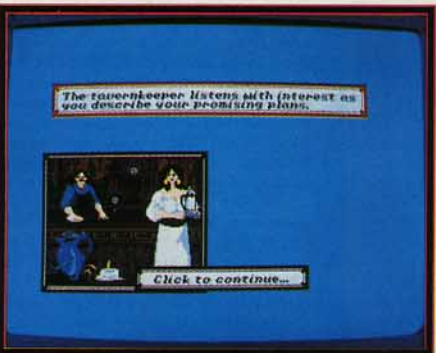


Cette aventure va vous entraîner dans les affres de l'angoisse et de l'épouvante. Vous êtes appelé par votre mère qui s'inquiète du comportement de votre père depuis qu'il s'est plongé dans l'étude des sciences occultes. Dès votre arrivée, vous ressentez l'aura maléfique qui règne sur les lieux, encore renforcée par le meurtre auquel vous allez assister. Au cours de votre exploration, vous allez être confronté à de nombreux dangers. Aussi, sauvegardez régulièrement avant chaque nouvelle étape. L'ambiance sulfureuse est parfaitement rendue et le déroulement du jeu en temps réel majore l'angoisse. Pour avoir quelque chance de progresser, il vous faudra comprendre les relations qui existent entre les différents personnages et mettre en évidence leurs agissements atroces (sacrifices humains, sorcellerie) pour pouvoir les faire arrêter par le policier. Les graphismes sont très nombreux, fins et riches en détails. Les animations, tout aussi nombreuses, donnent vie et consistance aux personnages (ils boivent, traversent les rues, etc.). Enfin, de bons bruitages ponctuent chaque situation importante. Une bonne réalisation, agréable et angoissante. (Disquette Horror Soft).

## Phantasy Star

Sega

type \_\_\_\_\_ jeu de rôle  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★  
 animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★ ★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C



La console Sega est surtout réservée aux jeux d'action pure. Mais la sortie de logiciels tels que *Phantasy Star*, excellent cocktail de magie et de science-fiction, montre qu'il est encore possible de concevoir de bons jeux de rôle sur cette machine. L'aventure se déroule dans le système solaire d'Algol qui abrite trois planètes. Vous incarnez Alis, la belle héroïne. Votre mission consiste à parcourir les différents mondes à la recherche de trois compagnons, seuls capables de vous aider à combattre le tyran et ses prêtres maléfiques. Le programme adopte le système de représentation d'*Ultima* : vue du dessus (claire et précise) en extérieur et vue 3D en intérieur. On retrouve avec plaisir les principaux ingrédients du genre : amélioration des caractéristiques de votre personnage au fur et à mesure de l'accroissement de son expérience, objets magiques divers, rencontres avec différents sujets à qui vous pouvez soutirer de précieux renseignements. De multiples et diverses difficultés vous attendent en chemin. Heureusement le jeu offre la sauvegarde de cinq positions. Graphismes, animation et bruitages sont au-dessus de tout reproche. Un bon jeu de rôle, dommage qu'il soit en anglais. (Cartouche Sega.)

## Pirates

Atari ST, C 64, PC, CPC, Apple II GS

type \_\_\_\_\_ aventure / simulation  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
 animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

C 64 : 16 / PC : 16 / CPC : 16 / Apple II GS : 16



Longtemps réservé aux possesseurs de 8 et 8-16 bits, *Pirates* a désormais vu le jour sur ST. Vous incarnez un fier pirate, pourvu d'un bateau et d'un équipage loyal (du moins au début) et sans peur. Vous devrez tout simplement vous maintenir en vie et, tant qu'à faire, acquérir de la puissance. Pour cela, il vous faudra faire de nombreux choix stratégiques, dont certains d'une importance capitale. Ainsi, si vous restez trop longtemps en mer, votre équipage risque de désertre, voire même de se mutiner. De même, avant d'attaquer un bateau pour le dépouiller de la cargaison, vérifiez qu'il ne dispose pas d'un armement supérieur au vôtre si vous ne voulez pas vous retrouver au fond d'une geôle. Vous devez interroger les navires amis et fréquenter les tavernes pour obtenir les renseignements nécessaires. Vous pouvez aussi partir à la recherche d'une île au trésor ou attaquer une île occupée par un ennemi. Le pilotage du navire ne pose pas de difficulté particulière, alors que le combat naval demande un bon entraînement. La version ST est correcte mais n'exploite pas réellement les capacités de la machine. Une simulation prenante cependant. (Disquette Microprose.)

## Police Quest II

PC CGA/EGA/VGA

type \_\_\_\_\_ aventure animée  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
 animation \_\_\_\_\_ ★ ★ ★ ★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★ ★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ D

Deuxième épisode des aventures de notre célèbre inspecteur... *Police Quest II* est un Sierra classique, c'est-à-dire une aventure animée dans laquelle le joueur intervient en déplaçant son personnage et en tapant des ordres au clavier. L'atout majeur de *Police Quest II* réside dans la complexité de son scénario. Comme toujours, le joueur doit suivre pas à pas une histoire ardue qui lui dévoile peu à peu tous ses indices. Votre personnage doit par exemple découvrir le but de sa mission, collecter les dossiers qui traitent de l'affaire, trouver son vestiaire afin de prendre une arme, des munitions... Vous avez ensuite la possibilité de piloter votre voiture dans les rues de la ville, de rester en liaison radio avec le poste central, de vous rendre dans n'importe quel quartier de la cité afin d'y interroger une victime, un suspect. Facile à manier pour peu que l'on maîtrise un tant soit peu l'anglais, cette partie offre sur PC EGA des graphismes très précis. Quant aux animations, elles sont suffisamment simples pour ne pas souffrir de la lenteur d'un XT. Un Sierra d'un très bon cru, pas particulièrement original par rapport à ses prédécesseurs, mais quand on aime... (Disquette Sierra on Line.)



# AVENTURE

## Pool of Radiance

Apple II, PC, C 64

type \_\_\_\_\_ jeu de rôle  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines  
 PC : 17 / C 64 : 17



*Pool of Radiance*, excellent jeu de rôle, est le premier à suivre scrupuleusement les règles du maître des jeux de rôle de plateau, *Advanced Dungeons and Dragons*. La version *Apple II* ne tourne qu'en double haute résolution, ce qui permet d'accéder à des graphismes de bien meilleure qualité. Le scénario est simple : purger les bas quartiers des nombreux monstres qui les occupent. La création de vos six aventuriers est détaillée, allant même jusqu'à la représentation graphique de leur aspect physique, de leur habillement ou de leur arme. Les lieux sont visualisés dans une petite fenêtre en un mode 3D bien rendu et les monstres sont bien dessinés et animés. Les rencontres sont fréquentes et offrent différentes possibilités : fuite, discussion selon diverses modalités, ou affrontement. Ces combats se déroulent selon un mode proche des wargames où à chaque tour vous déplacez vos personnages sur un écran de jeu agrandi et choisissez parmi la vaste panoplie des options de combat à l'arme blanche, à l'arme de jet ou aux sorts. En contrepartie, les combats sont longs (une demi-heure à une heure). Un superbe jeu de rôle, indispensable à tous les mordus d'ADD. (Disquette SSI.)

## Portes du Temps (Les)

Atari ST

type \_\_\_\_\_ aventure graphique/souris  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ -  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine  
 Atari ST : 16



L'univers est en passe d'être contaminé par le virus AX 415... Seul dans la salle de pilotage d'une base complètement désertée, vous saisissez deux armes et chaussez les lunettes qui vous permettront de lire le code d'ouverture du sas... Cette partie est une classique aventure/icône dont la seule originalité réside dans la variété de son terrain de manœuvre, quatre époques différentes de notre histoire. Le joueur profite d'une fenêtre de vision sur laquelle apparaissent des paysages très réalistes et pleins de détails. A droite, les poches de votre sac renferment les indices collectés à la souris. Un compas gère le déplacement et une fenêtre de texte permet de taper les ordres ou de lire les descriptions. Ce logiciel reste très classique en ce qui concerne la logique des étapes et l'utilisation des indices. La programmation des touches de fonction permet de maîtriser au plus vite les ordres de base et la simplicité du vocabulaire facilitera la prise en main de l'aventure pour les novices. Il n'existe quasiment pas de différence entre les versions *ST* et *Amiga* des *Portes du Temps*. Pour ces deux versions, seuls les bruitages auraient mérité d'être plus variés. (Disquette Legend Software.)

## Prophecy

PC CGA, EGA, VGA,  
 Tandy 16 couleurs

type \_\_\_\_\_ jeu de rôle animé  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C



*Prophecy* est un jeu de rôle/action qui séduira les joueurs de tout niveau. Tout d'abord, il offre une richesse remarquable en ce qui concerne la création et l'évolution de votre personnage. Outre les classiques points de vie, de force, d'agilité, etc., le guerrier qui part à la rencontre du sinistre Krelane utilise des armes et des sortilèges très variés. Tous les indices, découverts au long du chemin, sont répertoriés dans deux tableaux spéciaux. Le joueur devra sans cesse modifier l'armement de son personnage et programmer sur les touches de fonction les sorts qui lui semblent adaptés à la circonstance. Mais cette relative complexité ne doit pas effrayer les novices du jeu de rôle. Les propriétés de chaque arme ou sortilège sont très distinctement explicitées dans la notice ! Le graphisme de *Prophecy* est très beau sur PC EGA, VGA ou Tandy. En vue semi-aérienne, votre personnage plonge dans une ambiance à laquelle il ne manque que les bruitages, le point faible des jeux PC. Il reste enfin l'animation souple des scrollings pour combler les amateurs de combats style *Gauntlet*. *Prophecy* s'élève au rang de *Fairy Tale* sur *Amiga* ou de *Fire King* sur *Commodore 64*. A voir. (Disquette Activision.)

## Quête de l'Oiseau du Temps (La)

Atari ST

type \_\_\_\_\_ aventure  
 intérêt \_\_\_\_\_ 14  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



Ce logiciel reprend fidèlement le scénario de la BD (signée Loisel et Letendre) dont il est directement inspiré. Grâce à l'incantation d'un grimoire magique, Ramor, un dieu maléfique, est enfermé dans une conque depuis plusieurs siècles. Or la légende prétend que l'enchantement qui retient Ramor prisonnier de cette conque touche bientôt à sa fin. Une sorcière nommée Mara affirme que Ramor sera libre au bout de neuf jours à moins que l'incantation du grimoire ne soit de nouveau prononcée. Pelisse, fille de Mara, et Bragon, un chasseur, ont pour mission de retrouver la conque. Ils doivent ensuite trouver l'oiseau du Temps, seul être capable de suspendre le temps, ce qui est indispensable pour permettre à Mara de prononcer la longue incantation. Au cours de l'exploration du pays nommé Akbar, Pelisse et Bragon vont de rencontres en rencontres... amicales ou hostiles. Certains personnages, tels que l'inconnu ou Bulrog, peuvent se joindre à eux. Volontairement conçu pour être d'une maniabilité exemplaire, *La Quête de l'Oiseau du Temps* pêche par la relative pauvreté de l'interaction. Très bien réalisé, ce logiciel est surtout destiné aux débutants. (Disquette Infogrames.)

## Sentinel Worlds I

PC tout écran

type \_\_\_\_\_ jeu de rôle/stratégie  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



Aventure, action, stratégie ou jeu de rôle, tous les genres semblent représentés dans cette passionnante mission qui vous mène en l'an 2994, aux commandes d'un vaisseau digne de *Star Trek*. L'aventure commence comme un jeu de rôle : pour chacun des cinq personnages de votre équipage, vous décidez d'une spécialité et des points d'expérience qu'ils posséderont pour partir à l'aventure. Ensuite vont s'enchaîner des phases de jeu très variées. Les combats sont graphiquement assez primaires. La stratégie l'emporte sur l'action puisque vous devez programmer les ordinateurs de tir, définir les trajectoires de fuite ou d'attaque... A l'intérieur du vaisseau, le pilote a accès à diverses salles comme l'armurerie, la salle de commerce pour vendre ou acheter des denrées sur les planètes visitées, etc. S'ajoutent encore des missions 3D vue frontale, lorsqu'il s'agit de prendre d'assaut un appareil ennemi, et surtout de superbes phases d'exploitation sur les planètes de la galaxie. Ajoutons qu'en EGA ou CGA, les graphismes qui s'ouvrent sur diverses fenêtres (vue avant 3D, vue aérienne pour le pilotage des chars de reconnaissance terrestre) sont vraiment superbes. (Disquette Electronic Arts.)



# TINTIN SUR LA LUNE



"Allo, station de Contrôle? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu' alors : le premier voyage sur la lune.

Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition? Pourrez-vous trouver les extincteurs pour éteindre les incendies? Alors que vous flotez et rebondissez en apesanteur, parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire LE PREMIER PAS SUR LA LUNE? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec TINTIN SUR LA LUNE, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé.

Avant Amstrang, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous!



© HERGE

INFOGRAMMES



Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, ATARI ST, IBM PC.

84, rue du 1<sup>er</sup>-Mars 1943 - 69628 VILLURBANNE CEDEX - Tél. 78.03.18.46



# AVENTURE

## Shadowgate

Apple II GS, Atari ST, Amiga, Mac

type \_\_\_\_\_ aventure/rôle  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Atari ST: 16 / Amiga: 16 / Mac: 16



Shadowgate, mi-aventure, mi-jeu de rôle, reprend l'interface du programme tout souris qui a fait le succès de *Déjà Vu* et *Uninited*. Le scénario est le suivant : Lord Warlock, un ancien druide, veut recréer Bene-moth le Titan pour s'emparer du pouvoir. Parviendrez-vous à l'en empêcher ? L'écran est divisé en plusieurs fenêtres graphiques pouvant d'ailleurs être déplacées à loisir. La combinaison d'actions et d'objets, le tout géré facilement à la souris, permet un riche éventail de possibilités, beaucoup plus étendu qu'un simple menu d'icônes. Les graphismes sont bien rendus et se modifient en fonction des actions entreprises. Ainsi, si vous brûlez un tapis, il disparaît de l'image. Le jeu est difficile, combinant en permanence aventure classique à la recherche d'objets et jeu de rôle avec combats contre des créatures souvent redoutables, sans compter les nombreux pièges, astuces et traquenards qu'il vous faut surmonter. Toutes les versions, en dehors de celle du Mac, offrent des bruitages digitalisés de qualité et des animations rares et courtes mais réalistes qui achèvent de vous plonger dans une ambiance mystérieuse et tragique. Un excellent jeu. (Disquettes Minscape.)

## Shogun

Amiga

type \_\_\_\_\_ aventure  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ —  
 bruitage \_\_\_\_\_ —  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C



Shogun est un jeu d'aventure difficile qui vous entraîne dans le Japon médiéval au temps de la splendeur des samourais. Vous devez établir une relation commerciale avec ce pays, tout en respectant le délicat équilibre entre les deux puissances politiques qui s'affrontent. Vous incarnez le pilote en chef du bateau marchand Erasmus. La première chose à faire est de sortir le bateau de la tourmente, entreprise d'autant plus difficile que la plupart des hommes d'équipage sont morts ou blessés. Une fois au Japon, vous devez éviter de mourir de faim ou d'être bastonné à mort par les spadassins du prêtre catholique qui vous accuse de tous les maux (vous êtes protestant et les relations entre les deux religions ne sont pas au beau fixe). Le jeu se déroule ainsi en une succession de tableaux où le moindre faux pas conduit à une mort certaine. Ce n'est que lorsque vous avez résolu les difficultés d'une étape que vous êtes autorisé à aborder la suivante. Les descriptions sont détaillées et fournissent tous les renseignements utiles. En revanche, les graphismes sont rares mais de qualité. Une aventure prenante et difficile en mode texte, réservée aux anglophiles. (Disquette Infocom.)

## Space Quest III

Atari ST, PC

type \_\_\_\_\_ aventure  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 langue \_\_\_\_\_ anglais  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine

PC: 16



Ce troisième volet, *Pirates of Pestulon*, vous replonge dans de nouvelles aventures spatiales plus délirantes que jamais. Après vous être échappé de justesse du QG à bord d'une navette de sauvetage, vous errez sans but. Mais le système de voirie détecte votre vaisseau, l'analyse comme étant un débris encombrant et l'aspire dans la soute de l'immense vaisseau. A vous de trouver la sortie ! Votre progression est rendue difficile par les dangers plus ou moins surnois qui vous attendent au détour de chaque épave. Pour avoir quelques chances, il vous faudra rejoindre la centrale de transformation en passant par la tête de l'immense robot à l'extrême droite de la décharge. Le vaisseau est gigantesque (trois disquettes double face) et l'aventure difficile. La réalisation a subi d'importantes améliorations par rapport aux précédents épisodes. Les décors et personnages exploitent désormais les capacités graphiques du ST. Les animations se sont elles aussi perfectionnées, de véritables séquences de dessins animés venant agrémenter certaines actions. Les bruitages, bien que sobres, collent bien à l'action. Un monde délirant et plein d'humour. (Disquettes Sierra on Line.)

## Star Trap

Atari ST, CPC

type \_\_\_\_\_ aventure  
 intérêt \_\_\_\_\_ 14  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ —  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★  
 prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autre machine

CPC: 14



C'est le gros pépin ! Au sortir d'un saut de l'hyper espace, l'Ampelos a subi une avarie. Les commandes ne répondent plus. Sous le choc, le commandant, seul détenteur d'informations capitales, va rapidement céder. De plus, les robots déréglés vont vous poursuivre de leurs tracasseries. Parviendrez-vous à rester en vie ? Vous aurez intérêt à vous diriger rapidement vers la salle des machines pour vous rendre compte de l'étendue des dégâts. Le jeu se gère intégralement à la souris. Ainsi, pour fouiller ou examiner un endroit, une personne ou un objet, il suffit de balader l'œil ou loupe sur la zone voulue. Les messages sont annoncés de manière compréhensible en synthèse vocale. Le passage d'une pièce à l'autre se fait par une succession d'images fixes rendant bien le mouvement mais un peu lentement, tandis que dans l'espace les déplacements s'effectuent en trois dimensions. Les graphismes sont réussis. Par contre, les bruitages sont médiocres et l'accès continu aux disquettes ralentit le jeu. En conclusion, *Star Trap* apparaît comme une aventure sans prétention mais bien réalisée. Le scénario intéressant vous incitera à aller toujours plus loin. (Disquettes Loriciels.)

## Super Hero

Spectrum

type \_\_\_\_\_ aventure/action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 prix \_\_\_\_\_ A



Super Hero combine action et exploration de labyrinthe. Vous guidez un personnage doté de bonnes capacités de saut dans un univers 3D. Récupérez d'abord les bottes de saut (pour améliorer encore vos capacités), le marteau boomerang (bien utile pour vous défendre), le sac tridimensionnel (indispensable pour transporter des objets), et n'oubliez pas le casque magique (obligatoire pour recevoir les précieux dons des dieux). Ces dons sont assez divers : bottes de vitesse, activateurs ESP pour retrouver l'esprit du gardien, clef de téléportation, or, etc. De nombreuses créatures et des embûches variées vous guettent dans le labyrinthe. Evitez les monstres ou tuez-les, en leur sautant dessus au bon moment ou en leur balançant un coup de marteau. Pour éviter les pièges, utilisez les escaliers et vos capacités de saut en calculant bien votre élan. Grâce aux marchands, vous pouvez acheter des objets ou participer à un jeu d'argent. Cinq gardiens redoutables veillent. Ils sont invulnérables tant que vous n'avez pas capturé leur esprit caché dans une pièce. Les graphismes sont superbes et l'animation fluide bien qu'un peu lente. En revanche, les bruitages sont moyens. (Cassette Code Masters.)



# GREAT COURTS

Blue Byte

## THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION



Photos d'écran sur Amiga.

GREAT COURTS va faire de vous un pro du tennis ! vous disputerez 4 tournois du Grand Chelem.

Entraînez-vous au service et au lance-balles. Défiiez vos amis en Sparing-Partner. Tous les coups sont permis : revers, coups droits, passing shots, service, volée... Un super zoom en 3D vous permettra de revoir vos meilleures balles.

Sur terre battue ou sur gazon, tentez enfin le Grand Chelem...si vous êtes prêts.



Photos d'écran sur Amiga.

**ALORS QUE LE MEILLEUR GAGNE !**

Disponible sur  
AMIGA  
ATARI ST  
IBM

**UBI SOFT**

1, voie Félix Eboué  
94021 CRETEIL CEDEX  
Tél. 00 33 1 48 98 99 00



# AVENTURE

## Times of Lore

C 64, PC CGA, EGA,  
Hercules, Atari ST,  
Amstrad 6128

type \_\_\_\_\_ jeu de rôle animé  
intérêt \_\_\_\_\_ 16  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
langue \_\_\_\_\_ anglais  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

PC: 16 / Atari ST: 14 /  
CPC 6128: 15



Encore un jeu de rôle qui rappelle l'excellent *Faery Tale* sur *Amiga*. Votre personnage apparaît dans la chambre d'une auberge. Le décor en 3D semi-aérienne est très précis sur *Commodore 64*. Vous vous dirigez au joystick, examinez tous les meubles de la pièce pour descendre ensuite au bar de la taverne puis affronter les nombreux sites de cet univers. *Times of Lore* se manie essentiellement au joystick. Par exemple, pour discuter avec un personnage, le joueur va sélectionner des questions dans un menu. Même chose en ce qui concerne l'utilisation des objets ou la collecte d'indices. Pour les combats, on retrouve le classique tir style *Gauntlet*. Sur un vaste terrain de manœuvre, l'aventurier va peu à peu découvrir le but réel de sa quête et voir grandir les capacités de son personnage. Entre rôle et action, *Times of Lore* s'adresse tout aussi bien aux pros qu'aux novices. L'ambiance de l'aventure est captivante : graphismes réussis, animations sonores de qualité, un soft à voir. Sur *ST*, le soft est traduit en français. Par contre, les graphismes sont bizarrement aussi « simples » que sur *C 64*. Le *PC* écrase ses confrères en mode *EGA*. Quant à la version *CPC*, elle ne se joue que sur *6128*. (Disquette Microprose.)

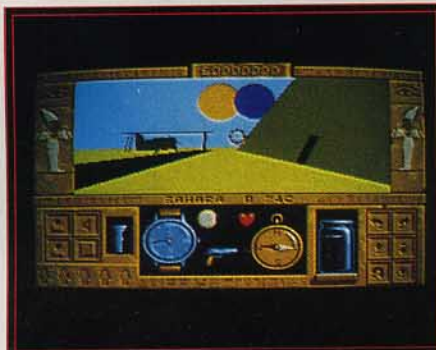
## Total Eclipse

Amiga, Atari ST, CPC

type \_\_\_\_\_ aventure/labyrinthe  
intérêt \_\_\_\_\_ 15  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
langue \_\_\_\_\_  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Atari ST: 15 / CPC: 16



*Total Eclipse* reprend le principe de l'univers 3D surfaces pleines de *Driller*. Pour suspendre la malédiction, avant l'éclipse totale du soleil qui doit survenir dans deux heures, vous devez pénétrer dans la pyramide et atteindre la chambre *Shabaka* située tout en haut. Mais la pyramide est un labyrinthe complexe semé d'embûches dans la pure tradition égyptienne. Il est donc capital d'établir une carte détaillée à mesure de votre progression. Vous trouvez au cours de votre exploration des *Ankhs* (anciennes clefs égyptiennes), indispensables à l'ouverture des portes barrées, des abreuvoirs pour vous réapprovisionner en eau et des coffres contenant des trésors. Surveillez votre fréquence cardiaque pour éviter une crise. Votre pistolet vous sert surtout à actionner à distance différents boutons d'ouverture, et la torche à voir dans les pièces non éclairées. N'oubliez surtout pas de l'éteindre lorsque vous n'en avez plus besoin. Le jeu est géré intégralement à la souris par un système d'icônes simple et agréable. L'univers 3D est bien rendu et l'animation fluide. Musique ou bruitages au choix complètent l'ambiance. Un excellent jeu de labyrinthe aux obstacles difficiles. (Disquette Incentive.)

## Twilight Zone (The)

PC tout écran

type \_\_\_\_\_ aventure graphique  
intérêt \_\_\_\_\_ 15  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
langue \_\_\_\_\_ anglais  
prix \_\_\_\_\_ C



Le point fort de cette aventure graphique réside dans l'originalité de son univers. Dans la lignée des aventures de *Quatrième Dimension*, votre personnage marche dans une rue pour déboucher au plein cœur de la jungle, ou encore passe la porte d'un pavillon pour plonger dans un océan de boue... Etrange mais passionnant si l'on aime les délires de la micro/science-fiction. Le maniement de l'aventure est exclusivement textuel. Pas de menu souris, pas d'icône, il faudra bien maîtriser l'anglais pour un jour vaincre les pièges de *Twilight Zone*. Le vocabulaire de la quête est évolué, par contre, le programme souffre de quelques lacunes de syntaxe. Par exemple, il ne reconnaît pas toujours les phrases composées (« take key and use it », réponse « use what ? ») et montre des bugs du style « the door is open » alors qu'il vous est impossible de passer le perron... Enfin, les graphismes de cette aventure sont très convaincants en mode *EGA*. Il est possible de découvrir les indices à même les décors, ce qui est encore rare dans les aventures graphiques classiques. *The Twilight Zone* fonctionne aussi sur les *PC* monochromes mais uniquement en version textuelle. (Disquette First Row.)

## Ultima V

Apple II, PC

type \_\_\_\_\_ jeu de rôle  
intérêt \_\_\_\_\_ 18  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
langue \_\_\_\_\_ anglais  
prix \_\_\_\_\_ F

Intérêt autre machine

PC: 18



Le combat incessant entre le Bien et le Mal se poursuit dans ce cinquième épisode. Lord British lui-même a été enlevé par les huit Seigneurs de l'Ombre, personnifiant chacun un vice. Ils n'ont qu'un but : prendre le contrôle de *Britania* par le biais de *Blackthorn*, le régent nommé par Lord British avant son départ. La création du personnage reprend le principe d'*Ultima IV* : c'est en répondant aux questions de la gitane que l'établissement de vos caractéristiques s'effectue peu à peu. Mais rien ne vous empêche de récupérer un personnage du précédent épisode. Le monde s'est encore agrandi. On y dénombre plus de trente villes, châteaux, villages et refuges, et le château de Lord British est un immense édifice de cinq étages. Quant au monde souterrain, il est aussi vaste que les terres de surface et peuplé de créatures inconnues. Le système de jeu est identique au précédent volet, mais avec un souci accru du détail. Ainsi le cycle solaire est représenté, les bateaux sont à rame ou à voile, les chevaux s'enfuient si vous les attachez mal, etc. Un jeu de rôle d'une richesse exceptionnelle qui vous ravera de longues heures durant devant votre écran. (Disquettes Origin Systems.)

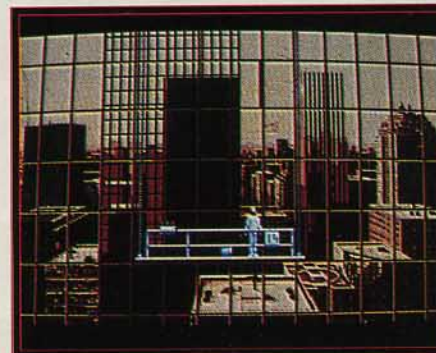
## Voyageurs du Temps (Les)

Amiga, Atari ST

type \_\_\_\_\_ aventure graphique  
intérêt \_\_\_\_\_ 18  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine

Atari ST: 18



Dans un lointain futur, les humains livrent une guerre totale aux *Crughons* et utilisent le *SDI* comme système de défense. Mais les extraterrestres ont remonté le temps et posé des bombes sur les différents éléments du *CDI*. Les agents terriens se sont immédiatement mis à leur recherche. Vous incarnez un laveur de carreaux de 1989. Au début, le rapport avec l'histoire précédente ne paraît pas évident. Après une engueulade avec votre patron, vous décidez de plaquer votre travail. Vous n'allez pas tarder à vivre une aventure fantastique à travers le temps. Certaines séquences animées sont un régal pour les yeux. Le suspense aussi est de la partie. Ainsi, peu avant la scène finale, vous devrez réussir une mission capitale en six minutes ! Les pièges sont nombreux et beaucoup d'objets importants demandent un examen attentif de l'écran, certains n'étant représentés que par une petite tache. L'aventure est entièrement animée et se guide intégralement à la souris par un système de commandes. Les graphismes sont particulièrement riches en détails et les animations excellentes. De plus, un superbe fond sonore vous accompagne tout au long de l'action. (Disquette Delphine Software.)



**IL Y A DES PAYS OÙ  
LE PLUS VIEUX MÉTIER DU MONDE  
EST SOUVENT LE PLUS JEUNE.**

EN 1988, L'UNICEF A RENDU LEUR  
ENFANCE A DES MILLIERS D'ENFANTS.  
CETTE ANNÉE, AVEC 50 F, 100 F OU  
PLUS, VOUS POUVEZ RENDRE LEUR  
ENFANCE A DES MILLIERS D'ENFANTS.



CHÈQUE BANCAIRE OU CCP 150.

COMITE FRANCAIS

**unicef**



35, RUE FÉLICIEN DAVID - 75016 PARIS.







# CONTINENTAL CIRCUS



## 8 PAYS, 8 GRANDS PRIX



AMIGA

- Temps limité par course (qualification obligatoire).
- Stand réparation (collisions, sorties de route...).
- Conduite «souple» conseillée sous la pluie.
- Disponible sur: AMIGA-P.C. AMSTRAD-ST-C64



ATARI-ST



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS



Les simulations sportives ont atteint cette année des sommets encore vierges. Voici les dix-neuf softs que tous les amateurs doivent impérativement connaître, à défaut de les posséder tous. Pour ma part, si je devais choisir, je sélectionnerais indubitablement *Great Courts*, la simulation de tennis la plus passionnante de l'année, *Kick Off*, un foot d'une richesse technique impressionnante signé Titus, et j'hésiterais entre *Grand Prix Circuit* et *Crazy Cars II* pour les courses de voitures. Vous avez mon choix. A vous de faire le vôtre... (Olivier Hautefeuille)

## Advanced Rugby Simulator

Atari ST

type \_\_\_\_\_ rugby  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



*Advanced Rugby Simulator* est la première simulation de rugby sur ST. Un pari réussi par Code Masters (après celui d'*Advanced Ski Simulator*) grâce au réalisme et à l'originalité du suivi graphique. Parlons stratégie tout d'abord avec un menu de sélection très complet. Le joueur peut modifier presque tous les éléments du match, vitesse des passes, temps de récupération des joueurs après un plaquage, mise en place et stratégie des sportifs, etc. Une fois décidé sur toutes ces options, vous êtes vite séduit par la vitalité et la jouabilité du match. La mise en place graphique est superbe. Toutes les actions sont visionnées par une suite de plans « caméra » différents, vue arrière, vue aérienne, zoom sur un joueur ou suivi « travelling » du ballon... D'autant plus génial que les sportifs sont dessinés avec précision. Les sprites, bien que petits, sont excellents et animés avec maestria. Les mouvements sont si réalistes que l'on croit parfois assister à une retransmission télé ! La commande des joueurs est elle aussi très bien gérée. Il suffit de cliquer le joystick pour contrôler tour à tour chacun des membres de l'équipe. *Advanced Rugby Simulator* est un soft incontournable. (Disquette Code Masters.)

## Advanced Ski Simulator

Amiga

type \_\_\_\_\_ ski  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



*Advanced Ski Simulator* n'entend pas détrôner l'excellent *Super Ski*, vieux de deux ans déjà. Le logiciel traité ici innove dans le sens où il présente un paysage statique sur lequel vous allez manier votre personnage, suivre au mieux la piste de cette première compétition. Les passionnés du genre seront ravis de ne plus suivre leur champion de dos comme c'est la coutume. Mais, du même coup, l'aventure semble moins nerveuse, moins directe. Par exemple, on ne retrouve pas sur *Advanced Ski Simulator* l'effet de vitesse de *Super Ski*. En revanche, quel plaisir de viser d'un rapide coup d'œil un virage, un sapin et deux bosses, pour finalement calculer au plus vite la meilleure trajectoire. L'animation du personnage est réaliste. Il pousse sur les bâtons, fléchit les jambes ou freine sa course en chassé. Les bruitages digitalisés du jeu, le graphisme fouillé du décor et la judicieuse 3D vue de côté sont autant d'atouts qui allient originalité et réalisme. Le rendu du relief, accentué par des zones plus ou moins ombrées, est en définitive le meilleur attrait de cette partie. Moins « arcade » que *Super Ski*, les nombreux niveaux de jeu de *Advanced Ski Simulator* séduiront à coup sûr. (Disquette Code Masters.)

## African Raiders 01

Atari ST, Amiga,  
 PC EGA, CGA

type \_\_\_\_\_ rallye auto  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autres machines

Amiga : 15 / PC : 15 en EGA



Là où la course sur piste évite la monotonie grâce à la stratégie des embranchements de *Crazy Cars II*, la course rallye à travers le désert utilise le repérage sur carte pour motiver le joueur. *African Raiders 01* s'inspire directement du célèbre Paris-Dakar. Votre engin, une buggy superbe, va dans un premier temps suivre la piste ballisée au sol par des barils. Animation superbe, graphismes simples mais précis, la voiture dérape dans le sable, saute par-dessus les dunes pour bientôt quitter la piste. Le seul moyen pour doubler vos concurrents consiste à étudier la carte fournie dans le package afin de tracer la route la plus directe. Le pilote doit pourtant éviter les zones d'obstacles et passer en mode quatre roues motrices lorsque le sol est trop meuble. *African Raiders* est essentiellement ludique. Même s'il faut étudier la carte, passer la marche arrière pour se sortir d'un mauvais pas et lire les messages radio, c'est l'arcade qui l'emporte lorsque l'on roule à plein pot entre les chameaux... Les versions 16 bits sont très semblables. Seuls les bruitages laissent à désirer sur Amiga. La version PC est très bien adaptée, rapide et graphiquement jolie en EGA. (Disquette Tomahawk.)

## Beach Volley

Amiga, Atari ST

type \_\_\_\_\_ volley-ball  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine

Atari ST : 16



*Beach Volley* allie réalisme et jouabilité. Le décor de cette partie est très « BD ». Les sprites sont assez grands à l'écran pour que l'on puisse profiter au maximum de la précision des mouvements des jeunes gens. Bien sûr, la plupart des actions sont largement exagérées (bonjour les sauts à un mètre au-dessus du filet !) mais qu'importe pourvu que l'arcade soit de la partie. L'animation est vive et jamais saccadée. Il reste enfin quelques synthèses sonores pour parachever l'ambiance. *Beach Volley* est un soft très maniable. Les deux joueurs qui forment chaque équipe se partagent tout le terrain semi 3D. Il suffit de placer votre personnage sur une croix au sol (l'ombre de la balle en quelque sorte) pour qu'il prenne le contrôle et renvoie la balle soit en hauteur, soit dans un smash somptueux. L'autre joueur est quant à lui manié par l'ordinateur. Il vous expédie la balle régulièrement vers les abords du filet. *Beach Volley* est une bonne simulation sportive : facile à prendre en main, suffisamment complexe à vaincre pour vous passionner à long terme et surtout très ludique (gros sprites, animation souple, musique). La version ST est proche de la version Amiga. (Disquette Ocean.)



## Billard Simulator

Amiga

type \_\_\_\_\_ billard français  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B



## Champ (The)

Amiga

type \_\_\_\_\_ boxe  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



## Crazy Cars II

Amstrad CPC, Atari ST,  
 Amiga

type \_\_\_\_\_ course de voitures  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Amiga : 17 / Atari ST : 17



## Grand Monster Slam

Amiga, Atari ST,  
 Commodore 64

type \_\_\_\_\_ sport futuriste  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Atari ST : 16

Commodore 64 : 16



## Grand Prix Circuit

Amiga, PC,  
 Commodore 64

type \_\_\_\_\_ course de voitures  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

PC : 15 / Commodore 64 : 15



89 est l'année du billard 3D. *Billard Simulator* offre un jeu à trois boules (billard français, une nouveauté...). La table peut tourner devant vous sur simple action de la souris. Pour préparer son coup, le joueur va rechercher le meilleur angle d'attaque en usant de cette animation 3D. L'effet est d'autant plus saisissant qu'il se double d'une inclinaison haut/bas (possibilité de voir la table en vue semi-aérienne) et aussi d'un zoom très puissant. Sur *Amiga*, ces animations sont souples, moins souples pourtant que celles de *3D Pool* testé plus loin. Côté technique de jeu, les menus d'options situés en haut de l'écran vous permettent de jouer contre l'ordinateur ou contre un ami, de choisir une queue de plus ou moins grande précision et même de modifier l'inertie des boules sur le terrain. Boules dont le bruitage n'a pas été négligé : le rendu des chocs est très convaincant. *Billard Simulator* est finalement un peu plus complexe à manier qu'un billard 2D traditionnel. Mais à long terme l'intérêt de la partie s'en trouve décuplé. Un seul défaut risque de décevoir les professionnels : les effets que l'on donne directement à la balle en la frappant sur le côté ne semblent pas très efficaces. Un must cependant ! (Disquette Ere.)

Les amateurs de sport de combat ne sont pas aussi gâtés que l'an passé. Mis à part *International Karate +* disponible maintenant sur 16 bits, seul *The Champ* sort de la mêlée 89 pour un match de boxe plus proche de la simulation que de l'arcade. Ce logiciel offre des graphismes et animations de moyenne qualité pour un *Amiga*. En revanche, le réalisme et la continuité de votre nouvelle carrière sont séduisants. Votre champion va tout d'abord connaître le combat de rue avant de lutter pour le titre mondial. Face aux premiers adversaires, le joueur peut tout à loisir tester l'impressionnante panoplie d'attaques mise à sa disposition. La portée des coups est réaliste et de superbes bruitages accompagnent l'action. Un regret toutefois, il n'existe pas de parade aux coups de l'adversaire. La continuité du jeu est assurée par des séances d'entraînement et des matchs de difficulté progressive. L'ordinateur prend en compte toutes vos victoires ou défaites. On a vraiment l'impression de suivre l'évolution de son personnage, de « travailler » son style, etc. Un plus pour finir : le « replay » au ralenti des KO. Un best pour les amateurs. (Disquette Linel.)

*Crazy Cars* était un soft très réussi graphiquement mais lassant à long terme. *Crazy Cars II* a su conserver et améliorer le rendu graphique du précédent titre et surtout développer un scénario et des techniques de jeu qui brisent à jamais la monotonie de la course auto. Agent du FBI contre voleurs de voitures, vous lancez votre bolide dans un décor d'une précision exemplaire. Sur cette version CPC, le relief de la route est une petite merveille de réalisme et de souplesse. Le maniement de la voiture est simple. Pourtant, les réactions du volant sont tellement précises qu'il est impossible de quitter un instant la piste des yeux. Face aux courses auto classiques, *Crazy Cars II* apporte un « plus » stratégique : pour gagner une partie, vous devez en effet tracer sur la carte un itinéraire efficace et profiter ensuite des intersections pour aller droit au but. Le pilote doit tout à la fois éviter les voitures de police, ne pas louper les embranchements et parfois couper à travers champs... Génial ! Si cette version CPC utilise au mieux les possibilités du 8 bits, les versions ST et Amiga sont deux petits chefs-d'œuvre. Animation, graphisme, bruitages, ça déménage de partout. Un best ! (Disquette Titus.)

*Grand Monster Slam* est sans aucun doute aussi proche du sport que de l'action. Imaginez un mélange futuriste de football et de tennis sans filet, des athlètes qui shootent dans de curieuses créatures rondes (des beloms) afin de débarrasser complètement leur terrain de jeu... Etrange mais ludique à 100 % ! *Grand Monster Slam* offre un graphisme très beau sur *Amiga*. L'animation est souple (les shoots sont superbes) et précise au point de montrer les mimiques des deux combattants, galipettes, bras d'honneur, etc. Côté stratégie, vous devez évaluer la direction et la force de votre tir afin de faire tomber si possible l'adversaire et de ne pas envoyer trop de beloms dans le public. Le soft compte aussi des pénalités et deux épreuves de rattrapage vraiment difficiles. Cette simulation sportive profite d'une grande originalité et surtout d'une prise en main rapide. Le jeu est simple à manier mais ludique et difficile à vaincre. La version ST de *Grand Monster Slam* est aussi réussie que l'adaptation *Amiga* sauf en ce qui concerne les bruitages. Sur *Commodore 64*, les graphismes sont fouillés et, même si l'animation de l'ensemble est moins souple, la partie conserve toute sa vitalité. (Disquette Golden Goblins.)

Si l'on excepte les nouvelles techniques de graphisme et d'animation 3D sur surfaces pleines, *Grand Prix Circuit* s'élève sans ambiguïté au rang de bons simulateurs de course de voitures sur piste. Le tableau de bord de l'engin est réaliste : il rappelle vraiment celui de *Test Drive*, compteur de tour, levier de boîte apparent, etc. (même équipe de création chez Accolade) et le paysage qui défile sous vos yeux varie selon les circuits parcourus. De chaque côté de la voiture, un rétroviseur permet de repérer les concurrents qui tentent de vous doubler. Au contraire de *Ferrari Formula I*, son grand frère de course, *Grand Prix Circuit* sanctionne sévèrement les collisions, ce qui est bien plus réaliste. Le jeu est de même difficile à souhait mais toujours très précis quant au positionnement de la voiture sur la piste. La version *Amiga* de *Grand Prix Circuit* ne souffre quasiment d'aucun défaut. Sur PC, le rendu graphique est excellent, même en CGA. Quant à la version *Commodore 64*, graphisme et animation font au mieux avec les capacités du 8 bits. Cette course auto est l'une des meilleures du genre, sur 16 bits. A voir absolument. (Disquette Accolade.)



## Great Courts

Atari ST, Amiga,

type \_\_\_\_\_ tennis  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autre machine

Amiga : 17



Un bon tennis sur 16 bits, voilà tout ce qu'attendaient les sportifs de la micro... Pari tenu par *Great Courts*, « le » tennis de l'année qui nous arrive tout chaud des studios d'Ubi Soft. *Great Courts* est simple mais excellent. Graphiquement, il n'y a pas grand-chose à redire à la partie. Les sprites sont grands, les animations variées, réalistes et précises, les décors suffisamment fouillés pour garantir l'ambiance du match. Mais là où *Great Courts* marque des points, c'est dans la précision de ses tirs. Pour l'engagement par exemple, le joueur va placer une croix sur le point d'impact visé. C'est pratique, maniable et diablement précis ! Ensuite, le rendu graphique est tel que l'on n'éprouve aucune gêne à visionner la balle, à comprendre au plus vite à quel endroit elle va toucher le sol. Résultat, que l'on soit pro ou novice, *Great Courts* vous prend au ventre pour ne plus vous lâcher. Ajoutez à cela un mode entraînement à la machine bien conçu et des tournois de niveaux de difficultés bien dosés... Sur *Atari ST*, *Great Courts* n'a qu'un défaut : le bruit des balles est peu réaliste. En revanche, chapeau pour les synthèses vocales. Sur *Amiga*, tous les bruitages sont excellents. (Disquette Ubi Soft.)

## Kick Off

Atari ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ football vue aérienne  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine

Amiga : 17



Deux foots « carton » pour les passionnés du ballon rond ! *Kick Off* et *Microprose Soccer* restent pourtant bien différents : technique poussée pour le premier, jouabilité maximale pour le second, à vous de choisir ! *Kick Off* ne montre, en vue aérienne, qu'une petite partie du terrain sur l'écran. Pour garder une vue d'ensemble de la partie, le joueur doit suivre un scanner du coin de l'œil. La mise en place du match est très technique. Vous allez par exemple vous entraîner tout d'abord avec un nombre de joueurs réduit, tester le maniement des shoots dans l'épreuve « tir au but » pour enfin préparer le match principal. Le fin stratège va dès lors décider avec soin de la disposition des joueurs sur le terrain, étudier avec attention la trajectoire du ballon devant ses pieds... La richesse technique de ce logiciel est impressionnante. Pour les corners par exemple, vous pouvez frapper la balle en neuf points différents pour donner de la courbure à la trajectoire. Graphiquement, le jeu est précis même si les sprites sont comme toujours assez petits à l'écran. La version *Amiga* de *Kick Off* est plus belle encore. Des tribunes apparaissent sur le bord de l'écran et les bruitages « déménagent » ! (Disquette Titus.)

## Lombard Rally

Amiga, Atari ST,  
 PC CGA, EGA

type \_\_\_\_\_ rallye auto  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Atari ST : 17 / PC EGA : 17



Plus proche de la véritable simulation sportive qu'*African Raiders*, *Lombard Rally* offre quinze parcours différents. L'aspect stratégique est ici très présent. Il y a tout d'abord le suivi de votre carrière qui passe par différentes phases d'entraînement et des courses de sélection pour l'épreuve réelle. Ensuite, vous devez entretenir votre véhicule et rendre souvent visite au chef d'atelier. Dernier aspect stratégique, la gestion de l'argent nécessaire à votre nouvelle passion. Pour récolter quelques billets, vous devez soit gagner des courses, soit encore répondre juste aux questions posées par les journalistes lors des interviews. Parallèlement à la stratégie, le pilotage est très réaliste. Graphisme très fouillé (on voit le pilote tourner le volant, le copilote lire la carte...), animation qui rend bien le relief de la piste, *Lombard Rally* est presque aussi difficile à manier que le célèbre *Test Drive*. Les concepteurs du soft ont cependant bien dosé la difficulté du jeu. Vous êtes vite réduit à rouler de nuit, à percer les nappes de brouillard, etc. Les versions *ST* et *Amiga* sont très semblables. Le *PC* s'en tire lui aussi à merveille et ce, même en *CGA* ! (Disquette Mandarin Software.)

## Microprose Soccer

Atari ST, Amiga,  
 Amstrad CPC,  
 Commodore 64

type \_\_\_\_\_ football  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Amiga : 16 / Commodore 64 : 14  
 Amstrad CPC : 13



*Microprose Soccer* est proche de *Kick Off*. La vision aérienne du terrain est plus vaste ici, ce qui vous permet de suivre le match plus facilement. Plusieurs options de jeu sont disponibles : jeu à deux, jeu contre l'ordinateur ou encore compétition entre seize participants avec sauvegarde des matchs à l'appui... La gestion des joueurs est souple. L'animation est précise, les graphismes très clairs bien que les sprites soient vraiment petits à l'écran. Vous profitez aussi d'une importante panoplie de tirs qui vont du dribble au tir retourné... Impressionnant ! Dernier atout enfin, le soft offre en fait deux modes de jeu très différents. En plus du foot classique, vous pouvez opter pour le foot d'intérieur. Le terrain est alors plus petit et surtout entouré d'un mur qui renvoie la balle. Le rythme des parties s'en trouve décuplé... La version *C 64* de *Microprose Soccer* est plus réussie que la version *CPC*. Toute la richesse stratégique des tirs et passes est conservée et les graphismes sont suffisamment clairs pour assurer la jouabilité du soft. Sur *Amiga*, on retrouve le jeu *ST*, très facile à prendre en main et graphiquement irréprochable. (Disquette Microprose.)

## Powerdrome

Atari ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ course 3D futuriste  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine

Amiga : 16



*Powerdrome* est une simulation de course futuriste qui utilise à fond les techniques de 3D surfaces pleines. Moins ludique que *Stunt Car*, le best du genre, ce logiciel offre quand même un aperçu efficace de ce que seront les courses micro de demain. La stratégie de *Powerdrome* se résume au choix de votre piste, plus ou moins tortueuse, et aux réparations ou modifications d'aérodynamique et de puissance qu'il est possible d'apporter au vaisseau. La course qui suit ces préparatifs est dans un premier temps difficile à maîtriser puisque votre engin vole et ne roule pas... Les coups de volant gauche/droite d'une course classique se doublent ici d'un centrage haut/bas très délicat. Mais quel délice pour l'œil que ces superbes virages relevés, ces clochers qui défilent face à vous dans une animation aussi souple que possible ! La prise en main de cette partie est bien sûr longue et le maniement sans doute trop délicat sur *ST*. La version *Amiga* de *Powerdrome*, plus belle encore que sa consœur sur *ST*, profite en plus d'un pilotage plus aisé. Mais, quoi qu'il en soit, cela vaut vraiment la peine de passer quelques heures à se scratcher pour enfin vivre l'émotion et la vitalité des parcours les plus délicats... (Disquette Electronic Arts.)



# CONNECTION SURPIN



des  
mecs  
qui  
en ont!

**10% DE REDUCTION  
SUR LES LOGICIELS POUR LES  
PORTEURS DE CETTE PUBLICITE**

## LOGICIELS EN STOCK :

AMSTRAD, THOMSON, MSX,  
AMIGA, ATARI ST, MS DOS  
COMPATIBLES PC, SEGA,  
NITENDO

OFFRE VALABLE JUSQU'A LA FIN DECEMBRE 1989

### SAINT-MAUR

95, bd de Créteil

### LE RAINCY

30, Av. de la Résistance

### VINCENNES

139, rue Deffrance

### BONDY

140, Av. Gallieni - R.N.3

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI  
DE 9 H30 A 12 H30 ET DE 14 H45 A 19 H30  
OUVERT LE DIMANCHE DE 9 H45 A 12 H30  
FERME LE LUNDI

OUVERT  
DU MARDI AU VENDREDI  
DE 10 H A 12 H30 ET DE 14 H A 19 H30  
SAMEDI DE 9 H30 A 19 H30  
DIMANCHE DE 10 H A 19 H

**P** **es** PARKING GRATUIT  
SOUS MAGASIN

POUR TOUT RENSEIGNEMENT, APPELER LE **48.02.90.86**



## Rvf Honda

Atari ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ course de motos  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine  
 Amiga : 16



Le seul simulateur de course de motos performant de l'année est *Rvf Honda* de Microprose. Bien que ses décors extérieurs soient assez simplistes, *Rvf* parvient à égaler *Super Hang On*, le best de 1988, et ce grâce à la continuité de son jeu, un championnat de vingt-deux circuits. Le pilote va tout d'abord s'entraîner pour parfaitement maîtriser les virages de la piste. Quelques tours d'essai chrono pour conquérir la pôle position et en route pour l'épreuve finale. Le résultat de chaque course, automatiquement sauvegardé sur la disquette, permet d'étudier jour après jour l'évolution de vos performances. La simulation est vraiment réaliste. Il faut sans cesse rétrograder pour attaquer les virages et calculer au plus juste les trajectoires en courbe. Le graphisme du tableau de bord est fin et l'animation des sprites de bonne qualité. Seul le décor extérieur est un peu monotone car semblable pour tous les circuits. Les bruitages contribuent beaucoup au réalisme de la simulation. La version Amiga est en ce domaine plus performante que la version ST. *Rvf Honda* profite enfin d'un dernier atout : la possibilité de relier deux ordinateurs pour un vrai jeu à deux. (Disquette Microprose.)

## Speed Ball

Atari ST

type \_\_\_\_\_ football futuriste  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



Après avoir parcouru tous les stades « réels » de la micro sportive, vous voici plongé dans un univers futuriste où castagne et coups bas sont les armes absolues... *Speed Ball* permet de jouer à deux ou contre l'ordinateur. Le terrain est entièrement clos, ce qui permet de profiter des rebonds de la balle pour feinter l'adversaire. Graphismes et animation sont précis. Visionnée en vue aérienne, le jeu reste proche des simulateurs de foot classiques tels *Kick Off* ou *Microprose Soccer*. En revanche, la stratégie profite ici de quelques atouts interdits sur les stades classiques. Il y a tout d'abord des blocs disposés sur le terrain qui ajoutent à l'action quelques rebonds imprévus. Mais ce sont surtout les tuiles spéciales qui passionneront les joueurs. Apparaissant sur le sol de façon aléatoire, ces tuiles vous permettent par exemple de paralyser l'équipe adverse pendant quelques secondes ou encore d'inverser l'effet du joystick de l'adversaire. *Speed Ball* est alors passionnant en mode deux joueurs. La partie est tout à la fois cruelle et drôle (il faut voir les mimiques vengeresses des joueurs !), tout à la fois sportive et directement issue de l'arcade. Un soft qui innove vraiment. (Disquette Image Works.)

## Test Drive II

Amiga, Atari ST,

PC CGA-EGA, Apple II GS

type \_\_\_\_\_ course auto  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Atari ST : 17 / PC : 17  
 Apple II GS : 17



*Test Drive II* offre un pilotage en tout point semblable à celui de *Test Drive I*, l'un des bests de la cuvée auto 88. Mais côté stratégie ce nouveau soft gomme définitivement tous les défauts de son grand frère. Trois décors sont disponibles sur *Test Drive II*, ce qui évite la monotonie du jeu. Mais, surtout, c'est l'option « duel » qui donne corps à votre mission. Plutôt que de concourir contre un chronomètre comme c'était le cas dans la première version, vous vous opposez ici à un adversaire très habile... Il faut alors allier réflexe et stratégie pour vaincre. Côté action, le pilotage est incroyablement réaliste et du même coup complexe. Embrayage, boîte de vitesses, freins, pas une option qui soit automatique dans les niveaux de jeu élevés. La stratégie vous invite quant à elle à éviter les radars, à semer les « cops » et à refaire le plein de carburant. *Test Drive II* est en définitive bien plus proche de la simulation que de l'arcade. Il ne séduira pas forcément les amateurs de *Crazy Cars II* ou de *Turbo Cup*. Ce titre conserve ses qualités sur toutes les machines pour lesquelles il est développé, PC EGA, CGA, Atari ST, Amiga et Apple II GS. Des disques scénario sont disponibles. (Disquette Accolade.)

## 3D Pool

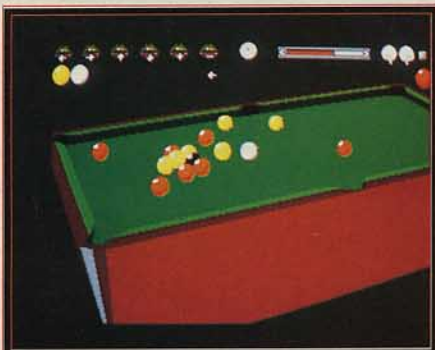
Atari ST, Amiga,

Amstrad CPC, C 64

type \_\_\_\_\_ billard américain 3D  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Amiga : 17 / Amstrad CPC : 14  
 Commodore 64 : 14



Concurrent direct de *Billard Simulator*, *3D Pool* est un billard américain 3D qui ouvre diverses options de jeu. Le joueur va tout d'abord s'entraîner en positionnant lui-même les boules sur la table pour finalement affronter le jeu du célèbre Maltese Joe, champion d'Europe de billard. Tout comme *Billard Simulator*, *3D Pool* permet de faire tourner la table dans toutes les directions afin de choisir son angle de tir. Mais ce titre prend vite l'avantage sur son confrère. L'animation est tout d'abord plus fluide sur *3D Pool* que sur *Billard Simulator*. A tel point qu'il est possible de tirer puis de faire tourner la table pendant que les boules sont en mouvement. Deuxième atout, la maniabilité du soft. Toutes les manipulations de ce billard font appel à la souris, sans passer par des menus ou des icônes comme c'était le cas pour *Billard Simulator*. Les versions ST et Amiga de *3D Pool* sont semblables. Sur 8 bits, le C 64 offre un jeu très souple alors que le CPC est un peu lent à la détente. Ce billard reste néanmoins le meilleur titre du genre sur ces deux machines. Conclusion : *3D Pool* gagne le challenge, *Billard Simulator* reste en course grâce à son mode de jeu trois boules. (Disquette Firebird.)

## Zany Golf

Apple II GS, Amiga,

Atari ST, PC

type \_\_\_\_\_ mini-golf  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ D

Intérêt autres machines

Amiga : 15 / Atari ST : 15  
 PC : 15



A mi-chemin entre le golf et le billard, *Zany Golf* est un programme original et ludique. Neuf micromondes tracent un labyrinthe de passerelles, tunnels et dénivellations dans lequel vous allez lancer votre boule. Manière comme s'il s'agissait d'un billard, la balle rebondit sur les parois, emprunte des passages secrets ou recule devant un ventilateur avant d'atteindre le « trou » de sortie. *Zany Golf* profite de deux atouts. Il y a tout d'abord le décor, fouillé, très complexe en ce qui concerne le relief des pistes et tout simplement « joli » sur toutes les versions existantes. C'est ensuite la stratégie qui séduira l'amateur. Dans les premiers parcours, rien de très original ne vient gêner votre progression. Mais il faut voir ensuite cet hamburger géant qui bouche une issue, ce tapis volant qui seul vous donne accès à la sortie... Plus drôle qu'un golf, sans doute moins lassant qu'un billard, *Zany Golf* n'est pas sans rappeler l'excellent *Marble Madness*. Les versions ST et Amiga sont très semblables à la version Apple II GS. Seule la bande son, réussie sur Amiga, manque un peu de sel sur ST. Quant au PC, il s'en sort uniquement en EGA. (Disquette Electronic Arts.)



# Shoot Again



145. RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMEE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TEL. : 40 38 02 38

**SHOOT AGAIN sera ouvert le 3, le 10, le 17, et le 24 décembre**

Console NEC + 1 jeu	2 199.00	
Lecteur CD rom	3 499.00	
Joystick XE-1 pro	860.00	
Joypad turbo	299.00	
Adaptateur 5 joypads	299.00	
<b>PC Engine</b> l'arcade à domicile		
R-type I	350.00	
R-type II	395.00	
Victory run	395.00	
Chan & chan	350.00	
Alien crush	395.00	
Wonder boy in monster land	350.00	
Rastan saga	475.00	
Dragon spirit	475.00	
Tales of monster path	350.00	
Shanghai	350.00	
Galaga 88	395.00	
World court tennis	435.00	
World stadium baseball	435.00	
Power league base ball	475.00	
Drunken master	350.00	
Son son II	435.00	
Space harrier	395.00	
P 47	475.00	
F1 pilot	350.00	
Moto roader	395.00	
Dungeon explorer	435.00	
Wataru	395.00	
Vigilante	475.00	
Deep blue	395.00	
Fantasy zone	395.00	
Wonder momo	395.00	
Power golf	475.00	
Naxat open	435.00	
Winning shot	435.00	
Pac land	395.00	
Cyberg cross	435.00	
Shubibin man	395.00	
Ninja warriors	475.00	
Final lap	475.00	
Yaksa	435.00	
Gunhed	475.00	
Fire power wrestling	435.00	
Tiger heli	475.00	
Ordyne	475.00	
Side arms	475.00	
Altered beast	475.00	
Bloody wolf	475.00	
Break in	475.00	
Rock on	395.00	
Nectaris	435.00	
Honey in the sky	395.00	
Energy	435.00	
F1 dream	475.00	
Digital champ	475.00	
Monster lair/wonder boy III	525.00	
Valis II/the fantaam soldier	525.00	
Altered beast sur CD Rom	525.00	
Fighting street	525.00	

Console Nec + 1 jeu  
+ carte club numérotée  
**2 199 Frs**  
S.A.V. 1 an pièces et main d'œuvre

Début 1990  
Exclusivité SHOOT AGAIN  
SEGA 16 bits MEGADRIVE  
avec adaptateur 8 bits, son  
interface CD rom incorporé et  
sa prise light phaser 16 bits  
**NOUS CONSULTEZ**

**DRAGON NINJA**  
et **ROBOCOP**  
POUR  
**NINTENDO**

La carte "PC Engine fan" donne droit à toute la ludothèque Nec de 179 à 299 frs  
Avec votre carte échangez vos jeux Nec à partir de 50 frs (Consultez la grille au magasin)

**VOUS PENSEZ CONSOLE, ALORS, PENSEZ SHOOT AGAIN : LE SPECIALISTE**

Console SEGA de base	990	<b>JEUX :</b>	Altered beast	299	<b>SEGA NOUVEAUTES :</b>	Alex kidd III	299	Casino games	299	<b>PROMO NOEL Console SEGA avec 2 jeux</b>	
Console SEGA système plus	1 149	R-type	Bomber raid	299	Wanted	299	Galaxy force	299	Speel caster		299
Lunettes 3D	290	Bomber raid	Vigilante	299	American pro football	299	Cloud master	299	Tennis ace		299
Light phaser	349	California games	California games	299	Wonder boy III	299	Psycho fox	299	<b>A VENIR :</b>		
Control stick	129	Rastan	Rastan	299	Ghostbuster	299	Golden axe	Jan.			
Accélérateur	129	Times soldier	Times soldier	299	American football	299					

<b>Adaptateur</b>	<b>299</b>	<b>NINTENDO</b>	Operation wolf	395
Dragon spirit	395	Star war	Star war	395
Fantasy zone II	395	Thunderbird	Thunderbird	395
Gryzor	395	Twinbee III	Twinbee III	395
Gradius II	395	<b>ROBOCOP</b>	<b>ROBOCOP</b>	395
Great tank	395	<b>DRAGON NINJA</b>	<b>DRAGON NINJA</b>	395
Life force	395			

**VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL : 40.38.02.38 (2 lignes groupées)**

NOM.....	Veuillez m'envoyer le matériel		<input type="radio"/> Règlement par chèque à l'ordre de SHOOT AGAIN (Frais de port jeu 25 frs/console 60 frs)
PRENOM.....	suivant :.....		
ADRESSE.....			<input type="radio"/> Règlement en contre remboursement (Frais de port jeu 40 frs/console 80 frs)
Tél :.....	Montant :.....		
CODE POSTAL.....	Frais de port :.....		BON DE COMMANDE A DECOUPER, PUIS A RETOURNER A SHOOT AGAIN 145 RUE DE FLANDRE, 75 019 PARIS
VILLE.....	Soit.....Frs		



# REFLEXION-STRATEGIE

La sélection des meilleurs jeux de réflexion-stratégie a été sévère. Je me suis attaché à présenter un panorama le plus vaste possible avec des softs qui vont de *Archipelagos* ou *Prospector*, indispensables, à des classiques comme *Chessmaster 2100* ou *Dames Grand-Maître*. Le roi incontesté demeure *Populous*, présenté en Tilt d'or. *Sim City*, qui a remporté le Computer Gaming World Award en stratégie et qui a été déclaré jeu de l'année par le même magazine US, est présenté dans notre rubrique « dead line ». Citons aussi *Bombuzal*, classé en page action, dont les qualités stratégie sont indéniables. (Olivier Hautefeuille)

## Archipelagos

Amiga, Atari ST, PC  
EGA/CGA, PC VGA

type \_\_\_\_\_ stratégie  
intérêt \_\_\_\_\_ 18  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines

Atari ST : 17/PC EGA : 17/  
PC VGA : 18



Un territoire autrefois maudit se laisse lentement envahir par la rouge malédiction qui coule des arbres et contamine peu à peu le sol de votre premier archipel. Pour vaincre cet enfer, le joueur va puiser de l'énergie auprès des étranges fleurs « Pods », détruire les blocs de pierre, et finalement purifier l'ensemble de cette première île en détruisant l'obélisque qui la contrôlait... Ce logiciel est très original dans sa conception ; il n'est pas sans rappeler l'excellent *Sentinel*, même si le terrain de jeu ne possède ici aucun relief. Face à la stratégie assez simple de son scénario, *Archipelagos* puise tout son intérêt dans la rapidité avec laquelle vous devez agir. C'est cette inexorable progression du mal qui garantit l'ambiance de l'aventure. Sur *Amiga*, les décors sont d'une grande beauté, les couleurs et dégradés très bien traités. Le scrolling du paysage est très souple sur les versions 16 bits. En revanche, sur *PC*, la lenteur des déplacements est parfois gênante. Le jeu est graphiquement décevant en *CGA*, bien plus convaincant en *EGA*. A noter enfin que Logotron vient de développer une version spéciale *VGA* réservée aux plus riches utilisateurs de *PC*. (Disquette Logotron.)

## Chessmaster 2100

PC tout écran, Apple II GS

type \_\_\_\_\_ échecs 2D/3D  
intérêt \_\_\_\_\_ 18  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine

Apple II GS : 16



Tout comme *Colossus Chess X*, cette nouvelle version de *Chessmaster* est une petite merveille. Le premier titre de la série offrait un jeu très maniable et très beau mais sans doute pas assez sérieux quant à son niveau de difficulté. Avec cette nouvelle version, la faute est réparée. *Chessmaster 2100* fonctionne sur les *PC 640 Ko* et pour toutes les configurations écran. Le graphisme des tableaux est superbe. En 3D, vous pouvez désormais faire pivoter le damier de façon à jouer les blancs, les noirs ou encore à visionner le jeu en diagonale. Pour les débutants, *Chessmaster 2100* regorge de fonctions spéciales. Mode « professeur », coup en arrière, analyse de la réflexion, liste des possibilités de jeu, etc., le rôle didactique de ce soft est de ses atouts majeurs. Les pros vont, quant à eux, se heurter à une machine de très bon niveau qui leur donnera du fil à retordre. Le jeu est bien plus stratégique que celui de la première version de *Chessmaster*. Le programme peut enfin évaluer votre ELO (système de classification officiel) ! Et, pour vous convaincre définitivement, un dernier atout : tous les coups sont ici commentés par synthèse vocale ! (Disquette Software Toolworks.)

## Colossus Chess X

Atari ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ échecs  
intérêt \_\_\_\_\_ 16  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ -  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autre machine

Amiga : 17



Les programmes d'échecs ont été très nombreux cette année à se disputer le haut du podium. Parmi les trois titres de tête, ce sont *Chessmaster 2100* et *Colossus Chess X* qui remportent la palme. Ce dernier possède plusieurs atouts, tant stratégiques que visuels. Le graphisme des pièces, tout d'abord, est somptueux (on dispose de quatre jeux de pièces différents) et l'on peut tout à loisir modifier l'inclinaison de la 3D du plateau. Le soft profite de synthèse vocale en cinq langues différentes et d'un accompagnement sonore de qualité (Chopin, Debussy, Beethoven...). Avec différents modes de jeu (classique, tournoi...), une bibliothèque d'ouvertures très complète et un niveau finalement très puissant qui le rend capable de tenir tête à de bons joueurs de club, *Colossus Chess X* use même d'intelligence artificielle pour mémoriser de nouvelles techniques au gré des parties. Un seul problème reste à signaler : sur *ST*, l'emploi des anciennes ROM crée des bugs, notamment pour la lecture de la bibliothèque d'ouverture. Signalons tout de même que *Sargon IV* (disponible sur *Apple II GS*) reste un excellent logiciel, tout comme le très ancien *Chess* de Psion. Les amateurs n'ont que l'embarras du choix ! (Disquette CDS.)

## Conflict Europe

Amiga

type \_\_\_\_\_ wargame  
intérêt \_\_\_\_\_ 16  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ -  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
prix \_\_\_\_\_ C



Forces de l'Otan contre l'armée du Pacte de Varsovie, vous dirigez vos unités et contrôlez les décisions politiques qui décideront de l'issue du conflit... La prise en main des wargames traditionnels est toujours rébarbative, surtout pour les non-initiés : une notice « pavé », des ordres à rallonge que seuls les pros peuvent assimiler en début de partie, de quoi rebuter les néophytes. *Conflict Europe* est un soft particulier, en ce sens qu'il s'adresse en premier lieu aux plus jeunes stratèges. La notice, tout d'abord, est très claire et surtout pas trop volumineuse. Ensuite, les premiers ordres sont d'une simplicité évidente. Le jeu se déroule assez vite, sans aucun temps mort, mais de façon telle que l'on se rend toujours compte exactement de ce qui se passe sur le terrain. La mise en place graphique de *Conflict Europe* n'est pas très originale. Sur *Amiga*, les écrans sont un peu ternes mais pourtant très précis. La carte mentionne toutes vos unités de combat par des symboles classiques. Aucune animation, des bruitages de qualité, voici un programme très accessible mais qui risque du même coup de décevoir les plus savants stratèges de la micro. (Disquette Mirrorsoft.)



## Dames Grand-Maitre

Atari ST

type \_\_\_\_\_ jeu de dames  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ —  
 bruitage \_\_\_\_\_ —  
 prix \_\_\_\_\_ E



Alors qu'il y a tant de logiciels d'échecs sur le marché, bien peu de jeux de dames sont encore disponibles sur micro. Face à l'ancien *Dames 3D*, Cobra Soft a seul relancé le challenge avec *Dames Grand-Maitre*, un programme très performant mais qui souffre encore de nombreux défauts, notamment en ce qui concerne sa maniabilité. Ce soft est stratégiquement très puissant. Le niveau de difficulté est modulé par le choix du temps de réflexion ou de la puissance d'analyse de la machine. Plusieurs fonctions favorisent la progression du joueur. Il est possible d'entrer un problème particulier, de jouer en arrière tous les coups sans aucune limitation, ou encore de faire un replay d'une partie entière et de reprendre la main au moment voulu. Le graphisme de *Dames Grand-Maitre* est clair et en 3D. En revanche, le maniement des pièces est vraiment décevant : à chaque tour de jeu, vous devez faire défiler tous les déplacements éventuels pour choisir celui qui a votre préférence... Autres défauts à noter, le soft est un peu trop puissant et surtout très cher, pas loin de 600 F. *Dames Grand-Maitre* n'intéressera que les purs amateurs de cette discipline. (Disquette Cobra Soft.)

## Kingdoms of England

Amiga

type \_\_\_\_\_ wargame action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



*Kingdoms of England* vous rappellera sans doute l'excellent *Defender of the Crown*. Pour parvenir au trône du roi d'Angleterre, de un à quatre joueurs vont tenter de conquérir un maximum de provinces, d'y bâtir des forteresses et d'engager des armées. Les graphismes de la partie sont très agréables et soutenus par des bruitages de très bon niveau. Le jeu met en place différentes phases stratégiques. Vous allez le plus souvent déplacer vos unités sur une carte (bien dessinée, scrolling impeccable). Ensuite, quelques séances d'arcade (combat à l'épée, tir à l'arc) vous permettront de glaner de l'or. Reste enfin les nombreux combats de l'aventure. Vous pouvez ici choisir le mode rapide qui laisse à l'ordinateur le soin d'étudier les forces en présence, la topologie du champ de bataille, le moral des troupes, etc. Mais bien plus agréable est le combat détaillé. Il vous appartient de déplacer vous-même vos différents corps d'armée, de régler le tir des catapultes... Génial ! Ce wargame/action est tout à la fois riche et facile à prendre en main. Une bonne notice, des niveaux de difficulté bien dosés, de quoi séduire tous les stratèges de la micro. (Disquette Incongnito Software.)

## Maxi Bourse

Atari ST, Amstrad CPC, TO8, 9 et 9+

type \_\_\_\_\_ simulation boursière  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ —  
 bruitage \_\_\_\_\_ —  
 prix \_\_\_\_\_ C

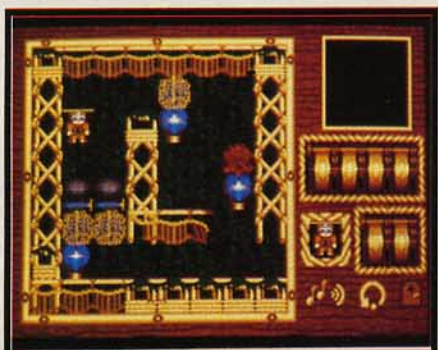


Avis aux amateurs de fortunes rapides et de krachs financiers... *Maxi Bourse* se lance à la conquête du pouvoir. Facile à prendre en main, complexe à vaincre et très joli à regarder, ce soft illustre bien un domaine très rarement présent dans l'univers micro ludique. La partie ouvre de très nombreux écrans. Les digitalisations des visages des six personnages de l'aventure ainsi que le dessin très précis des cotes financières, télégrammes ou messages minitel, donnent à la partie une ambiance très réaliste. Côté scénario, le jeu colle au mieux à la vie boursière. Achat, vente ou enchères, vous profitez de très nombreuses banques d'informations pour vraiment contrôler votre capital et ne pas compter sur la chance... La continuité du jeu est excellente : même pendant que se débattent vos adversaires ou complices, vous pouvez lancer vos propres ordres et éviter ainsi toute lassitude. La version ST de *Maxi Bourse* est la plus convaincante, sur le plan graphique s'entend. Sur CPC, les écrans monochromes sont relativement précis alors que le TO se perd dans un choix de couleurs assez décevant. Stratégiquement, les 8 bits présentent moins d'options. Le jeu y reste prenant malgré tout. (Disquette Cobra Soft.)

## Prospector

Amiga

type \_\_\_\_\_ réflexion et stratégie  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



*Prospector* est en quelque sorte un *Boulder Dash* dont on aurait supprimé tout l'aspect arcade pour en affiner en contrepartie la logique et la stratégie. Votre personnage va découvrir des tableaux formés de labyrinthes complexes dans lesquels se trouvent plusieurs objets. Le graphisme de ces décors est assez décevant pour un Amiga mais qu'importe, il faut maintenant travailler de la matière grise ! Pour collecter des ballons et du même coup trouver l'issue de ce premier tableau, vous allez pousser tel ou tel objet, déclencher telle bombe... Aucune limite de temps mais, attention, une seule fausse manœuvre et le tableau est définitivement bloqué ! *Prospector* ne fait donc appel à aucun réflexe mais seulement à la réflexion et à la mémorisation des techniques associées à chaque tableau. Pour corser encore la stratégie, les concepteurs du soft ont mis entre vos mains un deuxième personnage qui vous permettra, en parfait accord avec le premier, de vaincre des traquenards particulièrement ardues. Les amateurs de casse-tête auront de l'ouvrage ! Dernier atout de ce logiciel, l'existence sur la disquette d'un éditeur de tableau. De quoi plonger vos potes dans la méningite aiguë. A voir ! (Disquette Logotron.)

## Waterloo

Amiga, Atari ST

type \_\_\_\_\_ wargame  
 intérêt \_\_\_\_\_ 14  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ —  
 bruitage \_\_\_\_\_ —  
 prix \_\_\_\_\_ B



Contrairement à *Conflict Europe* qui mise sur la simplicité pour séduire les novices du wargame, *Waterloo* offre un jeu vraiment complexe que seules la lecture complète de la notice et quelques heures d'entraînement rendent passionnant. En revanche, l'effort a été mis sur la représentation graphique et le maniement souris du jeu. Pour revivre la célèbre bataille qui donne son nom à ce programme, le joueur va tout d'abord étudier à fond les unités qui prennent place à l'écran. Le graphisme est vraiment original. Il montre en relief une vue 3D du champ de bataille et ce sous tous les angles voulus. La mise en place de ces écrans est un peu lente mais cela ne porte jamais préjudice à la partie. Ensuite, le fin stratège peut choisir entre lancer les ordres historiques réels ou les modifier de façon à choisir sa propre stratégie pour déclencher les hostilités. Le maniement du logiciel est très souple. C'est à la souris que vous pointez sur l'écran la moindre unité pour en connaître la nature, la puissance, etc. Pour agir, il suffit de sélectionner des options en bas de l'écran ou de taper ses ordres au clavier. *Waterloo* est finalement aussi ludique que complexe. Avis aux amateurs éclairés. (Disquette PSS.)

Intérêt autre machine  
 Atari ST : 14



Le meilleur simulateur de vol ? Difficile de choisir. *F 15 Strike Eagle* de Micropose est une pure merveille pour qui possède un PC AT, et *Thunder Chopper* fascinera les amateurs de pilotage d'hélico. Du côté des simulations non aériennes, je choisis sans doute possible *M1 Tank Platoon*, présenté en dead line, dont je ne décolle plus — si j'ose dire. Une mention spéciale à *Life and Death*, qui vous met dans les gants d'un chirurgien. Les opérations sont, d'après mon médecin favori qui m'a aidé à tester le programme, d'un réalisme tout à fait convaincant. (Olivier Hautefeuille)

## Abrams Battle Tank

PC CGA, EGA,  
Hercules

type \_\_\_\_\_ combat de chars  
intérêt \_\_\_\_\_ 17  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
prix \_\_\_\_\_ C



On nous avait annoncé pour la fin de l'année une dizaine de simulateurs de tank... Peu de programmes ont en fait vu le jour et *Abrams Battle Tank* reste le plus performant de tous. Le menu de jeu principal offre un choix de missions confortable. Vos adversaires sont de trois types : stations fixes au sol, blindés ennemis et aviation. Le réalisme du pilotage tient à deux points essentiels : la gestion du relief au sol et le maniement distinct du char et de la tourelle de tir. Le char va osciller sans cesse d'avant en arrière ou sur le côté ce qui traduit très bien la lourdeur et l'inconfort d'un tank face au relief du terrain. Ensuite, le joueur doit non seulement diriger le char mais aussi orienter la tourelle vers la cible voulue, même si celle-ci n'est pas nécessairement en face de lui... Ce maniement double « char + tourelle » est passionnant et apporte un plus face aux simulations aériennes. *Abrams Battle Tank* développe un graphisme extérieur assez simple. En revanche, les engins ennemis sont bien dessinés et toujours en 3D. Les diverses missions ouvrent enfin des stratégies d'attaque et de repli complexes et variées. Sur AT et en EGA, un soft à ne pas manquer. (Disquette Electronic Arts.)

## Battlehawks 1942

Amiga, ST, PC tous écrans

type \_\_\_\_\_ combat aérien  
intérêt \_\_\_\_\_ 16  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ C

Intérêt autres machines  
ST: 16 / PC: 14



*Battlehawks 1942* n'est pas un « vrai » simulateur de vol. Pas de décollage, pas de flap ou de message radio... Pourtant, la qualité ludique de cette mission spéciale « casse-cou » devrait séduire les amateurs de *Falcon* ou *F 19*. Les graphismes de ce soft sont sans aucun doute moins précis que ceux des titres précités. En revanche, nous avons apprécié la représentation « pleine » des avions ennemis et le dessin très réaliste du tableau de bord. *Battlehawks* offre des missions de difficulté variable. Le pilote débutant va pouvoir s'entraîner aux différentes techniques de combat avant de lancer l'offensive. Le vol est très souple tant qu'il n'y a pas trop de spirites en course (sinon, bonjour les sauts d'écran...). Dès que l'adversaire est « ciblé » à travers le cockpit, c'est l'arcade qui l'emporte sur la stratégie. Les réactions de l'appareil, décrochage, piqué, etc., sont particulièrement réalistes. *Battlehawks* se place finalement dans la même lignée que *Chuck Yeager's II*, un soft d'acrobatie aérienne. Ce type de logiciel, purement dédié au maniement du manche à balai, est incontournable pour les pros du ciel. Versions ST et Amiga identiques. Version PC graphiquement décevante. (Disquette Lucasfilm.)

## Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer

Amstrad CPC,  
C 64, PC tous écrans

type \_\_\_\_\_ vol acrobatique  
intérêt \_\_\_\_\_ 15  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ B

Intérêt autres machines  
Commodore 64: 14 / PC: 18



Impossible de passer sous silence la sortie de *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer*, la deuxième version de ce fantastique simulateur de vol acrobatique. Inutile de tourner autour du pot, le meilleur atout de cette partie réside dans l'animation du vol. La souplesse inimaginable de votre vol, mise en valeur par des vues multiples elles-mêmes reliées par des zooms caméra, voilà de la simulation comme nous l'aimons. De plus, le scénario de cette partie sort un peu des sentiers battus. Pas le moindre jet ennemi à envoyer à terre, vous allez uniquement apprendre à voler et à maîtriser des acrobaties diaboliques, des courses multi-avion rarement rencontrées dans le domaine de la simulation de vol. *Chuck Yeager's* est très maniable. Une simple pression sur la touche « menu » et vous pouvez choisir parmi une quinzaine d'appareils, seize épreuves et de nombreuses phases d'entraînement ainsi qu'un mode « replay » pour visualiser les fautes commises. Sur Amstrad CPC, le vol est convaincant même si on a supprimé certaines vues et options. La version C 64 est bien réalisée. Quant à l'adaptation PC, le jeu s'ajuste à toutes les cartes écran. Bonjour la classe sur AT et VGA... (Disquette Electronic Arts.)

## F 14 Tomcat

C 64

type \_\_\_\_\_ combat aérien  
intérêt \_\_\_\_\_ 16  
graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
prix \_\_\_\_\_ B



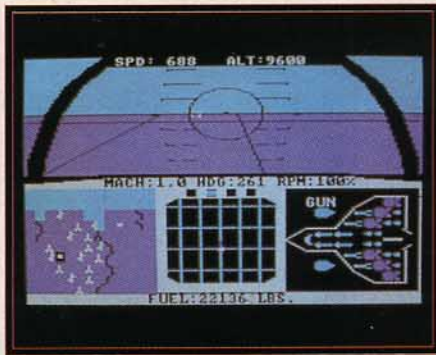
Face aux simulateurs 16 bits, le C 64 conserve sa place dans la course aérienne grâce à *F 14 Tomcat*. Pour contrer la faiblesse relative de la machine, les concepteurs du programme ont privilégié la souplesse du vol au détriment des graphismes. Manié par des commandes très simples (manche à balai, puissance des gaz et dérive), l'appareil survole un paysage monotone, sans aucun détail au sol. La représentation 3D des avions ennemis est en revanche assez réaliste. Mais c'est surtout la souplesse de l'animation qui séduira les pilotes du C 64. La course poursuite que vous engagez avec l'adversaire est très difficile (aucun instrument pour vous aider tels radar, curseur de visée, etc.). Cette difficulté et cette souplesse élèvent *F 14* au rang des simulateurs « arcade ». Acrobaties, virages sur l'aille, la cible grossit devant vous... Superbe, vu les possibilités de la machine ! Le deuxième atout de cette simulation réside dans la progressivité du jeu. Votre carrière de pilote de chasse s'élabore avec des missions de plus en plus complexes et surtout très bien explicitées dans le briefing qui les précède. *F 14* est en fin de compte une bonne initiation aux simulateurs de vol 16 bits. (Disquette Activision.)



## F 15 Strike Eagle II

PC tous écrans

type \_\_\_\_\_ combat aérien  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage (synthèse vocale) ★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



F 15 Strike Eagle II est le tout dernier-né des simulateurs de vol, disponible une fois de plus sur PC. Le pari de l'équipe de Sid Meier (Microprose) était de surpasser F 19. Pari gagné ? Pas vraiment puisque les deux softs sont aussi excellents l'un que l'autre ! Seule différence entre eux, il y a davantage d'ennemis dans le ciel du soft traité ici... F 15 Strike Eagle II ouvre des missions très évolutives. Les niveaux de jeu sont variés et le novice n'aura aucun mal à rejoindre les ennemis des premières attaques. Le maniement de l'appareil est similaire à celui de F 19, simple et réaliste. Côté décor extérieur, F 15 offre trois degrés de détails de façon à ne pas ralentir les machines trop lentes. Pourtant, un XT de base ne suffit pas à la simulation. En EGA, les graphismes sont vraiment superbes, très proches de ceux de F 19 ou Falcon. La jouabilité de ce simulateur est son meilleur atout. Elle est due à l'animation très souple (sur AT), aux nombreuses vues disponibles et surtout à l'emploi du pilote et de la visée automatiques (style Gunship). F 15, tout comme ses confrères F 19 ou Falcon, intéressera tout aussi bien les amateurs de pilotage que les amoureux d'action. (Disquette Microprose.)

## F 19 Project Stealth Fighter

PC tous écrans

type \_\_\_\_\_ combat aérien  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 prix \_\_\_\_\_ D



Si Falcon décroche à coup sûr la palme de l'année en matière de simulateur de vol, les appareils sont nombreux, sur PC notamment, à le suivre de près sur le podium. F 19 est un simulateur exceptionnel qui ressemble à s'y méprendre au Tilt d'or 88, F 18 Interceptor. La mise en place graphique du jeu nécessite bien sûr l'emploi d'un PC puissant (AT avec écran EGA). Dès les premières minutes de combat, la maniabilité de l'appareil surprend le pilote. Quelle que soit la vue sélectionnée (cockpit, vue arrière, suivi...), les sprites 3D surface pleine vous plongent dans l'arcade. La simulation est très maniable. Le joueur sélectionne le pilote automatique pour rejoindre sa première cible. Le système de visée type Gunship (un curseur qui se fixe sur la cible) vous permet de ne pas diriger toute votre attention sur le suivi de la cible. C'est alors la stratégie qui s'ajoute à l'action. Choix des missions, armement et réapprovisionnement de l'appareil, la victoire dépend de votre technique d'attaque, de la justesse de votre plan de vol. Concurrencé de très près par F 15 Strike Eagles II (conçu par la même équipe de programmation), F 19 reste l'un des simulateurs incontournables de l'année. (Disquette Microprose.)

## Life and Death

PC CGA/EGA/VGA

type \_\_\_\_\_ chirurgie assistée par ordinateur  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ -  
 bruitage (cris) \_\_\_\_\_ ★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



Voici sans aucun doute la simulation la plus originale de l'année. Stéthoscope, seringue et scalpel, Life and Death vous plonge dans l'angoissante mais captivante ambiance des grands centres hospitaliers. Vous allez commencer par ausculter les malades alités. Gros plan sur le ventre et cris de douleur, à vous de déterminer les régions malades et de lancer du même coup soit une séance de rayons X, soit de « relâcher » le client, soit encore de le mener à la table d'opération. C'est à cette dernière extrémité que le réalisme du soft prend toute son ampleur. Maniée à la souris, votre main va enchaîner tous les gestes du chirurgien, utiliser tous les instruments. Difficile alors pour le novice de ne pas oublier quelques manœuvres, de ne pas commettre de fautes... A ma grande honte, j'ai envoyé une dizaine de patients à la morgue avant de maîtriser le scalpel, l'anesthésie, la cauterisation, etc. Life and Death profite d'un graphisme très précis. Les instruments de chirurgie sont dessinés avec réalisme et des cours vous permettent de comprendre vos erreurs. Damage que la notice ne soit pas traduite en français... Il y aurait moins de victimes ! (Disquette Software Toolworks.)

## 688 Attack Sub

PC tous écrans

type \_\_\_\_\_ combat sous-marin  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



Comme les simulations de vol en hélicoptère, les missions sous-marines ne semblent plus au goût du jour. 688 Attack Sub est le seul titre qui mérite vraiment votre attention dans ce domaine. Ce soft mise bien plus sur la stratégie que sur l'aspect visuel des missions. Tout au long de la partie, vous allez par exemple profiter d'un matériel très complexe, analyseur de fréquence pour repérer les messages du sonar, cartes détaillées, etc. En revanche, il n'existe ici que très peu de vues du paysage extérieur. 688 Attack Sub est moins ludique que Silent Service, la référence incontournable en la matière. La prise en main du logiciel est assez ardue et le maniement des divers postes de commande moins direct que celui de Silent Service. Si l'on s'accroche et que l'on pousse la simulation bien plus avant, la stratégie, les réactions des ennemis et la grande variété des appareils mis à la disposition du capitaine sont relativement séduisantes. En conclusion, 688 Attack Sub s'apparente vite à un wargame/simulation, réservé de ce fait aux plus purs amateurs. A noter enfin que le jeu reste intéressant quels que soit la puissance et l'écran du PC. (Disquette Electronic Arts.)

## Thunder Chopper

PC CGA, EGA, VGA

type \_\_\_\_\_ vol en hélicoptère  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



Les simulations d'hélicoptère ont été rares cette année. Pour damer le pion aux « anciens », Gunship ou 3D Helicopter, seul Thunder Chopper gravit le podium 89. Ce titre use à fond de la dualité action/stratégie. Vous disposez d'un choix de missions très vaste et stratégiquement variées. Le pilotage est réaliste : le joueur contrôle le pas des hélices et l'inclinaison de l'appareil, tandis que le régime moteur reste constant tout au long du vol. Mais la qualité principale de cette simulation est sa très grande jouabilité. Après qu'il a assimilé les commandes principales, le pilote mise sur l'acrobatie aérienne pour atteindre ses cibles. Pour peu que l'on travaille sur une configuration PC assez puissante (cadencée à 8 mégas minimum, un AT par exemple), l'aspect arcade l'emporte sur la stratégie ! Le contexte graphique dépend lui aussi de la machine sur laquelle vous jouez. Le mode EGA ouvre des décors somptueux, très fouillés en ce qui concerne le détail des engins au sol. Thunder Chopper est en quelque sorte un second Gunship : maniement réaliste mais simple pour une simulation très « sportive ». Ce logiciel est compatible avec les disques scénario de Sublogic. (Disquette Sublogic.)



Vingt-quatre softs de création tous azimuts. Lesquels choisir prioritairement, impossible de répondre à votre place. En la matière, les prix varient du simple au décuple (au moins !) et les besoins d'un amateur de création graphique sont bien loin de ceux d'un fanatique d'assembleur. En vrac, voici mes préférés : *Deluxe Paint III*, indispensable, *Master Sound*, *GFA 3.0*. Et puis *Imagic*, *Cyberpaint* et tous les softs Upgrade ; et encore *Vidi ST*, un digitaliseur géant. Un conseil pour les passionnés de jeux : ne manquez pas *Shoot'em up Construction Kit*, LE soft dément qui permet de créer ses propres jeux d'action. (Jacques Harbonn)

## AB Animator

Atari ST

type \_\_\_\_\_ création et animation de sprites  
 intérêt \_\_\_\_\_ 14  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C

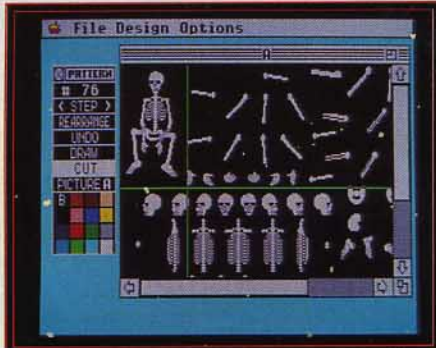


AB Animator facilite la création de sprites utilisables en Fast Basic et GFA Basic. L'éditeur de sprites permet de dessiner point par point sur une vue agrandie les différents éléments constituant l'animation. Une petite fenêtre rappelle l'aspect en taille réelle (56 x 33 pixels). Vous disposez de quelques facilités (remplissage, grille de repérage, changement de palette) ainsi que de quelques trucages (image en miroir, décentrement de sprite, combinaison de deux sprites). La disquette possède une bibliothèque de sprites assez importante et il est possible d'en importer à partir de *Degas* ou *Neochrome*. L'animation s'effectue en définissant la vitesse d'animation, le sens du déplacement ainsi que son amplitude entre chaque image, avec possibilité de marche arrière ou de boucle. La mise en œuvre sous Basic est simple et permet d'animer plusieurs sprites simultanément, pouvant être guidés à la souris ou au joystick, et de charger un fond. Par rapport à *Sprite Editor* d'Esat Software, AB Animator bénéficie d'un fonctionnement sur toutes les ROM, d'un usage plus simple et d'une gestion des déplacements mais les possibilités de création sont moins riches. (Disquette Ladbroke Computing.)

## Art and Film Director

Apple II GS

type \_\_\_\_\_ création graphique et animation  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ F

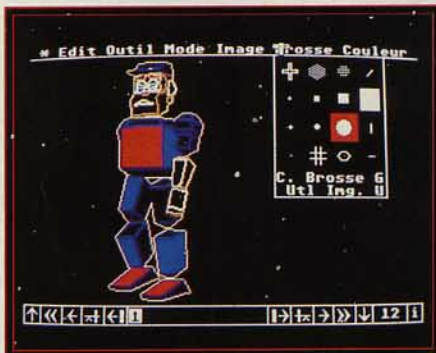


Le programme principal de *Art and Film Director* se compose de trois modules. Le premier constitue les éléments de l'animation, le second les met en place et le dernier réalise l'animation proprement dite. Les images peuvent être importées ou créées au sein du programme. Pour cela, il dispose des principales fonctions de dessin en 16 couleurs. Il est possible de modifier la perspective ou de jouer sur les différents plans. Plusieurs éléments peuvent être combinés en un seul pour faciliter l'animation de formes complexes. Les effets spéciaux sont nombreux. Ainsi la fonction « interpolate » maintient à l'écran un élément durant toute l'animation sans qu'il y ait besoin de l'inscrire sur chaque image. La fonction « trace » affiche chaque nouvel élément sans effacer le précédent. Un éditeur de sons vous permet de charger et d'écouter les bruitages accompagnant votre création. Enfin un dernier programme vous fait admirer votre réalisation sans passer par le programme principal. Le manuel, en anglais, est simple et clair. Par rapport à *Cartooners*, *Art and Film Director* apparaît beaucoup plus riche bien qu'un peu moins simple d'emploi. Un bon programme. (Disquette Epyx.)

## Cyberpaint

Atari ST, 1 Mo minimum

type \_\_\_\_\_ création graphique et animation  
 intérêt \_\_\_\_\_ 19  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ F

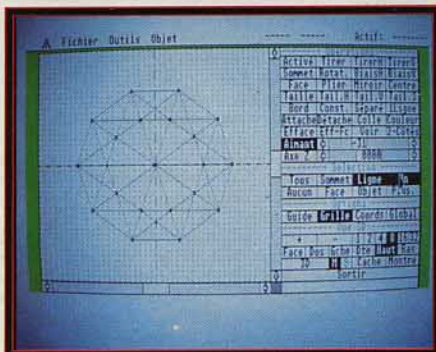


Fabuleux logiciel de dessin et d'animation en basse résolution, *Cyberpaint* reste à ce jour inégalé sur ST. Les options de dessin sont très complètes avec un large éventail de brosses, de figures prédéfinies et un zoom puissant et utilisable avec toutes les fonctions. Seul petit reproche : l'absence de remplissage par trame ou motif. Mais c'est surtout dans le domaine des déformations et de l'animation que ce logiciel révèle toute sa puissance. Divers modes facilitent la constitution progressive des dessins d'une animation et les effets spéciaux peuvent être gérés automatiquement par le programme. Ces effets sont très complets : agrandissement, rétrécissement, rotation autour d'un ou plusieurs axes, déplacement selon une trajectoire particulière, flou, torsion en sinussoïde ou en dents de scie, décalage des bords d'un objet, effet de volet, masquage, alias et anti-alias. Ces effets peuvent être combinés entre eux. Chaque image possède sa propre palette et diverses facilités de traitement sont encore offertes à ce niveau. L'interface utilisateur est très ergonomique et le manuel très complet et bien traduit facilite grandement la prise en main. Un must. (Disquette Upgrade.)

## Cybersculpt

Atari ST, 1 Mo minimum

type \_\_\_\_\_ création d'objets 3D  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ F



*Cybersculpt*, complément à *Cyberstudio*, facilite la création d'objets très complexes. Le programme propose une gamme de primitives complètes telles que sphères, hémisphères, tubes, cônes, prismes, cubes, disques ou tores. D'autres fonctions viennent faciliter la création. On peut ainsi composer un objet en miroir, le couper et utiliser les différentes parties indépendamment, en modifier la taille et même le plier. La grande innovation réside dans l'aimant de sens et de puissance variables qui permet d'attirer ou de repousser les sommets sélectionnés et autorise ainsi une déformation facile de votre création. Le tour et l'extrudeur ont été améliorés, les possibilités de manipulation (en particulier l'aimant) étant disponibles pour la création d'un gabarit. Un nouveau mode « section » permet de connecter jusqu'à vingt gabarits 2D différents, un peu comme une chaussette bourrée de pièces de formes diverses découpées à la scie sauteuse. Les possibilités de visualisation sont complètes. De plus *Cybersculpt* travaille beaucoup plus rapidement que *Cyberstudio*. L'autre complément, *Cybertexture*, destiné à donner une texture aux objets 3D, s'avère en revanche beaucoup plus limité. (Disquette Upgrade.)



## Dali

Atari ST, 1 Mo minimum

type \_\_\_\_\_ création graphique  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

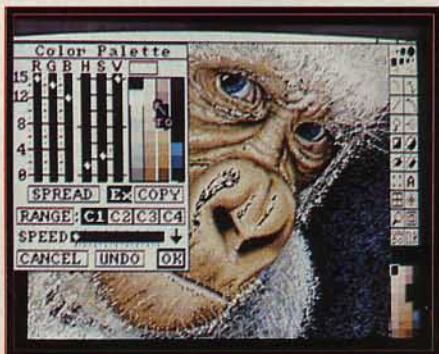


Dali travaille dans les trois résolutions et dispose de dix écrans indépendants, y compris pour la palette. Le programme est doté de tous les outils habituels de dessin et la plupart offrent certaines options rares. Ainsi les figures prédéfinies proposent différents types et épaisseurs de trait et le choix des extrémités. Le spray réglable projette points, trames ou blocs et le remplissage peut s'effectuer à l'aide de nombreuses trames et motifs, ces derniers pouvant être créés ou chargés. Des options complémentaires autorisent, lors du tracé, les symétries selon tous les axes ou différents modes de superposition. Les effets spéciaux, accessibles par manipulation de blocs non limités en taille, sont riches et variés : changement d'échelle, symétrie, déformation sur un cylindre ou sur une sinusoïdale à un ou deux sommets, rotation au degré près (la seule fonction vraiment lente), inclinaison ou triangulation. Le manuel, en français mais sur disquette, est clair mais l'apprentissage demande une certaine attention car plusieurs fonctions ne s'obtiennent qu'en combinant touches de fonction et boutons souris. Un très bon logiciel, des performances étonnantes et un prix très abordable. (Disquette ALM.)

## Deluxe Paint III

Amiga

type \_\_\_\_\_ création graphique et animation  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ F

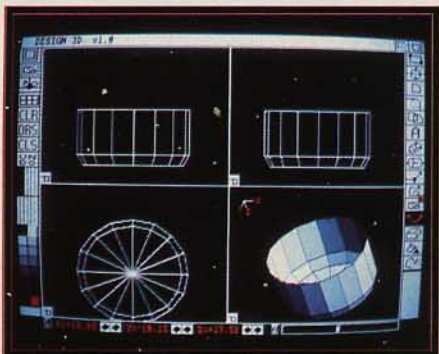


Cette troisième version de *Deluxe Paint* apporte un grand nombre d'améliorations (animation, mode « halfbrite » et « overscan », ombrage, etc.), mais une extension mémoire est recommandée. Toutes les fonctions habituelles de dessin sont présentes. La gestion des brosses est particulièrement riche : modification de taille, permutation horizontale ou verticale, effet d'ombrage ou d'irisation, rotation d'un angle quelconque, déformation, changement de couleur, etc. La perspective n'est pas oubliée avec l'inclinaison de la brosse dans les trois plans, ou l'option « fillscreen » qui permet d'obtenir sols, plafonds ou murs en perspective. L'animation peut se faire selon trois modes pouvant être combinés : le mode classique image par image, le mode « animpainting », créant automatiquement une animation composée de déplacements en deux ou trois dimensions, rotations ou mouvements cylindriques d'un objet, et, enfin, le plus original faisant appel à des brosses animées (brosses composées de multiples images réalisant une animation donnée). Le manuel, en anglais, est très didactique et complet. Un maître programme combinant puissance exceptionnelle et facilité d'utilisation. (3 disquettes Electronic Arts.)

## Design 3D

Amiga, 1 Mo minimum

type \_\_\_\_\_ création et animation 3D  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ F

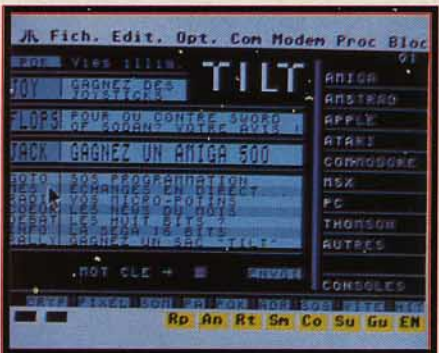


Nouvelle version de CAO 3D, *Design 3D* est assez performant. Le programme ne tourne qu'en un méga et certaines fonctions requièrent une mémoire encore plus étendue pour des objets complexes. Les quatre fenêtres de visualisation (face, profil, dessus et perspective) permettent d'avoir une bonne représentation de l'objet. La création s'effectue assez simplement grâce à la connexion automatique de polygones ayant le même nombre de sommets et au tour qui facilite grandement l'obtention d'objets à symétrie axiale, mais l'absence d'extrudeur limite le programme. Les objets peuvent être adaptés à la taille voulue et combinés entre eux pour former de nouveaux éléments. Le relief est bien rendu grâce à la présence de quatre sources lumineuses et au mode « faces cachées ». Toutefois les sources sont de puissance fixe et surtout il persiste quelques anomalies dans la gestion des faces cachées. L'animation s'effectue à l'aide d'un script, chaque image étant calculée et sauvegardée, ce qui demande un temps certain pour les animations complexes mais, en contrepartie, le résultat final est impressionnant. Un bon programme qui montre ses limites pour les objets complexes. (Disquette Infogrames.)

## Emulcom 3.01

Atari ST

type \_\_\_\_\_ émulateur Minitel  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ F

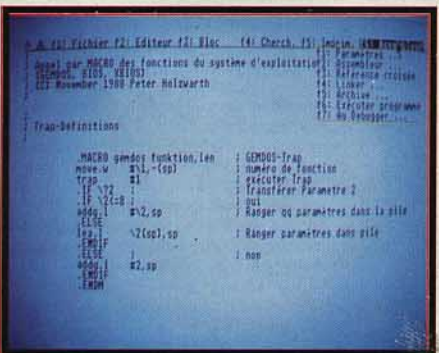


Cette nouvelle version d'*Emulcom* apporte son lot d'améliorations. Elle émule le Minitel selon les procédures les plus diverses et tous les modems compatibles Hayes. Toutefois en mode émulation Minitel, l'affichage des pages graphiques est lent et la visualisation en nuances de gris est loin d'être parfaite. Les pages écrans peuvent être sauvegardées selon de nombreux formats, tant pour les textes (ASCII, *Le Rédacteur*, *1st Word*, *1st Word Plus*) que les graphiques (*Neochrome*, *ZZ Rough*, *Degas Elite*, *Doddle*, *IMG*). Les protocoles de communication sont nombreux : SM1, CCETT (le protocole du serveur Atari), X et Ymodem, etc. L'annuaire électronique peut être géré de manière automatique pour bénéficier pleinement de la gratuité pendant les trois premières minutes de connexion. En contrepartie de cette richesse, l'apprentissage d'*Emulcom 3.01* ne se fait pas toujours sans problème. Par rapport à *ZZ Com* de Human Technologies, *Emulcom* apparaît plus complexe à mettre en œuvre, mais ses protocoles de communication sont plus riches. Un bon programme qui dépasse de loin la simple émulation Minitel, mais qui mériterait encore des améliorations dans le domaine de l'affichage. (Disquette Atari.)

## GFA Assembleur

Atari ST

type \_\_\_\_\_ assembleur  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ F



L'une des caractéristiques principales de *GFA Assembleur* est de charger en mémoire simultanément éditeur, assembleur, linker et même éventuellement débbugger. L'éditeur est très complet, avec contrôle immédiat de la syntaxe et un système de scrolling à la souris très ingénieux. Les macros sont enregistrées en temps réel et acceptent 4095 frappes de touches et clics consécutifs et huit redéfinitions par touche ! Deux listings peuvent cohabiter à l'écran, avec comparaison automatique, tandis que de nombreux fichiers de types différents peuvent être chargés en mémoire. L'assembleur dispose de nombreuses directives facilitant l'écriture et la conception : structuration du programme, macros avec communication de paramètres, intégration de sources complètes, assemblage conditionnel ou répété, initialisation d'une zone mémoire, gestion des protocoles d'assemblage, code absolu ou relogeable. Il s'effectue en deux passes avec possibilité de liste, références croisées et tables de symboles. Le linker est au format du « C » de Digital Research pour permettre la meilleure compatibilité. Le manuel, en français, est bien fait. Un superbe outil, très agréable d'emploi. (Disquette Micro Applications.)



# CREATION

## GFA Basic 3.0

Atari ST, Amiga

type	programmation Basic
intérêt	18
présentation	★★★★★
accessibilité	★★★★★
potentialité	★★★★★
prix	F



Un Basic tel que le GFA 3.0 dépasse de très loin le stade de l'apprentissage par sa puissance et la richesse de ses fonctionnalités. De nombreuses facilités sont offertes lors de l'entrée du programme : définition d'un type de variables pour éviter la frappe des « & », « % » et autres « ! » ; confirmation des nouvelles variables, contrôle immédiat de la syntaxe. L'éditeur plein écran dispose de toutes les commodités et l'on peut même replier le contenu d'une procédure (sous-programme). Le jeu d'instructions est d'une très grande richesse avec, par exemple, tri de tableaux, gestion simple des périphériques ou des événements dans le temps, variables locales, nombreux types de boucles, etc. Pour aller plus loin, on dispose de l'appel de routines « C » ou assembleur, et de fonctions dédiées pour l'AES, le VDI et la LIGNE-A. Le manuel tout à fait complet offre de nombreux exemples. La version Amiga dispose, pour sa part, de l'appel des routines Exec, Graphics, Intuition, Workbench, Layers et DOS et de la possibilité de travailler en multitâche, mais il subsiste quelques bugs résiduels disséminés. Un super Basic, très riche et particulièrement structuré. (Disquette Micro-Applications.)

## GFA Raytrace

Atari ST

type	dessin et animation 3D raytracing
intérêt	13
présentation	★★★★★
accessibilité	★★
potentialité	★★★★★
prix	E

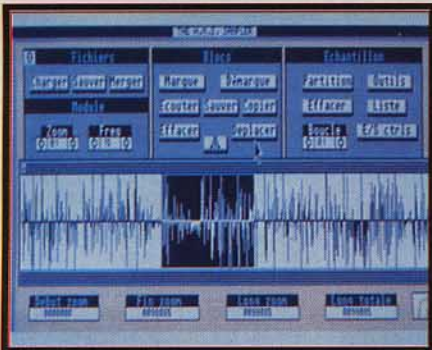


GFA Raytrace vous initie à la technique du raytracing, qui consiste à calculer les différents reflets et ombres portées en fonction des sources lumineuses. Le programme propose une série de primitives (sphère, parallélogramme, cylindre, etc.) que l'on peut déformer ou assembler pour former des objets plus complexes. En revanche, il n'est pas possible de modifier directement ces éléments. Différentes textures sont proposées (mat, brillant, relief) mais pas les formes transparentes. La mise en place des sources lumineuses demande une attention soutenue, d'autant que les possibilités de correction à ce niveau s'apparentent à la loi du tout ou rien. Le temps de calcul est abominablement long (de plusieurs heures à plusieurs jours !). La visualisation finale a été bien pensée. Le programme gère 48 couleurs par ligne, cette débauche de nuances étant indispensable au rendu des reflets et des ombres. Mais le résultat final est décevant, tant par l'impossibilité de créer ses propres formes que de faire des objets transparents, et il subsiste quelques bugs gênants. En conclusion, ce programme apparaît comme un exploit technique sans application réellement utilisable. (Disquette Micro-Applications.)

## House Music System

Atari ST

type	modélage d'échantillons sonores
intérêt	17
présentation	★★★★★
accessibilité	★★★★★
potentialité	★★★★★
prix	F



The House Music System permet de travailler les sons digitalisés issus de ST Replay ou de Pro Sound Designer. Grâce à la table de mixage, vous pouvez écouter l'échantillon en boucle, modifier les graves ou les aigus, la fréquence, etc. Le sampler autorise un travail en profondeur. La séquence sonore apparaît sous la forme d'une onde complexe, que vous pouvez détailler en ayant recours au zoom de puissance variable. Une fois l'analyse faite, rien ne vous empêche alors de supprimer un mot, d'inverser un bloc, de le boucler sur lui-même, avec crescendo ou changement de fréquence. Un homme seul devient foule, un discours sérieux se double en fond sonore d'un barrissement ou d'un bruit de verre cassé. Chacun des sons obtenus peut ensuite être attribué à une touche, de manière à tester l'enchaînement des bruitages pour les mémoriser ensuite dans un fichier spécial ou les enregistrer sur magnétophone en passant par la sortie de l'interface. Différentes routines sont fournies pour appeler les sons à partir d'un programme, faire des boucles, appeler des images Degas ou placer des silences. Le manuel en français est complet. Un bon logiciel, maniable et convivial. (Disquette Esat Software.)

## Imagic

Atari ST, 1 Mo minimum

type	création de shows visuels
intérêt	18
présentation	★★★★★
accessibilité	★★★★★
potentialité	★★★★★
prix	F

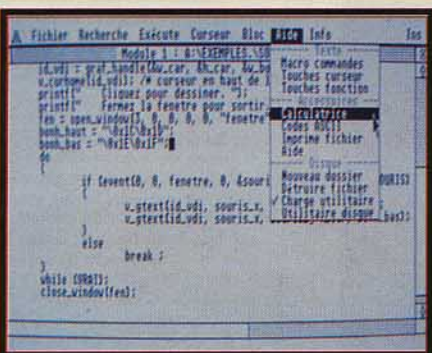


Imagic est dédié à la constitution de shows graphiques de haut niveau. Les images de départ peuvent être créées grâce à l'utilitaire de dessin intégré assez performant. Imagic accepte aussi de charger des images dans quasiment tous les formats existants. Les disquettes offrent d'ailleurs déjà une banque d'images digitalisées variées. Les images seront compactées selon un grand nombre d'algorithmes pour optimiser l'occupation mémoire. Les effets spéciaux proposés sont nombreux (52) et divers : apparition ou disparition graduelle d'une image, affichage en point par point, pavés, lignes, rayons ou cercles, découpe d'une image en bandes horizontales ou verticales avec scrolling éventuel, rotation verticale vers le haut ou le bas, grignotage d'une image... très impressionnant. Tous ces effets peuvent être redéfinis. On peut ménager des pauses, créer des boucles de répétition et superposer des images selon quatre modes logiques. Le seul petit problème concerne le changement de palette. Un langage de programmation compilé et un interpréteur de commandes vous permettent d'aller encore plus loin. Un logiciel étonnant et très simple d'emploi (Disquettes Applications Systems.)

## Interpréteur C 2.0

Atari ST

type	compilation C
intérêt	14
présentation	★★★★★
accessibilité	★★★★★
potentialité	★★★★★
prix	F



La nouvelle version d'Interpréteur apporte un certain nombre d'améliorations. La version 2.0 se veut destinée tant au débutant qu'au programmeur confirmé par la richesse des fonctions proposées. L'éditeur est d'un bon niveau. Entièrement sous GEM, il dispose de toutes les facilités d'effacement et de déplacement, des fonctions de recherche, du couper-copier-coller, et peut travailler sur huit textes simultanément (mais un seul sera affiché à l'écran). Le programme dispose de 470 fonctions compatibles avec les normes fixées par Kernighan et Ritchie, couvrant quasiment toutes les fonctions ANSI, UNIX, C, GEM et DOS. Les outils de mise au point sont nombreux et efficaces : mode trace, affichage des valeurs des pointeurs, de la pile, de la mémoire, du contenu des variables. Le programme débogué pourra ensuite être compilé sans problème sous Megamax C. En revanche, le chargement de sources Megamax ne se fait pas toujours aisément et il persiste quelques bugs disséminés. Le manuel, en français, détaille chaque fonction mais ne donne pas d'exemples et ne peut, en fait, nullement servir à l'apprentissage du C. Un programme intéressant mais qui souffre encore de lacunes. (Disquettes Loriciel.)



# OFFRE FANTASTIQUE

DEVENEZ GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F\*

\* plus 25 F de participation aux frais d'envoi

AM : AMIGA - TH : THOMSON - ST : ATARI ST - CPC AM/STRAD CPC - PC : IBM PC et compatibles - C64 : COMMODORE 64

<b>A320</b> ST-PC5¼ PC 3¼-CPC K7 CPC DISK	<b>ALIEN SYNDROM</b> AM	<b>AMPHILL FOOT</b> C64 DISK	<b>BASKET BALL</b> PC 5¼ CPC DISK	<b>COBRA</b> ST CPC K7 CPC DISK	<b>DEMONIA</b> TH K7 TH DISC	<b>DOSSIER KHA</b> PC 5¼ PC 3¼	<b>DUEL</b> PC 5¼	<b>FORTERESSE</b> CPC K7 CPC DISK PC 5¼ PC 3¼	<b>GRAND PRIX 500 CC</b> ST-PC 5¼-PC3 CPC K7-CPC DISK TH K7-TH DISK C64 DISK	<b>GUILD OF THIEVES</b> ST
<b>HOT BALL</b> AM	<b>IRON TRACKERS</b> ST-AM	<b>LE JEU DU ROI</b> PC 5¼	<b>LIVINGSTONE</b> CPC K7 CPC DISK	<b>MATA HARI</b> ST - CPC K7 CPC DISK	<b>MORPHEUS</b> C64 DISK	<b>OBLITERATOR</b> AM	<b>OCEANIA</b> TH K7 TH DISK	<b>OUTRUN</b> C64 DISK	<b>PHARAON</b> PC 5¼-PC 3¼ CPC K7 CPC DISK	<b>PLAYBAC</b> PC 3¼-TH K7 TH DISK
<b>PORT OF CALL</b> AM	<b>QUAD</b> CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK	<b>RAMPAGE</b> ST	<b>RODEO</b> TH K7 TH DISK	<b>SECRET DEFENSE</b> CPC K7 CPC DISK	<b>SKRULL</b> ST	<b>SOLEIL NOIR</b> TH K7 TH DISK	<b>SPACE RACER</b> ST CPC K7	<b>SPACE RACER BOB WINNER</b> PC 3¼ PC 5¼	<b>STARTRAP</b> PC 5¼ PC 3¼	<b>SUPER HANG-ON</b> C64 DISK
<b>SUPERSKI</b> ST-PC5¼ PC 3¼-CPC K7 CPC DISK TH K7-TH DISK	<b>TERRORPODS</b> ST-AM	<b>THE PAWN</b> AM	<b>TOUR DU MONDE</b> C64 DISK	<b>TURBO TRAX</b> AM	<b>VIRUS</b> AM	<b>VOYAGER</b> ST	<b>X-RAY</b> TH K7 TH DISK	<b>ZONE</b> PC 5¼ PC 3¼	<b>ZOOM</b> AM	<b>CASE SURPRISE ?</b> AM-TH-ST CPC-PC-C64

## UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionné au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE.

## LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

- En qualité de Membre du Club :
- Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an.
- Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir. **Vous n'avez aucune obligation d'achat.**
- Vous bénéficierez des supers prix réservés aux Membres du CLUB MICRO AVENUE.
- Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels.

## VOS AVANTAGES PERSONNELS :

- Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue (+ frais d'envoi).
- En parrainant un ami, un membre de la famille et si il ou elle devient membre du CLUB MICRO AVENUE, vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat d'un logiciel au prix catalogue, et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages, sans droit d'entrée, ni aucune cotisation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un (199 F TTC + 25 F d'envoi).

## VENEZ VOIR LE MAGASIN LE PLUS HITECH DE PARIS



58/60, av. de la Grande Armée 75017 PARIS  
Tél. : (1) 45 72 24 30

## LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions, un logiciel était défectueux, il vous serait immédiatement échangé, sans discussion.

## BON DE COMMANDE A RENOYER A MICRO AVENUE BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

**OUI,** envoyez-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. Je vous joins à ma commande mon règlement de 224 F (l'offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par : CHEQUE - C.C.P. - CB N° expire  
Vous m'acceptez immédiatement dans votre CLUB MICRO AVENUE, je deviendrai Membre du Club à part entière et vous me ferez parvenir le catalogue et ma première vignette de réduction de 20 %.  
Pour toute commande passée dans le catalogue au prix Club, ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB, j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20 %. A chaque parrainage, le CLUB MICRO AVENUE m'enverra gratuitement une vignette de réduction de 20 %, ou je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai quitter le Club à tout moment par simple lettre, ou continuer à profiter de tous les avantages en restant au Club.  
Je ne m'engage à aucun autre achat.

NOM ..... PRENOM .....  
ADRESSE .....  
COMMUNE ..... CODE POSTAL ..... VILLE .....

Les logiciels présentés sur cette offre sont aussi disponibles à la boutique du Club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine, et valable dans la limite des stocks disponibles.

**SIGNATURE INDISPENSABLE** (celle des parents ou tuteur pour les mineurs).



# CREATION

## Jade

Atari ST

type \_\_\_\_\_ création  
de jeux d'aventure  
intérêt \_\_\_\_\_ 13  
présentation \_\_\_\_\_ ★★ ★  
accessibilité \_\_\_\_\_ ★★ ★★  
potentialité \_\_\_\_\_ ★★ ★★  
prix \_\_\_\_\_ E

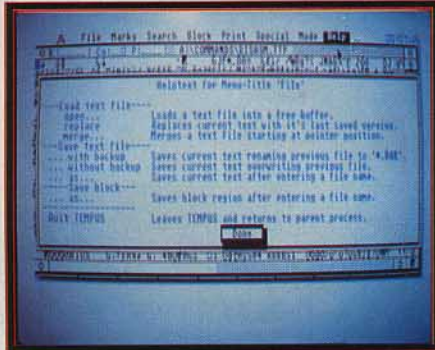


Jade se propose de faciliter la création et la mise au point de jeux d'aventure. Vous allez rentrer les différents éléments constituant votre jeu aux rubriques qui leur sont consacrées. Les éditeurs utilisés pour ces entrées sont d'un usage moyennement agréable car on est sans cesse obligé de passer de la souris au clavier. De plus, l'éditeur de vocabulaire souffre d'un gros handicap. Pour intégrer un nouveau mot, il faut insérer une ligne et modifier son numéro d'ordre. L'incrémement automatique aurait été vraiment la bienvenue. Jade accepte graphismes et animations dans les formats les plus courants et des bruitages issus de ST Replay. Cependant, le fait d'inclure animation ou bruitage bloque l'utilisation d'une sortie dans un lieu. Jade gère jusqu'à vingt-six disquettes et les jeux obtenus sont d'un bon niveau et peuvent être commercialisés sans verser de droits. Par rapport à Talespin, de Microdeal (lui aussi correct), Jade bénéficie des animations, d'un éventail d'action plus étendu (choix d'options dans Talespin) et de jeux plus riches par le grand nombre de disquettes gérables mais, en contrepartie, il ne permet malheureusement pas de créer ses propres dessins. (Disquette MBC.)

## Macro Assembleur V 12

Atari ST

type \_\_\_\_\_ assembleur  
intérêt \_\_\_\_\_ 17  
présentation \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★  
accessibilité \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★  
potentialité \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★  
prix \_\_\_\_\_ F

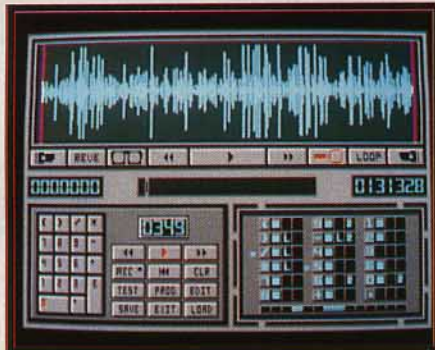


La nouvelle version de Macro Assembleur a subi une importante cure de jouvence. Le nouvel éditeur, Tempus, entièrement sous GEM, est agréable d'emploi. Il permet d'éditer jusqu'à quatre programmes simultanément. Il est rapide, offre vingt touches de fonctions programmables et un calculateur avec conversion, sans oublier les fonctions de recherche et le couper-copier-coller. L'assembleur accepte désormais, outre les instructions du 68000, celles des 68008, 68010 et 68012. Il permet de produire un code fixe ou relogable, des modules TOS, et offre les références externes et de listings croisés, l'assemblage conditionnel et les extensions macro. L'éditeur de ressource permet la création facile d'icônes, menus déroulants, boîtes de dialogue et d'alerte. Le linker travaille en mémoire vive, ce qui permet un gain spectaculaire de temps et il autorise le chaînage avec tout module écrit en « C », Pascal, assembleur ou tout langage de haut niveau. Débbugger, désassembleur et utilitaires divers complètent le tout. Les bibliothèques AES, VDI, DOS, BIOS et XBIOS sont fournies et bien documentées. L'imposant manuel en anglais détaille bien chaque fonction. Un excellent produit. (3 disquettes Metacomco.)

## Master Sound

Atari ST

type \_\_\_\_\_ digitaliseur sonore  
intérêt \_\_\_\_\_ 17  
présentation \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★  
accessibilité \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★  
potentialité \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★  
prix \_\_\_\_\_ D



Master Sound est un digitaliseur sonore composé d'une cartouche à enficher dans le port de l'Atari et d'un logiciel. Il accepte tous types de source audio, à condition de la relier par un câble jack 3,5 (non fourni). Un indicateur de niveau sonore permet de régler le volume de la source pour obtenir les meilleurs résultats. La fréquence d'échantillonnage est réglable jusqu'à 20 kHz sur 8 bits, mais à cette fréquence la mémoire est vite consommée. Une fois la digitalisation effectuée, le son apparaît sous forme de graphique, ce qui ouvre la porte à une série de traitements : découpe d'un segment, compression du signal, inversion (pour écouter le son en marche arrière), fading. Grâce au séquenceur intégré, l'utilisateur peut attribuer un son à différentes touches et faire varier la vitesse de restitution. Le magnétophone sert alors à garder une trace de ces fantastiques enregistrements « life » ! Différentes routines fournies permettent d'intégrer facilement les sons digitalisés en GFA ou STOS. Le seul défaut réel de ce digitaliseur réside dans l'impossibilité de récupérer directement des sons issus de ST Replay. Le manuel, en anglais, est clair. (Disquette et cartouche Software Horizons.)

## Perfect Sound

Amiga

type \_\_\_\_\_ échantillonneur sonore  
intérêt \_\_\_\_\_ 17  
présentation \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★  
accessibilité \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★  
potentialité \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★  
prix \_\_\_\_\_ F



L'échantillonneur Perfect Sound est destiné à digitaliser les sons issus de tous types de source audio : magnétophone, platine disque ou laser, walkman, etc. Il se compose d'une interface et d'un programme destiné à piloter le tout. Vous disposez de la visualisation des niveaux pour adapter le volume de la source sonore et obtenir ainsi les meilleurs résultats possibles. L'échantillonnage peut s'effectuer à différentes fréquences. Plus la fréquence est importante, plus le résultat est fidèle mais, en contrepartie, plus la digitalisation est courte. Il faut en effet savoir que le procédé consomme beaucoup de mémoire et vous ne disposez que de quelques secondes d'échantillonnage même avec une extension mémoire. La digitalisation apparaît ensuite sous la forme d'une onde. Vous pouvez alors réécouter la séquence, ou une partie de celle-ci, et sauvegarder la zone désirée en mode stéréo, voie droite et gauche en format IFF. Ce format permet d'ailleurs une excellente compatibilité avec la plupart des intégrés musicaux tels que Sonix ou Deluxe Music. Le manuel est très succinct mais les menus parlent d'eux-mêmes. Un bon produit, simple d'emploi proposé à un prix concurrentiel. (Disquette et interface Sunrise.)

## Photon Paint 2.0

Amiga

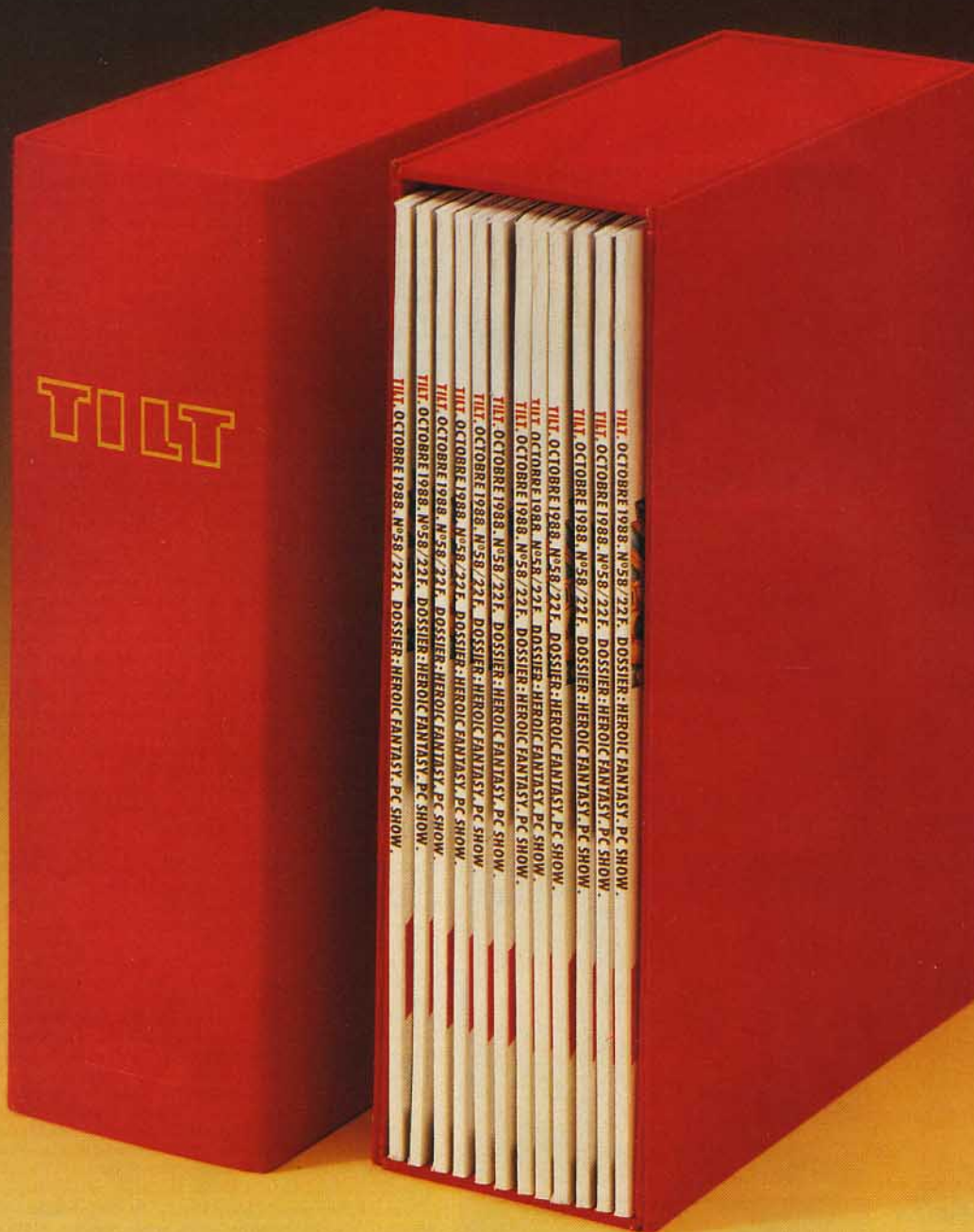
type \_\_\_\_\_ création graphique  
et animation HAM  
intérêt \_\_\_\_\_ 17  
présentation \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★  
accessibilité \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★  
potentialité \_\_\_\_\_ ★★ ★★ ★  
prix \_\_\_\_\_ F



La nouvelle version de Photon Paint apporte des améliorations importantes, telles que l'ombrage automatique, la création d'objets en perspective de manière simple, ou la possibilité de travailler sur plusieurs pages graphiques. Une extension mémoire est indispensable pour certaines fonctions. Le programme ne travaille qu'en mode HAM. Tous les outils traditionnels de dessin sont présents. Les effets spéciaux reprennent la méthode des blocs de Deluxe Paint. On accède alors aux permutations horizontales ou verticales, modification de taille, rotation, placage du bloc sur un tube, cône, sphère, ellipse, cube ou toute figure dessinée à main levée. On peut encore tordre le bloc en spirale, l'incurver, l'étirer ou le comprimer. L'option « Tilt », très puissante, donne une perspective à un bloc 2D, avec contrôle de l'éclairage, du contraste, de l'inclinaison dans les trois plans et de la distance. Toutefois, les fonctions les plus puissantes sont assez lentes. Les fonctions d'animation se résument à l'affichage à vitesse variable des images créées avec éventuel effet ping-pong. Le manuel, en anglais, explique pas à pas chaque fonction. Un excellent programme de dessin en mode HAM. (Disquette MicroIllusions.)



# CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



## BON DE COMMANDE

à retourner à **TILT/Service Abonnements**  
**2, rue des Italiens 75440 Paris cedex 09**

Je désire recevoir \_\_\_\_\_ coffret(s) pour un montant de 80 F par coffret, soit \_\_\_\_\_ F.

Ci-joint mon règlement:    par chèque     par mandat     à l'ordre de TILT.

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_



# CREATION

## Séquence 1000

PC AT, XT Turbo

type \_\_\_\_\_ séquenceur  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ F



La configuration nécessaire à *Séquence 1000* comprend une carte EGA ou Hercules et un disque dur. Ce programme est un séquenceur 1000 pistes (plus que confortable, donc) permettant d'enregistrer tout à tour un millier de pistes jouées sur un synthétiseur, une boîte à rythme, ou tout autre instrument MIDI. Le tableau de travail est classique. A gauche chaque piste est signalée par son nom, le canal MIDI attribué, le numéro de l'instrument choisi, etc. A droite, le contenu des pistes est visualisé en clair, ce qui est un atout important. Enfin, les classiques touches magnétophone complètent le tout. Toutes les manipulations sont effectuées à la souris et doublées au clavier. Ainsi, pour copier une mesure, il suffit de cliquer sur le carré la représentant, de positionner le curseur à l'endroit voulu et de re cliquer avec le bouton droit. Le travail pas à pas peut être effectué avec précision. On peut retracer la courbe du « pan » (stéréo droite et gauche), inclure sur une piste un changement d'instrument avec une précision de 1/120° de note, visualiser et modifier la durée d'une note ou sa dynamique et bien d'autres choses. L'un des meilleurs programmes de MAO sur PC en France. (Disquette Fretless International.)

## Shoot'em up Construction Kit

Amiga

type \_\_\_\_\_ création  
 de shoot-them-up  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ F



*Shoot'em up Construction Kit* (Seuck pour les intimes) autorise la création facile de shoot-them-up en scrolling vertical ou en tableaux fixes. Dans un premier temps, vous allez dessiner vos sprites en huit couleurs à l'aide de l'éditeur fourni qui offre certaines facilités : recopie, décalage, image en miroir. Vous pouvez ensuite tester l'animation de vos sprites et définir les paramètres concernant les ennemis et votre vaisseau : vitesse, fréquence et direction du tir, etc. On peut réaliser un jeu à deux, chaque joueur contrôlant un véhicule différent. La création des décors s'apparente à celle des sprites. Soixante-douze effets sonores de bonne qualité, comprenant des digitalisations vocales, serviront à créer vos bruitages et vous pourrez en charger d'autres. Il ne reste plus qu'à positionner les formations ennemies sur la carte et à définir leurs mouvements d'attaque. Plusieurs sprites peuvent être combinés en un seul, mais seule la partie atteinte par votre tir sera détruite. Le jeu peut être testé en mode normal ou vies infinies et être sauvegardé (il fonctionne alors indépendamment du programme). Le manuel, en français, est clair. Un excellent logiciel, puissant et simple d'emploi. (Disquette Outlaw.)

## Unispec

Atari ST, 1 Mo minimum

type \_\_\_\_\_ complément graphique  
 à Spectrum  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ F



*Unispec* est un complément très utile à *Spectrum 512*. Il transforme ce dernier en accessoire de bureau et ouvre la porte à de nouvelles fonctionnalités. On peut désormais travailler en conjonction avec un autre utilitaire de dessin et passer facilement de l'un à l'autre en transférant immédiatement l'image de travail. De nouvelles fonctions ont vu le jour : conversion automatique d'écran dans les deux sens 16 <--> 512 couleurs avec choix de la palette par le programme ou l'utilisateur ou conversion en 16 niveaux de gris améliorant le rendu de sortie imprimante, mélange par entrelacement de pixels, estompage, nouveaux modes de copie de blocs, rotation de blocs. Certaines fonctions ont été améliorées comme l'anti-alias (six fois plus rapide), le mode loupe qui dispose d'un pointeur et le couper-coller anti-aliasé. La grande innovation réside cependant dans les possibilités d'animation avec calque pour répétition des dessins, constitution automatique de fichiers Delta (gamme Cyber) ou SPS (propres à *Spectrum*) et réglage de tolérance des couleurs, l'animation pouvant être chargée directement grâce au programme fourni. Un excellent complément à *Spectrum*, un peu cher toutefois. (Disquette Upgrade.)

## Vidi ST

Atari ST

type \_\_\_\_\_ digitaliseur temps réel  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ F



*Vidi ST* se compose d'une cartouche et d'un logiciel pour digitaliser en temps réel. Il accepte des signaux provenant de n'importe quelle source vidéo. Trois potentiomètres permettent d'adapter la luminosité et le contraste de l'image, le dernier servant à éviter les déchirements d'image. Le programme travaille en basse et haute résolution mais donne, paradoxalement, de moins bons résultats dans ce dernier mode. Les images, digitalisées en temps réel, sont stockées dans la mémoire de l'ordinateur. On peut choisir la fréquence de capture depuis une image tous les 25° de seconde jusqu'à une image toutes les deux secondes, revoir ensuite les images, en vue par vue ou en mode animation, et « protéger » les images sélectionnées pour qu'elles ne soient pas effacées lors de la prochaine digitalisation. Le programme propose un choix de dix palettes de dégradés de seize teintes, certaines s'adaptant mieux que d'autres à une image et il est possible d'en créer d'autres. Une extension devrait bientôt voir le jour, accédant à la digitalisation en 512 couleurs (format *Spectrum*). Le manuel, en français, est clair et complet. Un excellent produit, simple d'emploi. (Disquette et cartouche Human Technologies.)

## ZZ Lazy Paint

Atari ST

type \_\_\_\_\_ dessin monochrome  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ F



*ZZ Lazy Paint* est un programme de dessin assez particulier, pour deux raisons : il ne fonctionne qu'en monochrome (mais aussi sous émulateur soft) et il est le seul à adapter la résolution du dessin à celle du périphérique utilisé pour la reproduction. Différents formats de page et différentes résolutions sont ainsi proposés mais les grandes images en haute résolution (300 dpi) demandent beaucoup de mémoire. Les options de dessin sont complètes avec de nombreuses brosses, des figures prédéfinies variées, un aérographe paramétrable et une loupe puissante. Les manipulations de blocs sont étendues. Outre les classiques couper-copier-coller, on dispose des inversions, retournements horizontaux ou verticaux, rotations réglables au degré près, bascules, effets de contours ou d'épaissement. De plus, les images peuvent être combinées selon quatre modes différents : opaque, transparent, « ou exclusif », inverse transparent. On peut encore améliorer le rendu de l'image en la filtrant à l'aide d'une trame et/ou d'un filtre redéfinissables. Le manuel est assez clair. Un excellent logiciel de dessin monochrome, le seul à mettre pleinement à profit les capacités graphiques des imprimantes. (Disquette Human Technologies.)



# 36 15 TILT : L'OXYGENE DE LA MICRO!

**ENTREZ DANS  
LA GALAXIE TILT ET DECROCHEZ  
LA GENIALE SEGA 16 BITS!**

## 1<sup>er</sup> PRIX

UNE CONSOLE SEGA 16 BITS d'une valeur de 2 500 F

## 2<sup>e</sup> au 6<sup>e</sup> PRIX

Un joystick sans fil à infra-rouges d'une valeur de 400 F

## 7<sup>e</sup> au 11<sup>e</sup> PRIX

Un abonnement d'un an à "Tilt" d'une valeur de 215 F

En attendant, vous avez jusqu'au 27 novembre pour gagner le plus petit PC du monde, le Portfolio Atari, d'une valeur de 3 000 F. Mot Clé JACK

## RETROUVEZ VOS RUBRIQUES PREFEREES



SOS Aventures : le rendez-vous des aventuriers des temps modernes.



Les bidouilles : un animateur spécialisé répond personnellement à vos questions.



La messagerie : un contact direct avec les lecteurs de Tilt qui partagent votre passion.

## ILS ONT GAGNE!



**Il remporte  
le Scooter Peugeot  
il a 11 ans,  
et il s'appelle  
Marcos Toledano (75).**

Ils ont gagné un bon d'achat dans la boutique SHOOT AGAIN à Paris (75):  
Joseph DIASO un bon d'une valeur de 3 000 F.  
D. BRUNSON-F. ANTONMATTEI - A. SCHREFFER - C. MICHEL  
Q. LECREVISSE un bon d'achat de 1 000 F.  
C. CHAVIGNIER - P. LE GALL - G. MARZIN -  
M. BELKOWISHE - gagnent un bon d'achat de 500 F.



Neuf logiciels éducatifs, c'est peu, très peu quand on sait qu'il est possible d'avoir à domicile un précepteur de langues, maths, français et j'en passe. La qualité des softs en ce domaine n'a plus grand-chose à envier à celle des meilleurs programmes d'action ou d'aventure — relax AHL, relax ! — et j'aurais vraiment eu envie de bénéficier de plus de place. Hélas, le pigiste propose, le rédac-chef dispose ! Bref, voici ma sélection pour 1989. Vous trouverez ici les logiciels qui me semblent les plus riches, les plus performants. D'ailleurs, je pense que je vais les offrir à Alain pour son petit Noël. J'entends d'ici ses hurlements de joie... (Brigitte Soudakoff)

## Baclangues

PC

matière \_\_\_\_\_ langues vivantes  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 contenu pédagogique ★★★★★  
 graphisme \_\_\_\_\_  
 animation \_\_\_\_\_  
 bruitage \_\_\_\_\_  
 prix \_\_\_\_\_ F



Primé lors du premier concours de scénario en 1987, organisé sous la direction de l'inspection générale, *Baclangues* existe en trois langues : anglais, allemand et espagnol. Ces trois versions s'adressent aux élèves de lycée et les préparent aux épreuves écrites et orales du baccalauréat. Contrairement aux autres logiciels du même type, ce programme privilégie l'approche sémantique d'un texte en s'appuyant sur un travail progressif. La première phase consiste à s'imprégner de l'énoncé en y repérant les idées maîtresses ainsi que la structure. Dans un deuxième temps, l'étude porte plus spécifiquement sur les personnages, lieux et temps, toujours dans la perspective de dégager la trame du récit. L'avantage évident de ce logiciel réside dans le fait qu'il permet de découvrir de façon exhaustive les mille et une subtilités de l'œuvre. Un système de sous-menus savamment étudiés contribue à tirer un profit optimal de la lecture. La réflexion est constamment sollicitée, ce qui favorise un bon travail interactif de l'utilisateur à la machine. Tout cela, ajouté à un confort d'utilisation, fait de ce didacticiel un excellent outil qui devrait permettre aux futurs bacheliers de bien se préparer. (Disquette Jériko.)

## La Bosse des Maths

Atari ST, Amiga, PC

matière \_\_\_\_\_ mathématiques  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 contenu pédagogique ★★★★★  
 graphisme ★★★★★  
 animation ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_  
 prix \_\_\_\_\_ C



*La Bosse des Maths* nouvelle cuvée est arrivée ! Nous avons déjà eu l'occasion de parler de ce logiciel de maths qui s'adresse aux élèves de collège. Voici à présent la version lycée, revue et corrigée. Le scénario est différent, la trame est policière et vous devez découvrir qui a assassiné le Boss, escroc génial qui se livre à des spéculations frauduleuses. Le commissaire Migraine mène l'enquête auprès de cinq personnages proches du Boss. Voici campée l'intrigue qui sert de toile de fond à ce programme de maths, car il ne faut tout de même pas oublier que nous sommes dans un éducatif. La partie travail s'imbrique avec la partie ludique car, à chaque fois que l'on résout un problème, on peut obtenir des indices supplémentaires concernant l'enquête. Plusieurs séries d'exercices sont proposées avec rappels de cours en cas de panne sèche. Un bloc-notes et une calculatrice sont à votre disposition à tout moment pour vous assister dans votre lourde tâche et, si vous ne trouvez vraiment pas la solution, vous pouvez toujours avoir recours au joker. La présentation est vivante, le graphisme est soigné, tous les ingrédients sont réunis pour faire un bon éducatif ! (Disquette Coktel Vision.)

## Destination Maths

Amstrad, CPC, PC

matière \_\_\_\_\_ mathématiques  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 contenu pédagogique ★★★★★  
 graphisme ★★★★★  
 animation ★★★★★  
 bruitage ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B



Créer un logiciel de maths qui ne soit pas rébarbatif semble relever du tour de force et, cependant, certains éditeurs s'y attellent et relèvent le défi avec brio. Conçu sur toile de fond galactique, *Destination Maths* concerne essentiellement les élèves du primaire ainsi que ceux de 6<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup>. Vous êtes en l'an 2251, et des savants fous vous posent tout un tas de questions dans des matières telles que l'arithmétique, les poids et mesures et la géométrie. A chaque fois, divers exercices et jeux sont proposés pour lesquels niveau de difficulté et temps de réponse peuvent être variables. Mais attention, si vous désirez embarquer dans la fusée et voler vers d'autres sphères, il est nécessaire d'accumuler le plus de points possibles, aussi bien en connaissances qu'en astuce et en logique. Un scénario bien ficelé, des exercices variés et originaux, présentés de façon vivante et dynamique, le tout égayé par un graphisme attrayant... tels sont les ingrédients de cet excellent éducatif. Voici un logiciel qui donne envie de travailler et qui démontre, une fois de plus, que les domaines ludique et éducatif peuvent faire très bon ménage. A avoir absolument dans sa logithèque ! (Disquette Génération 5.)

## Histoire de villes, Histoire de maisons

Atari ST

matière \_\_\_\_\_ éveil  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 contenu pédagogique ★★★★★  
 graphisme ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_  
 bruitage \_\_\_\_\_  
 prix \_\_\_\_\_ C



Destiné aux enfants de 4 à 10 ans, *Histoire de villes, Histoire de maisons* représente le premier volet d'une trilogie qui propose, et ce de façon active, de créer des livres illustrés. A partir d'une banque de dessins très diversifiés complétée par une liste de termes les désignant, l'enfant va pouvoir inventer son histoire en toute liberté. Il a à sa disposition deux sortes de pages ; l'une où il met en place son cadre graphique en laissant libre cours à son imagination, l'autre où il peut écrire son scénario. Plus qu'une méthode d'apprentissage à proprement parler, ces deux logiciels sont conçus pour sensibiliser à l'écrit, par une pédagogie active, en donnant les moyens de créer. Même s'il ne sait ni lire ni écrire, l'enfant peut exploiter au mieux toutes les richesses du programme grâce à son confort d'utilisation. Une série d'icônes en bas de l'écran permet d'accéder facilement aux différentes fonctions. Ces logiciels sont donc tout à fait intéressants de par la qualité de la démarche éducative, qui incite et ouvre de façon dynamique la voie vers la communication écrite. Ils ont d'ailleurs été diffusés et investis de façon très positive à l'école maternelle. (Disquette Jériko.)



## Labyrinthe des Sciences

PC, Amstrad, CPC

matière physique/chimie  
 intérêt 14  
 contenu pédagogique ★★★★  
 graphisme ★★★★  
 animation ★★★★  
 bruitage —  
 prix n.c.

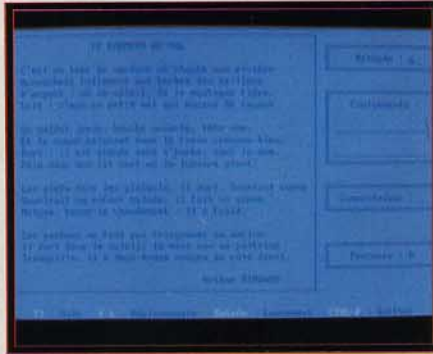


On peut faire d'étranges rencontres même dans un logiciel éducatif aussi sérieux qu'un programme de sciences physiques de 6°. L'intérêt du *Labyrinthe des Sciences* réside essentiellement dans le fait qu'il est conçu sur le mode du jeu d'aventure. Au départ, vous disposez d'un capital de 35 points de vie. A chaque bonne réponse aux problèmes qui vous sont posés, 2 points vous sont attribués, les mauvaises réponses ne vous pénalisent pas. Le but final étant de sortir du labyrinthe, vous pouvez à tout moment visualiser vos déplacements grâce à un plan qui indique votre position et votre progression. Vous allez de pièce en pièce où vous ne rencontrez pas que des questions sur le volume et la masse des solides et liquides, la température, l'ampoule et la pile, les circuits électriques. Mais ne vendons pas la mèche ! A vous de gérer au mieux les épreuves et les diverses rencontres pour tenter de vous extirper le plus rapidement possible de ce dédale. Bien que le graphisme ne soit pas toujours des plus attrayants, on peut cependant saluer l'effort de présentation et l'environnement ludique de ce programme de sciences qui parvient à mêler intelligemment le plaisir et l'apprentissage. (Disquette VTA.)

## Lyre

PC

matière français  
 intérêt 17  
 contenu pédagogique ★★★★★  
 graphisme —  
 animation —  
 bruitage —  
 prix F

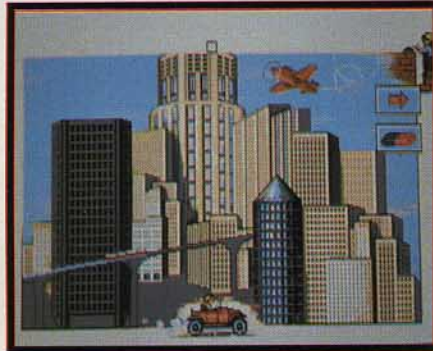


Il y a des logiciels dont on peut difficilement se passer car ils appartiennent à la génération des éducatifs sérieux, élaborés avec soin et méthode, tant du point de vue du contenu que du message. Tel est le cas de *Lyre* qui s'adresse aux élèves de lycée et révèle tous les secrets du commentaire de texte. Ici, l'utilisateur travaille sur cinq poèmes et deux textes expliqués. Un texte en prose sert de test, une méthode commentée, un bloc-notes, un lexique et une aide complètent le tout. Pour pouvoir aborder le commentaire, on vous propose une méthodologie basée sur cinq axes, consistant à appréhender les réseaux lexicaux pour en établir leur signification. Viennent ensuite l'analyse des images utilisées par l'auteur, la mise en évidence des rythmes et des sonorités, l'étude de la syntaxe et le niveau sémantique synthétisant le tout pour faire surgir le sens du texte. Véritable guide pédagogique, ce logiciel permet donc d'appréhender un texte dans sa globalité, en mettant bien l'accent sur la méthode à utiliser pour saisir les mille et une subtilités qui font la qualité et l'intérêt d'un texte ou d'un poème. La possibilité de créer un fichier enseignants ajoute un plus. (Disquette Cédic/Nathan.)

## 1001 voyages (Les)

Atari ST, PC, Amstrad, CPC

matière création écriture  
 intérêt 16  
 contenu pédagogique ★★★★★  
 graphisme ★★★★★  
 animation ★★★★★  
 bruitage —  
 prix C



Les éditeurs privilégient beaucoup les programmes de création littéraire, et cette fois-ci ce sont les plus jeunes qui sont concernés. Bien adapté à la population visée, *Les 1001 voyages* entraînent l'enfant dans quatre univers différents : la mer, la campagne, la ville ou l'espace. Une fois son décor campé, le joueur choisit un héros qui peut être un objet, un personnage ou un animal. Alors, trois options apparaissent qui correspondent à trois niveaux d'âge : l'œil permet, pour les plus petits, de voir et d'entendre le récit. En effet, sur *Atari* une synthèse vocale raconte l'histoire. Le livre convient davantage à ceux qui savent déjà un peu lire, et là le texte est joué, lu et affiché. Ainsi, grâce à une animation très réussie et à un graphisme très attrayant, l'enfant peut-il voyager dans l'imaginaire tout en laissant libre cours à sa fantaisie. Pour les plus grands, l'option écriture, symbolisée par une plume, permet de modifier le texte proposé. Grâce à un petit traitement de texte, ils peuvent, en partie ou totalement, modifier le récit et en écrire un de leur composition. Simple à manipuler et riche de possibilités, ce logiciel est un excellent outil de création. (Disquette Carraz Editions.)

## Petit Lecteur

Atari ST, PC

matière apprentissage de la lecture  
 intérêt 17  
 contenu pédagogique ★★★★★  
 graphisme ★★★★  
 animation —  
 bruitage ★★★★  
 prix C



Un logiciel d'apprentissage de la lecture élaboré de façon scientifique et méthodologique, et adapté aux utilisateurs concernés ? Ne cherchez pas plus loin, nous avons cela dans nos tablettes ! *Le Petit Lecteur* répond à tous ces critères. Parmi la densité des thèmes, qui ne nuit en rien à la qualité pédagogique et ludique, l'enfant dispose d'une palette de sept jeux. L'évolution est progressive, le travail se fait par étape. Les deux premières activités pointent la relation mot/image. Puis la phase de globalisation consiste à faire correspondre à l'image la silhouette qui caractérise la longueur du mot. Vient ensuite la phase plus analytique où l'enfant construit le mot sur le plan phonétique. Le travail s'effectue sur le nombre de sons et la longueur de chaque graphie, ainsi que sur les différentes écritures du son. On termine par la mise en ordre de séquences de mots en fonction de la position du son. Ce logiciel met bien en évidence les diverses étapes nécessaires à l'acquisition de la lecture. De plus, grâce à la synthèse vocale, le travail est facilité pour passer du savoir entendre au savoir lire. Les premiers pas sont ici vraiment facilités ! (Disquette Carraz Editions.)

## Vie du Lac (La)

Atari ST, PC

matière géologie  
 intérêt 15  
 contenu pédagogique ★★★★  
 graphisme ★★★★  
 animation ★★★★  
 bruitage —  
 prix A



Un logiciel consacré à l'étude de la vie du lac et des diverses composantes d'un écosystème lacustre, voilà un sujet plus qu'original. Quand on sait de surcroît qu'il y a possibilité de libre copie, alors là c'est le summum ! Réalisé sous l'égide d'Electricité de France, *la Vie du Lac* nous fait pénétrer de façon vivante et graphique dans le monde de la faune lacustre. En cliquant sur chacun des animaux proposés, on obtient des informations qui permettent de les mieux les connaître et ce aux différents moments de l'année. Une deuxième partie plus interactive vous initie à la gestion hydraulique et vous sensibilise aux problèmes de pollution des eaux. Pour ce faire, grâce à un grand nombre de simulations, vous pouvez jouer aux apprentis sorciers et observer tout ce qui se passe en fonction des paramètres choisis. Si vous ne prenez pas les bonnes décisions, vous risquez de provoquer des désastres écologiques qui déclencheront la colère de tous les consommateurs d'eau. Sachez consulter les courbes. Voici donc un logiciel original, d'actualité, qui conviendra à tous ceux qui sont intéressés par la gestion de l'eau ainsi que par les phénomènes de pollution. (Disquette Myriad.)





# COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

## COCONUT ÉTOILE

41, avenue de la Grande-Armée  
75016 PARIS ☎ 45.00.69.68  
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

## COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire  
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00  
Métro Oberkampf

## COCONUT MONTPELLIER

C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS  
34000 MONTPELLIER ☎ 67.58.58.88  
(FERMÉ LE LUNDI)

## COCONUT GRENOBLE

8, COURS BERRIAT  
38000 GRENOBLE  
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC	COMMODORE 64	SPECTRUM	PC 1512 & COMPATIBLES	ATARI STF/STE
<b>COMPILATIONS :</b>	<b>COMPILATIONS :</b>	<b>COMPILATIONS :</b>	<b>COMPILATIONS :</b>	<b>COMPILATIONS :</b>
C/D	C/D			
COIN OP HITS 145/179	THRILL TIME GOLD 1 145/189	THE STORY SO FAR VOL. 4 160	ARCADE MEGA HITS 345	STORY SO FAR VOL. 1 195
THRILL TIME GOLD 1 145/179	THRILL TIME PLATINIUM 1 145/189	SUPREME CHALLENGE 149	MASTER COLLECTION 295	STORY SO FAR VOL. 3 195
THRILL TIME PLATINIUM 1 145/195	THE STORY SO FAR VOL. 2 169/195	ARCADE MUSCLE 145	LES CLASSIQUES VOL. 1 290	STARWARS TRILOGY 245
12 JEUX FANTASTIQUES 145/195	THE STORY SO FAR VOL. 4 160/195	HISTORY IN THE MAKING 249	LES CLASSIQUES VOL. 2 290	LES BEST D'US GOLD 295
100 % A D'OR 145/195	STARWARS TRILOGY 160/195	OCEAN DYNAMITE (IN CROWD) 169	WEST PHASER 345	PRECIOUS METAL 225
LA COLLECTION CPC 160/225	ARCADE MUSCLE 145/160	COMMAND PERFORMANCE 160	A-10 TANK KILLER 345	TRIAD 2 269
EPYX ACTION 125/199	HISTORY OF MAKING 245/295	LES BEST D'US GOLD 149	ASTERIX 225	5 STARS 239
THE STORY SO FAR VOL. 2 135/155	LES BEST D'US GOLD 149/179	TAITO COIN OP 125	ACTION FIGHTER 259	WEST PHASER 345
THE STORY SO FAR VOL. 4 135/155	OCEAN DYNAMITE (IN CROWN) 139/189	GOLD SILVER BRONZE 145	APOLLO 18 95	ASTERIX 225
STARWARS TRILOGY 145/225	TAITO COIN OP 125/165	TOP 10 COLLECTION 120	BRUCE LEE LIVES 345	ALTERED BEAST 195
LES JUSTICIERS 145/195	COMMAND PERFORMANCE 140/180	GAME, SET & MATCH 129	BAR GAMES 345	A.P.B. 195
LA COMPIL OCEAN 145/195	GOLD SILVER BRONZE 149/199	GAME, SET & MATCH 2 149	BATMAN (LE FILM) 195	BANGKOK KNIGHT 225
LE MONDE DE L'ARCADE 145/195	LES AS DU CIEL 139/199	ALTERED BEAST 160	BAAL 295	BLOODWYCH 245
OCEAN DYNAMITE 149/199	TOP 10 COLLECTION 119/169	A.P.B. 110	BATTLE CHESS 245	BLOODMONEY 245
TAITO COIN OP 139/199	GAME, SET & MATCH 129/179	AIRBONE RANGER 120	CYCLES 345	BEACH VOLLEY 195
LES BEST D'US GOLD 145/195	GAME, SET & MATCH 2 139/189	BATMAN (LE FILM) 120	CARRIER COMMAND 345	BATMAN (LE FILM) 195
GAME SET & MATCH 129/169		CRAY CAR 2 120	CURSE OF THE AZURE BOND 345	BARBARIAN 2 185
GAME SET & MATCH 2 129/169		DOUBLE DETENTE 99	CAVEMAN UGH LYMPICS 295	CHASE H.O. 195
		DRAGON NINJA 99	CHUCK YEAGER 2.0 295	CONFLICT EUROPE 295
		DOUBLE DRAGON 95	CHESSMASTER 2000 290	CALIFORNIA GAMES 195
		DOUBLE DRAGON 95	CHESSMASTER 2100 490	CHESSMASTER 2000 225
		FORGOTTEN WORLD 99	DON'T GO ALONE 269	DRAGON SPIRIT 195
		GUNSHIP 120	DAVID WOLF 345	DRACKEN 260
		INDY (ARCADE) 99	DRACKEN 260	DRAGON NINJA 195
		LAST NINJA 2 140	DOUBLE DRAGON 245	DOUBLE DRAGON 175
		OPERATION WOLF 95	EUROPEAN SPACE SIMULATOR 285	DONGEON MASTER 225
		PASSING SHOT 110	FERRARI FORMULA 1 225	EUROPEAN SPACE SIMULATOR 275
		RUNNING MAN 120	F 15 N.2 345	FERRARI FORMULA 1 225
		RENEGADE 3 95	F16 COMBAT PILOT 235	FORGOTTEN WORLDS 185
		REAL GHOSBUSTERS 110	F19 385	F 16 COMBAT PILOT 235
		ROBOCOP 95	FLIGHT SIMULATOR V3 450	FALCON (FRANCAIS) 285
		STRIDER 95	SCENERY DISK L'UNITÉ 250	FALCON MISSION 195
		SILKWORM 120	GRAVE HARDAGE 295	FLIGHT SIMULATOR II. NF. 345
		SUPER SCRAMBLE 95	GRAND PRIX CIRCUIT 295	GREAT COURT 245
		STORMLORD 95	GUNSHIP 295	INDY (ARCADE) 195
		VIGILANTE 95	INDY (ARCADE) 195	INDY (ADVENTURE) 245
		WEC LE MANS 120	INDY (ADVENTURE) 269	KNIGHT FORCE 225
		XYBOTS 120	KNIGHT FORCE 265	KICK OFF 245
		3D POOL 120	KING OF THE BEACH 345	KING QUEST 4 295
			KULT 245	LASER SQUAD 225
			KING QUEST 4 295	LES VOYAGEURS DU TEMPS 245
			LE MANOIR DE MORTEVILLE 245	LES PORTES DU TEMPS 245
			M1 TANK PLATOON 289	MANHUNTER 2 295
			MANHOLE 345	MICROPROSE SOCCER 239
			MICRO SCRABBLE 265	NORTH & SOUTH 259
			MICROPROSE SOCCER 245	NO EXIT 195
			MANHUNTER 2 395	NEW ZEALAND STORY 195
			MENACE 245	OPERATION THUNDERBOLD 195
			MILLENNIUM 2.2 249	OIL IMPERIUM 195
			NEVERMINF 245	POWER DRIFT 195
			MINI PUT 95	PAPERBOY 195
			NIL DIEU VIVANT 289	PIRATES 245
			OPERATION WOLF 195	PASSING SHOT 245
			OIL IMPERIUM 245	POPULOUS 225
			POPULOUS 245	POPULOUS 99
			PC GLOBE 485	RICK DANGEROUS 245
			P.H.M. PEGASUS 145	R.V.F. HONDA 225
			PIRATES 395	ROBOCOP 195
			POLICE QUEST 2 295	STUNTCAR RACER 245
			RICK DANGEROUS 255	STRIDER 195
			ROBOCOP 199	SKIDOO 225
			RED STORM RISING 345	SIM CITY 245
			RACK EM 145	SHUFFLEPUCK CAFE 195
			SHOGUN 345	SHINOBI 195
			STARGLIDER 2 345	SILKWORM 195
			SKIDOO 225	SKWEEK 225
			SIM CITY 245	THE GAMES SUMMER EDT 285
			SKWEEK 225	TV SPORTS 245
			SPACE QUEST 3 245	TINTIN SUR LA LUNE 245
			SERVE & VOLLEY 145	TEST DRIVE 2 285
			TONGUE OF THE FATMAN 345	VERMINATOR 245
			THE TRAIN 95	WATERLOO 289
			TEST DRIVE 2 245	XENON 2 245
			U.F.O. 345	XYBOTS 245
			U.M.S. 245	ZAC MC KRACKEN (FRANCAIS) 245
			ULTIMA TRILOGY 390	3D POOL 195
			ULTIMA 5 295	
			VELITE 295	<b>SOLDES COCONUT :</b>
			WATERLOO 245	ARTIFOX 115
			ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS) 245	BAR'S TALES 115
			688 ATTACK SUB 245	MACADAM BUMPER 99
				MARBLE MADNESS 95
			<b>UTILITAIRES ET LIBRAIRIE</b>	<b>TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE</b>
			<b>DISPONIBLES EN MAGASIN.</b>	<b>ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN.</b>
			<b>(LISTE SUR DEMANDE).</b>	<b>(LISTE SUR DEMANDE).</b>

## ATARI XL/XE

AIRWOLF 95/	
AMERICAN ROAD RACE 85/	
ACE OF ACES 95/149	
COLOSSUS CHESS 4.0 120/169	
DEATHLON 95/	
GHOSTBUSTERS 95/	
GAUNTLET 95/145	
FOOTBALLER OF THE YEAR 95/180	
F 15 STRIKE EAGLE 120/169	
LEADER BOARD 120/169	
NINJA MASTER 69/	
PRO GOLF 85/	
ROCKFORD 85/	
SPEED ACE 95/	
STEVE DAVIS SNOOKER 95/180	
SPACE SHUTTLE 85/	
SPITFIRE ACE 120/169	140 K
SOLO FLIGHT 2 120/169	160 K
SILENT SERVICE 120/169	180 K
WINTER EVENS 120/169	160 K
WINTER OLYMPIADE 88 120/180	190 K
ZYBEX 95/	120 K
BLUE MAX 140 K	120 K
CHOPFLIFTER 160 K	190 K
DESERT FALCON 180 K	190 K
EAGLE NEST 160 K	190 K
FIGHT NIGHT 190 K	120 K
FOOTBALL 120 K	120 K
FINAL LEGACY 120 K	120 K
GATO 120 K	120 K
JOUST 120 K	120 K
LODE RUNNER 190 K	120 K
MILLIPEDE 120 K	190 K
MIDNIGHT MAGIC 190 K	190 K
ONE ON ONE BASKET 190 K	190 K
RESCUE ON FRACTALUS 190 K	120 K
ROBOTRON 2084 120 K	



# INTUT

PROMOTION

**QUICKJOY 2  
TURBO  
89 F.**

**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS  
ET REGION PARISIENNE**

**HORAIRES D'OUVERTURE :  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10 H A 19 H**

AMIGA	APPLE 2	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
LES VAINQUEURS 295	ARCADE MEGA HIT 350	+ HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 990	CONSOLE NINTENDO : + SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 990	ATARI ST 520 CTE 3490 520 STE + MONITEUR MONO 4490 520 STE + MONITEUR COULEUR 5490 1040 STF 3990 1040 STF + MONITEUR MONO 4990 1040 STF + MONITEUR COULEUR 5990 MEGA ST1 MONOCHROME 6790 MEGA ST1 COULEUR 7990 MEGA ST2 MONOCHROME 11190 MEGA ST2 COULEUR 12090 MEGA ST4 MONOCHROME 14690 MEGA ST4 COULEUR 15690
LES GEN' D'OR 245	ARKANOID 269	PISTOLET PHASER 249	ALPHA MISSION 295	LECTEURS SUPPLEMENTAIRES : DISQUE DUR 30 MEGA ATARI 4990 DISQUE DUR 60 MEGA ATARI 7590 MDA30 3" 5 DF 990 RF542R 5" 1/4 1790
LES JUSTICIERS 245	BAD DUDES 295	PISTOLET PHASER + 3 JEUX 349	BALLOON FIGHT 260	MONITEURS : MONOCHROME HR. SM124 1490 COULEUR SC1425 2490 COULEUR PHILIPS 8801 2390
EUROPEAN DREAMS 259	BATTLE OF NAPOLEON 350	AMERICAN PRO FOOTBALL 295	CASTLE VANIA 345	IMPRIMANTES : LASER SLM804 13579 STAR LC10 COMPLETE 1990 STAR LC10 7 COULEURS 2490 STAR LC 24/10 3290
STARWARS TRILOGY 245	BARD'S TALE 295	AMERICAN BASEBALL 295	CLU CLU LAND 260	DIVERS : CABLE IMPRIMANTE 150 RUBAN ENCREUR NL10 79 RUBAN ENCREUR LC10 49 RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR 95 TAPIS SOURIS 75 PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm) 49 QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST) 95 DOUBLEUR JOYSTICK (CPC) 79
MASTER COLLECTION 295	BARD'S TALE 2 295	ALTERED BEAST 295	DONKEY KONG 195	AMIGA : AMIGA 500 N.C. CABLE PERITEL 150 LECTEUR 3" 5 CA880 990
PRECIOUS METAL 245	BARD'S TALE 3 295	AZTEC ADVENTURE 255	EXCITEBIKE 195	JOYSTICKS : QUICKJOY 2 + 69 QUICKJOY 2 89 QUICKJOY 3 129 QUICKJOY 5 195 SPEEDKING KONIX 105 NAVIGATOR 169 MICRO BLASTER 130 3 WAY WICO 320 RACEMAKER 295 COBRA 490 ULTIMATE STANDART 245 ULTIMATE SANS FIL 450 COMPUTER COMMAND PC 390 SPEEDKING PC 245 SPEEDKING PC + CARTE 445
TRIAD 2 295	COURSE OF THE AZURE BONDS 350	AFTER BURNER 295	GALAGA 295	RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00
ASTERIX 225	COLONIAL CONQUEST 295	ALIEN SYNDROME 295	GUN SMOKE 295	
A.P.B. 245	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 295	ALEX KIDD 255	GHOST 'N GOBLINS 295	
ALTERED BEAST 245	CALIFORNIA GAMES 350	ALEX KIDD 2 295	GOONIES 2 345	
ACTION SERVICE 95	CHESSMASTER 2000 295	ACTION FIGHTER 295	GRADIUS 295	
BEACH VOLLEY 245	CONFLICT IN VIETNAM 295	BOMBER RAID 295	GOLF 260	
BANGKOK NIGHT 245	CRUSADE IN EUROPE 295	BLACK BELT 255	IKARI WARRIOR 345	
BARBARIAN 2 245	DRAGON WARS 350	CYBORG HUNTER 255	ICE CLIMBER 260	
BLOODWYCH 245	DECISION IN THE DESERT 295	CALIFORNIA GAMES 295	ICE HOCKEY 260	
BATMAN (LE FILM) 239	FLIGHT SIMULATOR 2 430	CAPTAIN SILVER 295	KID ICARUS 345	
BARD'S TALES 225	KING QUEST 3 295	CHOPLIFTER 295	KUNG FU 260	
BARD'S TALES 2 249	KARATE CHAMP 190	DOUBLE DRAGON 295	LEGEND OF ZELDA 395	
DRAGON SPIRIT 199	KUNG FU MASTER 190	F16 FIGHTER 195	METROID 345	
DRAKKEN 260	MIGHT AND MAGIC 395	GOLVELLIUS 295	MACH RIDER 295	
DRAGON NINJA 245	MECH BRIGADE 350	GREAT GOLF 255	PUNCH OUT 345	
DOUBLE DRAGON 195	MARBLE MADNESS 295	GREAT FOOTBALL 255	PINBALL 260	
DUNGEON MASTER 295	POOL OF RADIANCE 345	GREAT BASKETBALL 255	POPEYE 195	
FIGHTING SOCCER 245	PIRATES 295	GREAT BASEBALL 255	PRO WRESTLING 295	
F 16 COMBAT PILOT 245	RISK 345	GREAT VOLLEYBALL 255	RUBIN WARRIOR 345	
FORGOTTEN WORLDS 195	ROGER RABBIT 295	KENSEIDEN 295	RUSH 'N ATTACK 345	
FALCON 295	SHOGUN 390	LORD OF THE SWORD 295	RC PROAM 295	
FALCON MISSION 195	SILENT SERVICE 295	KUNG FU KID 255	RAD RACER 345	
FLIGHT SIMULATOR 2 335	STREET SPORT FOOTBALL 345	MIRACLE WARRIOR 395	SECTION Z 345	
SCENERY HAWAI 195	THE HUNT FOR RED OCTOBER 345	OUT RUN 2D ET 3D 295	SOCCER 260	
GREAT COURT 245	TIME OF LORE 345	PHANTASY STAR 395	SLALOM 260	
GRAND PRIX CIRCUIT 259	TEST DRIVE 295	POWER STRIKE 255	SUPER MARIO BROS 260	
GUNSHIP 245	TRIPLE PACK 190	PRO WRESTLING 255	SUPER MARIO 2 395	
HOSTAGES 95	ULTIMA 5 290	RASTAN 295	TROJAN 295	
INDY (ARCADE) 195	VICTORY ROAD 295	RAMPAGE 295	TOP GUN 345	
INDY (ADVENTURE) 249	WINGS OF FURY 275	R TYPE 295	TENNIS 260	
KICK OFF 265		RAMBO 3 295	URBAN CHAMPION 260	
LES PORTES DU TEMPS 285	<b>APPLE 2 GS</b>	ROCKY 295	VOLLEYBALL 260	
MICRO SCRABBLE DE LUXE 295	ARKANOID 295	SHINOBI 295	WRECKING CREW 295	
MICROPROSE SOCCER 239	BARD'S TALES 420	SECRET COMMAND 255	XEVIOUS 295	
NORTH AND SOUTH 259	CALIFORNIA GAMES 295	SUPER TENNIS 195		
NEW ZEALAND STORY 245	CHESSMASTER 2100 395	SPACE HARRIER 295		
OPERATION THUNDERBOLD 245	DUNGEON MASTER 340	TENNIS ACE 295		
OIL IMPERIUM 225	DEFENDER OF THE CROWN 345	TIME SOLDIERS 295		
PASSING SHOT 245	GAUNTLET 290	THUNDERBLADE 295		
POPULOUS 225	ICE HOCKEY 295	TEDDY BOY 195		
SCENERY POPULOUS 99	KING QUEST 4 395	THE NINJA 255		
RVF HONDA 269	LAST NINJA 275	VIGILANTE 295		
ROBOCOP 245	PIRATES 295	WORLD SOCCER 255		
RICK DANGEROUS 245	PAPERBOY 290	WANTED 295		
STUNT CAR RACER 245	POLICE QUEST 290	WONDERBOY 255		
STRIDER 269	SPACE QUEST 245	WONDERBOY 2 295		
SKIDOO 225	SILPHEED 295	WONDERBOY 3 295		
SHINOBI 245	SILENT SERVICE 295	YS 295		
SHADOW OF THE BEAST 349	SHADOWGATE 350	ZILLION 255		
SHUFFLEPUCK CAFE 195	SUBBATTLE SIMULMATOR 340	ZILLION 2 255		
SIM CITY 245	TEST DRIVE 2 395	JOYSTICKS POUR SEGA : CONTROL STICK 145 SPEED KING SEGA 145		
SILKWORM 225	THE HUNT FOR RED OCTOBER 345			
THE GAMES SUMMER DET 285	TOMAHAWK 295			
TEST DRIVE 2 285	THEXDER 290			
TV SPORTS 345	UNINVITED 350			
WATERLOO 289	WAR IN THE MIDDLE EARTH 395			
XENON 2 245				
ZAC MC KRACKEN 245				
3D POOL 195				

**VENTE PAR  
CORRESPONDANCE**

à adresser  
exclusivement à :

**COCONUT**

13, bd Voltaire  
75011 Paris  
43.55.63.00



T/72



NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

TÉL. \_\_\_\_\_

Date d'expiration - / - Signature \_\_\_\_\_

TITRES \_\_\_\_\_ PRIX \_\_\_\_\_

Participation aux frais de port et d'emballage. .... + 15 F

Précisez  Cassette  Disk - TOTAL à payer

Règlement : je joins  chèque bancaire  C.C.P.  mandat-lettre  C.B

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de remb);

PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

ATARI ST  ATARI XL/XE  AMSTRAD CPC  APPLE  APPLE 2 GS

MACINTOSH  AMIGA  C64  SPECTRUM  PC et COMPATIBLES

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.



# DEAD LINE

Dead line, en anglais, désigne le bouclage d'un journal, c'est-à-dire le moment au-delà duquel il n'est plus possible de modifier le contenu des pages. Nous avons inséré dans cette rubrique les derniers softs arrivés à la rédaction, des titres qui n'avaient pas pu trouver place dans nos deux cents meilleurs logiciels de l'année. Nous ne les avons évidemment pas classés par catégorie et vous verrez ainsi *North and South* voisiner avec *Manhunter San Francisco* ou *Fun Face*. D'autres softs nous sont hélas parvenus trop tard pour que nous puissions les tester dans ce Guide. Vous les retrouverez dans le prochain numéro de *Tilt*.

## Batman

Amiga

type	action
intérêt	17
graphisme	★★★★★
animation	★★★★★
bruitage	★★★★★
prix	C



Le fait de sortir un jeu à partir d'un film sert généralement à faire vendre un programme médiocre en profitant du succès du film, mais ce n'est pas le cas de *Batman*. Le jeu est tellement réussi qu'il aurait fort bien pu s'imposer comme l'un des grands succès de l'année, sans avoir besoin du soutien du film. Ce qui est particulièrement séduisant dans ce programme, c'est la variété des différentes scènes, toutes plus passionnantes les unes que les autres. Les niveaux 1 et 5 sont des jeux de plates-formes dans lesquels vous affrontez les hommes du Joker, en passant d'un étage à l'autre grâce à votre batcorde. La meilleure scène est celle de la traversée de la ville en batmobile. L'idée de tourner en accrochant un câble aux réverbères est vraiment très originale. A elle seule, cette séquence aurait suffi à faire un excellent jeu. L'autre scène en 3D est également très réussie ; cette fois on vole et il faut couper les câbles qui retiennent les ballons. Le niveau de difficulté est assez élevé, mais on ne pense pas un instant à renoncer, tant l'action est prenante. De plus, la qualité de la réalisation contribue pour beaucoup au succès de ce programme. C'est la plus grande réussite d'Ocean sur 16 bits. (Disquette Ocean.)

## Discoscopie

Atari ST, Amiga

type	éditeur de disques
intérêt	16
présentation	★★★
accessibilité	★★★
potentialités	★★★★★
prix	E

Intérêt autre machine  
Amiga : 15



*Discoscopie* est un éditeur de disques ouvrant la porte à de nombreuses manipulations et prises de renseignements sur le contenu et le format de vos disquettes. La nouvelle version ST corrige le principal défaut de la précédente : compatibilité incomplète avec les anciennes ROM. Vous connaîtrez la structure et le nombre exact des secteurs, le numéro de la piste physique qui peut être différent de celui de la piste logique, visualiserez le taux d'occupation de la disquette ou rechercherez une chaîne ASC ou hexadécimale. Les informations lues peuvent être réécrites au secteur désiré ou sauvegardées sous forme d'un fichier binaire (pour l'analyse des virus par exemple). Le gestionnaire de fichiers autorise facilement toutes sortes d'opérations (renommer un dossier, récupérer un fichier effacé, vérifier l'intégrité d'une disquette, connaître le cluster de départ d'un fichier, etc.). On peut encore analyser les disquettes protégées de manière précise (secteurs imbriqués, modification de l'entrelacement, etc.) ou écrire des pistes aux formats anormaux à des fins de protection. La version *Amiga* est un peu moins complète mais demeure d'un excellent niveau. (Disquette Esat Software.)

## Dragon Spirit

Amiga, Atari ST

type	arcade
intérêt	15
graphisme	★★★★★
animation	★★★★
bruitage	★★★★
prix	C

Intérêt autre machine  
ST : 14

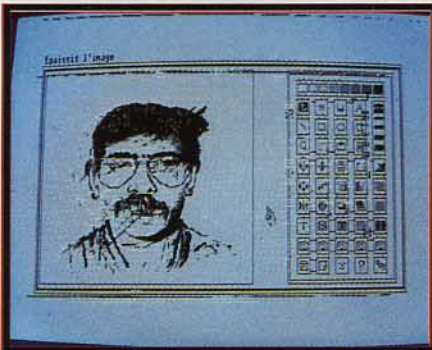


Cette conversion d'un jeu d'arcade de Namco vous emmène dans un univers étrange. En fait, il s'agit d'un shoot-them-up à scrolling vertical des plus classiques, mais cette fois vous contrôlez un dragon. Vous survolez de superbes paysages en affrontant toutes sortes de créatures qui vous attaquent dans les airs ou qui vous tirent dessus depuis le sol. Mais, heureusement, vous n'êtes pas sans défense car votre dragon dispose de trois têtes qui crachent le feu. En cours de route, vous pouvez acquérir des pouvoirs magiques et même déclencher des tremblements de terre. Mais, plus vous progressez, plus l'ennemi se déchaîne et, dès le second niveau, les choses se gâtent : vous évoluez entre des volcans en activité tandis que les oiseaux de feu vous attaquent sans relâche. Domark a pris quelques libertés avec le jeu d'arcade, mais on retrouve tout ce qui en fait le charme. Les graphismes sont particulièrement soignés, c'est hélas au détriment de l'animation qui est assez lente. En revanche, le scrolling est fluide et il est même possible de se déplacer légèrement sur les côtés. La version ST est moins réussie que l'*Amiga* au niveau du graphisme et de l'animation. (Disquette Namco.)

## Fun Face

Atari ST

type	création de visages
intérêt	16
présentation	★★★★★
accessibilité	★★★★★
potentialités	★★★★★
prix	D



Ce logiciel vous propose de créer facilement une multitude de visages différents. La prise en main est très simple et l'on se retrouve à travailler avant même d'avoir lu la notice. Vous disposez d'un vaste choix de cinquante éléments pour chacune des composantes du visage : cheveux, sourcils, yeux, oreilles, nez, bouche, moustache, barbe, forme du visage, lunettes. Un simple clic sur chacun d'eux et votre premier visage apparaît. Il est dommage cependant que seuls des éléments masculins soient présents, la création d'un visage féminin étant virtuellement impossible. Le rendu graphique est meilleur en monochrome qu'en couleurs, en particulier en ce qui concerne les ombres. Vous pourrez ensuite affiner votre création grâce aux nombreux outils graphiques dont dispose le programme : dessin à main levée, figures prédéfinies (lignes, cercles, rectangles, etc.), couper-copier-coller... L'appareil photo vous permettra de sauvegarder rapidement les différentes étapes de votre création pour pouvoir éventuellement revenir en arrière. Les ombres portées sont bien gérées, donnant un relief indispensable. Un excellent programme à cheval entre création et jeu. (Disquette Human Technologies.)



## Indiana Jones et la Dernière Croisade

PC

type \_\_\_\_\_ aventure animée  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



Vous incarnez Indiana Jones. Votre but consiste à retrouver le saint Graal ainsi que votre père disparu au cours de cette même quête. Voilà notre héros reparti pour de nouvelles aventures. Avant de quitter l'université, il est important de perfectionner votre boîte et de retrouver les notes de votre père. La suite vous réserve des difficultés complexes mais jamais insurmontables. Le scénario est si passionnant que l'on se prend à y repenser même après avoir éteint l'ordinateur. Le système de jeu est identique à celui de *Zak Mac Kraken*. La souris gère les actions, à l'exception des scènes d'action où l'on doit recourir au clavier. Dans la plupart des scènes, il n'est point besoin de déplacer votre héros. En cliquant sur une commande, il effectue de lui-même les déplacements nécessaires, ce qui amène un grand confort de jeu. L'enchaînement des séquences est très bien réalisé et l'on a l'impression d'assister à un dessin animé. Les graphismes sont bien meilleurs que ceux des séries de Sierra on Line. Les bruitages sont corrects sans plus, à moins de disposer d'une carte sonore adaptée. Un superbe jeu d'aventure au scénario très bien charpenté. (Disquette Lucasfilm.)

## Manhunter San Francisco

PC, ST, Amiga

type \_\_\_\_\_ aventure graphique  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ D



Après New York, des extraterrestres, les Orbs, envahissent San Francisco. Nous sommes dans les années 2000 et les hommes ne sont plus que des esclaves. Vous campez le rôle d'un Manhunter, un homme à la solde des Orbs, chargé de pister et d'identifier les résistants humains. Seulement voilà, les Orbs ne se doutent pas que vous les combattez dans l'ombre en profitant des avantages et de la liberté dont jouissent les Manhunters. L'aventure commence au moment où vous quittez New York, à la poursuite d'un dangereux collaborateur des Orbs, Phil. Il a tué trop d'humains pour avoir le droit de rester en vie. Arrivé à San Francisco, votre vaisseau est victime d'un accident, celui de Phil poursuit sa route. Il trouvera sûrement une cachette dans l'immense ville qu'est San Francisco. Pendant sa chute, votre vaisseau tue un Manhunter de Frisco. Vous décidez de prendre son identité et son ordinateur de poche qui est un instrument capable de pister n'importe quel humain. La suite est une passionnante énigme où de mystérieux mutants luttent contre une secte chinoise. Cette suite de *Manhunter I* est un des plus beaux jeux d'aventure de cette fin 89. Un must. (Disquette Sierra on Line.)

Intérêt autres machines  
 Amiga : 17 / ST : 17

## North and South

type \_\_\_\_\_ wargame et action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



Habile cocktail de stratégie et d'action, ce wargame est avant tout un délice pour les yeux et les oreilles... La présentation du soft est géniale : vous allez revivre la grande guerre qui opposa sudistes et nordistes dans les années 1860. Les personnages de cette aventure sont empruntés à la BD, sous les traits de Blueberry et de ses camarades de lutte. *North and South* présente un écran de jeu très simple. Sur la carte des Etats-Unis, vos armées sont composées de troupes d'artillerie et de cavalerie, et de canons. A la souris, les joueurs progressent vers les lignes ennemies, ce qui donne lieu à des combats arcade. Dans le cas où deux armées s'affrontent, la vue aérienne très précise du champ de bataille vous permet de sélectionner l'une des trois forces citées plus haut et de lancer l'offensive. On règle la hausse du canon pour tirer, on lance l'artillerie à grands moulins de sabre, etc. Plus loin, l'attaque du fort ou du train est un classique combat vue latérale au scrolling très rapide. Génial pour son mode de jeu multi-style arcade/stratégie et la qualité de ses animations et des bandes-son, *North and South* est pourtant lassant en mode un joueur. A deux, le jeu est bien plus passionnant. (Disquette Infogrames.)

## Oxxonian

Amiga

type \_\_\_\_\_ action/réflexion  
 intérêt \_\_\_\_\_ 16  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B

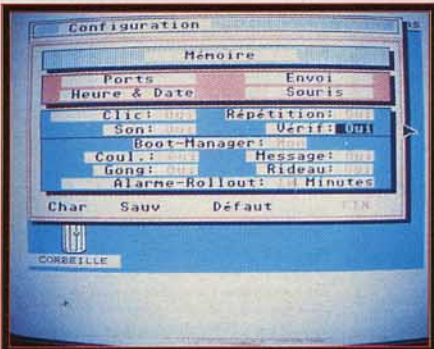


Sorti tout récemment sur Amiga, *Oxxonian* appartient à la catégorie des softs d'action/réflexion. Votre personnage évolue dans un labyrinthe de salles et de couloirs vue aérienne. Si, d'un côté, il doit éliminer avec différentes armes les aliens qui surgissent dans le secteur où il se trouve, son but est avant tout de fouiller toutes les caisses qu'il découvre. Et pour ce faire, il doit placer côte à côte les caisses de même nature, en les tirant et en les poussant dans les couloirs... L'originalité de ce scénario est séduisante. Le personnage doit sans cesse passer de la réflexion – quelle caisse pousser en premier et vers où ? – à l'action lors de difficiles combats *mi-Gauntlet*, *mi-shoot-them-up*. Et, pour encore enrichir la partie, le joueur doit aussi, entre chaque niveau de jeu, acheter de l'énergie, des unités de marche (nécessaires pour tirer ou pousser les caisses), des armes, des pouvoirs spéciaux afin de préparer le tableau suivant. Enfin, *Oxxonian* profite d'une mise en scène soignée. Les bruitages et la musique sont très fins. Les graphismes superbes offrent une 3D aérienne en relief du plus bel effet. Voici un soft de dernière minute qui séduira bon nombre de joy-ticks. (Disquette Time Warp.)

## Revolver

Atari ST

type \_\_\_\_\_ switcher  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ E



*Revolver* est un switcher, c'est-à-dire un programme permettant de charger plusieurs applications en mémoire et de passer ensuite immédiatement de l'une à l'autre. Les applications mises à l'arrière-plan seront gelées jusqu'au prochain appel. Il autorise la création de huit partitions et fonctionne dès que l'on dispose de 1 Mo, mais il ne prend toute sa signification qu'avec une mémoire supérieure (2 ou 4 Mo). Le programme offre un grand nombre d'options complémentaires : disque virtuel, spouleur d'imprimante et tampon d'accès disque, tous trois paramétrables ; *Floder Fix* qui supprime la limite aberrante des quarante dossiers des anciens TOS ; *boot-manager* pour choisir les accessoires de bureau qui seront chargés ; envoi direct de séquences d'instructions vers tous les ports de sortie disponibles (série, parallèle, écran, MIDI, clavier), ce qui peut s'avérer très utile pour configurer imprimante, modem ou instrument MIDI ; reset par touches ; remplacement éventuel du double clic gauche par un simple clic droit ; capture d'écrans avec leur sauvegarde au format Neo ; gestion de fichiers avec utilisation de jokers, et bien d'autres. Un excellent produit. (Disquette Arobace.)

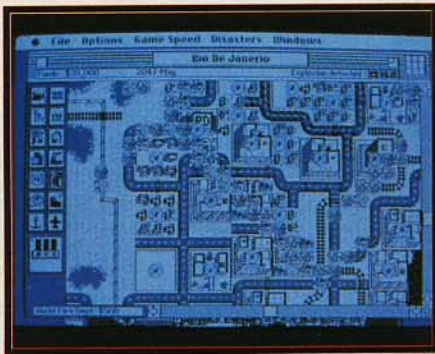


# DEAD LINE

## Sim City

Macintosh

type \_\_\_\_\_ stratégie/simulation  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



## Stunt Car

Atari ST

type \_\_\_\_\_ action  
 intérêt \_\_\_\_\_ 18  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ C



## UFO

PC tout écran

type \_\_\_\_\_ simulateur de vol spatial/stratégie  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17 (AT EGA minimum)  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ -  
 prix \_\_\_\_\_ D



## Winter Olympiad 88

Atari XL/XE

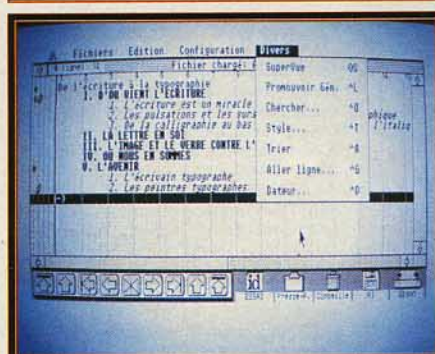
type \_\_\_\_\_ sports d'hiver  
 intérêt \_\_\_\_\_ 17  
 graphisme \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 animation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 bruitage \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ B



## ZZ Idée

Atari ST

type \_\_\_\_\_ processeur d'idées  
 intérêt \_\_\_\_\_ 15  
 présentation \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 accessibilité \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 potentialités \_\_\_\_\_ ★★★★★  
 prix \_\_\_\_\_ E



Qui remporte la palme de l'originalité, de la plus complexe stratégie, de la plus réaliste des simulations ? *Sim City*, l'un des tout derniers hits de l'année, est une petite merveille. Votre but : prendre en main les affaires politiques et sociales d'un village pour en faire une mégapole. Le joueur doit contrôler tout à la fois la démographie, l'évolution de l'habitat ou du réseau routier, la croissance économique de ses industries. Tout en respectant son budget, il construit des écoles, lutte contre la criminalité, améliore les transports et répond aux exigences d'une population souvent mécontente, le tout sur des tableaux animés très précis (les voitures roulent, les bâtiments évoluent sous vos yeux !). Le soft est d'une maniabilité exemplaire (icônes et souris). Le niveau de difficulté de la partie varie selon les scénarios proposés. Pour les novices, il s'agira de créer, de contrôler et de faire progresser une cité plutôt tranquille. Les pros lutteront quant à eux contre les raz de marée, l'attaque d'un monstre gigantesque, etc., autant de scénarios préprogrammés sur la disquette. Prévu sur *Amiga*, *ST* et *PC*, ce logiciel ne pourra que séduire les amateurs de simulation/stratégie. Du jamais vu ! (Disquette Maxis.)

*Stunt Car* est, de loin, la course de voitures la plus excitante sur 16 bits. C'est l'œuvre de Geoff Crammond, le créateur de *Revs* (une grande simulation de formule 1) et de l'inoubliable *Sentinel*. Ce programmeur maîtrise parfaitement l'animation en 3D surfaces pleines. A regarder les photos d'écran, on se dit que le graphisme n'a rien d'extraordinaire, mais jouez donc une partie et vous m'en donnerez des nouvelles. L'impression de vécu dégagée par ce programme est tellement forte que l'on se penche dans les virages. La course se déroule sur une piste suspendue au-dessus du sol et les différents parcours sont très acrobatiques. La voiture s'envole en haut d'une rampe et on voit se rapprocher l'autre portion de la piste en se demandant si on ne va pas tomber dans le vide avant de l'atteindre. Lorsqu'elle retombe sur la piste, la voiture rebondit sous l'effet de l'impact. C'est vraiment impressionnant et les amateurs d'émotions fortes seront comblés. *Stunt Car* est un programme difficile qui exige d'excellents réflexes, car les différents parcours ne sont pas de tout repos. Mais, heureusement, la jouabilité est parfaite grâce à la souplesse et à la précision des commandes. C'est un programme passionnant qu'il ne faut surtout pas manquer. (Disquette Micro Style.)

*UFO* est la toute dernière simulation de Sublogic, le père du très célèbre *Flight Simulator* ! Il s'agit ici d'un pilotage de navette spatiale. L'aventure est complexe puisqu'elle s'apparente tout autant à une simulation de vol qu'à une mission intersidérale. Collecte d'énergie, destruction des vaisseaux ennemis et exploration d'un nombre incroyable de planètes et d'étoiles, *UFO* marche dans la lignée du très ancien, mais fameux, *Elite*. Le soft est accompagné d'une notice anglaise très précise. Premier travail, le contrôle de votre engin est géré par plusieurs réacteurs. Au contraire d'un avion, la soucoupe peut rester immobile dans le ciel, tourner sur elle-même, puis plonger vers l'avant... *UFO* utilise un graphisme assez fouillé, tant au niveau du décor extérieur que des nombreux écrans de contrôle du tableau de bord. De ce fait, même un « athée » aura du mal à ne pas saccader l'animation... Voici donc un programme moins ludique, au premier abord, qu'un classique simulateur de vol et combat aérien. En revanche, la stratégie de l'aventure et l'emploi des nombreux disques scénarios édités par Sublogic passionneront les amateurs d'aventure/simulation équipés de configurations puissantes. (Disquette Sublogic.)

Des logiciels d'épreuves olympiques, nous en retrouvons chaque année. La plupart des 8 bits en regorgent, les *ST* et *Amiga* en sont pourvus. Sur *XL*, cependant, on les compte toujours sur les doigts de la main, malgré *Summer Games* et *Los Angeles 84*. Avec *Winter Olympiad 88*, on dispose enfin d'un soft de très bon niveau, comprenant les habituelles épreuves d'hiver : patin, slalom, saut à ski, biathlon, bobsleigh. Pas de grande originalité, mais une réalisation impressionnante. La page d'illustration, à elle seule, donne la note. Le jeu est le résultat d'une recette bien connue mais ô combien difficile à réussir : d'excellents effets graphiques, une musique dosée, le tout saupoudré d'une animation dont la précision rigoureuse est un délice. Un regret : le choix des couleurs. Enfin, tout cela reste un détail lorsque l'on considère l'ensemble de ses qualités. Sans conteste, *Winter Olympiad 88* est un des meilleurs softs actuellement disponibles sur *XL/XE*. On sent ici plus qu'une simple adaptation. Cela se comprend facilement quand on sait que Tynesoft est, de par ses réalisations, devenu un leader en Grande-Bretagne. Pour tous ceux qui ont un *Atari* 8 bits, c'est une société à surveiller de très près ! (Disquette Tynesoft.)

*ZZ Idée* est un processeur d'idées dans la lignée de *Think Tank* sur *Mac*, apportant une aide appréciable pour la création de documents structurés. Il fonctionne selon le principe d'idées mères auxquelles sont rattachées des idées filles, lesquelles peuvent être mères à leur tour d'autres idées, et ainsi de suite jusqu'au texte proprement dit. Ces idées pourront ensuite être numérotées à l'aide d'un vaste choix d'indices (chiffres arabes ou romains, lettres majuscules ou minuscules, etc.), de styles (gras, souligné, italique), en choisissant le niveau d'action (général, niveau, génération, ligne). Rien ne vous empêche de déplacer une idée ou de changer son niveau, la numérotation se réorganisant en conséquence. Par contre, les caractéristiques de style seront perdues et vous devrez les redéfinir. Le texte lui-même peut être tapé au sein de l'éditeur assez performant ou chargé en format IDB (spécifique au programme, 1 st Word ou Ascii). L'export offre en outre le format Calamus. Des options complètent le programme : presse-papiers, vue globale, repli du contenu des paragraphes... Un excellent produit très sûr et très simple d'emploi. (Disquette Human Technologies.)







# 1500 logiciels

## *une année de jeux micro*

1 500 softs testés par la rédaction en 1989 !  
La production mondiale diminue. La baisse du nombre de logiciels ne rime malheureusement pas avec l'augmentation de la qualité. Le but de ce répertoire, dont les notes ont toutes été réactualisées, est justement de vous permettre d'éviter les mauvais choix et d'acheter vos jeux en toute connaissance de cause...

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
AAARGH	Melbourne House	Amiga	Action	14	*****	*****	*****	B	56 RS
AAARGH	Melbourne House	Atari ST	Action	12	*****	****	***	C	70 RS
AAARGH	Melbourne House	Commodore 64	Action	9	***	***	***	B	70 RSS
AAARGH	Melbourne House	Spectrum	Action	8	***	***	**	A	70 RSS
AB ANIMATOR	AB Software	Atari ST	Création et animation de sprites	14	—	—	—	C	69 CREA
ABRAMS BATTLE TANK	Electronic Arts	PC CGA EGA Hercules	Simulation de combat de blindés	17	*****	****	**	C	67 HIT
ACTION FIGHTER	Microprose	Amiga	Shoot-them-up	14	*****	*****	*****	C	68 RS
ACTION FIGHTER	Microprose	Amstrad CPC	Shoot-them-up	14	*****	*****	*****	B	70 RS
ACTION SERVICE	Cobra Soft	Amiga	Action, entraînement militaire	16	****	*****	*****	C	63 RS
ACTION SERVICE	Cobra Soft	Atari ST	Action, entraînement militaire	16	****	*****	*****	C	59B HIT
ACTION SERVICE	Cobra Soft	PC CGA EGA	Action, entraînement militaire	15	*****	****	**	C	63 RSS
ADVANCED RUGBY SIMULATOR	Code Masters	Atari ST	Sport : rugby	18	*****	*****	*****	C	64 HIT
ADVANCED SKI SIMULATOR	Code Masters	Amiga	Sport : ski vue 3D	17	*****	*****	*****	C	64 HIT
AFRICAN RAIDERS 01	Tomahawk	Atari ST	Rallye 4x4	17	*****	*****	****	B	65 HTT
AFRICAN RAIDERS 01	Tomahawk	PC CGA EGA	Rallye 4x4	17	*****	*****	**	B	67 RS
AFTER BURNER	Activision	Amiga	Action	5	**	***	*****	C	66 GUID
AFTER BURNER	Activision	Amstrad CPC	Action	12	****	****	***	B	64 RSS
AFTER BURNER	Activision	Atari ST	Action	2	****	***	**	C	64 RS
AFTER BURNER	Activision	Commodore 64	Action	10	***	****	****	B	64 RSS
AFTER BURNER	Sega	Sega	Action	15	*****	*****	*****	C	54 BAN
AFTER BURNER	Activision	Spectrum	Action	15	****	*****	****	B	63 RS
AIRBALL	Microdeal	Amiga	Action/stratégie	16	*****	*****	****	B	68 RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
AIRBALL	Microdeal	Apple II GS	Action/stratégie	14	*****	*****	****	C	70 RS
AIRBONE RANGER	Microprose	Amiga	Action/simulation	14	****	****	****	C	69 GUID
AIRBONE RANGER	Microprose	Atari ST	Action/simulation	14	***	****	***	C	68 RS
AIRBONE RANGER	Microprose	Commodore 64	Action/simulation	13	****	*****	****	B	51 RS
AIRBONE RANGER	Microprose	PC CGA	Action/simulation	14	****	***	**	C	63 RS
ALBEDO	Myriad	Amiga	Action multi-épreuve	11	****	*****	*****	C	61 RS
ALBEDO	Myriad	Atari ST	Action multi-épreuve	14	****	*****	*****	B	58 HIT
ALBUM PC (L')	Ubi Soft	PC	Compilation aventure	14	****	—	—	C	61 RS
ALBUM PC (L')	Ubi Soft	PC CGA	Compilation aventure	14	****	—	—	C	61 RS
ALEX KIDD/HIGH TECH WORLD	Sega	Console Sega	Arcade, aventure, éducatif	12	*****	*****	****	n.c.	68 RS
ALIENATOR	Ubi Soft	Thomson TO 8, 9 et 9+	Shoot-them-up	11	***	****	**	B	68 RS
ALPHA MISSION	Nintendo	Console Nintendo	Shoot-them-up	5	***	****	***	D	71 RS
ALTERED BEAST	Activision	Amiga	Aventure/action/combat	17	*****	*****	*****	C	71 HIT
ALTERED BEAST	Activision	Atari ST	Aventure/action/combat	17	*****	*****	*****	C	71 HIT
ALTERED BEAST	Sega	Console Sega	Aventure/action/combat	13	*****	****	*****	C	69 RS
AMERICAN PRO FOOTBALL	Sega	Console Sega	Sport : football américain	15	*****	*****	*****	C	70 RS
AMIGA GOLD HITS I	US Gold	Amiga	Compilation multi-genre	17	*****	*****	*****	C	64 GUID
ANCIEN ART OF WAR AT SEA	Broderbund	Macintosh	Wargame	17	*****	****	****	E	71 RS
ANDES ATTACK	Llamasoft	Atari ST	Shoot-them-up	7	***	****	***	B	67 GUID
ANDROMEDA MISSION	Demonware	Amiga	Shoot-them-up	15	*****	*****	*****	C	65 HIT
ANGLAIS TOP NIVEAU	Coktel Vision	Amstrad CPC	Educatif : anglais	14	—	—	—	C	65 KIDS
ANGLAIS TOP NIVEAU	Coktel Vision	Atari ST	Educatif : anglais	14	—	—	—	C	65 KIDS
ANGLAIS TOP NIVEAU	Coktel Vision	PC	Educatif : anglais	14	—	—	—	C	65 KIDS
ANGLAIS TOP NIVEAU	Coktel Vision	Thomson	Educatif : anglais	14	—	—	—	C	65 KIDS
ANTIRIAD	Silverbird	Commodore 64	Action combat vue latérale	14	*****	*****	*****	A	65 GUID
APACHE STRIKE	Activision	Commodore 64	Combat hélico 3D	8	***	***	***	B	70 RSS
APACHE STRIKE	Activision	Macintosh	Combat hélico 3D	15	****	*****	*****	F	61 HIT
APACHE STRIKE	Activision	PC CGA EGA	Combat hélico 3D	6	***	***	**	B	70 RS
APB	Domark	Amstrad CPC	Action/course auto	11	***	****	****	B	70 RS
APPRENDRE A LIRE	Hatier	PC	Educatif : français	15	—	—	—	E	64 KIDS
ARCHE DU CAPITAINE BLOOD (L')	Exxos	Amiga	Aventure	18	*****	*****	****	C	63 SOSC
ARCHE DU CAPITAINE BLOOD (L')	Exxos	Amstrad CPC	Aventure	16	****	*****	***	C	55 SOSH
ARCHE DU CAPITAINE BLOOD (L')	Exxos	Atari ST	Aventure	15	*****	*****	****	D	51 TP
ARCHE DU CAPITAINE BLOOD (L')	Exxos	Apple II GS	Aventure	14	****	***	****	C	66 RS
ARCHIPELAGOS	Logotron	Amiga	Stratégie	18	*****	*****	*****	C	67 RS
ARCHIPELAGOS	Logotron	Atari ST	Stratégie	17	*****	*****	*****	C	66 HIT
ARCHIPELAGOS	Logotron	PC CGA EGA	Stratégie	18	*****	****	***	C	67 RSS
ARCHON COLLECTION	Electronic Arts	Amstrad CPC	Action/stratégie	14	****	***	**	B	64 GUID
ARCHON COLLECTION	Electronic Arts	Spectrum	Action/stratégie	17	***	***	***	B	64 GUID
ARKANOID	Imagine	Amiga	Action casse-briques	15	*****	*****	*****	C	56 RS
ARKANOID	Imagine	Apple II GS	Action casse-briques	18	*****	*****	*****	C	66 RS
ARKANOID	Imagine	Atari ST	Action casse-briques	15	*****	*****	****	C	46 CO
ARKANOID	Imagine	Commodore 64	Action casse-briques	16	*****	*****	*****	B	42 TUB
ARKANOID	Imagine	PC	Action casse-briques	13	**	****	**	C	54 RS
ARKANOID	Imagine	Thomson TO	Action casse-briques	12	***	*****	*	B	46 CO
ARKANOID II	Imagine	Amstrad CPC	Action casse-briques	13	*****	*****	***	B	55 RAP
ARKANOID II	Imagine	Apple II GS	Action casse-briques	16	****	*****	*****	C	70 RS
ARKANOID II	Imagine	Atari ST	Action casse-briques	14	*****	*****	*****	C	57B RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
ARKANOID II	Imagine	Spectrum	Action casse-briques	17	★★★★	★★★★★★	★★★★★	B	57 RS
ARMALYTE	Ubi Soft	Commodore 64	Shoot-them-up	17	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	B	63 HIT
ARNHEM	Cases Computer Simulation	PC CGA	Wargame	11	★★★	—	—	B	68 GUID
ART AND FILM DIRECTOR	Epyx	Apple II GS	Création graphique/animation	16	—	—	—	F	66 CREA
ARTHUR, THE QUEST OF EXCALIBUR	Infocom	Amiga	Aventure graphique (a)	17	★★★★★	—	—	C	69 SOSC
ARTURA	Gremlin	Amiga	Action/aventure	7	★★★★	★★★	★★★★	C	66 GUID
ASSOCIE, MEMORISE, BARRE L'INTRUS	Carraz éditions	Amiga	Educatif : éveil 3/8 ans	17	—	—	—	C	67 KIDS
ASSOCIE, MEMORISE, BARRE L'INTRUS	Carraz éditions	Atari ST	Educatif : éveil 3/8 ans	17	—	—	—	C	67 KIDS
ASSOCIE, MEMORISE, BARRE L'INTRUS	Carraz éditions	PC	Educatif : éveil 3/8 ans	17	—	—	—	C	67 KIDS
ASSOCIE, MEMORISE, BARRE L'INTRUS	Carraz éditions	Thomson TO 8 et 9	Educatif : éveil 3/8 ans	17	—	—	—	B	67 KIDS
ASTAROTH	Hewson	Amiga	Aventure/action	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS
A 320	Loricel	Amstrad CPC	Aventure et simulation	12	★★★	—	★	B	63 RS
AVENTURIERS (LES)	Infogrames	Thomson TO8, 9+	Compilation aventure/action	11	★★★★	★★	★★	B	63 RS
AVENTURIERS (LES)	Infogrames	Amstrad CPC	Compilation aventure/action	15	dépend du titre	dépend du titre	dépend du titre	B	65 GUID
BAAL	Psygnosis	Amiga	Action	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	66 RS
BALL	Psygnosis	Atari ST	Action	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	63 HIT
BALL	Psygnosis	PC	Action	14	★★★★★	★★★★★	★★★	C	71 GUID
BACLANGUES	Jeriko	PC	Educatif : anglais	17	—	—	—	F	69 KIDS
BAD CAT	Rainbow Arts	Amiga	Sport multi-épreuve	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	52 RS
BAD CAT	Rainbow Arts	Amstrad CPC	Sport multi-épreuve	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	57B RSS
BAD CAT	Rainbow Arts	Atari ST	Sport multi-épreuve	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	52 RS
BAD CAT	Rainbow Arts	Commodore 64	Sport multi-épreuve	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	57B RS
BAD CAT	Rainbow Arts	PC	Sport multi-épreuve	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	67 GUID
BALADE AU PAYS DE BIG BEN	Coktel Vision	Atari ST	Educatif : anglais	16	—	—	—	C	71 KIDS
BALADE AU PAYS DE BIG BEN	Coktel Vision	PC	Educatif : anglais	16	—	—	—	C	71 KIDS
BALANCE OF POWER	Mindscape	Atari ST	Wargame politique	16	★★★	—	—	C	70 GUID
BALANCE OF POWER	Mindscape	Amiga	Wargame politique	16	★★★	—	—	C	66 RS
BALANCE OF POWER	Mindscape	PC CGA EGA	Wargame politique	16	★★★	—	—	D	67 GUID
BALLISTIX	Psygnosis	Amiga	Action : football futuriste	11	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	66 RS
BALLISTIX	Psygnosis	Atari ST	Action : football futuriste	11	★★★★★	★★★★	★★★★	C	66 RSS
BAMBINO FAIT UN PUZZLE	Carraz éditions	Atari ST	Educatif : éveil 3/10 ans	16	—	—	—	C	64 KIDS
BARBARIAN	Palace Software	Amiga	Aventure/action	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	56 RS
BARBARIAN	Palace Software	Amstrad CPC	Aventure/action	16	★★★★	★★★★★	★★★★	B	41 RS
BARBARIAN	Psygnosis	Atari ST	Aventure/action	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	46 RS
BARBARIAN	Palace Software	Commodore 64	Aventure/action	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	59B HIT
BARBARIAN	Melbourne House	Spectrum	Aventure/action	14	★★★★	★★★★★	★★★★	B	62 RS
BARBARIAN II	Palace Software	Amiga	Aventure/action	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS
BARBARIAN II	Palace Software	Amstrad CPC	Aventure/action	18	★★★★★	★★★★★	★★★	B	67 RS
BARBARIAN II	Palace Software	Atari ST	Aventure/action	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	64 HIT
BARBARIAN II	Palace Software	Commodore 64	Aventure/action	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59B HIT
BARBARIAN II	Palace Software	Spectrum	Aventure/action	13	★★★★	★★★★★	★	B	66 GUID
BARD'S TALE II	Electronic Arts	Amiga	Jeu de rôle 3D	18	★★★★	★★★★★	★★★★	C	57 SOSH
BARD'S TALE II	Electronic Arts	Apple II	Jeu de rôle 3D (a)	16	★★★★★	—	—	E	53 DOS
BARD'S TALE II	Electronic Arts	Commodore 64	Jeu de rôle 3D (a)	18	★★★	—	—	D	53 DOS
BARD'S TALE II	Electronic Arts	PC CGA EGA	Jeu de rôle 3D (a)	16	★★★★★	★★★	★★	C	64 GUID
BASIL MOUSE DETECTIVE	Gremlin	Atari 800 XL/XE	Aventure/action	15	★★★★★	★★★★	★	B	—
BASKETBALL NIGHTMARE	Sega	Console Sega	Sport : basket-ball	11	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	70 RS
BATMAN, THE CAPED CRUSADER	Ocean	Spectrum	Aventure/action	15	★★★★★	★★★★	★	B	68 GUID



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
BATMAN, THE CAPEL CRUSADER	Ocean	Amiga	Aventure/action	16	★★★★	★★★★★	★★★★	B	65 RSS
BATMAN, THE CAPEL CRUSADER	Ocean	Amstrad CPC	Aventure/action	8	★★	★★★	★★	B	65 RSS
BATMAN, THE CAPEL CRUSADER	Ocean	Atari ST	Aventure/action	16	★★★★	★★★★★	★★★	B	65 RS
BATMAN, THE CAPEL CRUSADER	Ocean	Commodore 64	Aventure/action	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	65 RSS
BATMAN THE MOVIE	Ocean	Amiga	Action multi-épreuve	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	71 HIT
BATTLE CHESS	Electronic Arts	Amiga	Echecs, animé 3D	19	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	58 HIT
BATTLE CHESS	Electronic Arts	Atari ST	Echecs, animé 3D	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 RS
BATTLEHAWKS 1942	Lucasfilm	Amiga	Action/combat aérien	16	★★★★	★★★★★	★★★★	C	66 HITS
BATTLEHAWKS 1942	Lucasfilm	Atari ST	Action/combat aérien	16	★★★★	★★★★★	★★★★	C	66 HIT
BATTLEHAWKS 1942	Lucasfilm	PC CGA EGA VGA	Action/combat aérien	14	★★★	★★★	★★	B	67 RS
BATTLES OF NAPOLEON	SSI	Apple II	Wargame sur carte	16	★★★	—	★★★	E	66 RS
BATTLES OF NAPOLEON	SSI	Commodore 64	Wargame sur carte redéfinissable	15	★★★★	—	—	B	67 RS
BATTLETECH	Infocom	Amiga	Aventure/action	15	★★★★	★★★★	★★	B	67 RS
BATTLETECH	Infocom	Atari ST	Aventure/action	15	★★★★	★★★★	★★	B	69 GUID
BATTLETECH	Infocom	Commodore 64	Aventure/action	15	★★★	★★★★	★★★	B	69 GUID
BATTLE VALLEY	Hewson	Amiga	Shoot-them-up	12	★★★	★★★★	★★★★	C	70 RS
BATTLE VALLEY	Rack it	Commodore 64	Shoot-them-up	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	A	55 RS
BATTY	Elite	Amstrad CPC	Casse-briques	11	★★★★★	★★★	★★★	A	67 RSS
BATTY	Elite	Commodore 64	Casse-briques	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	A	67 RS
B.D.	Infogrames	Thomson TO8, TO9+	Aventure/action	17	★★★★★	★★	★★★	B	65 GUID
BEACH VOLLEY	Ocean	Amiga	Volley-ball	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 HIT
BEAM	Magic Bytes	Amiga	Action/réflexion	12	★★★	★★★★	★★★★	C	67 RS
BEAM	Magic Bytes	Commodore 64	Action/réflexion	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	71 GUID
BEAM	Magic Bytes	Atari ST	Action/réflexion	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	71 GUID
BEST OF CODEMASTERS VOL 1	Code Masters	Amstrad CPC	Compilation action	14	★★★★★	★★★★	★★★★	A	66 GUID
BEST OF CODEMASTERS VOL 2	Code Masters	Amstrad CPC	Compilation action	13	★★★★	★★★★	★★★	A	66 GUID
BEST OF CODEMASTERS VOL 3	Code Masters	Amstrad CPC	Compilation action	13	★★★★★	★★★★	★★★★	A	66 GUID
BEST OF CODEMASTERS VOL 4	Code Masters	Amstrad CPC	Compilation action	12	★★★★	★★★★	★★★	A	66 GUID
BILLARD SIMULATOR	Ere Informatique	Amiga	Sport : billard 3D	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	64 HIT
BIO CHALLENGE	Delphin Software	Amiga	Action plates-formes	15	★★★	★★★★★	★★★★	B	67 RS
BIO CHALLENGE	Delphin Software	Atari ST	Action plates-formes	15	★★★	★★★★★	★★★	B	65 HIT
BLACKBEARD	Kixx	Amstrad CPC	Action	8	★★★	★★	★★★	A	65 GUID
BLACK MAGIC	Eas	Amiga	Action échelles	14	★★★★	★★★★	★★★★	C	70 RS
BLADE WARRIOR	Code Masters	Amstrad CPC	Action échelles	11	★★★★	★★★★	★★★★	A	68 GUID
BLADE WARRIOR	Code Masters	Spectrum	Action échelles	13	★★★★	★★★★	★★★	A	63 SOCS
BLASTEROIDS	Image Works	Amiga	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	66 RS
BLASTEROIDS	Image Works	Amstrad CPC	Shoot-them-up	12	★★★★	★★★★	★★★	B	66 RSS
BLASTEROIDS	Image Works	Atari ST	Shoot-them-up	13	★★★	★★★★	★★★	B	65 GUID
BLASTEROIDS	Image Works	Commodore 64	Shoot-them-up	8	★★★	★★★	★★★	B	67 GUID
BLOOD MONEY	Psygnosis	Amiga	Shoot-them-up	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	67 HIT
BLOOD MONEY	Psygnosis	Atari ST	Shoot-them-up	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	71 RS
BLOODWYCH	Image Works	Amiga	Jeu de rôle/ icônes 3D	14	★★★	★★★	★★	C	71 SOSC
BLOODWYCH	Image Works	Atari ST	Jeu de rôle/ icônes 3D	17	★★★	★★★	★★	C	70 SOSH
BLUE THUNDER	Encore	Commodore 64	Action	2	★★	★★★	★★★	A	70 GUID
BMX FREESTYLE	Code Masters	Amstrad CPC	Simulation sportive vélo	11	★★★★	★★★★★	★★★★	A	67 GUID
BMX SIMULATOR	Code Masters	Atari XL et XE	Course vélo cross	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	A	55 RS
BMX SIMULATOR	Code Masters	Amiga	Course vélo cross	13	★★★★★	★★★★	★★★	C	56 RSS
BMX SIMULATOR	Code Masters	Atari ST	Course vélo cross	13	★★★★★	★★★★	★★★	C	56 RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
<b>BMX SIMULATOR II</b>	Code Masters	Amstrad CPC	Course vélo cross	11	*****	****	****	A	67 GUID
<b>BOB MORANE OCEAN</b>	Infogrames	Amiga	Aventure/action	15	*****	*****	*****	C	59 RS
<b>BOB MORANE OCEAN</b>	Infogrames	Amstrad CPC	Aventure/action	15	****	***	***	B	65 GUID
<b>BOB MORANE OCEAN</b>	Infogrames	Atari ST	Aventure/action	15	*****	*****	****	C	56 TP
<b>BOMB JACK</b>	Elite	Amiga	Action échelles	14	****	*****	****	C	58B RS
<b>BOMB JACK</b>	Elite	Atari ST	Action échelles	14	****	*****	***	C	58 RS
<b>BOMB JACK II</b>	Encore	Commodore 64	Action échelles	8	***	****	***	A	68 GUID
<b>BOMBER RAID</b>	Sega	Console Sega	Shoot-them-up scrolling vertical	10	****	****	****	C	69 RS
<b>BOMBUZAL</b>	Image Works	Amiga	Action/stratégie	17	*****	*****	****	B	63 HITV
<b>BOMBUZAL</b>	Image Works	Atari ST	Action/stratégie	18	*****	*****	****	C	63 HIT
<b>BOOTIFUL BABE</b>	White Panther Software	Atari ST	Action	7	****	****	***	n.c.	—
<b>BOSSE DES MATHS (LA)</b>	Coktel Vision	Atari ST	Educatif : mathématiques	16	****	*****	—	C	65 KIDS
<b>BOSSE DES MATHS (LA)</b>	Coktel Vision	PC CGA EGA	Educatif : mathématiques	16	—	—	—	C	65 KIDS
<b>BOWLS</b>	Simulmondo	Amiga	Sport : pétanque	12	***	***	*	B	66 RS
<b>BRIDGE EN MAJEURE 5</b>	Bridgeur	PC	Jeu de bridge	15	—	—	—	C	68 RS
<b>BUFFALO BILL'S WILD WEST</b>	Tynesoft	Atari ST	Multi-épreuve action	9	***	***	*	B	69 GUID
<b>BUMPY</b>	Loricel	Amstrad CPC	Action/réflexion	13	****	****	****	B	67 RSS
<b>BUMPY</b>	Loricel	Atari ST	Action/réflexion	13	***	****	***	C	67 RS
<b>BUMPY</b>	Loricel	PC CGA EGA	Action/réflexion	13	****	****	****	C	69 GUID
<b>BUTCHER HILL</b>	Gremlin	Amiga	Action	8	***	****	****	B	68 RSS
<b>BUTCHER HILL</b>	Gremlin	Amstrad CPC	Action	10	*****	***	****	A	70 GUID
<b>BUTCHER HILL</b>	Gremlin	Atari ST	Action	8	***	****	****	B	68 RS
<b>BUTCHER HILL</b>	Gremlin	Commodore 64	Action	12	****	****	****	B	67 RS
<b>BUTCHER HILL</b>	Gremlin	Spectrum	Action	10	***	***	***	B	67 RSS
<b>BY FAIR MEANS OR FOUL</b>	Superior Software	Amstrad CPC	Sport : boxe	13	*****	*****	*****	B	64 RS
<b>CALIFORNIA GAMES</b>	Epyx	Amiga	Sports d'été multi-épreuve	14	*****	****	****	C	64 RSS
<b>CALIFORNIA GAMES</b>	Epyx	Amstrad	Sports d'été multi-épreuve	14	****	****	***	A	52 RS
<b>CALIFORNIA GAMES</b>	Epyx	Apple II	Sports d'été multi-épreuve	15	*****	*****	***	D	54 RAP
<b>CALIFORNIA GAMES</b>	Epyx	Apple II GS	Sports d'été multi-épreuve	13	***	***	***	D	64 RS
<b>CALIFORNIA GAMES</b>	Sega	Console Sega	Sports d'été multi-épreuve	15	*****	*****	*****	C	69 RS
<b>CALIFORNIA GAMES</b>	Epyx	Spectrum	Sports d'été multi-épreuve	13	***	*****	*	B	53 RAP
<b>CAPTAIN FIZZ</b>	Psychapse	Amiga	Action/stratégie	6	**	****	****	C	65 GUID
<b>CAPTAIN FIZZ</b>	Psychapse	Atari ST	Action/stratégie	13	***	****	****	C	64 RS
<b>CAPTAIN SILVER</b>	Sega	Console Sega	Action	16	*****	*****	*****	C	65 HIT
<b>CARRIER COMMAND</b>	Rainbird	Amiga	Simulateur de combat/stratégie 3D	19	*****	*****	*****	C	58 RS
<b>CARRIER COMMAND</b>	Rainbird	Amstrad CPC	Simulateur de combat/stratégie 3D	15	*****	*****	****	B	71 RS
<b>CARRIER COMMAND</b>	Rainbird	Atari ST	Simulateur de combat/stratégie 3D	19	*****	*****	*****	C	56 TP
<b>CARTOONERS</b>	Epyx	Apple II GS	Création graphique/animation	15	*****	*****	*****	D	66 CREA
<b>CASINO GAMES</b>	Sega	Console Sega	Multi-jeu : cartes et machines à sous	13	****	****	****	C	68 RS
<b>CASTLEVANIA</b>	Konami Nintendo	Console Nintendo	Action combat/échelles	18	*****	*****	*****	D	63 HIT
<b>CASTLE WARRIOR</b>	Delphin Software	Atari ST	Arcade	14	*****	*****	*****	C	68 HIT
<b>CASTLE WARRIOR</b>	Delphin Software	Amiga	Arcade	11	***	****	*****	C	71 GUID
<b>CAVEMAN UGH-LYMPICS</b>	Electronic Arts	Commodore 64	Sport multi-épreuve	15	****	****	****	B	68 RS
<b>CAVEMAN UGH-LYMPICS</b>	Electronic Arts	PC CGA	Sport multi-épreuve	10	**	***	**	C	70 RS
<b>CHAMP (THE)</b>	Linel	Amiga	Sport : boxe	15	****	****	*****	C	66 HIT
<b>CHARIOTS OF WRATH</b>	Impressions	Amiga	Action multi-jeu	13	****	*****	****	C	70 RS
<b>CHARIOTS OF WRATH</b>	Impressions	Atari ST	Action multi-jeu	14	****	****	***	C	70 RSS
<b>CHASE</b>	Mastertronic	Amiga	Shoot-them-up	7	***	****	**	A	65 GUID



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
CHASE	Mastertronic	Atari ST	Shoot-them-up	7	***	****	**	A	65 GUID
CHEAP SKATE	Silverbird	Commodore 64	Sport : skateboard	12	***	****	****	A	61 RS
CHESS MASTER 2100	Software Toolworks	Apple II GS	Réflexion : échecs	18	*****	***	****	C	—
CHESS MASTER 2100	Software Toolworks	PC CGA EGA VGA	Réflexion : échecs	18	*****	***	****	C	71 HIT
CHICAGO 30'S	US Gold	Amstrad CPC	Action combat vue latérale	6	***	***	***	B	68 RSS
CHICAGO 30'S	US Gold	Atari ST	Action combat vue latérale	5	***	****	****	C	68 RS
CHICAGO 30'S	US Gold	Spectrum	Action combat vue latérale	14	****	****	***	B	68 RSS
CHICAGO 90	Microids	Amstrad CPC	Action et stratégie, course auto	14	*****	****	***	B	68 HIT
CHUCK YEAGER'S ADVANCED 2.0	Electronic Arts	PC CGA EGA VGA	Simulateur de vol acrobatique	18	*****	*****	**	C	67 RS
CHUCK YEAGER'S ADVANCED 2.0	Electronic Arts	Commodore 64	Simulateur de vol acrobatique	14	*****	****	****	B	68 GUID
CHUCK YEAGER'S ADVANCED 2.0	Electronic Arts	Amstrad CPC	Simulateur de vol acrobatique	14	****	***	****	B	66 RS
CIRCUS ATTRACTIONS	Golden Goblins	Amiga	Multi-épreuve action	12	*****	****	****	C	69 GUID
CIRCUS ATTRACTIONS	Golden Goblins	Atari ST	Multi-épreuve action	12	*****	****	****	C	69 GUID
CIRCUS ATTRACTIONS	Golden Goblins	Commodore 64	Multi-épreuve action	13	*****	****	****	B	68 RS
CIRCUS ATTRACTIONS	Golden Goblins	PC CGA EGA	Multi-épreuve action	10	****	***	**	C	69 GUID
CIRCUS GAMES	Tynesoft	Amiga	Cirque multi-épreuve	15	*****	****	****	C	64 RSS
CIRCUS GAMES	Tynesoft	Amstrad CPC	Cirque multi-épreuve	9	***	****	**	B	65 GUID
CIRCUS GAMES	Tynesoft	Atari ST	Cirque multi-épreuve	15	*****	****	****	C	63 RS
CIRCUS GAMES	Tynesoft	Commodore 64	Cirque multi-épreuve	15	*****	****	****	B	64 RS
CITADEL	Electric Dreams	Commodore 64	Action/réflexion	17	*****	****	****	B	70 HIT
COBRA II	Loricels	Atari ST	Action/labyrinthe semi 3D	11	****	****	****	C	66 RS
COLONY (THE)	Mindscape	PC	Aventure labyrinthe 3D	17	****	****	***	C	69 SOSV
COLOSSUS CHESS 10	CDS	Amiga	Réflexion : échecs	17	*****	—	****	C	69 RS
COLOSSUS CHESS 10	CDS	Atari ST	Réflexion : échecs	16	*****	—	****	C	—
COLOSSUS CHESS 4	CDS	Spectrum	Réflexion : échecs	15	***	—	—	B	68 RS
COMPIL (LA)	Ocean	Amstrad CPC	Compilation aventure et action	13	****	****	****	B	68 GUID
COMPILATEUR GFA 3.0	Micro app.	Atari ST	Programmation : compilateur basic	13	—	—	—	E	71 CREA
CONCORDANCE DES TEMPS	Carraz éditions	Atari ST	Educatif : anglais	14	—	—	—	B	67 KIDS
CONCORDANCE DES TEMPS	Carraz éditions	PC	Educatif : anglais	14	—	—	—	B	67 KIDS
CONFLICT EUROPE	PSS	Amiga	Wargame	16	*****	—	****	C	70 RS
CORPORATION	Activision	Commodore 64	Stratégie	13	***	****	***	B	64 RS
CORRUPTION	Rainbird	Amiga	Aventure graphique policière (a)	18	*****	—	***	C	57 SOSV
CORRUPTION	Rainbird	Amstrad CPC	Aventure graphique policière (a)	18	—	—	—	B	—
CORRUPTION	Rainbird	Atari ST	Aventure graphique policière (a)	18	*****	—	—	C	57 SOSH
CORRUPTION	Rainbird	Commodore 64	Aventure graphique policière (a)	18	*****	—	—	B	61 SOSV
CORRUPTION	Rainbird	PC	Aventure graphique policière (a)	18	*****	—	—	C	57 SOSV
COSMIC PIRATE	Outlaw	Amiga	Action/stratégie	16	*****	****	****	C	68 RS
COSMIC PIRATE	Outlaw	Atari ST	Action/stratégie	16	*****	****	****	C	66 HIT
CRACK	Linel	Amiga	Action : casse-briques	16	*****	****	****	C	56 TP
CRACK UP	Atlantis	Atari 800 XL/XE	Action : casse-briques	12	****	****	**	A	—
CRAZY CARS	Titus	Atari ST	Course auto arcade	14	****	****	****	B	53 RAP
CRAZY CARS	Titus	Macintosh 2, SE, +	Course auto arcade	11	****	****	****	C	66 GUID
CRAZY CARS	Titus	PC	Course auto arcade	16	***	****	****	C	52 RS
CRAZY CARS	Titus	Thomson MO et TO	Course auto arcade	12	****	***	***	B	59 RS
CRAZY CARS II	Titus	Amiga	Course auto/stratégie	17	*****	****	****	C	66 RSS
CRAZY CARS II	Titus	Amstrad CPC	Course auto/stratégie	17	*****	****	****	B	66 RS
CRAZY CARS II	Titus	Atari ST	Course auto/stratégie	18	*****	****	****	C	63 HIT
CRUCIAL TEST	Tomahawk	Amstrad CPC	Jeu de société	12	**	**	*	B	63 RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
CRUCIAL TEST	Tomahawk	Thomson TO8, 9	Jeu de société	10	**	**	**	B	63 RS
CUSTODIAN	Hewson	Amiga	Shoot-them-up	11	*****	*****	*****	C	65 RSS
CUSTODIAN	Hewson	Atari ST	Shoot-them-up	11	*****	*****	****	C	65 RS
CYBERMIND	Ubisoft	Atari ST	Action/réflexion	12	***	****	****	C	65 RS
CYBERNOID	Hewson	Amiga	Action labyrinthe	17	*****	*****	*****	C	59 HIT
CYBERNOID	Hewson	Amstrad CPC	Action labyrinthe	16	*****	*****	****	B	55 RS
CYBERNOID	Hewson	Commodore 64	Action labyrinthe	16	*****	*****	****	B	55 RS
CYBERNOID	Hewson	Spectrum	Action labyrinthe	16	****	*****	****	B	55 RS
CYBERNOID II	Hewson	Amstrad CPC	Shoot-them-up	15	*****	*****	****	B	64 GUID
CYBERNOID II	Hewson	Commodore 64	Shoot-them-up	15	*****	*****	*****	B	61 RS
CYBERNOID II	Hewson	Atari ST	Shoot-them-up	16	****	****	*****	B	66 RS
CYBERNOID II	Hewson	Spectrum	Shoot-them-up	14	*****	****	****	B	65 RS
CYBERPAINT	Upgrade	Atari ST	Création graphique/ animation	19	—	—	—	F	61 CREA
CYBERSCULPT	Upgrade	Atari ST	Aide et complément à la 3D sur Cyber	17	—	—	—	F	65 CREA
CYBERTEXTURE	Upgrade	Atari ST	Habillage des objets de Cyber	12	—	—	—	E	65 CREA
CYBORG HUNTER	Sega	Console Sega	Arcade/aventure	14	*****	****	*****	C	69 RS
DAILY DOUBLE	CDS	Amiga	Sport : course hippique	9	****	***	***	C	71 GUID
DAILY DOUBLE	CDS	Atari ST	Sport : course hippique	10	****	***	***	C	71 GUID
DALEY THOMSON OLYMPIC CHALLENGE	Ocean	PC CGA EGA	Sport : athlétisme	15	*****	*****	**	C	66 GUID
DALI	Alm	Atari ST	Création graphique	16	—	—	—	B	69 CREA
DAMES GRAND-MAITRE	Cobrasoft	Atari ST	Réflexion : jeu de dames	17	****	—	—	E	64 HIT
DAN DARE II	Virgin	Commodore 64	Action/aventure	13	*****	*****	****	B	54 RS
DAN DARE II	Virgin	Spectrum	Action/aventure	12	****	****	*	A	66 GUID
DARK CHAMBERS	Atari	Atari 800 XL/XE	Action	13	*****	****	**	B	—
DARK FUSION	Gremlin	Amstrad CPC	Beat-them-up	5	***	****	***	B	68 RSS
DARK FUSION	Gremlin	Spectrum	Beat-them-up	14	****	****	***	B	68 RS
DARK SIDE	Freescape	Amiga	Stratégie/action 3D	15	*****	*****	****	C	69 RSS
DARK SIDE	Freescape	Amstrad CPC	Stratégie/action 3D	16	*****	*****	**	B	58B RS
DATASTORM	VDT	Amiga	Shoot-them-up	17	****	*****	*****	C	69 HIT
DEATH RACE	Atlantis	Atari 800 XL/XE	Course auto	11	****	****	**	A	—
DEEP (THE)	US Gold	Amstrad CPC	Action	6	****	****	***	B	66 RSS
DEEP (THE)	US Gold	Atari ST	Action	11	***	****	****	C	66 RS
DEEP (THE)	US Gold	Commodore 64	Action	11	****	****	****	B	66 RSS
DEEP (THE)	US Gold	Amiga	Shoot-them-up	12	****	****	****	B	68 GUID
DEEP STRIKE	Encore	Amstrad CPC	Action combat aérien	10	****	****	***	A	69 GUID
DEEP STRIKE	Encore	Commodore 64	Action combat aérien	9	***	****	***	A	69 GUID
DEFIS DE TAITO (LES)	Imagine	Amstrad CPC	Compilation arcade	15	*****	*****	****	C	64 GUID
DEFLEKTOR	Gremlin	Amiga	Action/stratégie	15	****	***	****	C	65 RS
DEFLEKTOR	Gremlin	Amstrad CPC	Action/stratégie	13	***	**	**	B	52 RS
DEFLEKTOR	Gremlin	Atari ST	Action/stratégie	15	****	***	****	B	55 RS
DEFLEKTOR	Gremlin	Commodore 64	Action/stratégie	13	****	**	***	B	52 RS
DEFLEKTOR	Gremlin	Spectrum	Action/stratégie	15	***	***	****	B	52 RS
DEJA VU	Mindscape	Apple II GS	Aventure graphique (a)	17	*****	—	***	D	57 SOSC
DEJA VU II	Mindscape	Atari ST	Aventure/icônes (a)	16	*****	****	*****	C	67 SOSH
DEJA VU II	Mindscape	Macintosh	Aventure/icônes (a)	16	*****	****	****	D	69 SOSC
DELUXE PAINT II	Electronic Arts	Amiga	Création graphique	18	*****	****	—	F	53 TP
DELUXE PAINT II	Electronic Arts	Apple II GS	Création graphique	17	—	—	—	F	58B DOS
DELUXE PAINT II	Electronic Arts	PC	Création graphique	18	—	—	—	F	58B DOS







**OFFRE SPECIALE**  
Des économies + un cadeau



# ABONNEZ-VOUS À TILT.

VOUS RECEVREZ :



**GRATUIT**

**II NUMEROS MENSUELS**

**+ I NUMERO SPECIAL**

"Le Guide Jeux et Micro"

**+ I SUPERBE CADEAU**

une originale pendulette à quartz montée sur  
une véritable disquette.

Envoyez, dès aujourd'hui, votre carte d'abonnement. (Il est inutile d'affranchir l'enveloppe).

**TILT**  
MICROLOISIRS

Cette carte d'abonnement  
est à renvoyer, sous enveloppe non affranchie, à :

**TILT MICROLOISIRS**  
**LIBRE REPONSE N° 4375 75443 PARIS CEDEX 09**





LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
DELUXE PAINT III	Electronic Arts	Amiga	Création graphique	18	★★★★★	★★★★★	—	F	67 CREA
DELUXE PRODUCTION	Electronic Arts	Amiga	Animation et effets spéciaux	15	★★★★	★★★★	—	F	70 CREA
DEMON STALKERS	Electronic Arts	PC CGA EGA	Action	14	★★★★	★★★	★★	B	68 RS
DEMON'S WINTER	SSI	Amiga	Jeu de rôle (a)	16	★★★	—	★★	B	69 SOSC
DEMON'S WINTER	SSI	Atari ST	Jeu de rôle (a)	16	★★★	—	★★	B	70 GUID
DEMON'S WINTER	SSI	PC CGA EGA	Jeu de rôle (a)	16	★★★	—	★★	B	70 GUID
DENARIS	Rainbow Arts	Amiga	Shoot-them-up	18	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	62 HIT
DENARIS	Rainbow Arts	Commodore 64	Shoot-them-up	18	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	62 HIT
DENIZEN	Players	Spectrum	Aventure/action vue aérienne	14	★★★★★	★★	★★★★	A	61 RS
DESIGN 3D	Infogrames	Amiga	Création graphique et animation	16	—	—	—	F	65 CREA
DESOLATOR	US Gold	Amstrad CPC	Action salle	8	★★★	★★★★	★★	B	57 RAP
DESOLATOR	US Gold	Atari ST	Action salle	7	★★★★	★★★	★★	C	64 GUID
DESOLATOR	US Gold	Commodore 64	Action salle	7	★★★	★★★★	★★★	B	57 RAP
DESOLATOR	US Gold	Spectrum	Action salle	7	★★★	★★★	★	B	57 RAP
DESTINATION MATHS	Generation 5	Amstrad CPC	Educatif : mathématiques	18	—	—	—	B	65 KIDS
DESTINATION MATHS	Generation 5	PC	Educatif : mathématiques	18	—	—	—	B	65 KIDS
221B BAKER STREET	Datasoft	Atari 800 XL/XE	Réflexion : Cluedo	15	★★★★★	—	★★★★★	B	—
DISCOSCOPIE	Esat	Atari ST	Utilitaire, gestion disquette	14	—	—	—	F	69 CREA
DISK 15	Cascade	Atari ST	Compilation	2	★★★	★★★	★	B	64 GUID
10 COMPUTERHITS HITS (VOL 5)	Beaujolly	Amstrad CPC	Compilation action	12	★★★★	★★★★	★★★★	B	66 GUID
10 SUR 10	US Gold	Amstrad CPC	Compilation divers	8	★★★★	★★★★	★★★★	B	65 GUID
DIZZY DICE	Players	Atari 800 XL/XE	Stratégie : machines à sous	10	★★★★	★★★	★★★	A	—
DOMINATOR	System 3	Amiga	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 RS
DOMINATOR	System 3	Amstrad CPC	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	69 GUID
DOMINATOR	System 3	Atari ST	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 GUID
DOMINATOR	System 3	Commodore 64	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	69 GUID
DOMINATOR	System 3	Spectrum	Shoot-them-up	13	★★★★	★★★★★	★★★	B	70 GUID
DOSSIER KHA	Microids	PC CGA	Aventure graphique	10	★★	—	★★★	B	61 SOSC
DOUBLE DRAGON	Melbourne House	Amiga	Action combat vue latérale	15	★★★★★	★★★★★	★★★	C	63 RS
DOUBLE DRAGON	Melbourne House	Atari ST	Action combat vue latérale	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	64 RSS
DOUBLE DRAGON	Melbourne House	Commodore 64	Action combat vue latérale	11	★★★★	★★★★	★★	B	64 RSS
DOUBLE DRAGON	Sega	Console Sega	Action combat vue latérale	14	★★★★	★★★★	★★★★★	C	64 RS
DOUBLE DRAGON	Melbourne House	PC	Action combat vue latérale	13	★★★★	★★★★★	★★	C	64 RSS
DRAGON NINJA	Ocean	Amiga	Action, combat	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	E	69 RS
DRAGON NINJA	Ocean	Amstrad CPC	Action, combat	15	★★★★	★★★★★	★★★	B	65 HIT
DRAGON NINJA	Ocean	Atari ST	Action, combat	14	★★★★★	★★★★★	★★★	B	66 HIT
DRAGON NINJA	Ocean	Commodore 64	Action, combat	15	★★★★	★★★★★	★★★	B	65 HITS
DRAGON NINJA	Ocean	Spectrum	Action, combat	14	★★★★★	★★★★	★★★	B	65 HITS
DRAGONSCAPE	Software Horizon	Atari ST	Action/aventure	12	★★★★	★★★★★	★★★★	C	66 RS
DRAGON'S LAIR	Readysoft Inc.	Amiga	Action, dessin animé interactif	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	E	64 HIT
DREAM ZONE	Baudville	Amiga	Aventure graphique (a)	15	★★★★	★	★★★	C	65 SOSC
DREAM ZONE	Broderbun	Apple II GS	Aventure graphique (a)	16	★★★★	★★★★	★★★	C	53 SOSH
DUGGER	Linel	Amiga	Action/stratégie	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	66 RS
DUGGER	Linel	Atari ST	Action/stratégie	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	65 HIT
DUNGEON MASTER	FTL	Amiga	Jeu de rôle	19	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	63 SOSC
DUNGEON MASTER	FTL	Apple II GS	Jeu de rôle	18	★★★★★	★★★★★	★★	C	66 SOSC
DUNGEON MASTER	FTL	Atari ST	Jeu de rôle (a)	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	52 SOSH
DUO PACK	Loricel	Amstrad CPC	Compilation : Space Racer, Bob Winner	11	★★★★★	★★★★★	★★★	B	67 GUID



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
DUO PACK	Loricel	Atari ST	Compilation : Space Racer, Bob Winner	13	★★★★	★★★★	★★★★	C	67 GUID
DYNAMIC DUO	Firebird	Amstrad CPC	Action labyrinthe	8	★★★★	★★★★	★★★	B	65 GUID
DYNAMIC DUO	Firebird	Commodore 64	Action labyrinthe	8	★★★★	★★★★	★★★	B	65 GUID
DYNAMITE	Ocean	Amstrad CPC	Compilation action	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	64 GUID
DYNAMITE DUX	Sega	Amstrad CPC	Arcade beat-them-up	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	71 HITS
DYNAMITE DUX	Activision	Atari ST	Arcade beat-them-up	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	71 HIT
DYNAMITE DUX	Sega	Console Sega	Arcade beat-them-up	16	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	70 HIT
EAGLE NEST	Pandora	Atari ST	Action	12	★★★★★	★★★	★★★★	C	54 DOS
EAGLE NEST	Pandora	Spectrum	Action	15	★★★★	★★★★	★★★★★	A	64 GUID
ECHELON	Access	Amstrad CPC	Simulation de vol	11	★★★	★★★	★★	B	65 RSS
ECHELON	Access	Apple II GS	Simulation de vol	17	★★★★	★★★	★★	D	56 TP
ECHELON	Access	Commodore 64	Simulation de vol	12	★★★	★★★	★★★	B	66 GUID
ECHELON	Access	PC CGA EGA	Simulation de vol	12	★★★★	★★★	—	C	65 RS
ECHOLANGUES	Jeriko	PC (et nanoréseau)	Educatif : anglais	17	—	—	—	D	71 KIDS
EDUC. MATERNELLE	Micro C	Amstrad CPC	Educatif : éveil 4/6 ans	11	—	—	—	C	68 KIDS
EDUC. MATERNELLE	Micro C	Atari ST	Educatif : éveil 4/6 ans	11	—	—	—	C	68 KIDS
EDUC. MATERNELLE	Micro C	PC	Educatif : éveil 4/6 ans	11	—	—	—	C	68 KIDS
EL CID	Mastertronic	Amstrad CPC	Action	1	★	★	★	A	65 GUID
EL CID	Mastertronic	Spectrum	Action	1	★	★	★	A	65 GUID
ELECTRONICIEN	Logisoft	Atari ST	Utilitaire : circuit imprimé	12	—	—	—	n.c.	69 JOUR
ELIMINATOR	Hewson	Amiga	Shoot-them-up	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	64 GUID
ELIMINATOR	Hewson	Amstrad CPC	Shoot-them-up	8	★★★	★★★★	★★★★	B	69 GUID
ELIMINATOR	Hewson	Atari ST	Shoot-them-up	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	59 RS
ELIMINATOR	Hewson	Commodore 64	Shoot-them-up	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	66 GUID
EMMANUELLE	Tomahawk	Atari ST	Aventure érotique/ action	15	★★★★★	★★★	★★★	C	62 SOSH
EMULCOM 3.01	Atari	Atari ST	Utilitaire : émulateur minitel	15	—	—	—	F	67 CREA
ENIGME A OXFORD	Coktel Vision	Atari ST	Educatif : anglais	16	—	—	—	C	71 KIDS
ENIGME A OXFORD	Coktel Vision	PC	Educatif : anglais	16	—	—	—	C	71 KIDS
ESPIONAGE	Grandslam	Amiga	Stratégie	14	★★	—	★★★	C	64 RS
ESPIONAGE	Grandslam	Atari ST	Stratégie	14	★★	—	★★★	C	64 RSS
ESPIONAGE	Grandslam	PC CGA	Stratégie	13	★★★	—	★	B	66 GUID
EUROPEEN SUPER SOCCER	Tynesoft	Atari XL/XE	Sport : football vue 3D	10	★★★★	★★★	★★★	B	61 RS
EVIL GARDEN	Dragonware	Amiga	Course auto vue aérienne	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	68 GUID
EXCELSOR	Players	Atari 800 XL/XE	Action	8	★★★	★★★	★★★	A	—
EXPLORA	Infomedia	Amiga	Aventure graphique	16	★★★★★	—	—	E	56 SOS
EXPLORA	Infomedia	Atari ST	Aventure graphique	17	★★★★★	★★★★	★★★	E	55 SOSH
EXPLORA II	Infomedia	Amiga	Aventure icônes	17	★★★★★	★★★	★★★★★	D	69 SOS
EXPLORA II	Infomedia	Atari ST	Aventure icônes	17	★★★★★	★★★	★★★★★	D	65 SOSH
F 14 TOMCAT	Activision	Commodore 64	Simulateur de combat aérien	16	★★★★	★★★★	★★★★	B	65 HIT
F 15 STRIKE EAGLE	Microprose	Spectrum	Simulateur de combat aérien	17	★★★	★★★★★	★★★	B	63 RS
F 15 STRIKE EAGLE II	Microprose	PC CGA EGA VGA	Simulateur de combat aérien	18	★★★★★	★★★★	★★★	C	70 HIT
F 16 COMBAT PILOT	Digital Integration	Atari ST	Simulateur de combat aérien	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	66 GUID
F 16 COMBAT PILOT	Digital Integration	PC CGA	Simulateur de combat aérien	16	★★★★	★★★★	★★	B	65 HIT
F 19 STEALTH FIGHTER	Microprose	PC CGA EGA VGA Hercules	Simulateur de combat aérien	18	★★★★★	★★★★★	★★	D	62 HIT
FACE OFF	Anco	Atari ST	Hockey sur glace	12	★★★	★★★	★★★	B	66 RS
FAERY TALE ADVENTURE	Micro Illusions	Amiga	Jeu de rôle animé vue semi 3D	18	★★★★★	★★★★	★★★★	D	53 DOS
FALCON	Mirrorsoft	Amiga	Simulateur de combat aérien	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	66 RS
FALCON	Mirrorsoft	Atari ST	Simulateur de combat aérien	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	63 HIT



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
FALCON	Spectrum Holobyte	Macintosh	Simulation de combat aérien	16	★★★★	★★★★★	★★★	D	56 RSS
FALCON	Spectrum Holobyte	PC	Simulation de combat aérien	14	★★★★	★★★	★	D	56 RS
FALCON MISSION VOL 1	Mirrorsoft	Amiga	Scénario pour simulateur de vol	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS
FALCON MISSION VOL 1	Mirrorsoft	Atari ST	Scénario pour simulateur de vol	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 RS
FANTASY ZONE II	Sega	Console Sega	Shoot-them-up vue latérale	13	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	54 BAN
FANTASY ZONE III THE MAZE	Sega	Console Sega	Action	9	★★★	★★★★	★★★★	C	65 GUID
FAST BREAK	Accolade	Amiga	Simulation : course auto	13	★★★	★★★★	★★★	C	70 GUID
FAST BREAK	Accolade	Commodore 64	Simulation : course auto	14	—	—	—	n.c.	65 RS
FAST BREAK	Accolade	PCC	Simulation : course auto	15	—	—	—	n.c.	65 RSS
FERNANDEZ MUST DIE	Image Works	Amiga	Action combat style Commando	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	63 RS
FERNANDEZ MUST DIE	Image Works	Atari ST	Action combat style Commando	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	63 RS
FEUD	Mastertronic	Amiga	Aventure/action	11	★★★★★	★★★★	★★★★	B	52 SOSOC
FEUD	Mastertronic	Atari 800 XL/XE	Aventure/action	12	★★★★★	★★★	★★	A	—
FIENDISH FREDDY'S	Mindscape	Amiga	Action multi-épreuve	18	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	D	71 HIT
FIFTH GEAR	Rack It	Commodore 64	Action course auto	12	★★★★	★★★★	★★★★	A	64 GUID
FIGHTER PILOT	Silverbird	Amstrad CPC	Simulateur de vol	12	★★★	★★★★	★★★★	A	61 RSS
FIGHTER PILOT	Silverbird	Commodore 64	Simulateur de vol	12	★★★	★★★★	★★★★	A	61 RS
FINAL FRONTIER	PSS	PC CGA EGA	Wargame	11	★★	★★	—	B	69 RS
FIRE AND FORGET	Titus	Amiga	Shoot-them-up vue frontale	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	57 RSS
FIRE AND FORGET	Titus	Amstrad CPC	Shoot-them-up vue frontale	14	★★★★★★	★★★★★	★★★	B	61 RS
FIRE AND FORGET	Titus	Atari ST	Shoot-them-up vue frontale	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	57 RS
FIRE AND FORGET	Titus	Spectrum	Shoot-them-up vue frontale	13	★★★★	★★★★★	★★	B	64 GUID
FIRE KING	SSG	Commodore 64	Jeu de rôle animé (a)	17	★★★★★	★★★★	★★★★	C	—
FIRE POWER	Micro Illusion	Amiga	Combat de chars/action	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	51 TP
FIRE POWER	Micro Illusion	PC CGA EGA	Combat de chars/action	15	★★★★★	★★★★	★★★	C	63 RS
FIREZONE	PSS	Amiga	Wargame	12	★★★★	★★★	★★★	C	64 GUID
FIREZONE	PSS	PC CGA EGA	Wargame	14	★★★	—	★★	B	67 RS
FISH	Rainbird	Amiga	Aventure graphique (a)	17	—	—	—	C	—
FISH	Rainbird	Amstrad PCW	Aventure graphique (a)	17	★★	—	—	C	65 GUID
FISH	Rainbird	Atari ST	Aventure graphique (a)	17	★★★★★★	—	—	C	59B SOSH
FISH	Rainbird	Commodore 64	Aventure graphique (a)	17	★★★★	—	—	B	65 SOSOC
FISH	Rainbird	PC	Aventure graphique (a)	17	★★★★★★	—	—	B	63 SOSOC
FISTS'N THROTTLES	Elite	Amstrad CPC	Compilation action	10	★★★★	★★★★	★★★	B	64 GUID
FLYING SHARK	Firebird	Amstrad CPC	Shoot-them-up aérien	10	★★	★★	★★	B	53 RAP
FLYING SHARK	Firebird	Commodore 64	Shoot-them-up aérien	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	52 RS
FLYING SHARK	Firebird	Amiga	Shoot-them-up aérien	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	65 RS
FLYING SHARK	Firebird	Atari ST	Shoot-them-up aérien	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	63 RS
FM MELODY MAKER	Upgrade	Atari ST	MAO : composition et arrangement	18	★★★★★	—	—	F	71 CREA
FOFT	Gremlin	Amiga	Simulation/aventure	16	★★★★	★★★★	★★★★★	C	69 RS
FOFT	Gremlin	Atari ST	Simulation/aventure	16	★★★★	★★★	★★★★	C	65 HIT
FOOTBALL SIMULATION (THE)	Microprose	Commodore 64	Sport : football vue aérienne	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	63 RS
FOOTMAN	Top Down	Amiga	Action style Pacman	10	★★★	★★★★	★★★★	C	64 GUID
FORGOTTEN WORLDS	US Gold	Amiga	Shoot-them-up	17	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	67 HIT
FORGOTTEN WORLDS	US Gold	Amstrad CPC	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★	B	69 GUID
FORGOTTEN WORLDS	US Gold	Atari ST	Shoot-them-up	17	—	—	—	B	—
FORGOTTEN WORLDS	US Gold	Commodore 64	Shoot-them-up	17	—	—	—	B	—
FORMES ARCHITECTURALES (3D)	Upgrade	Atari ST 1040	Complément à la gamme Cyber	14	★★★★★★	—	—	D	64 CREA
FORMES FUTURES (3D)	Upgrade	Atari ST 1040	Complément à la gamme Cyber	14	★★★★★★	—	—	D	64 CREA



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
FORMES HUMAINES (3D)	Upgrade	Atari ST 1040	Complément à la gamme Cyber	14	*****	—	—	D	64 CREA
FORMES MICROBOT (3D)	Upgrade	Atari ST 1040	Complément à la gamme Cyber	14	*****	—	—	D	64 CREA
FOUR SOCCER	Codemasters	Spectrum	Football	13	***	****	***	B	64 GUID
FOUR SOCCER	Codemasters	PC	Football	13	***	****	***	B	68 RS
FOUR STARS	Coktel Vision	Amiga	Compilation multi-genre	12	*****	****	****	C	64 GUID
FOURTH AND INCHES	Accolade	Amiga	Sport : football américain	12	****	****	****	C	66 GUID
FOURTH AND INCHES	Accolade	PC CGA EGA	Sport : football américain	12	***	****	**	B	65 GUID
FOXX FIGHTS BACK	Image Works	Commodore 64	Action vue latérale	15	*****	****	*****	B	63 HIT
FOXX FIGHTS BACK	Image Works	Spectrum	Action vue latérale	14	*****	****	****	B	63 HIT
FRANÇAIS XVI-XX SIECLE	Coktel Vision	Amstrad CPC	Educaif : français	13	—	—	—	B	64 KIDS
FRANÇAIS XVI-XX SIECLE	Coktel Vision	Atari ST	Educatif : français	13	—	—	—	C	64 KIDS
FRANÇAIS XVI-XX SIECLE	Coktel Vision	PC	Educatif : français	13	—	—	—	C	64 KIDS
FRANÇAIS XVI-XX SIECLE	Coktel Vision	Thomson TO9	Educatif : français	13	—	—	—	B	64 KIDS
FREEDOM	Coktel Vision	Atari ST	Aventure animée multi-fenêtre	16	*****	*****	*****	C	61 SOSH
FRIGHT NIGHT	Microdeal	Amiga	Aventure/action	15	*****	*****	*****	C	67 HIT
FUN FACE	Human Technologies	Atari ST	Création de portrait-robot	15	****	—	—	D	70 CREA
FUSION	Electronic Arts	Amiga	Aventure/action	16	*****	*****	*****	C	61 HIT
FUSION	Electronic Arts	Atari ST	Aventure/action	16	*****	*****	****	C	66 RS
FUSION II	Loricels	Amstrad CPC	Action	9	****	****	***	B	64 GUID
FUTURE SPORT	Actual Screenshots	Atari ST	Action combat	13	****	*****	****	C	71 RS
FUTURE TANK	Time Warp	Amiga	Shoot-them-up : tank vue aérienne	13	****	*****	*****	B	61 RS
FUTURISTES (LES)	Infogrames	Amstrad CPC	Compilation aventure/action	11	*****	*****	***	B	65 GUID
FUTURISTES (LES)	Infogrames	Thomson TO8, 9+	Compilation aventure/action	12	****	****	**	B	63 RS
G. NIUS	Lankhor	Atari ST	Action/stratégie	13	****	****	***	B	64 RS
GALACTIC CONQUEROR	Titus	Amiga	Shoot-them-up/stratégie	15	*****	*****	*****	C	61 HIT
GALACTIC CONQUEROR	Titus	Amstrad CPC	Shoot-them-up/stratégie	15	*****	*****	****	B	65 RSS
GALACTIC CONQUEROR	Titus	Atari ST	Shoot-them-up/stratégie	15	*****	*****	*****	C	65 RS
GALAXY FORCE	Sega	Console Sega	Shoot-them-up vue frontale	12	****	*****	****	C	67 RS
GALDREGONS DOMAIN	Pandora	Amiga	Aventure, jeu de rôle	15	*****	—	****	C	67 GUID
GALDREGONS DOMAIN	Pandora	Atari ST	Aventure, jeu de rôle	15	*****	—	****	C	65 SOSH
GAME OVER	Imagine	Spectrum	Action aventure	13	****	****	***	A	51 RS
GAME OVER	FIL	Thomson TO8, 9 et 9+	Action plate forme vue latérale	11	***	****	***	B	54 RAP
GAME OVER 2	Dynamic	Amstrad CPC	Shoot-them-up	10	****	*****	***	B	61 RSS
GAME OVER 2	Dynamic	PC CGA	Shoot-them-up	14	*****	****	***	C	61 RS
GAMES (THE)	Epyx	Amstrad CPC	Sports d'hiver multi-épreuve	12	*****	****	***	B	61 RS
GAMES (THE)	Epyx	Commodore 64	Sports d'hiver multi-épreuve	14	****	****	***	B	55 RS
GAMES (THE)	Epyx	Spectrum	Sports d'hiver multi-épreuve	15	***	*****	****	B	61 RSS
GAMES SUMMER EDITION (THE)	Epyx	Atari ST	Sports d'été multi-épreuve	14	*****	*****	****	C	71 RS
GAMES SUMMER EDITION (THE)	Epyx	PC CGA EGA Hercules	Sports d'été multi-épreuve	13	***	*****	**	C	68 RS
GAMES SUMMER EDITION (THE)	Epyx	Amstrad CPC	Sports d'été multi-épreuve	14	*****	*****	***	B	68 RS
GAMES SUMMER EDITION (THE)	Epyx	Amstrad CPC	Sports d'été multi-épreuve	14	*****	*****	***	B	68 RS
GAMES WINTER EDITION (THE)	Epyx	Amiga	Sports d'hiver multi-épreuve	12	***	***	***	C	66 RS
GAMES WINTER EDITION (THE)	Epyx	Atari ST	Sports d'hiver multi-épreuve	14	*****	*****	***	C	65 RS
GARFIELD	The Edge	Amstrad CPC	Action	10	**	**	**	B	57 RAP
GARFIELD	The Edge	Commodore 64	Action	13	***	****	***	B	53 RS
GARFIELD WINTER'S TAIL	The Edge	Atari ST	Action	12	*****	****	****	C	69 RS
GARY LINEKER'S HOT SHOT	Gremlin	Amstrad CPC	Sport : football vue aérienne	12	*****	****	***	B	66 RSS
GARY LINEKER'S HOT SHOT	Gremlin	Commodore 64	Sport : football vue aérienne	12	****	****	***	B	66 RS
GARY LINEKER'S HOT SHOT	Gremlin	Spectrum	Sport : football vue aérienne	14	***	***	****	B	66 RSS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
GARY LINEKER'S SUPERSKILLS	Gremlin	Spectrum	Sport : football	15	★★★★	★★★★	★★★	B	61 RS
GARY LINEKER'S SUPERSKILLS	Gremlin	Commodore 64	Sport : football	9	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	64 GUID
GAUNTLET	US Gold	Amstrad CPC	Action vue aérienne	15	★★★★	★★★★★	★★★	B	39 TUB
GAUNTLET	US Gold	Apple II GS	Action vue aérienne	12	★★	★★	★	C	56 RAP
GAUNTLET	US Gold	PC	Action vue aérienne	7	★★	★★★	★★	C	58 RAP
GAUNTLET II	US Gold	Amiga	Action/aventure	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	65 RS
GAUNTLET II	US Gold	Amstrad CPC	Action/aventure	14	★★★	★★★★★	★★★★	B	51 RS
GAUNTLET II	US Gold	Atari ST	Action/aventure	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	56 TP
GAUNTLET II	US Gold	Commodore 64	Action/aventure	13	★★★	★★★★★	—	B	53 RAP
GAUNTLET II	Atari ST	Spectrum	Action/aventure	13	★★★★	★★★★	★★★	B	56 RAP
GEMINI WINGS	Virgin	Amstrad CPC	Action	13	★★★	★★★	★★★	B	70 GUID
GEMINI WINGS	Virgin	Atari ST	Action	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	70 RS
GEMINI WINGS	Virgin	Commodore 64	Action	10	★★★★	★★★★	—	C	70 GUID
GEMINI WINGS	Virgin	Spectrum	Action	11	★★★	★★★★★	★★★★	A	70 GUID
GEOGRAPHIE PRIMAIRE	Micro C	Amstrad CPC	Educatif : géographie	12	—	—	—	B	61 KIDS
GFA ASSEMBLEUR	Micro Application	Atari ST	Programmation	18	—	—	—	F	67 CREA
GFA BASIC 3.0	Micro Application	Amiga	Utilitaire : programmation	18	—	—	—	F	66 CREA
GFA BASIC 3.0	Micro Application	Atari ST	Utilitaire : programmation	18	—	—	—	F	—
GFA RAYTRACE	Micro Application	Atari ST	Création graphique : relief	13	—	—	—	E	61 CREA
GHOST'N GOBLINS	House	Console Nintendo	Action combat échelle	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	67 RS
GHOSTBUSTERS	Sega	Console Sega	Action	14	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	68 RS
GI HERO	Firebird	Amstrad CPC	Arcade/aventure	5	★★	★★★	★★★	B	64 GUID
GOLD RUSH	Sierra on Line	Amiga	Aventure animée (a)	16	★★★	★★★★	★★★	D	69 GUID
GOLD RUSH	Sierra on Line	Atari ST	Aventure animée (a)	16	★★★★	★★★★★	★★★	D	66 SOSC
GOLD RUSH	Sierra on Line	PC CGA EGA VGA	Aventure animée (a)	16	★★★	★★★★	★★★	D	65 SOSH
GOLDEN OLDIES	Mindscape	Amiga	Compilation action	8	★	★★	★★★	A	70 GUID
GOLDEN OLDIES	Mindscape	Atari ST	Compilation action	5	★	★	★	B	70 GUID
GOLDEN OLDIES	Mindscape	Macintosh	Compilation action	3	★	★★	—	C	70 GUID
GOLDEN OLDIES	Mindscape	PC CGA EGA	Compilation action	3	★	★★	★	B	70 GUID
GOLF MASTER	Rack-it	Commodore 64	Sport : golf	10	★★★★	★★★	★★★★	B	66 GUID
GOLVELLIUS	Sega	Console Sega	Arcade/aventure	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	65 RS
GOONIES II (THE)	Konami	Console Nintendo	Arcade/aventure	15	★★★★	★★★★★	★★★★	D	66 RS
GPS 500	Codemasters	Atari 800 XL/XE	Course auto	15	★★★★★	★★★★★	★★★	A	—
GRADIUS	Konami	Console Nintendo	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	64 RS
GRAND MONSTER SLAM	Golden Goblins	Amiga	Sport futuriste	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	66 HIT
GRAND MONSTER SLAM	Golden Goblins	Atari ST	Sport futuriste	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	68 RS
GRAND MONSTER SLAM	Golden Goblins	Commodore 64	Sport futuriste	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	68 RSS
GRAND PRIX	Martech	Amstrad CPC	Course automobile	13	★★★★	★★★	★★★★	B	54 RS
GRAND PRIX	Martech	Spectrum	Course automobile	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	54 RS
GRAND PRIX II	Codemasters	Amstrad CPC	Course de voitures	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	A	68 GUID
GRAND PRIX II	Codemasters	Spectrum	Course de voitures	13	★★★	★★★	★★★★	B	68 GUID
GRAND PRIX CIRCUIT	Accolade	Amiga	Course auto	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 RS
GRAND PRIX CIRCUIT	Accolade	Commodore 64	Course auto	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	65 GUID
GRAND PRIX CIRCUIT	Accolade	PC	Course auto	15	★★★★★	★★★★★	★★	C	63 RS
GREAT COURTS	Ubi Soft	Atari ST	Sport : tennis	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	70 HIT
GRETZKY HOCKEY	Bethesda	Amiga	Hockey sur glace	15	★★★★	★★★★★	★★★★	C	69 GUID
GRIBBLY'S SPECIAL DAY OUT	Rack-it	Commodore 64	Action	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	66 GUID
GRIDIRON	Bethesda	Atari ST	Sport : football américain	5	★★	★★★	★★	C	71 RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
GUARDIANS OF INFINITY	Paragon Software	PC	Aventure exclusivement texte (a)	13	*	—	—	B	65 SOSC
GUERRILLA WAR	Imagine	Amstrad CPC	Action style Commando	3	**	**	***	B	65 RS
GUERRILLA WAR	Imagine	Commodore 64	Action style Commando	8	**	**	*****	B	65 RSS
GUERRILLA WAR	Imagine	Spectrum	Action style Commando	8	**	**	****	B	65 RSS
GUILD OF THIEVES	Rainbird	Atari ST	Aventure graphique (a)	17	*****	—	—	C	46 DOS
GUILD OF THIEVES	Rainbird	Atari XL et XE	Aventure graphique (a)	18	*****	—	—	C	57 RAP
GUILD OF THIEVES	Rainbird	Macintosh	Aventure graphique (a)	13	**	—	—	D	70 GUID
GUILLOTINE	Micro C	Atari ST	Educatif : jeu du pendu	13	—	—	—	C	69 KIDS
GUNRUNNER	Hewson	Spectrum	Action	13	****	****	**	B	66 GUID
GUNSHIP	Microprose	Amiga	Simulateur de combat en hélicoptère	18	*****	*****	*****	D	68 RS
GUNSHIP	Microprose	Amstrad CPC	Simulateur de combat en hélicoptère	15	****	*****	***	C	58 RS
GUNSHIP	Microprose	Atari ST	Simulateur de combat en hélicoptère	17	*****	*****	*****	D	54 TP
GUNSHIP	Microprose	Commodore 64	Simulateur de combat en hélicoptère	17	*****	*****	*****	C	57 DOS
GUNSHIP	Microprose	Spectrum	Simulateur de combat en hélicoptère	18	****	***	**	B	51 RS
GUNSMOKE	Capcom	Amstrad CPC	Action	6	***	***	***	B	56 RAP
GUNSMOKE	Nintendo	Console Nintendo	Action	13	****	*****	****	C	69 RS
GUNSMOKE	Capcom	Spectrum	Action	10	***	**	**	B	56 RAP
HATE	Gremlin	Atari ST	Shoot-them-up	9	****	*****	***	C	71 RS
HALLS OF MONTEZUMA	Electronic Arts	Commodore 64	Wargame	14	****	—	—	C	57 RS
HALLS OF MONTEZUMA	Electronic Arts	PC	Wargame	14	***	—	—	C	64 GUID
HAWKEYE	Thalamus	Amiga	Action plates-formes	15	****	*****	****	C	69 RS
HAWKEYE	Thalamus	Atari ST	Action plates-formes	12	***	*****	****	C	70 GUID
HAWKEYE	Thalamus	Commodore 64	Action plates-formes	16	*****	*****	*****	C	59 HIT
HELL BENT	Novagen	Amiga	Shoot-them-up	6	***	****	***	C	65 GUID
HELL BENT	Novagen	Atari ST	Shoot-them-up	6	***	****	***	C	65 GUID
HELL RAISER	Exocet	Atari ST	Combat vue latérale plates-formes	13	****	*****	****	C	69 RS
HELLFIRE ATTACK	Martech	Amiga	Shoot-them-up	9	****	****	****	C	64 GUID
HELLFIRE ATTACK	Martech	Commodore 64	Shoot-them-up	11	*****	****	****	B	64 GUID
HELLFIRE ATTACK	Martech	Spectrum	Shoot-them-up	13	***	***	*****	B	64 GUID
HELTER SKELTER	Audiogenic	Atari ST	Action	13	*****	*****	****	B	64 GUID
HEROES OF THE LANCE	SSI	Amiga	Jeu de rôle	14	****	****	****	C	65 GUID
HEROES OF THE LANCE	SSI	Amstrad CPC	Jeu de rôle	14	****	***	***	C	65 GUID
HEROES OF THE LANCE	SSI	Atari ST	Jeu de rôle	14	***	**	***	C	59 SOSH
HEROES OF THE LANCE	SSI	PC	Jeu de rôle	14	****	***	***	C	65 GUID
HIGH EPIDEMY	FIL	Amstrad CPC	Action vue latérale	13	****	****	****	B	61 RS
HIGH STEEL	Screen 7	Amiga	Action	7	***	**	**	B	69 GUID
HIGHWAY PATROL	Microids	Amstrad CPC 6128	Course de voitures/stratégie	17	*****	*****	*****	B	67 HIT
HILLSFAR ADVANCED DUNGEONS DRAGONS	SSI	Commodore 64	Jeu de rôle et action (a)	15	*****	****	***	C	67 SOSH
HILLSFAR ADVANCED DUNGEONS DRAGONS	SSI	PC CGA EGA Hercules	Jeu de rôle et action (a)	15	*****	****	**	C	68 SOSC
HISTOIRE DE VILLES	Jeriko	Atari ST	Educatif : éveil	18	—	—	—	C	65 KIDS
HISTOIRE PRIMAIRE	Micro C	Atari ST	Educatif : histoire	12	—	—	—	C	69 KIDS
HISTOIRES DE MAISON	Jeriko	Atari ST	Educatif : éveil	18	—	—	—	C	65 KIDS
HISTORY OF THE MAKING	US Gold	Amstrad CPC	Compilation action	16	*****	*****	****	C	64 GUID
HISTORY OF THE MAKING	US Gold	Spectrum	Compilation action	16	****	****	****	B	64 GUID
HIT DISKS VOL 2	Microdeal	Atari ST	Compilation action	14	*****	*****	****	C	66 GUID
HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY	Infocom	Macintosh 128, 512, SE	Aventure textuelle (a)	13	—	—	—	D	63 SOSC
HOCKEY POWERPLAY	Electronic Arts	Commodore 64	Sport : hockey sur glace	13	****	*****	****	B	64 RS
HONEYMOONERS	First Row	Commodore 64	Action	7	**	***	***	B	68 GUID



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER	Gremlin	Amstrad CPC	Action semi 3D	14	*****	*****	*****	B	68 RS
HOT BALL	Satory	Atari ST	Sport : football	5	****	***	***	C	64 GUID
HOUSE MUSIC SYSTEM	Esat	Amstrad CPC	Digitalisation sonore	15	****	—	—	F	70 CREA
HOUSE MUSIC SYSTEM	Esat	Atari ST	Digitalisation sonore	17	—	—	—	F	68 CREA
HOYLE OFFICIAL BOOK OF GAME	Sierra on Line	PC CGA EGA VGA	Réflexion : six jeux de cartes	13	****	**	***	C	71 RS
HUMAN KILLING MACHINE (HKM)	US Gold	Amiga	Action combat arts martiaux	11	****	*****	***	C	66 RS
HUMAN KILLING MACHINE (HKM)	US Gold	Amstrad CPC	Action combat arts martiaux	9	****	***	***	B	66 RSS
HUMAN KILLING MACHINE (HKM)	US Gold	Atari ST	Action combat arts martiaux	7	*****	***	***	C	66 RSS
HUMAN KILLING MACHINE (HKM)	US Gold	PC CGA EGA	Action combat arts martiaux	4	**	*	*	B	71 GUID
HUNT FOR THE RED OCTOBER	Datasoft	Apple II GS	Simulateur de combat sous-marin	14	****	**	—	D	70 RS
HURLEMENTS	Ubi Soft	Amstrad CPC	Aventure icône	16	****	****	****	B	53 SOSO
HURLEMENTS	Ubi Soft	PC CGA Hercules	Aventure icône	14	*****	—	*	C	66 SOSO
HYBRIS	Discovery Software	Amiga	Shoot-them-up vue aérienne	18	*****	*****	*****	C	63 HIT
HYDROFOOL	FTL	Spectrum	Action sous-marine	15	*****	****	****	B	64 RS
HYPERDOME	Exocet	Amiga	Shoot-them-up	13	****	*****	***	B	67 GUID
HYPERDOME	Exocet	Atari ST	Shoot-them-up	10	**	***	**	C	65 RS
ICE HOCKEY	Mindscape	Atari ST	Sport : hockey sur glace	14	***	*****	****	C	64 GUID
ICE HOCKEY	Mindscape	Commodore 64	Sport : hockey sur glace	15	***	*****	***	B	56 DOS
ICE HOCKEY	Mindscape	PC	Sport : hockey sur glace	15	***	*****	***	C	56 DOS
IKARI WARRIORS	Elite	Amiga	Action guerre	15	*****	*****	*****	C	57B RS
IKARI WARRIORS	Elite	Amstrad CPC	Action guerre	13	*****	****	****	B	55 RS
IKARI WARRIORS	Elite	Atari ST	Action guerre	13	*****	****	****	C	55 RS
IKARI WARRIORS	Elite	Commodore 64	Action guerre	14	****	*****	*****	B	54 RS
IKARI WARRIORS	Nintendo	Console Nintendo	Action guerre	13	****	*****	****	D	71 RS
I LUDICRUS	Actual Screenshots	Amiga	Action combat	12	*****	***	****	C	66 GUID
I LUDICRUS	Actual Screenshots	Atari ST	Action combat	14	*****	****	****	C	65 RS
IMAGIC	Application Systems	Atari ST 1040	Création graphique et animation	18	—	—	—	F	64 CREA
INCANTATION	Sothawk	Amstrad CPC	Aventure graphique fantastique	17	****	—	—	B	47 SOSL
INCANTATIONS	Loriciel	Atari ST	Aventure graphique (souris)	12	****	**	—	C	63 SOSO
INDIAN MISSION	Coktel Vision	Amiga	Aventure/action	11	***	**	**	B	61 SOSO
INDIAN MISSION	Coktel Vision	Atari St	Aventure/action	11	****	***	**	C	56 SOSO
INDIANA JONES	Lucasfilm	Amiga	Arcade plates-formes	15	*****	*****	****	C	69 HIT
INDIANA JONES	Lucasfilm	Amstrad CPC	Arcade plates-formes	14	*****	****	***	B	69 HIT
INDIANA JONES	Lucasfilm	Atari ST	Arcade plates-formes	15	*****	*****	***	C	69 HIT
INDIANA JONES	Lucasfilm	Commodore 64	Arcade plates-formes	15	*****	****	****	B	70 RS
INDIANA JONES, DERNIERE CROISADE	Lucasfilm	PC CGA EGA VGA	Aventure animée (a)	18	****	****	***	C	70 SOSH
INDIANA JONES, DERNIERE CROISADE	Lucasfilm	Atari ST	Aventure animée (a)	18	*****	****	***	C	71 SOSO
INSIDE TRADER	Cosmi	PC	Simulation économique	14	—	—	*	C	65 GUID
INSTANT FACILITIES LOCATOR	Sublogic	PC CGA EGA VGA	Disque de gestion scénario pour FS III	17	—	—	—	B	69 TJ
INTENSITY	Firebird	Commodore 64	Action plates-formes	10	****	****	****	B	61 RS
INTERNATIONAL KARATE	System 3	PC CGA	Sport : karaté	14	***	****	**	B	67 GUID
INTERNATIONAL KARATE +	System 3	Amiga	Sport : karaté	18	*****	*****	*****	C	65 RS
INTERNATIONAL KARATE +	System 3	Commodore 64	Sport : karaté	16	*****	****	****	B	52 DOS
INTERNATIONAL RUGBY SIMULATOR	Code Masters	Amstrad CPC	Sport : rugby	15	*****	****	****	A	67 GUID
INTERNATIONAL SOCCER	Microdeal	Atari ST	Sport : football	12	****	****	*****	C	55 RS
INTERNATIONAL SOCCER	Electronic Arts	Commodore 64	Sport : football	15	****	*****	****	B	56 RS
INTERNATIONAL SOCCER EMLYN HUGHES	Audiogenic	Amstrad CPC	Sport : football	15	*****	*****	***	B	68 GUID
INTERNATIONAL SOCCER EMLYN HUGHES	Audiogenic	Spectrum	Sport : football	14	***	*****	*	B	65 GUID



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
INTERNATIONAL TEAM SPORTS	Mindscape	Commodore 64	Multi-épreuve sportif	12	★★★★	★★★★	★★★	B	69 RS
INTERPRETER C 2.0	Loricel	Atari ST	Utilitaire programmation	14	—	—	—	F	68 CREA
IRON TRACKERS	Microids	Amiga	Sport : course moto cross	7	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	66 GUID
IRON TRACKERS	Microids	Atari ST	Sport : course moto cross	14	★★★★	★★★★	★	C	63 RS
ISS	Electric Dreams	Amiga	Action labyrinthe/stratégie	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	65 RSS
ISS	Electric Dreams	Amstrad CPC	Action labyrinthe/stratégie	13	★★★★	★★★★★	★★★	B	65 RSS
ISS	Electric Dreams	Atari ST	Action labyrinthe/stratégie	13	★★★★	★★★★★	★★★★	C	65 RSS
ISS	Electric Dreams	Commodore 64	Action labyrinthe/stratégie	13	★★★★	★★★★★	★★★★	B	65 RS
ITALY SOCCER 90	Simulmondo	Amiga	Sport : football	12	★★★★	★★★★★	★★★	C	66 GUID
JACK NICKLAUS GREATEST 18 HOLES	Accolade	Amiga	Sport : golf	16	★★★★★	★★★★	★★★	C	70 GUID
JACK NICKLAUS GREATEST 18 HOLES	Accolade	PC CGA EGA	Sport : golf	16	★★★★★	★★★★★	★★	C	68 RS
JACK NICKLAUS GREATEST 18 HOLES	Accolade	Commodore 64	Sport : golf	15	★★★★	★★★★	★★	B	71 GUID
JACK THE NIPPER	Kixx	Amstrad CPC	Action	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	A	69 GUID
JADE	MBC	Amstrad CPC	Création de jeux	15	—	—	—	C	58 CREA
JADE	MBC	Atari ST	Création de jeux	13	—	—	—	E	65 CREA
JAWS	Screen 7	Amiga	Action/stratégie	16	★★★★	★★★★	★★★★★	B	70 GUID
JAWS	Screen 7	Amstrad CPC	Action/stratégie	16	★★★★	★★★★	★★★★	B	70 GUID
JAWS	Screen 7	Atari ST	Action/stratégie	16	★★★★	★★★★	★★★★	B	69 HIT
JAWS	Screen 7	Commodore 64	Action/stratégie	16	★★★★	★★★★	★★★★	B	69 HIT
JET	Sublogic	Amiga	Simulateur de vol et combat	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	54 TP
JET	Sublogic	Atari ST	Simulateur de vol et combat	14	★★★★	★★★	★★★	C	58 RS
JET	Sublogic	Commodore 64	Simulateur de vol et combat	14	★★★★★	★★★	★★★	C	—
JET	Sublogic	PC	Simulateur de vol et combat	14	★★★	★★★★★	★★	C	57 DOS
JET BIKE	Code Masters	Commodore 64	Action	11	★★★	★★★★★	★★★★	B	64 GUID
JET FIGHTER	Velocity/Broderbund	PC EGA VGA	Simulateur de vol et combat aérien	15	★★★★	★★★★★	★★	D	64 HIT
JOE BLADE	Players	Amiga	Action combat	13	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	55 RS
JOE BLADE	Players	Atari 800 XL/XE	Action combat	14	★★★★★	★★★★	★★	A	—
JOE BLADE	Players	Atari ST	Action combat	13	★★★★★	★★★★	★★★★	B	55 RS
JOE BLADE	Players	Commodore 64	Action combat	13	★★★★	★★★★★	★★★★	A	55 RS
JORDAN VS BIRD (ONE ON ONE II)	Electronic Arts	Commodore 64	Sport : basket-ball	6	★★★	★★★★	★★	B	65 GUID
JOURNEY	Infocom	Amiga	Aventure/rôle (a)	18	★★★★★	—	—	C	68 SOSH
JUG	Microdeal	Atari ST	Shoot-them-up/labyrinthe	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	66 HIT
JUSTICIERS (LES)	Ocean	Amstrad CPC	Compilation action	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	70 GUID
KARATEKA	Broderbund	Atari ST	Action arts martiaux	10	★★★★	★★	★	C	66 RS
KENNEDY APPROACH	Microprose	Amiga	Simulation de contrôle aérien	12	★★	★★	★★★★	B	65 GUID
KENNEDY APPROACH	Microprose	Atari ST	Simulation de contrôle aérien	12	★★	★★	★★★	B	64 GUID
KENSEIDEN	Sega	Console Sega	Action combat vue latérale	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	66 RS
KICK OFF	Titus	Amiga	Football vue aérienne	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 RS
KICK OFF	Titus	Atari ST	Football vue aérienne	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	68 HIT
KIND WORDS	Disc Company	Amiga 1 mega	Traitement de texte	16	★★★★★	—	—	F	69 JOUR
KING OF CHICAGO	Mindscape	Amiga	Aventure animée (a)	17	★★★★★	★★★★	★★★★★	D	52 SOSC
KING OF CHICAGO	Mindscape	Apple II GS	Aventure animée (a)	13	★★★★★	★★★★	★★★★	D	64 SOSC
KING OF CHICAGO	Mindscape	Atari ST	Aventure animée (a)	14	★★★★★	★★★	★★★	C	71 SOSC
KING OF CHICAGO	Mindscape	Macintosh	Aventure animée (a)	17	★★★★★	—	★★★★★	C	40 SOS
KING'S PERIL (THE)	Amethyst Software	Atari 800 XL XE	Echecs	10	★★★	—	★	A	64 GUID
KING'S QUEST I	Sierra on Line	Apple II GS	Aventure animée (a)	15	★★★	★★★★	★★★★★	C	59 SOSC
KING'S QUEST III	Sierra on Line	Apple II GS	Aventure animée (a)	16	★★★	★★★★	★★★★★	D	63 SOSC
KING'S QUEST IV	Sierra on Line	Atari ST	Aventure animée (a)	18	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	65 SOSC



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
KING'S QUEST IV	Sierra on Line	PC CGA EGA	Aventure animée (a)	17	*****	*****	***	C	61 SOSH
KINGDOMS OF ENGLAND	Incognito	Amiga	Aventure wargame/action	16	****	****	****	C	71 SOSH
KINGS OF THE BEACH	Electronic Arts	PC CGA EGA	Sport : volley-ball	15	****	*****	**	B	66 RS
KNIGHT GAMES	Mastertronic	PC CGA EGA	Action/combat	5	*	***	**	A	65 GUID
KNIGHT FORCE	—	PC EGA	—	—	—	—	—	—	—
KOKOTONI WILF	Encore	Amstrad CPC	Action	10	****	***	***	A	68 GUID
KOKOTONI WILF	Encore	Commodore 64	Action	10	***	****	****	A	68 GUID
KRAKOUT	Klxx	Amstrad CPC	Action : casse-briques	11	****	****	***	A	64 GUID
KRISTAL (THE)	Addictive	Atari ST	Aventure animée	16	*****	*****	*****	D	68 SOSH
KRIPTON EGG	Hitsoft	Atari ST	Casse-briques	16	*****	*****	*****	B	68 HIT
KULT	Exxos	Amiga	Aventure icônes	16	*****	****	*****	C	69 SOSOC
KULT	Exxos	Atari ST	Aventure icônes	16	*****	****	*****	C	67 SOSH
KULT	Exxos	PC CGA Hercules	Aventure icônes	16	*****	****	**	C	69 SOSOC
LABYRINTHE DES SCIENCES (LE)	VTA	Amstrad CPC	Educatif : physique/chimie	14	—	—	—	C	63 KIDS
LABYRINTHE DES SCIENCES (LE)	VTA	PC	Educatif : physique/chimie	14	—	—	—	C	63 KIDS
LANCELOT	Mandarin Software	Amstrad CPC 128	Aventure graphique (a)	16	*****	—	—	C	61 SOSH
LANCELOT	Mandarin Software	Amstrad PCW	Aventure graphique (a)	16	*****	—	—	C	61 HITV
LANCELOT	Mandarin Software	Atari ST	Aventure graphique (a)	16	*****	—	—	C	61 SOS
LANCELOT	Mandarin Software	Atari XL/XE	Aventure graphique (a)	14	—	—	—	C	61 SOSV
LANCELOT	Mandarin Software	PC CGA EGA	Aventure graphique (a)	16	*****	—	—	D	61 SOSV
LAST DUEL	Capcom	Amiga	Shoot-them-up	16	*****	*****	***	B	67 RSS
LAST DUEL	Capcom	Amstrad CPC	Shoot-them-up	15	*****	****	****	B	67 RS
LAST DUEL	Capcom	Atari ST	Shoot-them-up	16	*****	****	****	B	66 HIT
LAST DUEL	Capcom	Commodore 64	Shoot-them-up	15	—	—	—	B	—
LAST NINJA (THE)	System 3	Apple II GS	Aventure/action	16	****	****	***	E	61 SOSH
LAST NINJA (THE)	System 3	Commodore 64	Aventure/action	17	*****	*****	*****	B	56 RS
LAST NINJA II	System 3	Amstrad CPC	Aventure/action	19	*****	*****	****	C	62 SOSH
LAST NINJA II	System 3	Commodore 64	Aventure/action	19	*****	*****	****	C	66 SOSOC
LAST NINJA II	System 3	Spectrum	Aventure/action	18	*****	*****	—	B	62 SOSH
LEADER BOARD	US Gold	Amstrad CPC	Sport : golf	14	***	****	***	B	45 CO
LEADER BOARD	US Gold	Atari ST	Sport : golf	16	*****	*****	*****	D	37 CO
LEADER BOARD	US Gold	Commodore 64	Sport : golf	16	*****	*****	****	B	55 RS
LEADER BOARD	US Gold	Spectrum	Sport : golf	13	***	***	**	B	43 CO
LEADER BOARD PAR 3	Access US Gold	Spectrum	Sport : golf	16	****	*****	*	B	61 RS
LEADER BOARD PAR 3	Access US Gold	CPC	Sport : golf	13	****	*****	****	B	61 RS
LEADER BOARD PAR 4	Access	Commodore 64	Sport : golf	13	****	*****	****	B	61 RS
LED STORM	US Gold	Amiga	Action/course de voitures	14	****	*****	*****	C	65 RS
LED STORM	US Gold	Atari ST	Action/course de voitures	14	****	*****	*****	C	65 RSS
LED STORM	US Gold	Commodore 64	Action/course de voitures	14	****	*****	*****	B	65 RSS
LED STORM	US Gold	Spectrum	Action/course de voitures	13	***	****	*****	B	65 RSS
LEGACY OF THE ANCIENTS	Electronic Arts	Commodore 64	Jeu de rôle (a)	17	****	—	—	D	53 DOS
LEGACY OF THE ANCIENTS	Electronic Arts	PC CGA EGA	Jeu de rôle (a)	17	*****	****	**	C	68 SOSOC
LEGEND	Actual Screenshots	Atari ST	Wargame/jeu de rôle	13	*****	—	****	B	68 SOSOC
LEGEND OF DJEL	Tomahawk	Amiga	Aventure graphique	13	*****	***	*****	C	69 SOSH
LEGEND OF DJEL	Tomahawk	Atari ST	Aventure graphique	13	*****	***	*****	C	69 SOSH
LEGEND OF THE BLACKSILVER (THE)	Epyx	Commodore 64	Jeu de rôle (a)	15	****	—	**	B	67 SOSOC
LEGEND OF THE SWORD	Rainbird	Atari ST	Aventure graphique (a)	16	****	—	—	C	57 SOSH
LEGEND OF THE SWORD	Rainbird	PC	Aventure graphique (a)	13	***	**	—	C	65 SOSOC



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
LEISURE SUIT LARRY	Sierra on Line	Apple II GS	Aventure animée (a)	15	****	*****	****	F	55 SOSC
LEISURE SUIT LARRY II	Sierra on Line	Atari ST	Aventure animée (a)	15	****	***	***	C	64 SOSH
LEISURE SUIT LARRY II	Sierra on Line	PC CGA EGA	Aventure animée (a)	15	****	***	***	C	64 SOSH
LIFE AND DEATH	Software Toolworks	PC CGA EGA VGA	Simulation de chirurgie	17	*****	—	****	C	64 HIT
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	Coktel Vision	Atari ST	Aventure/action	15	*****	*****	*****	C	64 HIT
LODE RUNNER	Broderbund	Macintosh	Action	13	**	****	*	D	61 RS
LOMBARD RALLY	Mandarin Software	Amiga	Simulation de rallye auto	18	*****	*****	*****	C	63 RS
LOMBARD RALLY	Mandarin Software	Atari ST	Simulation de rallye auto	17	*****	*****	*****	C	62 HIT
LOMBARD RALLY	Mandarin Software	PC CGA EGA	Simulation de rallye auto	17	****	*****	**	C	67 RS
LORD OF THE SWORD	Sega	Console Sega	Arcade/aventure	12	***	****	****	C	66 SOSC
LORDS OF THE RISING SUN	Cinemaware	Amiga	Aventure/stratégie/action	17	*****	*****	*****	D	67 SOSH
LYRE	Cedic/Nathan	PC	Educatif : français	17	—	—	—	F	65 KIDS
M1 TANK PLATOON	Microprose	PC CGA EGA VGA	Simulateur de combat blindé/wargame	18	*****	*****	**	D	71 HIT
MACRO ASSEMBLEUR V 12	Metacomco	Atari St	Utilitaire programmation	17	—	—	—	F	66 CREA
MADSHOW	Silmarils	Amiga	Action multi-épreuve	13	*****	****	*****	B	64 RSS
MADSHOW	Silmarils	Atari ST	Action multi-épreuve	13	*****	****	*****	B	64 RS
MADSHOW	Silmarils	PC CGA	Action multi-épreuve	13	****	***	**	B	64 RSS
MAFDET AND THE BOOK OF THE DEAD	Software Horizons	Amiga	Aventure/action	11	****	****	*	B	63 SOSC
MAFDET AND THE BOOK OF THE DEAD	Software Horizons	Atari ST	Aventure/action	12	*****	****	*	B	59B RS
MAGIC CANDLE	Mindcraft	Apple II	Jeu de rôle	18	***	**	*	E	66 SOSH
MAGIC SEVEN (THE)	Rainbow Arts	Amiga	Compilation action	13	****	*****	*****	C	66 GUID
MAITRE ABSOLU (LE)	Ubisoft	Amstrad CPC	Jeu de rôle/icônes	15	****	—	—	B	68 SOSC
MAN HUNTER IN NEW YORK	Sierra on Line	Amiga	Aventure animée (a)	16	****	****	***	C	67 GUID
MAN HUNTER IN NEW YORK	Sierra on Line	Apple II GS	Aventure animée (a)	14	***	***	****	C	64 GUID
MAN HUNTER IN NEW YORK	Sierra on Line	Atari ST	Aventure animée (a)	17	****	****	***	C	65 SOSC
MAN HUNTER IN NEW YORK	Sierra on Line	PC CGA EGA	Aventure animée	17	****	**	**	C	59B SOSH
MAN HUNTER IN SAN FRANCISCO	Sierra on Line	PC CGA EGA	Aventure animée (a)	17	—	—	—	D	71 SOSH
MANIAX	Anco	Amiga	Action/stratégie	13	*****	****	***	C	61 RS
MANIAX	Anco	Atari ST	Action/stratégie	13	*****	****	***	C	61 RS
MANOIR DE MORTEVIELLE (LE)	Lankhor	Atari ST	Aventure policière icônes	16	*****	****	*****	C	—
MANOIR DE MORTEVIELLE (LE)	Lankhor	Amiga	Aventure policière icônes	16	*****	****	*****	C	58 SOSH
MANOIR DE MORTEVIELLE (LE)	Lankhor	Amstrad CPC	Aventure policière icônes	17	*****	—	*****	C	65 SOSC
MANOIR DE MORTEVIELLE (LE)	Lankhor	PC CGA EGA	Aventure policière icônes	17	*****	—	*****	C	65 SOSC
MARKET	Mediaware	PC CGA EGA	Réflexion : simulation boursière	16	***	—	—	C	61 HIT
MASSACRE	Loricel	Atari ST	Aventure	7	**	—	—	C	55 DOS
MASSACRE NINJA	Code Masters	Amstrad CPC	Action	10	***	***	***	A	67 GUID
MASTER COLLECTION	Ubisoft	Amiga	Compilation action	14	****	*****	****	C	70 GUID
MASTER COLLECTION	Ubisoft	Atari ST	Compilation action	11	****	****	***	C	69 GUID
MASTER COLLECTION	Ubisoft	PC CGA EGA	Compilation action	10	***	***	**	C	69 GUID
MASTER NINJA	Paragon Software	Amiga	Arts martiaux	13	*****	***	****	C	67 GUID
MASTER NINJA	Paragon Software	Commodore 64	Arts martiaux	5	*****	*	*	B	68 GUID
MASTER SOUND	Software Horizon	Atari ST	Digitaliseur de sons	17	—	—	—	D	69 CREA
MASTERCHESSE	Mastertronic	Atari 800 XL/XE	Réflexion : échecs	10	***	—	—	A	—
MASTERS OF THE UNIVERSE	Gremlin	Commodore 64	Action	9	**	***	***	B	52 RAP
MASTERS OF THE UNIVERSE	Gremlin	Amstrad CPC	Action	11	****	****	*****	A	69 GUID
MASTERS OF THE UNIVERSE	Gremlin	Atari ST	Action	10	***	****	***	C	58 DOS
MATTA BLATTA	Silverbird	Atari 800 XL/XE	Shoot-them-up	8	***	****	**	A	—
MAXI BOURSE	Cobrasoft	Amstrad CPC	Réflexion : stratégie boursière	15	****	—	—	B	61 HITV



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
MAXI BOURSE	Cobrasoft	Atari ST	Réflexion : stratégie boursière	16	*****	—	—	C	61 HIT
MAXI BOURSE	Cobrasoft	Thomson TO8, 9, 9+	Réflexion : stratégie boursière	14	****	—	—	B	61 HITV
MAYDAY SQUAD	Tynesoft	Amiga	Action/aventure	16	*****	***	****	C	67 HIT
MAYDAY SQUAD	Tynesoft	Atari ST	Action/aventure	16	*****	***	****	C	68 RS
MAYDAY SQUAD	Tynesoft	Commodore 64	Action/aventure	13	****	**	***	B	67 HITV
MAYDAY SQUAD	Tynesoft	PC CGA EGA	Action/aventure	16	*****	***	***	C	68 RSS
MAZEMANIA	Hewson	Spectrum	Action/stratégie	15	****	*****	**	B	70 RS
MELODIK	Jeriko	Atari ST	Educatif : éveil musical	11	—	—	—	B	63 KIDS
MENACE	Psygnosis	Amiga	Shoot-them-up	17	*****	*****	*****	C	59 HIT
MENACE	Psygnosis	Commodore 64	Shoot-them-up	14	*****	*****	****	B	64 RS
MEURTRES A VENISE	Cobrasoft	PC CGA EGA	Aventure policière	16	****	—	**	C	66 SOSOC
MEURTRES A VENISE	Cobrasoft	Amiga	Aventure policière	16	****	—	*****	C	63 SOSH
MEURTRES A VENISE	Cobrasoft	Atari ST	Aventure policière	16	****	—	*****	C	63 SOSH
MICKEY MOUSE	Gremlin	Amiga	Action	13	*****	*****	*****	C	64 GUID
MICKEY MOUSE	Gremlin	Amstrad CPC	Action	13	*****	****	***	B	57B HIT
MICKEY MOUSE	Gremlin	Atari ST	Action	16	*****	*****	****	C	57B HIT
MICKEY MOUSE	Gremlin	Commodore 64	Action	12	****	****	*****	B	57B HIT
MICRO BREVET FRANCAIS	Coktel Vision	Amstrad CPC	Educatif : français	16	—	—	—	C	68 KIDS
MICRO BREVET FRANCAIS	Coktel Vision	Atari ST	Educatif : français	16	—	—	—	C	68 KIDS
MICRO BREVET FRANCAIS	Coktel Vision	PC	Educatif : français	16	—	—	—	C	68 KIDS
MICRO BREVET FRANCAIS	Coktel Vision	Thomson TO 9	Educatif : français	16	—	—	—	C	68 KIDS
MICRO SCRABBLE DE LUXE	Leisure Genius	Amstrad CPC	Scrabble	16	****	—	—	B	67 RS
MICROPROSE SOCCER	Microprose	Amiga	Sport : football	16	*****	****	*****	C	69 RS
MICROPROSE SOCCER	Microprose	Atari ST	Sport : football	16	*****	*****	*****	C	68 HIT
MICROPROSE SOCCER	Microprose	Commodore 64	Sport : football	14	*****	*****	****	B	63 RS
MICROPROSE SOCCER	Microprose	PC	Sport : football	13	****	*****	***	C	71 GUID
MIGHT AND MAGIC	New World Computing	PC	Jeu de rôle	14	****	—	*	C	67 SOSOC
MIGHT AND MAGIC II	New World Computing	Apple II	Jeu de rôle	17	*****	****	**	E	66 SOSH
MILLE ET UN VOYAGES (LES)	Carraz éditions	Amstrad CPC	Educatif : création écriture	16	—	—	—	C	62 KIDS
MILLE ET UN VOYAGES (LES)	Carraz éditions	Atari ST	Educatif : création écriture	16	—	—	—	C	62 KIDS
MILLE ET UN VOYAGES (LES)	Carraz éditions	PC CGA EGA	Educatif : création écriture	16	—	—	—	C	62 KIDS
MILLE ET UN VOYAGES (LES)	Carraz éditions	Thomson	Educatif : création écriture	16	—	—	—	C	62 KIDS
1942	Encore	Amstrad CPC	Action	10	****	***	***	B	68 GUID
1942	Encore	Commodore 64	Action	10	***	*****	****	B	68 GUID
1943	Capcom	Amstrad CPC	Shoot-them-up scrolling vertical	14	*****	*****	*****	B	59 RSS
1943	Capcom	Spectrum	Shoot-them-up scrolling vertical	12	***	****	***	B	59 RS
MILLENNIUM	Electric Dreams	Amiga	Stratégie (quelques phases action)	15	****	***	****	B	69 RS
MILLENNIUM	Electric Dreams	Atari ST	Stratégie (quelques phases action)	15	****	***	****	B	69 RSS
MILLENNIUM	Electric Dreams	PC CGA	Stratégie (quelques phases action)	15	***	***	**	B	69 RSS
MINI GOLF	Magic Bytes	Atari ST	Sport : golf miniature vue aérienne	13	***	***	**	B	63 RS
MIRACLE WARRIORS	Sega	Console Sega	Jeu de rôle	16	*****	—	*****	C	65 SOSOC
MIRAX FORCE	Tynesoft	Atari XL XE	Shoot-them-up	15	*****	*****	****	B	61 RS
MISSION COMBAT	Questrek	Amiga	Simulateur de vol	10	**	**	***	D	64 GUID
MISTER HELI	Firebird	Amiga	Shoot-them-up	15	*****	*****	*****	C	71 RS
MISTER HELI	Firebird	Atari ST	Shoot-them-up	15	*****	****	****	C	70 HIT
MODEM WARS	Electronic Arts	PC CGA EGA	Wargame et action	15	***	***	*	C	68 RS
MONDE DE L'ARCADE (LE)	US Gold	Amstrad CPC	Compilation arcade	14	****	****	****	C	66 GUID
MONOPOLY	Sega	Console Sega	Jeu de société	11	*****	*****	*****	C	64 GUID



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
MONTE CRISTO	Coktel Vision	Atari ST	Educatif : français	15	—	—	—	B	62 KIDS
MONTY ON THE RUN	Kixx	CPC	Plates-formes	13	★★★★	★★★★★	★★★★	A	71 GUID
MOTO X SIMULATOR	Code Masters	Amstrad CPC	Simulation motocross	12	★★★★	★★★★★	★★★★	A	68 GUID
MOTO X SIMULATOR	Code Masters	Spectrum	Simulation motocross	14	★★★	★★★	★★★★	B	68 GUID
MOTOCROSS	Gamestar	PC CGA EGA Hercules	Course moto	14	★★★	★★★★	★★	C	69 RS
MOTOR MASSACRE	Gremlin	Amiga	Action combat de voitures	13	★★★★★	★★★★	★★★★	C	65 RS
MOTOR MASSACRE	Gremlin	Amstrad CPC	Action combat de voitures	11	★★★★	★★★★	★★★	B	65 RSS
MOTOR MASSACRE	Gremlin	Atari ST	Action combat de voitures	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	65 RSS
MOTOR MASSACRE	Gremlin	Spectrum	Action combat de voitures	11	★★★	★★★★	*	B	65 RSS
MOUSETRAP	Micro Value	Atari 800 XL/XE	Action	15	★★★★★	★★★★	★★★	A	—
MULTICOURS	Coktel Vision	Amstrad CPC	Educatif : français, sc. nat, géo.	12	—	—	—	C	67 KIDS
MULTICOURS	Coktel Vision	Atari ST	Educatif : français, sc. nat, géo.	12	—	—	—	C	67 KIDS
MULTICOURS	Coktel Vision	PC	Educatif : français, sc. nat, géo.	12	—	—	—	C	67 KIDS
MULTICOURS	Coktel Vision	Thomson	Educatif : français, sc. nat, géo.	12	—	—	—	C	67 KIDS
MUNCHER (THE)	Gremlin	Commodore 64	Action	5	★★	★★★	*	B	67 GUID
MUNSTERS (THE)	Again Again	Atari ST	Aventure/action	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	64 RS
MUSIC STUDIO	Activision	PC CGA EGA	Création musicale, éditeur de partition	15	★★★★★	—	—	F	70 CREA
MUTANT ZONE	Mastertronic	Commodore 64	Action/stratégie	8	★★★	★★★★	★★★	B	66 GUID
MYSTERY OF THE MUMMY	Rainbow Arts	Amiga	Aventure/icône	16	★★★★★	—	★★★★	C	—
NAVY MOVES	Dinamic	Amiga	Action	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	70 RS
NAVY MOVES	Dinamic	Atari ST	Action	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	70 GUID
NAVY MOVES	Dinamic	Commodore 64	Action	13	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	70 GUID
NETHERWORLD	Hewson	Amiga	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	61 RS
NETHERWORLD	Hewson	Atari ST	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	61 RS
NETHERWORLD	Hewson	Commodore 64	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	58B RS
NEUROMANCER	Interplay	Apple II GS	Jeu de rôle/action (a)	18	★★★★★	★★★★★	*	D	70 RS
NEW ZEALAND STORY	Ocean	Amiga	Arcade	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	69 HIT
NEW ZEALAND STORY	Ocean	Amstrad CPC	Arcade	17	—	—	—	B	—
NEW ZEALAND STORY	Ocean	Atari ST	Arcade	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	69 HIT
NEW ZEALAND STORY	Ocean	Commodore 64	Arcade	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	70 RS
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	Martech	Amiga	Course auto	14	★★★★	★★★★	★★★★★	C	63 RSS
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	Martech	Atari ST	Course auto	14	★★★★	★★★★	★★★★	C	63 RS
NIGHT HUNTER	Ubisoft	Atari ST	Action échelle	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	63 RS
NIGHTDAWN	Magic Bytes	Amiga	Action/réflexion	13	★★★	★★★★★	★★★★	C	68 RS
NIGHTDAWN	Magic Bytes	Atari ST	Action/réflexion	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	69 GUID
NIL DIEU VIVANT	Chip	Atari ST	Action, commerce et jeu de rôle	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	70 HIT
NINJA MASSACRE	Code Masters	Commodore 64	Action	11	★★★★	★★★★	★★★★	A	68 GUID
NO	Lankhor	Commodore 64	Aventure graphique icône	14	★★★★★	—	★★	C	65 SOSOC
NOBUNAGA'S AMBITION	Koel Corporation	PC CGA	Wargame	15	★★★	★★	*	E	63 SOSH
NORTH AND SOUTH	Infogrames	Amiga	Action/stratégie	15	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	—
OBLITERATOR	Psygnosis	Amiga	Aventure/action	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	55 TP
OBLITERATOR	Psygnosis	Amstrad CPC	Aventure/action	14	★★★★	★★★	★★★	B	67 RS
OBLITERATOR	Psygnosis	Atari ST	Aventure/action	16	★★★★★	★★★★	★★★	C	55 TP
OFF SHORE WARRIOR	Titus	Amiga	Course de bateaux à moteur	9	★★★★	★★★★	★★★★	C	61 RS
OFF SHORE WARRIOR	Titus	Amstrad CPC	Course de bateaux à moteur	10	★★★★★	★★★★	★★★	B	61 RS
OMEYAD	Ubisoft	Amstrad CPC	Aventure graphique	14	★★★★	—	—	B	69 SOSOC
OMNI-PLAY BASKETBALL	Mindscape	Amiga	Sport : basket-ball	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	70 RS
OOPS	The Big Apple	Commodore 64	Action/stratégie	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	A	61 RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
OOZE	Line1	Atari ST	Aventure graphique (a)	15	*****	—	****	n.c.	71 SOSH
OPERATION JUPITER	Infogrames	Amiga	Action/stratégie	16	*****	*****	****	B	64 RS
OPERATION JUPITER	Infogrames	Atari ST	Action/stratégie	17	*****	*****	****	C	57B HIT
OPERATION WOLF	Ocean	Amiga	Action tir sur cible	19	*****	*****	*****	C	62 HIT
OPERATION WOLF	Ocean	Amstrad CPC	Action tir sur cible	16	*****	*****	****	B	62 HITV
OPERATION WOLF	Ocean	Atari ST	Action tir sur cible	17	*****	*****	****	C	62 HITV
OPERATION WOLF	Ocean	Commodore 64	Action tir sur cible	15	*****	****	*****	B	62 HITV
OPERATION WOLF	Ocean	Spectrum	Action tir sur cible	18	*****	*****	****	B	63 HIT
OUT RUN	US Gold	Amiga	Course auto	16	*****	*****	*****	C	63 RS
OUT RUN	US Gold	Atari ST	Course auto	16	*****	*****	****	C	56 TP
OUT RUN	US Gold	Commodore 64	Course auto	11	***	****	*****	B	51 DOS
OUT RUN	US Gold	PC CGA EGA	Course auto	13	*****	****	**	C	68 RS
OUT RUN	Sega	Spectrum	Course auto	15	*****	*****	****	B	53 RS
OUT RUN 3D	Sega	Console Sega	Course auto	14	*****	*****	****	C	69 RS
OVERLANDER	Elite	Amstrad CPC	Course auto	13	****	****	****	B	58B RSS
OVERLANDER	Elite	Atari ST	Course auto	14	****	*****	****	C	58B RS
OVERLANDER	Elite	Commodore 64	Course auto	14	*****	*****	*****	C	61 RS
OVERLANDER	Elite	Spectrum	Course auto	15	****	****	*****	B	58B RSS
OXXONIAN	Time Warp	Amiga	Action/stratégie	16	*****	*****	*****	B	—
PACLAND	Grandslam	Amiga	Action	13	****	****	****	C	67 GUID
PACLAND	Grandslam	Atari ST	Action	14	*****	*****	****	C	66 RS
PACLAND	Grandslam	Spectrum	Action	14	****	****	***	B	66 RSS
PACMANIA	Grandslam	Amiga	Action Pac Man 3D	18	*****	*****	*****	C	63 HIT
PACMANIA	Grandslam	Amstrad CPC	Action Pac Man 3D	16	*****	****	****	B	63 HITV
PACMANIA	Grandslam	Atari ST	Action Pac Man 3D	15	*****	****	****	C	63 HIT
PACMANIA	Grandslam	Commodore 64	Action Pac Man 3D	17	—	—	—	B	—
PAINTBOARD	Amethyst	Atari 800 XL/XE	Création graphique	12	****	—	—	A	—
PALADIN	Omnitrend	Amiga	Jeu de rôle/wargame animé (a)	14	***	**	**	C	58B SOSH
PANIK	Atlantis	Atari 800 XL/XE	Action échelles	8	***	****	*	A	—
PAPERBOY	Elite	Amiga	Action	15	*****	*****	****	C	70 HIT
PAPERBOY	Elite	Amstrad CPC	Action	15	*****	*****	—	A	47 CO
PAPERBOY	Elite	Atari ST	Action	11	*****	*****	****	C	71 RS
PAPERBOY	Elite	Spectrum	Action	12	****	***	***	B	37 TUB
PARANOIA COMPLEX (THE)	Magic Bytes	Amstrad CPC	Action/stratégie	13	****	****	***	B	67 RS
PARENTS DE MES ENFANTS...	Carraz éditions	Thomson T08, 9, 9+	Educatif : mathématiques	16	—	—	—	C	61 KID
PERFECT SOUND	Sunrize	Amiga	Interface et digitaliseur sonore	17	—	—	—	F	68 CREA
PERISCOPE UP	Atlantis	Atari 800 XL/XE	Action	11	****	****	*	A	—
PERMIS DE TUER	Domark	Amiga	Action/aventure	15	*****	****	****	D	69 HIT
PERMIS DE TUER	Domark	Atari ST	Action/aventure	15	*****	****	****	C	69 HIT
PERMIS DE TUER	Domark	Commodore 64	Action/aventure	15	—	—	—	B	—
PERMIS DE TUER	Domark	PC CGA EGA	Action/aventure	14	***	**	**	B	69 HIT
PERMIS DE TUER	Domark	Amstrad CPC	Action/aventure	10	****	***	***	B	71 GUID
PERSONAL NIGHTMARE	Horrorsoft	Amiga	Aventure graphique (a)	16	*****	****	*****	C	69 SOSH
PERSONAL NIGHTMARE	Horrorsoft	Atari ST	Aventure graphique (a)	16	*****	****	*****	C	69 SOSH
PETE ROSE PENANT FEVER	Gamestar	PC CGA EGA	Sport : base-ball	15	*****	****	**	C	65 RS
PETER BEARDSLEY'S	Grandslam	Spectrum	Sport : football	14	****	****	***	B	61 RS
PETIT LECTEUR (LE)	Carraz éditions	Atari ST	Educatif : lecture	17	—	—	—	C	68 KIDS
PETIT LECTEUR (LE)	Carraz éditions	PC	Educatif : lecture	17	—	—	—	C	68 KIDS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
PETIT LECTEUR (LE)	Carraz éditions	Thomson	Educatif : lecture	17	—	—	—	C	68 KIDS
PHANTASY STAR	Sega	Console Sega	Jeu de rôle (a)	15	*****	*****	*****	C	64 SOSC
PHANTOM FIGHTER	Martech	Amiga	Shoot-them-up	13	*****	*****	****	C	65 RS
PHOBIA	Image Works	Amiga	Shoot-them-up	15	*****	*****	****	C	69 RS
PHOBIA	Image Works	Atari ST	Shoot-them-up	14	*****	****	***	C	69 RSS
PHOBIA	Image Works	Commodore 64	Shoot-them-up	12	***	*****	*****	B	69 RSS
PHOTON PAINT	Select	Amiga	Création graphique	18	—	—	—	F	58B DOS
PHOTON PAINT 2.0	Micro Illusions	Amiga	Création graphique	17	—	—	—	F	68 CREA
PINBALL CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	Macintosh	Billard redéfinissable	15	****	****	****	D	61 RS
PINBALL CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	PC	Billard redéfinissable	13	***	****	**	B	55 RAP
PINBALL WIZARD	Ere Informatique	Amiga	Flipper	13	*****	*****	*****	C	57 RS
PINBALL WIZARD	Ere Informatique	Apple II GS	Flipper	9	***	**	**	C	64 GUID
PINBALL WIZARD	Ere Informatique	PC	Flipper	16	****	****	***	C	54 RS
PIRATES	Microprose	Amstrad CPC	Aventure/action	16	*****	****	****	B	55 RAP
PIRATES	Microprose	Apple II GS	Aventure/action	16	****	****	****	C	58B SOSC
PIRATES	Microprose	Atari ST	Aventure/action (a)	16	****	****	***	C	70 SOSH
PIRATES	Microprose	Macintosh	Aventure/action	15	****	**	**	C	65 GUID
PIRATES	Microprose	PC	Aventure/action (a)	16	*****	****	*****	C	54 SOSC
POLICE QUEST	Sierra on Line	Atari ST	Aventure animée (a)	15	***	***	**	D	52 SOSH
POLICE QUEST	Sierra on Line	Macintosh 512, +, SE	Aventure animée (a)	13	***	***	***	D	68 SOSC
POLICE QUEST II	Sierra on Line	PC CGA EGA VGA	Aventure animée (a)	16	****	***	**	D	65 SOSH
POOL	Mastertronic	Amiga	Billard	12	****	****	*****	B	55 RAP
POOL	Mastertronic	Atari ST	Billard	12	****	****	*****	B	55 RAP
POOL OF RADIANCE	SSI	Apple II	Jeu de rôle	17	*****	***	**	E	66 SOSC
POOL OF RADIANCE	SSI	Commodore 64	Jeu de rôle (a)	17	*****	***	***	C	58B SOSH
POOL OF RADIANCE	SSI	PC CGA EGA	Jeu de rôle (a)	17	*****	***	**	C	65 SOSC
POPULOUS	Electronic Arts	Amiga	Stratégie	18	*****	*****	*****	C	65 HIT
POPULOUS	Electronic Arts	Atari ST	Stratégie	18	*****	*****	***	C	67 RS
POPULOUS DATA DISK	Electronic Arts	Atari ST	Scénario pour Populous	18	*****	*****	*****	B	70 HIT
PORTES DU TEMPS (LES)	Legend Software	Amiga	Aventure icônes	16	*****	—	***	C	64 SOSH
PORTES DU TEMPS (LES)	Legend Software	Atari ST	Aventure icônes	16	*****	—	***	C	—
POSEIDON WARS 3D	Sega	Console Sega	Action, bataille navale 3D	12	****	*****	****	C	66 RS
POW	Actionware	Amiga	Action tir sur cible	13	*****	*****	****	C	58 RS
POWER PYRAMIDS	Quicksilva	Commodore 64	Action échelles/réflexion	5	**	****	****	B	66 RSS
POWER PYRAMIDS	Quicksilva	Spectrum	Action échelles/réflexion	14	****	***	****	B	66 RS
POWERDROME	Electronic Arts	Amiga	Course futuriste 3D	16	*****	*****	****	C	69 RS
POWERDROME	Electronic Arts	Atari ST	Course futuriste 3D	15	*****	*****	*****	C	62 HIT
POWERPLAY	Arcana	Amiga	Réflexion : questions/réponses	17	*****	****	****	C	61 RS
POWERPLAY	Arcana	Atari ST	Réflexion : questions/réponses	16	****	****	****	C	61 RSS
PRECIOUS METAL	Ocean	Amiga	Compilation action et aventure	17	*****	*****	*****	C	67 GUID
PRECIOUS METAL	Ocean	Atari ST	Compilation action et aventure	18	*****	*****	****	C	67 GUID
PRELIMINAIRES	Ppims	PC	Educatif : initiation à la micro	15	—	—	—	C	69 KIDS
PREMIER COLLECTION	Hewson	Amiga	Compilation action	17	*****	*****	*****	C	68 GUID
PREMIER COLLECTION	Hewson	Atari ST	Compilation action	16	*****	*****	*****	C	67 GUID
PRISON	Chrysalis	Amiga	Action/aventure	8	****	****	****	C	66 RSS
PRISON	Chrysalis	Atari ST	Action/aventure	8	****	****	***	C	66 RS
PRO SKATEBOARD SIMULATOR	Code Masters	Spectrum	Sport : skateboard	14	***	****	****	A	64 GUID
PROJECT FIRESTART	Dynamic	Commodore 64	Aventure/action 3D	18	*****	*****	*****	B	70 HIT



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
PROPHECY	Activision	PC CGA EGA VGA	Jeu de rôle/ action labyrinthe (a)	16	★★★★	★★★★	★★	C	68 SOSH
PROSPECTOR	Logotron	Amiga	Réflexion	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	65 HIT
PSYCHO FOX	Sega	Console Sega	Action plates-formes	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	71 RS
PT 109	Spectrum Holobyte	Macintosh	Simulation combat naval	8	★★★★★	★★	★★★★★	C	57 RS
PT 109	Spectrum Holobyte	PC CGA EGA	Simulation combat naval	14	★★★★	★★★★	★★★	C	64 GUID
PUBLISHING PARTNER MASTER	Upgrade	Atari ST 1040	Utilitaire : PAO	15	—	—	—	F	69 JOUR
PURPLE SATURN DAY	Exxos	Amiga	Action multi-épreuve intergalactique	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	64 RS
PURPLE SATURN DAY	Exxos	Atari ST	Action multi-épreuve intergalactique	16	★★★★★	★★★★	★★★★	C	—
QUARTERSTAFF	Infocom	Macintosh	Jeu de rôle (a)	18	★★★★★	—	★★★★	n.c.	71 SOSC
QUATRE SAISONS DE L'ECRIT (LES)	Génération 5	Amstrad CPC	Educatif : français	16	—	—	—	C	71 KIDS
QUATRE SAISONS DE L'ECRIT (LES)	Génération 5	PC	Educatif : français	16	—	—	—	C	71 KIDS
QUEST	Pyramide	Atari ST	Jeu de rôle icônes décorés 3D	13	★★★★	—	★★★	C	51 SOSC
QUESTION OF SPORT	Elite	Amiga	Réflexion quizz	8	★★★	—	★★★	C	66 GUID
QUESTION OF SPORT	Elite	Amstrad CPC	Réflexion quizz	8	★★★	—	★★★	B	66 GUID
QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS (LA)	Infogrames	Amiga	Aventure icônes	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	64 SOSC
QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS (LA)	Infogrames	Atari ST	Aventure icônes	14	★★★★★	★★★★	★★★	C	63 SOSH
QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS (LA)	Infogrames	PC CGA	Aventure icônes	17	★★★★★	★★★★	★★	C	68 SOSC
R TYPE	Activision	Console NEC	Shoot-them-up	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	—
R TYPE	Activision	Sega	Shoot-them-up	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	—
R TYPE	Activision	Amiga	Shoot-them-up	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	67 RS
R TYPE	Activision	Amstrad CPC	Shoot-them-up	16	★★★★	★★★	★★	B	64 RS
R TYPE	Activision	Atari ST	Shoot-them-up	16	★★★★	★★★★★	★★★	C	63 HIT
R TYPE	Activision	Commodore 64	Shoot-them-up	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	66 GUID
R TYPE	Activision	Spectrum	Shoot-them-up	16	★★★★★	★★★★★	★★★	B	63 HIT
R C PRO-AM	Nintendo	Console Nintendo	Course auto vue semi 3D	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	63 RS
RACK'EM	Accolade	PC CGA EGA	Sport : billard 3D	16	★★★★★	★★★★	—	C	64 RS
RAFFLES	The Edge	Amiga	Action/aventure 3D	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	67 HIT
RAFFLES	The Edge	Amstrad CPC	Action/aventure 3D	13	★★★★	★★★★★	★★★	B	67 HITS
RAFFLES	The Edge	Atari ST	Action/aventure 3D	15	★★★★★	★★★★★	★★★	C	67 HIT
RAIDER	Impressions	Amiga	Action	8	★★★	★★★★	★★★★	C	67 RS
RAINBOW ISLANDS	Firebird	Atari ST	Arcade	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 HIT
RAINBOW WARRIOR	Microstyle	Atari ST	Action plates-formes	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	70 RS
RAMBO III	Ocean	Amstrad CPC	Action combat	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	63 HIT
RAMBO III	Ocean	Atari ST	Action combat	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	63 HIT
RAMBO III	Sega	Console Sega	Action combat	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	64 RS
RAMPAGE	Activision	Amiga	Arcade	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	67 GUID
RAMPAGE	Activision	Amstrad CPC	Arcade	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	53 RS
RAMPAGE	Activision	Atari 800 XL/XE	Arcade	13	★★★★	★★★★	★★★★	B	—
RAMPAGE	Activision	Atari ST	Arcade	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	52 RS
RAMPAGE	Activision	Commodore 64	Arcade	13	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	53 RS
RAMPAGE	Sega	Console Sega	Arcade	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	65 RS
RASTAN	Imagine	Amstrad CPC	Arcade combat	13	★★★★	★★★★	★★★	B	55 RS
RASTAN	Imagine	Commodore 64	Arcade combat	14	★★★★★	★★★★	★★★	B	53 RS
RASTAN	Sega	Console Sega	Action combat	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	64 RS
RASTAN	Imagine	Spectrum	Action combat	15	★★★★	★★★★★	★★★★	B	55 RAP
REAL GHOSTBUSTERS (THE)	Activision	Amiga	Action	12	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	67 RSS
REAL GHOSTBUSTERS (THE)	Activision	Amstrad CPC	Action	12	★★★★★	★★★★	★★★★	B	68 GUID
REAL GHOSTBUSTERS (THE)	Activision	Atari ST	Action	12	★★★★★	★★★★	★★★★	C	67 RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
REAL GHOSTBUSTERS (THE)	Activision	Commodore 64	Action	14	****	*****	*****	B	67 RSS
REAL GHOSTBUSTERS (THE)	Activision	Spectrum	Action	12	***	***	***	D	68 GUID
REAL TIME SOUND PROCESSOR	Adept Development	Amiga	Création d'effets sonores	13	****	—	—	n.c.	71 CREA
REALM OF THE TROLLS	Rainbow Arts	Atari ST	Action plates-formes	12	****	****	****	C	66 GUID
REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA	SSI	Amiga	Wargame sur carte	16	***	***	**	C	65 GUID
REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA	SSI	Commodore 64	Wargame sur carte	14	***	—	**	C	66 GUID
REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA	SSI	PC CGA EGA	Wargame sur carte	14	***	—	**	C	66 GUID
RED HEAT	Ocean	Amiga	Action	12	*****	*****	*****	C	70 RS
RED HEAT	Ocean	Amstrad CPC	Action	10	*****	*****	*****	B	69 GUID
RED HEAT	Ocean	Atari ST	Action	13	*****	*****	*****	C	70 RSS
RED HEAT	Ocean	Commodore 64	Action	8	****	****	****	B	69 GUID
RED STORM RISING	Microprose	Commodore 64	Simulation de combat sous-marin	15	*****	****	***	B	—
RED STORM RISING	Microprose	PC CGA EGA	Simulation de combat sous-marin	15	*****	****	***	C	69 RS
REGGIE JACKSON BASEBALL	Sega	Console Sega	Sport : base-ball	13	*****	*****	*****	C	70 RS
RENEGADE	Imagine	Amiga	Action combat	5	***	****	****	C	69 GUID
RENEGADE	Imagine	Amstrad CPC	Action combat	13	****	*****	***	B	47 RS
RENEGADE	Imagine	Atari ST	Action combat	11	****	****	***	C	69 GUID
RENEGADE	Imagine	Commodore 64	Action combat	14	*****	*****	***	B	52 DOS
RENEGADE	Imagine	Spectrum	Action combat	13	***	****	****	A	51 RS
RENEGADE	FIL	Thomson TO8, 9 et 9+, MO	Action combat	9	**	***	—	B	57 RS
RENEGADE III	Imagine	Atari ST	Action combat	14	*****	*****	****	B	68 GUID
RENEGADE III	Imagine	Commodore 64	Action, combat	14	*****	*****	*****	B	67 RS
RENEGADE III	Imagine	Spectrum	Action, combat	11	*****	*****	**	A	67 RSS
REVOLUTION FRANÇAISE	Micro C	Amiga	Educatif : histoire	12	—	—	—	C	67 KIDS
REVOLUTION FRANÇAISE	Micro C	Atari ST	Educatif : histoire	12	—	—	—	C	67 KIDS
REVOLVER	Arobace	Atari ST	Utilitaire : switcher	17	—	—	—	D	71 CREA
REX	Martech	Amstrad CPC	Shoot-them-up	10	****	****	***	B	65 GUID
REX	Martech	Spectrum	Shoot-them-up	14	****	****	****	B	65 GUID
RICK DANGEROUS	Firebird	Amiga	Action stratégie/plates-formes	18	*****	*****	*****	C	70 RSS
RICK DANGEROUS	Firebird	Amstrad CPC	Action stratégie/plates-formes	16	*****	*****	****	B	70 RS
RICK DANGEROUS	Firebird	Atari ST	Action stratégie/plates-formes	18	*****	*****	****	C	69 HIT
RICK DANGEROUS	Firebird	Commodore 64	Action stratégie/plates-formes	16	—	—	—	B	—
RICK DANGEROUS	Firebird	PC	Action stratégie/plates-formes	14	*****	*****	****	C	71 GUID
RINGSIDE	Eas Procvision	Amiga	Sport : boxe	8	****	****	***	C	66 GUID
RINGSIDE	Eas Procvision	Atari ST	Sport : boxe	8	****	****	***	C	66 GUID
ROAD BLASTERS	US Gold	Amiga	Action course auto	15	*****	*****	****	C	67 RS
ROAD BLASTERS	US Gold	Atari ST	Action course auto	14	****	*****	****	C	66 RS
ROAD BLASTERS	US Gold	Commodore 64	Action course auto	8	**	***	****	B	58 RS
ROAD RACER	PCA	Macintosh	Course auto	8	****	**	****	B	68 GUID
ROBOCOP	Ocean	Amiga	Action combat	15	*****	*****	*****	C	70 RS
ROBOCOP	Ocean	Amstrad CPC	Action combat	16	*****	*****	*****	B	65 RS
ROBOCOP	Ocean	Atari ST	Action combat	15	*****	*****	****	C	67 HIT
ROBOCOP	Ocean	Commodore 64	Action combat	16	*****	*****	*****	B	64 HIT
ROBOCOP	Ocean	PC CGA	Action combat	8	***	***	***	C	68 RS
ROCK STAR ATE MY HAMSTER	Code Masters	Spectrum	Simulation : devenez impresario	15	****	—	****	B	68 RS
ROCKET RANGER	Cinemaware	Amiga	Action/stratégie	17	*****	*****	*****	n.c.	59 SOSH
ROCKET RANGER	Cinemaware	Apple II GS	Action/stratégie	16	*****	*****	*****	D	70 RS
ROCKET RANGER	Cinemaware	Atari ST	Action/stratégie	17	*****	*****	*****	C	70 RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
ROCKET RANGER	Cinemaware	Commodore 64	Action/stratégie	16	*****	****	*****	B	65 RS
ROCKFORD	Melbourne House	Amiga	Action	14	****	*****	*****	C	57 RS
ROCKFORD	Melbourne House	Atari 800 XL/XE	Action	12	****	***	***	A	—
ROCKFORD	Melbourne House	Atari ST	Action	13	*****	***	****	C	54 RS
ROMAN	Cedic Nathan	PC et réseau	Educatif : français	16	—	—	—	F	55 KID
ROMMEL	SSG	PC CGA EGA VGA	Wargame sur carte	15	***	—	—	C	—
ROY OF THE ROVERS	Gremlin	Atari ST	Arcade/aventure	13	****	*****	***	C	66 RS
ROY OF THE ROVERS	Gremlin	Commodore 64	Arcade/aventure	3	***	***	***	B	64 GUID
ROY OF THE ROVERS	Gremlin	Spectrum	Arcade/aventure	8	**	***	*	B	64 GUID
RUN THE GAUNTLET	Ocean	Amiga	Sport/action multi-épreuve	14	*****	*****	*****	C	67 RSS
RUN THE GAUNTLET	Ocean	Amstrad CPC	Sport/action multi-épreuve	13	*****	*****	***	B	67 RSS
RUN THE GAUNTLET	Ocean	Atari ST	Sport/action multi-épreuve	13	***	****	****	B	66 RS
RUN THE GAUNTLET	Ocean	Commodore 64	Sport/action multi-épreuve	13	****	*****	****	B	67 RS
RUN THE GAUNTLET	Ocean	Spectrum	Sport/action multi-épreuve	13	****	***	***	B	67 GUID
RUNNING MAN	Grandslam	Amiga	Action	11	*****	*****	*****	C	68 RS
RUSH'N ATTACK	Nintendo	Console Nintendo	Action combat/ échelles	17	*****	*****	*****	D	70 HIT
RVF HONDA	Microprose	Amiga	Course de motos	16	*****	*****	*****	C	70 RS
RVF HONDA	Microprose	Atari ST	Course de motos	16	****	*****	*****	C	68 HIT
SABOTEUR 2	Encore	Amstrad CPC	Action	10	****	****	***	A	69 GUID
SABOTEUR 2	Encore	Commodore 64	Action	10	****	****	***	A	70 GUID
SAI COMBAT	Silverbird	Amstrad CPC	Sport : arts martiaux	14	*****	*****	*****	A	61 RS
SALAMANDER	Imagine	Commodore 64	Action	6	***	***	***	B	58 RAP
SALAMANDER	Imagine	Spectrum	Action	15	****	*****	**	B	61 RS
SARGON IV	Spinnaker Software	Macintosh	Echecs	18	****	***	—	E	67 HIT
SAVAGE	Firebird	Amstrad CPC	Action combat	16	*****	*****	*****	D	65 HIT
SAVAGE	Firebird	Atari ST	Action combat	15	*****	*****	*****	C	69 HIT
SAVAGE	Firebird	Commodore 64	Action combat	13	—	—	—	B	—
SAVAGE	Firebird	PC CGA	Action combat	5	**	**	*	B	69 GUID
SAVAGE	Firebird	Spectrum	Action combat	14	****	*****	****	B	64 GUID
SCORPION	Hewson	Amiga	Action	16	*****	*****	*****	C	66 HIT
SCORPION	Hewson	Commodore 64	Action	12	****	****	****	A	61 RS
SDI	Activision	Amiga	Arcade	12	****	*****	****	C	69 GUID
SDI	Activision	Amstrad CPC	Arcade	14	*****	*****	****	B	66 GUID
SDI	Activision	Commodore 64	Arcade	13	*****	****	****	B	65 GUID
SECRET DEFENSE	Loricel	Amstrad CPC	Aventure interactive	12	****	—	**	B	65 SOSC
SENTINEL (THE)	Firebird	PC CGA EGA	Stratégie 3D	16	*****	***	***	B	69 RS
SENTINEL WORLDS I	Electronic Arts	PC CGA EGA VGA Tandy	Aventure/rôle/ action/simulation	16	*****	***	***	C	63 SOSH
SEQUENCE 1000	Fretless International	PC (interface MIDI)	MAO : séquenceur	16	—	—	—	F	66 CREA
SERVE AND VOLLEY	Accolade	Commodore 64	Sport : volley-ball	14	*****	*****	*****	B	63 RS
SHADOW OF THE BEAST	Psygnosis	Amiga	Aventure/action	17	*****	*****	—	C	71 HIT
SHADOWGATE	Mindscape	Amiga	Aventure fantastique icônes (a)	16	*****	*	*****	C	52 SOSC
SHADOWGATE	Mindscape	Apple II GS	Aventure fantastique icônes (a)	16	*****	—	****	C	64 SOSC
SHADOWGATE	Mindscape	Atari ST	Aventure fantastique icônes (a)	16	*****	***	****	C	54 SOSC
SHADOWGATE	Mindscape	Macintosh	Aventure fantastique icônes (a)	16	*****	***	***	D	—
SHINOBI	Virgin	Amiga	Arcade	14	—	—	—	C	71 HIT
SHINOBI	Sega	Console Sega	Arcade	17	*****	*****	****	C	57B HIT
SHOGUN	Infocom	Amiga	Aventure graphique (a)	17	*****	*****	—	C	69 SOSH
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	Outlaw	Amiga	Création de shoot-them-up	17	—	—	—	F	69 CREA



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	Outlaw	Commodore 64	Création de shoot-them-up	14	*****	*****	****	B	51 RS
SHUFFLEPUCK CAFE	Broderbund	Amiga	Sport : jeu de palette	16	*****	*****	*****	C	71 HIT
SHUFFLEPUCK CAFE	Broderbund	Atari ST	Sport : jeu de palette	16	*****	*****	****	C	71 HITS
SIDE ARMS	US Gold	Amiga	Shoot-them-up	10	****	*****	****	C	64 GUID
SIDE ARMS	US Gold	Amstrad CPC	Shoot-them-up	7	**	***	***	B	54 RAP
SIDE ARMS	US Gold	Atari ST	Shoot-them-up	13	****	*****	***	B	57 RS
SIDE ARMS	US Gold	Commodore 64	Shoot-them-up	11	***	***	***	B	53 RAP
SIDE ARMS	US Gold	Spectrum	Shoot-them-up	13	****	****	***	B	54 RAP
SILKWORM	Virgin Games	Amiga	Shoot-them-up	18	*****	*****	*****	B	68 HIT
SILKWORM	Virgin Games	Amstrad CPC	Shoot-them-up	14	****	*****	****	B	69 RSS
SILKWORM	Virgin Games	Atari ST	Shoot-them-up	15	*****	***	****	C	69 RS
SILKWORM	Virgin Games	Commodore 64	Shoot-them-up	18	****	****	****	B	68 HITV
SILKWORM	Virgin Games	Spectrum	Shoot-them-up	16	*****	****	****	B	69 RSS
SIM CITY	Maxis	Macintosh	Simulation/stratégie	17	****	***	****	C	71 HIT
SIMUL GOLF	Simulmondo	PC CGA EGA	Sport : golf	10	***	***	**	B	66 GUID
SIMULATION PACK	Microids	Amstrad CPC	Compilation simulation	13	****	*****	—	B	66 GUID
SIMULATION PACK	Microids	Atari ST	Compilation simulation	12	****	****	****	C	68 GUID
SIMULATION PACK	Microids	Thomson TO 9+, MO 5	Compilation simulation	14	****	****	—	B	66 GUID
SIMULATIONS HITS	Loricel	Atari ST	Compilation	15	*****	*****	*****	C	71 GUID
SINBAD	Cinemaware	Amiga	Aventure/action	17	*****	*****	*****	C	43 SOSH
SINBAD	Cinemaware	Atari ST	Aventure/action	17	*****	*****	*****	C	58B SOSH
SINBAD	Cinemaware	PC CGA EGA	Aventure/action	17	*****	*****	***	C	68 SOSC
688 ATTACK SUB	Electronic Arts	PC CGA EGA VGA	Simulation sous-marine	16	*****	***	**	C	68 HIT
SKATE OR DIE	Electronic Arts	Apple II GS	Sport : skate-board	14	*****	***	****	D	63 RS
SKATE OR DIE	Electronic Arts	Commodore 64	Sport : skate-board	17	*****	*****	*****	B	52 TP
SKATE OR DIE	Electronic Arts	PC CGA EGA	Sport : skate-board	14	****	****	***	B	64 GUID
SKATE OR DIE	Electronic Arts	Amstrad CPC	Sport : skate-board	15	*****	*****	****	B	71 GUID
SKATEBALL	Ubisoft	Amstrad CPC	Action sport	16	*****	*****	****	B	68 RS
SKATEBALL	Ubisoft	Atari ST	Action sport	16	*****	*****	—	C	59B HIT
SKWEEK	Loricel	Amiga	Action/stratégie	17	*****	*****	*****	B	68 RS
SKWEEK	Loricel	Amstrad CPC	Action/stratégie	17	****	*****	***	B	68 RSS
SKWEEK	Loricel	Atari ST	Action/stratégie	17	*****	*****	*****	B	66 HIT
SKWEEK	Loricel	PC CGA EGA	Action/stratégie	16	****	****	***	C	68 RSS
SKYCHASE	Image Works	Amiga	Combat aérien deux joueurs	14	***	*****	***	C	58B RS
SLAYER	Hewson	Atari ST	Shoot-them-up	12	****	****	****	C	70 RS
SLAYER	Hewson	Commodore 64	Shoot-them-up	13	*****	*****	*****	B	61 RS
SLEEPING GODS LIE	Empire	Amiga	Aventure/action	13	****	****	**	C	71 SOSC
SLEEPING GODS LIE	Empire	Atari ST	Aventure/action	14	****	****	***	B	69 SOSC
SLIP STREAM	Microdeal	Amiga	Shoot-them-up	13	****	*****	****	C	67 RS
SOCCER SQUAD (THE)	Gremlin	Amstrad CPC	Compilation football	8	****	****	****	B	70 GUID
SOCCER SQUAD (THE)	Gremlin	Commodore 64	Compilation football	8	****	****	****	B	70 GUID
SOCCER SQUAD (THE)	Gremlin	Spectrum	Compilation football	14	*****	*****	**	B	70 GUID
SOLDIER OF LIGHT	ACE	Atari ST	Action combat vue latérale	17	*****	*****	****	C	63 HIT
SORCERER LORD	PSS	Amiga	Wargame sur carte	12	***	—	****	B	68 RS
SORCERER LORD	PSS	Amstrad CPC	Wargame sur carte	12	**	*	—	C	56 RS
SORCERER LORD	PSS	Atari ST	Wargame sur carte	12	***	—	***	B	68 RSS
SORCERER LORD	PSS	PC CGA EGA	Wargame sur carte	11	***	—	**	B	68 RSS
SORCERY +	Virgin Games	Atari ST	Aventure/action	14	****	*****	****	C	61 RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
SORCERY II	Virgin Games	Amiga	Aventure/action	10	★★★★	★★★★★	★★★★	C	64 GUID
SOUND FX	Linel	Amiga	Séquenceur MIDI	12	★★★	—	—	n.c.	65 TJ
SPACE ACE	Gremlin	Commodore 64	Compilation Shoot-them-up	14	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	65 GUID
SPACE BALL	Rainbow Arts	Amiga	Action : casse-briques	7	★★★★	★★★★	★★★★	C	65 GUID
SPACE BALL	Rainbow Arts	Atari ST	Action : casse-briques	13	★★★★★	★★★★	★★★	C	65 GUID
SPACE BALL	Rainbow Arts	Commodore 64	Action : casse-briques	7	★★★	★★★★	★★★★	B	65 GUID
SPACE HARRIER	Elite	Amiga	Shoot-them-up	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	65 HIT
SPACE HARRIER	Elite	Amstrad CPC	Shoot-them-up	14	★★	★★★	★★★	B	—
SPACE HARRIER	Elite	Atari ST	Shoot-them-up	17	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	56 TP
SPACE HARRIER*	Elite	Commodore 64	Shoot-them-up	14	★★★	★★★★	★★★★	B	40 TUB
SPACE HARRIER II	Elite	Atari ST	Shoot-them-up	7	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	61 HIT
SPACE QUEST	Sierra on Line	Apple II GS	Aventure animée (a)	15	★★★★	★★★★★	★★★★	C	53 RAP
SPACE QUEST II	Sierra on Line	Amiga	Aventure animée (a)	16	★★★	★★★	★★★	C	65 SOSOC
SPACE QUEST II	Sierra on Line	Apple II GS	Aventure animée (a)	16	—	—	—	n.c.	59B SOSOC
SPACE QUEST II	Sierra on Line	Atari ST	Aventure animée (a)	16	★★★★	★★★	★★★	D	52 SOSH
SPACE QUEST II	Sierra on Line	Macintosh	Aventure animée (a)	14	★★★	★★★★	★★★★	D	58 SOSOC
SPACE QUEST III	Sierra on Line	Atari ST	Aventure animée (a)	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	68 SOSH
SPACE QUEST III	Sierra on Line	PC CGA EGA	Aventure animée (a)	16	★★★★★	★★★★★	★★★	D	68 SOSH
SPACECUTTER PLUS	Firebird	PC CGA EGA VGA	Shoot-them-up	1	★★★★	★★★★	★★★	B	69 GUID
SPEED ACE	Zeppelin	Atari 800 XL/XE	Course de motos	11	★★★★★	★★	★★	A	—
SPEED BALL	Image Works	Atari ST	Sport : football futuriste	16	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	63 HIT
SPEED RUN	Red Rat	Atari 800 XL/XE	Rallye	14	★★★★	★★★★	★★★	A	—
SPEED ZONE	Mastertronic	Commodore 64	Shoot-them-up	3	★★★	★★★	★★★	A	66 GUID
SPELLCASTER	Sega	Console Sega	Arcade/aventure	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 SOSOC
SPHERICAL	Rainbow Arts	Amiga	Action/stratégie	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B	69 GUID
SPHERICAL	Rainbow Arts	Atari ST	Action/stratégie	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	68 HIT
SPLITTING IMAGE	Domark	Amiga	Action	8	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	64 RS
SPLITTING IMAGE	Domark	Amstrad CPC	Action	5	★★★	★★★★	★★★	B	65 GUID
SPLITTING IMAGE	Domark	Atari ST	Action	8	★★★★★	★★★★	★★★	C	65 GUID
SPOOK	Paradox	Atari ST	Action	14	★★★★	★★★★	★★★★	B	52 CHA
SPOOKY CASTLE	Atlantis	Atari 800 XL/XE	Action	12	★★★★	★★★★	★★	A	—
SPRITE EDITOR DELUXE	East Software	Atari ST (nouvelle rom)	Édition de sprites et animation	15	—	—	—	F	69 CREA
STAR COMMAND	SSI	PC CGA EGA VGA	Wargame spatial	14	★★★	★★★★	★★	C	—
STAR TRAP	Loricel	Amstrad CPC	Aventure icônes (a)	14	★★★★	—	★★	B	—
STAR TRAP	Loricel	Atari ST	Aventure icônes (a)	14	★★★★★	—	★★	B	—
STAR TRAP	Loricel	PC CGA EGA	Aventure icônes (a)	14	★★★★★	—	*	C	68 SOSOC
STAR TREK	Firebird	Atari ST	Aventure/action	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	51 SOSH
STAR TREK	Firebird	Commodore 64	Aventure/action	13	★★★★	★★★	★★★	B	69 GUID
STAR TREK	Firebird	Macintosh	Aventure/action (a)	6	★★	—	★★★★	F	66 SOSOC
STARGOOSE	Logotron	Amiga	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	59B RS
STARGOOSE	Logotron	Atari ST	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	58 HIT
STARGOOSE	Logotron	PC CGA EGA VGA	Shoot-them-up	15	★★★★	★★★★	★★	B	66 GUID
STAR WARS TRILOGY	Domark	Amiga	Compilation action	13	Dépend du titre	idem	idem	C	71 GUID
STEEL THUNDER	Accolade	PC CGA EGA VGA	Simulation de combat de chars	14	★★★★	★★★★	★★	C	70 RS
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	Blue Ribbon	Atari 800 XL/XE	Sport : billard	11	★★★★	★★★★	★★	A	—
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	Blue Ribbon	Atari ST	Sport : billard	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	66 RS
STORM	Mastertronic	Amstrad CPC	Action	12	★★★★	★★★★	★★★	B	54 CHA
STORM	Mastertronic	PC	Action	10	★★★	★★★	★★	B	51 RAP



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
STORM WARRIOR	Encore	Amstrad CPC	Action	11	*****	*****	****	A	69 GUID
STORMLORD	Hewson	Amiga	Arcade/aventure	16	*****	*****	*****	C	71 RS
STORMLORD	Hewson	Amstrad CPC	Arcade/aventure	16	*****	*****	****	B	68 HIT
STORMLORD	Hewson	Commodore 64	Arcade/aventure	16	—	—	—	B	—
STORMTROOPER	By Creation	Atari ST	Action échelles	16	*****	*****	****	C	67 HIT
STORY SO FAR (THE)	Elite	Amiga	Compilation action	14	****	*****	*****	C	70 GUID
STORY SO FAR (THE)	Elite	Amstrad CPC	Compilation action	10	****	****	***	B	69 GUID
STORY SO FAR (THE)	Elite	Atari ST	Compilation action	14	****	*****	****	C	69 GUID
STOS GAME CREATOR	Mandarin	Atari ST	Utilitaire programmation : basic	17	—	—	—	E	62 CREA
STRATOSPHERE	Players	Atari 800 XL/XE	Shoot-them-up	8	***	***	***	A	—
STREET SPORT BASKETBALL	Epyx	Amiga	Sport : basket-ball	15	*****	*****	*****	C	61 RS
STREET SPORT BASKETBALL	Epyx	Amstrad CPC	Sport : basket-ball	14	****	****	****	B	56 RS
STREET SPORT BASKETBALL	Epyx	Apple II	Sport : basket-ball	15	*****	****	***	D	56 RAP
STREET SPORT BASKETBALL	Epyx	Commodore 64	Sport : basket-ball	15	*****	*****	****	B	53 RS
STREET WARRIORS	Silverbird	Commodore 64	Action	10	****	****	***	A	65 GUID
STRIDER (THE)	Capcom	Amiga	Action combat	19	*****	*****	*****	C	70 HIT
STRIDER (THE)	Capcom	Amstrad CPC	Action combat	18	*****	*****	****	B	71 RS
STRIDER (THE)	Capcom	Atari ST	Action combat	19	*****	*****	*****	B	70 HIT
STRIKE	Mastertronic	PC	Sport bowling vue 3D	12	***	***	**	B	52 RS
STRIKE FLEET	Electronic Arts	Commodore 64	Simulation combat maritime	16	—	—	—	C	65 GUID
STRIKE FLEET	Electronic Arts	Commodore 64	Simulation combat maritime	16	*****	*****	***	B	55 RS
STRIKE FLEET	Electronic Arts	PC CGA EGA Tandy	Simulation combat maritime	16	*****	***	**	C	64 RS
STRIP POKER	Anco	Amiga	Réflexion : strip poker	9	****	—	***	B	55 RAP
STRIP POKER	Anco	Apple II GS	Réflexion : strip poker	6	**	—	—	D	58 RS
STRIP POKER 2+	Anco	Spectrum	Réflexion : strip poker	14	****	—	*	B	61 RS
STRIP POKER 2+ DATA 1	Anco	Amiga	Réflexion : strip poker	11	****	—	**	A	61 RS
STUNT CAR	Microprose	Atari ST	Course autos/ action 3D	18	****	*****	****	C	70 HIT
SUPERBASE 2	Micro Application	Atari ST	Utilitaire : base de données	16	*****	—	—	F	69 JOUR
SUPER GRID RUNNER	Llamasoft	Atari ST	Shoot-them-up scrolling vertical	13	****	****	****	B	68 RS
SUPER HANG ON	Activision	Amiga	Course de motos	18	*****	*****	*****	C	65 RS
SUPER HANG ON	Electric Dreams	Amstrad CPC	Course de motos	14	*****	*****	***	B	53 RS
SUPER HANG ON	Electric Dreams	Atari ST	Course de motos	18	*****	*****	****	C	58B HIT
SUPER HANG ON	Electric Dreams	Macintosh (double face)	Course de motos	10	***	***	***	C	69 GUID
SUPER HANG ON	Electric Dreams	Spectrum	Course de motos	14	*****	*****	**	A	55 RAP
SUPER HERO	Code Masters	Amstrad CPC	Action salle	10	****	****	***	B	58 RAP
SUPER HERO	Code Masters	Spectrum	Action salle	15	*****	****	***	A	62 SOSOC
SUPERMAN	Tynesoft	Amiga	Action combat multi-épreuve	10	*****	*****	*****	C	64 RSS
SUPERMAN	Tynesoft	Atari ST	Action combat multi-épreuve	10	*****	*****	****	C	64 RS
SUPERMAN THE MAN OF STEEL	Tynesoft	Amstrad CPC	Action	5	***	*	*	B	66 GUID
SUPERMAN THE MAN OF STEEL	Tynesoft	PC	Action	10	***	***	**	B	65 GUID
SUPER MARIO BROS II	Nintendo	Console Nintendo	Action échelle	19	*****	*****	*****	D	67 HIT
SUPER SCRAMBLE	Gremlin	Amiga	Sport : motocross	7	****	*****	****	C	69 GUID
SUPER SCRAMBLE SIMULATOR	Gremlin	Spectrum	Sport : motocross	12	***	***	***	B	68 GUID
SUPER SKI	Microids	PC	Sport : ski	16	*****	*****	—	C	71 GUID
SUPERSPORTS	Gremlin	Amstrad CPC	Sport/action : multi-épreuve	15	*****	*****	****	B	63 RS
SUPERSPORTS	Gremlin	Spectrum	Sport/action : multi-épreuve	15	*****	*****	***	B	63 RS
SUPREME CHALLENGE	Beaujolly	Commodore 64	Compilation multi-genre	15	*****	*****	*****	B	64 GUID
SWIFTAR	Accustar	Atari ST	Shoot-them-up	13	****	****	**	C	67 RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
SWORD OF SODAN	Discovery Software	Amiga	Action/combat	16	*****	****	*****	C	63 HIT
SYGMA 7	Encore	Amstrad CPC	Action	9	***	****	****	A	70 GUID
TKO	Accolade	Commodore 64	Sport : boxe	13	*****	*****	***	B	64 RS
TAKE DOWN	Gamestar	PC CGA EGA	Sport : catch	8	***	***	***	C	70 RS
TALESPIN	Microdeal	Atari ST	Aide à la création de jeu d'aventure	15	—	—	—	D	68 CREA
TANIUM	Players	Atari 800 XL/XE	Shoot-them-up	8	***	***	**	A	—
TANK ATTACK	CDS	Amstrad CPC	Wargame combat de chars	14	****	*****	—	B	68 RSS
TANK ATTACK	CDS	Commodore 64	Wargame combat de chars	15	****	*****	****	C	68 RS
TARGHAN	Silmarils	Amiga	Arcade/aventure	16	*****	****	*****	C	66 RSS
TARGHAN	Silmarils	Atari ST	Arcade/aventure	16	*****	****	*****	C	66 RS
TARGHAN	Silmarils	PC CGA EGA VGA Hercules	Arcade/aventure	17	*****	*****	**	B	67 RS
TECHNOCOP	Gremlin	Amiga	Action	12	*****	*****	*****	C	64 RSS
TECHNOCOP	Gremlin	Amstrad CPC	Action	12	*****	*****	***	B	64 RSS
TECHNOCOP	Gremlin	Atari ST	Action	12	*****	*****	****	C	64 RS
TECHNOCOP	Gremlin	Commodore 64	Action	12	*****	*****	****	B	64 RSS
TECHNOCOP	Gremlin	Spectrum	Action	14	****	****	—	B	64 RSS
TEENAGE QUEEN	Ere Informatique	Amiga	Réflexion : strip poker	14	*****	—	*****	C	64 RSS
TEENAGE QUEEN	Ere Informatique	Atari ST	Réflexion : strip poker	15	*****	—	*****	C	64 RS
TENNIS ACE	Sega	Console Sega	Sport : tennis	16	*****	*****	*****	C	71 RS
TEST DRIVE	Accolade	Amiga	Course auto simulation	18	***	****	****	C	51 DOS
TEST DRIVE	Accolade	Atari ST	Course auto simulation	17	*****	*****	***	C	51 DOS
TEST DRIVE	Accolade	Commodore 64	Course auto simulation	17	*****	****	*****	B	51 DOS
TEST DRIVE	Accolade	PC	Course auto simulation	16	*****	*****	***	C	53 RAP
TEST DRIVE 2 CAR DISK	Accolade	Amiga	Voitures pour Test Drive II	8	*****	*****	*****	B	68 GUID
TEST DRIVE 2 SCENERY DISK	Accolade	Amiga	Paysages pour Test Drive II	13	*****	*****	*****	B	68 GUID
TEST DRIVE II	Accolade	Amiga	Course auto simulation	17	*****	*****	*****	C	67 HIT
TEST DRIVE II	Accolade	PC CGA EGA	Course auto simulation	18	*****	*****	****	C	66 RS
TETRIS	Spectrum Holobyte	Amiga	Réflexion et réflexes	18	*****	*****	*****	C	64 RS
TETRIS	Spectrum Holobyte	Amstrad CPC	Réflexion et réflexes	17	*****	*****	*****	B	58B HITV
TETRIS	Spectrum Holobyte	Amstrad PCW	Réflexion et réflexes	12	*	*****	*	C	58B HIT
TETRIS	Spectrum Holobyte	Apple II GS	Réflexion et réflexes	17	***	****	**	C	57 RS
TETRIS	Spectrum Holobyte	Atari ST	Réflexion et réflexes	17	****	****	****	C	53 RS
TETRIS	Spectrum Holobyte	Commodore 64	Réflexion et réflexes	17	****	****	*****	B	54 RS
TETRIS	Spectrum Holobyte	Macintosh	Réflexion et réflexes	17	*****	*****	*****	C	58B HIT
TETRIS	Spectrum Holobyte	PC	Réflexion et réflexes	17	*****	*****	**	C	54 RS
THUNDERBIRDS	Grandslam	Amiga	Aventure/action	12	****	****	***	C	70 RS
THUNDERBIRDS	Grandslam	Atari ST	Action/aventure	14	*****	****	***	C	69 RS
THUNDERBLADE	US Gold	Amiga	Action	16	*****	*****	*****	C	64 RS
THUNDERBLADE	US Gold	Amstrad CPC	Action	15	****	****	****	B	64 RSS
THUNDERBLADE	US Gold	Atari ST	Action	16	*****	***	****	C	—
THUNDERBLADE	US Gold	Commodore 64	Action	15	*****	****	*****	B	64 RS
THUNDERBLADE	US Gold	Console Sega	Action	15	—	—	—	C	—
THUNDER CHOPPER	Sublogic	PC CGA EGA VGA	Simulateur de vol en hélicoptère	16	****	****	**	C	69 HIT
THUNDERWING	Cascade	Atari ST	Shoot-them-up	12	***	*****	***	B	66 RS
TIGER ROAD	Capcom	Amiga	Beat-them-up	16	*****	*****	****	C	66 HIT
TIGER ROAD	Capcom	Amstrad CPC	Beat-them-up	14	*****	*****	****	B	65 RSS
TIGER ROAD	Capcom	Atari ST	Beat-them-up	15	*****	***	****	C	67 RS
TIGER ROAD	Capcom	Commodore 64	Beat-them-up	14	****	*****	*****	B	65 RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
TIGER ROAD	Capcom	Spectrum	Beat-them-up	13	****	****	**	B	65 RSS
TIME BANDIT	Microdeal	Amiga	Action labyrinthe	15	****	****	***	C	53 RS
TIME BANDIT	Microdeal	Atari ST	Action labyrinthe	16	*****	****	****	C	54 CHA
TIME BANDIT	Microdeal	PC CGA EGA	Action labyrinthe	14	***	****	**	B	65 RS
TIME SCANNER	Activision	Amiga	Flipper	13	*****	***	****	C	69 GUID
TIME SCANNER	Activision	Amstrad CPC	Flipper	13	****	***	***	B	69 GUID
TIME SCANNER	Activision	Atari ST	Flipper	13	*****	*****	****	C	68 RS
TIME SCANNER	Activision	Commodore 64	Flipper	14	****	***	***	B	70 GUID
TIME SCANNER	Activision	Spectrum	Flipper	14	****	****	****	B	70 GUID
TIME SOLDIERS	Sega	Console Sega	Arcade combat	13	****	*****	****	C	69 RS
TIMES OF LORE	Origin Systems	Atari ST	Aventure animée (a)	14	****	**	*	C	64 SOSOC
TIMES OF LORE	Origin Systems	PC CGA EGA	Aventure animée	16	*****	***	****	C	66 SOSOC
TINTIN SUR LA LUNE	Infogrames	Atari ST	Action plates-formes	12	*****	*****	****	B	69 RS
TITAN	Titus	Amiga	Action : casse-briques	13	****	*****	*****	C	65 RSS
TITAN	Titus	Amstrad CPC	Action : casse-briques	15	***	*****	***	B	63 HIT
TITAN	Titus	Atari ST	Action : casse-briques	13	***	*****	***	C	65 RS
TITAN	Titus	Commodore 64	Action : casse-briques	14	****	*****	****	B	66 RS
TITAN	Titus	PC CGA EGA	Action : casse-briques	17	****	*****	***	B	65 RSS
TOM ET JERRY	Magic Bytes	Amiga	Action	14	*****	****	*****	C	67 RS
TOM ET JERRY	Magic Bytes	Atari ST	Action	11	*****	****	***	C	69 GUID
TOM ET JERRY	Magic Bytes	Commodore 64	Action	8	*****	*****	****	B	71 GUID
TOMCAT	Players	Commodore 64	Action	13	****	*****	*****	A	65 RS
TOP GUN	Konami	Console Nintendo	Shoot-them-up	13	****	****	****	C	64 RS
TOP LEVEL	MBC	Amstrad CPC	Course de voitures	3	**	*	*	A	66 GUID
TOTAL ECLIPSE	Status	Amiga	Aventure labyrinthe	15	*****	*****	****	C	69 SOSOC
TOTAL ECLIPSE	Status	Amstrad CPC	Aventure labyrinthe	16	*****	*****	**	B	64 HIT
TOTAL ECLIPSE	Status	Atari ST	Aventure labyrinthe	15	*****	*****	****	C	69 SOSOC
TRACK SUIT MANNAGER	Again Again	Amiga	Stratégie	13	—	—	—	C	70 RS
TRACKER	Rainbird	PC	Stratégie/action	16	*****	*****	***	D	54 RAP
TRAIN (THE)	Accolade	Amstrad CPC	Action combat	15	*****	*****	****	B	64 RS
TRAIN (THE)	Accolade	Commodore 64	Action combat	16	*****	*****	*****	B	53 TP
TRAINED ASSASSIN	Digital Magic	Amiga	Shoot-them-up	13	*****	*****	***	C	69 RS
TRIAD	Mirrorsoft	Amiga	Action	16	*****	*****	****	C	66 GUID
TRILOGY	AB Software	Atari ST	Utilitaires, gestion disquette/graphisme	11	—	—	—	D	69 CREA
TRIVIAL PURSUIT I	Domark	Atari 800 XL/XE	Réflexion : questions réponses	16	*****	****	****	C	—
TRIVIAL PURSUIT I	Domark	PC	Réflexion : questions réponses	14	***	*	***	C	47 RAP
TRIVIAL PURSUIT II	Domark	Amstrad CPC	Réflexion : questions réponses	13	***	***	***	B	70 GUID
TRIVIAL PURSUIT II	Domark	Atari ST	Réflexion : questions réponses	13	****	***	***	B	70 GUID
TRIVIAL PURSUIT II	Domark	PC CGA EGA	Réflexion : questions réponses	12	**	***	***	B	70 GUID
3 DC	Encore	Amstrad CPC	Action sous-marine	13	*****	****	***	A	69 GUID
3D GRAND PRIX	Ubisoft	Amstrad CPC	Sport : course de voitures	15	*****	*****	****	B	66 GUID
3D POOL	Microprose	Amiga	Billard 3D	16	****	*****	*****	C	70 RS
3D POOL	Firebird	Amstrad CPC	Billard 3D	14	****	****	****	B	69 HIT
3D POOL	Firebird	Atari ST	Billard 3D	16	*****	*****	****	C	69 HIT
3D POOL	Firebird	Commodore 64	Billard 3D	14	***	****	***	B	66 RS
TROJAN	Nintendo	Console Nintendo	Arcade combat	14	*****	*****	*****	C	69 RS
TURBO	Micro Illusion	Amiga	Action, course auto	8	***	****	*****	C	71 RS
TURBO CUP	Loriciel	Amiga	Course auto	18	*****	*****	*****	C	63 RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
TURBO CUP	Loricel	Amstrad CPC	Course auto	17	★★★★	★★★★★	★★★★	B	63 RSS
TURBO CUP	Loricel	Atari ST	Course auto	18	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	61 HIT
TURBO CUP	Loricel	PC CGA EGA	Course auto	15	★★★★	★★★★	★★	C	64 RS
TURBO CUP	Loricel	Thomson	Course auto	18	★★★★★	★★★★★	—	B	63 RSS
TURBO ESPRIT	Elite	Amstrad CPC	Course auto/stratégie	15	★★★★	★★★	★★★	B	66 RS
TURBO ESPRIT	Elite	Commodore 64	Course auto/stratégie	12	★★	★★	★★★★	B	66 RSS
TV SPORTS FOOTBALL	Mirrorsoft	Amiga	Football américain	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	66 RS
TWILIGHT'S RANSOM	Paragon Software	Amiga	Aventure graphique (a)	14	★★★★	—	—	C	68 SOSO
TWILIGHT'S RANSOM	Paragon Software	PC CGA EGA	Aventure graphique (a)	14	★★★★	—	—	C	68 SOSO
TWILIGHT ZONE	First Row	Amiga	Aventure graphique (a)	15	★★★★	★★	★★★	C	68 GUID
TWILIGHT ZONE	First Row	PC CGA EGA	Aventure graphique (a)	15	★★★★	★★	★★★	C	—
TYPHOON	Imagine	Amstrad CPC	Action	1	★★	★	★★	B	65 GUID
UFO	Sublogic	PC CGA EGA VGA	Simulation/stratégie	17	★★★★	★★★	—	D	—
ULTIMA IV	Origin Systems	Amiga	Jeu de rôle (a)	16	★★★	★★	★★★★	C	61 SOSO
ULTIMA IV	Origin Systems	Atari ST	Jeu de rôle (a)	16	★★★	★★	★★★★	C	54 SOSH
ULTIMA V	Origin Systems	Apple II	Jeu de rôle (a)	18	★★★★	★★★	★★★	C	55 SOSH
ULTIMA V	Origin Systems	PC	Jeu de rôle (a)	18	★★★★★	★★★	—	C	65 SOSO
ULTIMA TRILOGY	Origin Systems	PC CGA EGA	Jeu de rôle	17	★★★★★	★★★	★★★	n.c.	69 GUID
UMS	Rainbird	Atari ST	Wargame	17	★★★★★	—	—	C	53 TP
UMS	Rainbird	Macintosh	Wargame	17	★★★	—	★★★	B	68 GUID
UMS	Rainbird	PC	Wargame	17	★★★★★	—	—	C	56 RS
UMS AMERICAN CIVIL WAR	Rainbird	Amiga	Disque scénario pour UMS	15	★★★	—	—	C	65 GUID
UMS VIETNAM	Rainbird	Amiga	Disque scénario pour UMS	15	★★★	—	—	C	65 GUID
UNINVITED	Mindscape	Amiga	Aventure (a)	16	★★★★★	★★	★	B	55 DOS
UNINVITED	Mindscape	Apple II GS	Aventure (a)	13	★★★★★	—	★★★★	D	64 GUID
UNISPEC	Upgrade	Atari ST	Complément à Spectrum 512	17	—	—	—	F	64 CREA
VENTURE'S BUSINESS SIMULATOR	Reality Software	Macintosh	Réflexion : simulation économique	15	★★★	—	—	F	62 RS
VERMINATOR	Rainbird	Atari ST	Action/stratégie	14	★★★★	★★★	★★★	B	70 RS
VERTIGO	Prestasoft	Atari ST	Aventure graphique	13	★★★★	—	★★★★	B	61 SOSO
VICTORY ROAD	Imagine	Amiga	Action	7	★★★	★★	★★★	C	65 GUID
VIDI ST	Human Technologies	Atari ST	Digitaliseur vidéo	17	—	—	—	F	70 CREA
VIE DU LAC (LA)	Myriad	Atari ST	Educatif : géologie	15	—	—	—	A	68 KIDS
VIE DU LAC (LA)	Myriad	PC	Educatif : géologie	15	—	—	—	A	68 KIDS
VIGILANTE	US Gold	Amiga	Action combat	17	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	68 HIT
VIGILANTE	US Gold	Amstrad CPC	Action combat	15	★★★★	★★★★★	★★★	B	69 GUID
VIGILANTE	US Gold	Console NEC	Action combat	18	—	—	—	D	—
VIGILANTE	Sega	Console Sega	Action combat	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 RS
VIGILANTE	US Gold	Spectrum	Action combat	12	—	—	—	B	—
VINDICATOR	Imagine	Commodore 64	Aventure action	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	B	59B RS
VINDICATOR	Imagine	Spectrum	Aventure action	14	★★★★	★★★★	★★	B	59B RSS
VINDICATORS	Tengen	Amiga	Action combat de tanks	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	68 RS
VINDICATORS	Tengen	Amstrad CPC	Action combat de tanks	15	★★★★★	★★★★★	★★★	B	67 HIT
VINDICATORS	Tengen	Atari ST	Action combat de tanks	13	★★★★★	★★	★★★	C	67 HITV
VINDICATORS	Tengen	Spectrum	Action combat de tanks	12	★★★	★★★	★★★	B	68 RSS
VIRUS	Firebird	Amiga	Action combat spatial	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	59B RS
VIRUS	Firebird	Atari ST	Action combat spatial	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	57 RS
VIRUS	Firebird	PC CGA EGA	Action combat spatial	16	★★★★★	★★★★★	★★	B	71 RS
VIRUS	Firebird	Spectrum	Action combat spatial	12	★★★	★★★★★	—	A	61 RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
VIVRE ET LAISSER MOURIR	Domark	Amiga	Action	13	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	65 GUID
VOYAGER	Ocean	Amiga	Shoot-them-up	15	★★★★	★★★★★	★★★★★	C	68 RS
VOYAGER	Ocean	Atari ST	Shoot-them-up	15	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	67 HIT
VOYAGER	Ubi Soft	Commodore	Aventure graphique icônes (f)	12	★★★	*	★★★	B	55 SOSC
VOYAGEURS DU TEMPS (LES)	Delphin Software	Amiga	Aventure animée	18	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	70 SOSH
VOYAGEURS DU TEMPS (LES)	Delphin Software	Atari ST	Aventure animée	18	★★★★★	★★★★	★★★★★	C	—
VULCAN	Cases Computer Simulation	Amiga	Wargame	14	★★	—	★★★★	C	70 RS
WANDERER	Elite	Amiga	Action/stratégie	14	★★★★	★★★★★	★★★	C	66 RS
WANDERER	Elite	Atari ST	Action/stratégie	14	★★★★	★★★★★	★★★	C	66 RSS
WANDERER	Elite	Amstrad CPC	Action/stratégie	14	★★★★	★★★★★	★★★★	B	68 GUID
WANTED	Infogrames	Amiga	Shoot-them-up	14	★★★★★	★★★★	★★★★★	B	63 RS
WANTED	Infogrames	Atari ST	Shoot-them-up	14	★★★★	★★★★	★★★	B	63 RSS
WANTED	Sega	Console Sega	Shoot-them-up	12	★★★★	★★★★	★★★★	C	68 RS
WAR IN MIDDLE EARTH	Melbourne House	Amiga	Wargame (a)	15	★★★★★	★★★★	★★★★	C	67 SOSC
WAR IN MIDDLE EARTH	Melbourne House	Amstrad CPC	Wargame (a)	11	★★★★	★★★★	★★	B	64 RSS
WAR IN MIDDLE EARTH	Melbourne House	Atari ST	Wargame (a)	15	★★★★★	★★★★	★★	C	67 SOSC
WAR IN MIDDLE EARTH	Melbourne House	Commodore 64	Wargame (a)	11	★★★★	★★★★	★★	B	66 GUID
WAR IN MIDDLE EARTH	Melbourne House	PC CGA EGA	Wargame (a)	15	★★★★★	★★★★	★★	C	67 SOSC
WAR IN MIDDLE EARTH	Melbourne House	Spectrum	Wargame (a)	12	★★★	★★★	—	B	64 RS
WARLOCK'S QUEST	Ere Informatique	Apple II GS	Aventure/arcade	14	★★★★	★★★★	★★★★★	C	65 GUID
WARLOCK'S QUEST	Ere Informatique	Atari ST	Aventure/arcade	16	★★★★★	★★★★★	★★★★	C	54 TP
WARLOCK'S QUEST	Ere Informatique	Macintosh	Aventure/arcade	15	★★★★	★★★★★	★★★★	C	68 RS
WASTELAND	Electronic Arts	Apple II	Jeu de rôle (a)	15	★★★	★★	—	B	55 SOSC
WASTELAND	Electronic Arts	PC	Jeu de rôle (a)	15	★★★★	★★	—	B	65 SOSC
WATCH OUT	MBC	Amiga	Action/stratégie	15	★★★	★★★★	★★★★★	B	71 RS
WATERLOO	PSS	Amiga	Wargame	14	★★★★	—	—	B	—
WATERLOO	PSS	Atari ST	Wargame	14	★★★★	—	—	B	—
WEC LE MANS	Imagine	Amstrad CPC	Course auto	15	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	65 RS
WEC LE MANS	Imagine	Commodore 64	Course auto	9	★★★★	★★★	★★★★	B	65 RSS
WEC LE MANS	Imagine	Spectrum	Course auto	15	★★★★	★★★★★	★★★★	B	65 RSS
WEIRD DREAMS	Firebird	Atari ST	Arcade/aventure	13	★★★★★	★★★★★	★★	B	68 HIT
WELLINGTON AT WATERLOO	Cases Computer Simulation	Spectrum	Wargame	15	★★★	—	—	B	68 GUID
WEST PHASER	Loricel	Atari ST	Action, tir sur cible (pistolet)	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	D	—
WEST PHASER	Loricel	PC CGA EGA	Action, tir sur cible (pistolet)	17	★★★★★	★★★★	★★★	D	71 HIT
WHERTIME STOOD STILL	Ocean	Atari ST	Aventure/action	15	★★★★★	★★★★★	★★★	C	61 HIT
WHO FRAMED ROGER RABBIT	Walt Disney	Amiga	Action	2	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	62 TJ
WICKED	Electric Dreams	Amiga	Shoot-them-up/stratégie	11	★★★★	★★★★	★★★★★	B	69 RSS
WICKED	Electric Dreams	Atari ST	Shoot-them-up/stratégie	11	★★★★	★★★★	★★★★★	B	69 RS
WILLOW	Mindscape	Amiga	Action/aventure (a)	10	★★★	★★★	★★★★	C	66 GUID
WILLOW	Mindscape	Atari ST	Action/aventure (a)	10	★★★★	★★	★★★	C	65 RS
WILLOW	Mindscape	PC	Action/aventure (a)	12	★★★	★★★	*	C	57B SOSC
WINDSURF WILLY	Silmarils	Amiga	Simulation de surf	14	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	69 GUID
WINDSURF WILLY	Silmarils	Atari ST	Simulation de surf	14	★★★★	★★★★★	★★★★	C	69 RS
WINTER EVENTS	Anco	Atari 800 XL/XE	Sports d'hiver multi-épreuve	12	★★★★	★★★★	★★★	A	—
WINTER OLYMPIAD 88	Tynesoft	Amiga	Sports d'hiver multi-épreuve	12	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C	54 RAP
WINTER OLYMPIAD 88	Tynesoft	Atari 800 XL/XE	Sports d'hiver multi-épreuve	17	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	—
WINTER OLYMPIAD 88	Tynesoft	Atari ST	Sports d'hiver multi-épreuve	12	★★★★★	★★★★★	★★★★	B	52 RS



LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	INTÉRÊT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	PRIX	PARU DANS N°
WINTER OLYMPIAD 88	Tynesoft	Commodore 64	Sports d'hiver multi-épreuve	12	*****	*****	****	B	52 RS
WINTER OLYMPIAD 88	Tynesoft	PC	Sport d'hiver multi-épreuve	10	***	**	**	B	65 GUID
WIZARD WARS	Paragon Software	PC CGA EGA	Jeu de rôle (a)	14	*****	***	*	C	68 SOSC
WIZARD WARZ	Go	Amiga	Jeu de rôle	12	***	**	***	C	63 SOSC
WIZARD WARZ	Go	Atari ST	Jeu de rôle	12	***	***	***	C	63 SOSC
WIZARD WARZ	Go	Spectrum	Jeu de rôle	16	****	*****	***	B	57 SOSH
WIZARD'S LAIR	Blue Ribbon	Amstrad CPC	Arcade/aventure	11	****	****	***	B	61 RS
WIZARDRY V	Sir-Tech	Apple II	Jeu de rôle (a)	19	****	—	—	E	65 SOSH
WONDERBOY III	Sega	Console Sega	Arcade/aventure	17	*****	*****	*****	C	71 HIT
WORLD CLASS LEADERBOARD	US Gold	Amiga	Sport : golf	17	*****	*****	***	C	63 RS
WORLD CLASS LEADERBOARD	US Gold	Macintosh	Sport : golf	15	*****	****	****	D	70 GUID
WORLD CLASS LEADERBOARD	US Gold	PC CGA EGA VGA	Sport : golf	17	*****	*****	****	C	69 GUID
XENON	Melbourne House	Amiga	Shoot-them-up	15	*****	*****	*****	C	53 RS
XENON	Melbourne House	Atari ST	Shoot-them-up	17	*****	*****	*****	B	52 TP
XENON	Melbourne House	Spectrum	Shoot-them-up	15	*****	*****	*****	B	66 GUID
XENON 2	Image Works	Amiga	Shoot-them-up	18	*****	*****	*****	C	71 RS
XENON 2	Image Works	Atari ST	Shoot-them-up	18	*****	*****	****	C	70 HIT
XERION	Titus	Macintosh II, SE, Plus	Action casse-briques	16	****	*****	*****	C	66 RS
XOR	Logotron	Amiga	Réflexion/stratégie	15	*****	*****	*****	C	64 RS
XOR	Logotron	Amstrad CPC	Réflexion/stratégie	13	****	*	*	B	51 RS
XOR	Logotron	Commodore 64	Réflexion/stratégie	13	****	****	****	B	55 RAP
XYBOTS	Domark	Amiga	Arcade	16	*****	****	*****	C	69 HIT
XYBOTS	Domark	Amstrad CPC	Arcade	16	*****	****	***	B	69 HIT
XYBOTS	Domark	Atari ST	Arcade	16	*****	****	*****	C	69 HIT
XYBOTS	Domark	Commodore 64	Arcade	12	***	***	****	B	69 HIT
XYBOTS	Domark	Spectrum	Arcade	16	—	—	—	B	—
Y'S	Sega	Console Sega	Jeu de rôle animé	16	*****	*****	*****	C	67 SOSC
ZAC MAC KRACKEN	Lucasfilm	Amiga	Aventure animée (a)	17	*****	*****	***	C	64 SOSH
ZAC MAC KRACKEN	Lucasfilm	Commodore 64	Aventure animée	17	*****	*****	***	B	66 SOSC
ZAC MAC KRACKEN	Lucasfilm	PC CGA EGA	Aventure animée	17	****	****	***	C	66 GUID
ZAC MAC KRACKEN	Lucasfilm	Atari ST	Aventure animée (a)	18	*****	*****	***	C	65 SOSC
ZAMZARA	Rack-it	Commodore 64	Action	12	****	*****	*****	B	66 GUID
ZANY GOLF	Electronic Arts	Amiga	Sport : mini-golf	15	****	****	*****	B	65 RS
ZANY GOLF	Electronic Arts	Apple II GS	Sport : mini-golf	15	****	*****	*****	D	62 HIT
ZANY GOLF	Electronic Arts	Atari ST	Sport : mini-golf	15	****	****	****	B	65 RSS
ZANY GOLF	Electronic Arts	PC CGA EGA	Sport : mini-golf	15	****	***	**	B	65 RSS
ZERO GRAVITY	EAS	Atari ST	Action	13	****	****	****	C	64 GUID
ZOMBI	Ubisoft	Atari ST	Aventure icônes	11	***	***	****	C	67 SOSC
ZOMBI	Ubisoft	PC	Aventure icônes	14	*****	—	*	C	54 RAP
ZONE	Loricel	PC CGA	Wargame	16	***	—	**	B	65 HIT
ZYBEX	Zeppelin	Atari 800 XL/XE	Shoot-them-up	15	*****	*****	***	A	—
ZYBEX	Zeppelin	Commodore 64	Shoot-them-up	14	*****	*****	****	B	54 RS
ZYNAPS	Hewson	Amiga	Shoot-them-up	16	*****	****	*****	C	61 HIT
ZYNAPS	Hewson	Atari ST	Shoot-them-up	16	*****	****	****	C	61 HITV
ZZ COM	Human Technologies	Atari ST	Utilitaire : émulateur Minitel	16	—	—	—	E	67 CREA
ZZ IDEE	Human Technologies	Atari ST	Processeur d'idées	15	—	—	—	E	—
ZZ LAZY PAINT	Human Technologies	Atari ST	Trois feuillets création graphique	16	*****	—	—	F	65 CREA



# Bien choisir votre micro

## Les conseils de TILT

**Pour ceux  
qui ne  
veulent pas  
dépenser  
plus de  
3 500 F pour  
un micro  
neuf avec  
écran — qui  
n'utilisent  
donc pas la  
télévision  
familiale —  
les Amstrad  
CPC restent  
le meilleur  
choix.**

L'achat d'un micro-ordinateur est un acte important. L'investissement financier est loin d'être négligeable. Il est primordial de ne pas se tromper : un premier échec en micro-informatique peut entraîner un désintérêt durable pour l'informatique.

Pour faire le bon choix, il faut avant tout se poser un certain nombre de questions qui limiteront automatiquement votre sélection à une ou deux machines :

qui sera l'utilisateur principal de l'ordinateur (il est essentiel de répondre très précisément à cette question, l'achat d'un micro est souvent abordé sous l'angle familial alors que seul le fils s'en servira), quel est son âge ? Quel est votre budget total ? Brancherez-vous l'ordinateur sur le poste de télévision familial ou non ? Nous replaçons dans les pages qui suivent les différents micros selon ces paramètres et nous donnons un avis sur ce que l'avenir leur réserve. Pour faire bonne mesure, nous avons également ajouté quelques astuces pour vous éviter de vous faire gruger par des vendeurs trop pressés, et des conseils pour tous ceux qui s'orientent vers le marché de l'occasion, qu'ils soient acheteurs ou vendeurs. Enfin, pour les spécialistes, nous avons testé la compatibilité du nouvel Atari STE avec l'ancien Atari ST et donné, là encore, quelques repères pour tous ceux que l'arrivée de ce nouveau micro intéresse.

Aucun micro ne peut actuellement prétendre être le meilleur. De plus en plus performants, tous savent aussi bien jouer que faire de la musique, dessiner ou gérer une comptabilité. Il n'en reste pas moins vrai que chaque micro possède au moins un domaine de prédilection : musique = ST, graphisme = Amiga, PAO = Macintosh, etc. Jeu, graphisme, musique, bureautique, programmation, chacune de ces activités entraîne une évolution de capacités spécifiques. La musique et la bureautique, par exemple, ne nécessitent pas la même finesse d'écran que le jeu ou le graphisme. Il est probable que l'avenir verra cette tendance s'affirmer avec encore plus de force.

Le choix dépend donc en premier lieu de l'utilisation principale envisagée. Il dépend aussi, bien sûr, de la somme dont on dispose. N'oubliez qu'il faut ajouter au prix de la machine celui de quelques logiciels et, parfois, de certains accessoires, tels que joystick ou câble de raccordement. Reste à apprécier le nombre et la qualité des logiciels disponibles. Viennent se greffer à ces impératifs des critères plus difficiles à saisir. L'environnement joue un rôle non négligeable. C'est ainsi que, dans le passé, beaucoup ont préféré acheter un Atari ST plutôt qu'un Amiga parce que leurs copains possédaient des ST et qu'ils pouvaient ainsi procéder à des échanges fructueux. Un autre point décisif en fait hésiter plus d'un : l'avenir de la machine convoitée. On a vu trop de marques sombrer en quelques mois après avoir dominé le marché ! La prévision du futur n'est pas une science exacte. La météo en sait quelque chose. Mais un journaliste de Tilt ne recule pas devant la difficulté. Il ne manque pas de signes permettant de se faire une idée approximative : le nombre de micros vendus, la situation financière des sociétés, l'avance ou le retard technologique, et les rumeurs qui parcourent le monde informatique.

### LES 8 BITS

Ces ordinateurs font partie d'une génération désormais techniquement dépassée. Leurs microprocesseurs, plus lents et moins puissants que les nouveaux 16/32 bits, les condamnent à disparaître à plus ou moins longue échéance. Ne survivent encore que quelques machines fortement installées. Il est pratiquement exclu d'en faire un



autre usage que le jeu ou la programmation.

### AMSTRAD

Le succès remporté par les *Amstrad CPC* ces dernières années est incontestable. Avec eux, pas de mauvaise surprise. Tout est compris : unité centrale, moniteur et lecteur de cassettes ou de disquettes. Deuxième bon point : le prix. Aucun micro ne peut rivaliser avec les *CPC* de ce côté. Apparus en 1984, ils sont largement répandus. On estime le parc installé à 800 000. La conséquence directe de ce succès est un nombre de logiciels — en grande partie des jeux — très important.

Malgré ces qualités, le futur du *CPC* paraît assez sombre. Presque exclusivement réservés au jeu, ils souffrent de la comparaison avec les *Atari* et les *Amiga*, qui leurs sont nettement supérieurs en tous points. La preuve en est que, si certains éditeurs continuent à faire leurs choux gras de la vente des jeux pour *CPC*, certains — et non des moindres — ne font même plus l'effort d'adapter leurs jeux pour *Amstrad*. L'apparition d'un nouveau *CPC* au cours de l'année prochaine n'est pas à écarter, ce qui condamnerait définitivement les anciens modèles. Il semble malgré tout que cette éventualité soit remise en cause par les difficultés financières actuelles de la société. Quoiqu'il en soit, même sans cela, ils disparaîtront à moyenne échéance. Le parc installé et le nombre des jeux garantissent néanmoins une survie assez longue.

Les *CPC* peuvent convenir à des joueurs débutants, s'ils ne disposent que d'un budget limité, surtout grâce au moniteur incorporé. Pour 990 F de plus, le *CPC 6128* couleur est livré avec un tuner TV, des jeux et un joystick. Certaines boutiques font d'importantes réductions.

**CPC 464** (lecteur de cassettes) avec écran monochrome 1 990 F

**CPC 464** avec écran couleur 2 990 F  
fournis avec un pistolet, des jeux et un joystick.

**CPC 6128** (lecteur de disquettes) avec écran monochrome 2 990 F

**CPC 6128** avec écran couleur 3 990 F  
fournis avec câble et logiciel de téléchargement.

### SPECTRUM

*Amstrad*, qui a racheté la firme *Sinclair*, distribue en grande quan-

tité le *Spectrum* en Angleterre. Après avoir vainement tenté de le vendre en France, *Amstrad* a finalement renoncé devant son peu de succès. Inutile donc de le chercher. Ceux qui en possèdent déjà un (ou qui en achètent un d'occasion) peuvent cependant se procurer des extensions et des périphériques auprès d'*Amstrad France*.

### THOMSON

*Thomson* est un bon exemple de chute rapide. Après des années de suprématie, la société a décidé brusquement de cesser de produire des micro-ordinateurs. N'étant pas uniquement spécialisée en informatique, elle pouvait se le permettre. Ce sont les pauvres possesseurs de *Thomson* qui en supportent maintenant les effets. Ils ne se sont pas fait longtemps attendre. Il ne sort plus aucun logiciel original pour *Thomson*.

Et pourtant, il reste encore des machines à vendre. Les boutiques proposent à la fin de cette année des *TO8D*. Considérant que ce sont des 8 bits, ce ne sont pas de mauvaises machines. Techniquement, elles sont meilleures que les *CPC* : graphisme, capacité mémoire et langage de programmation. L'inconvénient est que ces capacités ont rarement été exploitées.

Les jeux sur *TO8* sont la plupart du temps d'une indigence étonnante. Quant aux logiciels éducatifs, qui firent la réputation des *Thomson*, ils sont habituellement tristes à pleurer.

Le plus grave est que, c'est certain, cette fin d'année verra les derniers *Thomson*. La société s'engage bien à fournir des pièces détachées pendant sept ans encore, mais est-ce vraiment une incitation suffisante pour acheter un micro qui disparaît — même à un prix bradé ? La réponse est « non ». Acheter un *Thomson* aujourd'hui serait une erreur totale.

**TO8 D** moniteur couleur et 32 logiciels de jeux 2 990 F

### COMMODORE 64

Le *C 64* est un cas. Il s'agit du plus ancien micro actuellement en vente. Aux Etats-Unis ou en Allemagne, son succès a été phénoménal. En France, même s'il s'est relativement bien vendu, il n'a pas réellement fait un malheur. Ceux qui en possèdent un ne tarissent cependant pas d'éloges envers lui. Il est bourré de défauts mais, para-

doxalement, ce sont ces défauts mêmes qui entraînent sa survie. Difficile à programmer, le *C 64* plaît aux amateurs de bidouille. Grâce à son ancienneté, il est gratifié d'un nombre considérable de logiciels — plusieurs milliers — et il en sort toujours de nouveaux. Presque uniquement des jeux. Hélas pour ses nombreux fans, le *C 64* ne pourra pas vivre indéfiniment. Il n'est pas évident que le ravalement artificiel qu'il subit encore une fois cette année lui fasse pousser un soupir supplémentaire. Seuls les programmeurs fous peuvent être encore attirés par le *C 64*.

Le *C 64* est également vendu sous le nom de **Test Pilot** avec un lecteur de cassettes, un joystick, cinq jeux et un câble Péritel Secam (distribué uniquement dans les boutiques Tandy) 1 795 F

## LES 16 BITS

*Atari* et *Amiga* dominent le créneau. Leurs qualités techniques, au niveau graphique et sonore, sont sensiblement meilleures, à prix égal, que celles de tous les autres micros. Ils se ressemblent beaucoup, seuls quelques détails les différencient. Cette similitude n'empêche pas des possesseurs de l'une et l'autre machine de se détester cordialement. On se demande pourquoi. *Apple II GS* n'est qu'un figurant doué, mais trop cher. La versatilité de ces micros permet de les utiliser dans presque tous les domaines, le jeu étant malgré tout privilégié.

### ATARI ST ET STE

C'est le plus répandu. Il y en aurait environ 200 000 en France. Cette présence imposante a incité les éditeurs de logiciels à travailler pour le *ST*, si bien qu'il est abondamment pourvu. Tous les types de logiciels sont représentés : jeux, bien sûr, mais aussi dessin, programmation, éducatifs, bureautique, etc. Une mention spéciale pour la musique. Doté d'une interface MIDI, le *ST* a très vite intéressé les aficionados et les professionnels de la musique, si bien qu'il possède maintenant une avance considérable sur ses principaux concurrents dans ce domaine : le *PC* et, dans une moindre mesure, l'*Amiga*.

La société *Atari*, boulimique, est toujours en pointe et présente sans cesse de nouvelles machines : *ST*, *Mega ST*, *TT*, *Transpu-*

**Les Amstrad CPC et les Commodore 64 peuvent représenter de bonnes affaires car ils disposent d'un nombre impressionnant de bons logiciels. Les Thomson sont à proscrire.**



**Atari ST ou Commodore Amiga ? Les arguments existent qui font pencher la balance en faveur de l'une ou l'autre machine. Reste le « coup de cœur », impossible à paramétrer.**

ter, etc. Le ST, qui a subi dans le passé plusieurs ravalements, se transforme maintenant en STE. Nous publions dans ce même numéro un test de compatibilité entre l'ancien ST et le nouveau STE.

Si les domaines d'application du ST sont nombreux, il en est certains de plus spécifiques. Tout dépend en fait de la capacité mémoire. Le STE existe en deux versions : 520 STE et 1040 STE, ce dernier non encore disponible. Le premier des deux est trop court en mémoire pour certaines utilisations. Dessin et animation, musique et bureautique demandent souvent, pour être vraiment efficaces, l'usage d'au moins un 1040 STE. Cela cantonne le 520 STE au jeu, au dessin et à la programmation. Encore faut-il savoir que, dans ce dernier cas, le langage est à acquérir en sus. Le Basic fourni par Atari est en effet très médiocre.

Certains programmes — bureautiques surtout — ne fonctionnent bien qu'avec un écran monochrome haute résolution, obligatoirement à acquérir chez Atari. Mais aucun problème pour la couleur : la sortie Péritel s'adapte sur tout moniteur ou sur un récepteur de télévision.

Les STE s'adressent en principe à tout le monde, mais les utilisations principales sont cependant, dans l'ordre, le jeu, la musique et la programmation, sans oublier de bons programmes utilitaires, du genre traitement de texte.

**Prix**

<b>520 STE</b> (sans moniteur avec prise Péritel)	3 490 F
<b>520 STE</b> (avec moniteur couleur)	5 490 F
<b>1040 ST</b> (avec moniteur monochrome)	4 990 F

**AMIGA**

L'Amiga 500, plus présent qu'Atari aux Etats-Unis et en Allemagne, a connu un départ difficile en France. Il accuse un retard considérable envers les ST, puisque le parc y serait inférieur à 50 000 unités. Mais le niveau des ventes remonte depuis quelques mois, depuis que le prix a baissé. L'infériorité numérique de l'Amiga l'a longtemps handicapé pour le nombre des logiciels : des éditeurs hésitaient à se lancer. La qualité était, de ce fait, inférieure à ses possibilités graphiques et sonores qui, elles, sont supérieures à celles du ST : il était plus facile et moins onéreux d'adapter des titres déjà

existants. La situation évolue rapidement sous la poussée des éditeurs étrangers qui n'hésitent pas à développer sur Amiga. Les Français commencent à suivre le mouvement.

La diversité des logiciels est moins évidente. Si les jeux, nombreux, sont très beaux et bien sonorisés, les logiciels de bureautique, souvent adaptés de programmes américains, ne sont pas à la hauteur. Ils demandent aussi fréquemment des capacités mémoire qui contraignent à user d'un Amiga 2000, beaucoup plus cher que le 500. Le retard d'implantation d'Amiga fait aussi que certains types de logiciels, comme les éducatifs ou les logiciels de musique, commencent tout juste à apparaître. Quant aux langages, à moins de programmer en C, ils ne sont pas commodes : le Basic Amiga n'est pas meilleur que celui de l'Atari. C'est dans le domaine des logiciels de dessin qu'Amiga tire son épingle du jeu. Cela est dû en grande partie aux capacités graphiques de la machine elle-même. L'amateur de dessin sur micro, qui n'a pas les moyens de s'offrir un Mac II, trouvera largement son compte avec un A 2000, sur beaucoup moins cher. Autre point fort de l'Amiga, les liaisons avec une caméra ou un magnétoscope sont fort bien traitées. Mais, là encore, un Amiga 2000 est quasi indispensable.

L'avenir de l'Amiga dépend surtout des ventes. S'il s'en vend beaucoup, les logiciels iront en s'améliorant en nombre et en qualité. Il faut savoir que Commodore prévoit d'accroître les capacités de l'Amiga, en principe dès le premier trimestre 1990, en remplaçant certains coprocesseurs. Cet Amiga amélioré proposera de nouvelles résolutions graphiques — affichables seulement sur un moniteur multisynchrone — et une plus grande mémoire vidéo. Cela devrait améliorer encore la qualité graphique des jeux. Espérons que la compatibilité avec les anciens modèles sera parfaite.

L'Amiga 500 est une formidable machine de jeu qui comblera aussi ceux qui veulent dessiner sans crayon ni papier. Les applications de gestion vidéo, passionnantes, demandent un Amiga 2000. Pour le reste, comme les grands crus, il manque encore un peu de vieillissement.

**Prix**

<b>A 500</b> (seul, sans moniteur)	3 990 F
------------------------------------	---------

<b>A 500</b> avec moniteur	6 990 F
<b>A 2000</b> (seul, sans moniteur)	11 850 F
<b>A 2000</b> avec moniteur	14 850 F

Commodore propose en outre :  
**Starter Kit** (A 500 seul avec 5 logiciels de jeu) 4 290 F  
**Home office kit A 500** + 5 logiciels bureautiques 4 790 F

**APPLE II GS**

Pour une bonne machine, c'est une bonne machine. Graphismes, sons, rapidité et compatibilité avec les logiciels de l'Apple IIe, elle a tout pour séduire. Dommage seulement qu'elle ait eu aussi peu de succès en France : à peine plus de 10 000 unités vendues. Son prix de départ (comme pour l'Amiga) n'est pas pour rien dans cet échec relatif. Les Américains, dont le niveau de vie est plus élevé que le nôtre, n'ont pas eu à surmonter ce handicap, si bien que, chez eux, l'Apple II GS est très répandu. Les mêmes causes produisent les mêmes effets, les logiciels sont essentiellement américains. Ils sont variés, certes : tous les domaines de la micro sont représentés, du jeu à la bureautique, en passant par le dessin et la musique. Mais, d'une part, ils sont rarement traduits en français et, d'autre part, le réseau de distribution est pauvre : seuls quelques revendeurs se risquent sur ce créneau. Et encore, la plupart sont parisiens ou pratiquent la vente par correspondance. Autant pour les provinciaux !

Ecrasé par Atari et Amiga, l'Apple II GS aura bien du mal à remonter la pente. En l'état actuel des choses, l'achat d'un GS se justifie difficilement.

**Prix**

<b>Apple II GS</b> (seul avec un drive)	7 000 F
<b>Apple II GS</b> (avec moniteur couleur et 2 logiciels)	11 740 F

**LES 32 BITS**

**ARCHIMEDES**

Seul représentant de son engeance, l'Archimedes bénéficie auprès des connaisseurs d'une aura largement méritée. C'est le plus beau, le plus fort, technologiquement le meilleur. Il propose des capacités exceptionnelles par rapport à son prix. Son handicap vient du constructeur, le britannique Acorn. Celui-ci, très présent en Angleterre, semble se soucier de la France comme de sa pre-



mière chemise. Une distribution parcimonieuse ne parvient même pas à combler une demande pourtant limitée : il y a moins de 500 *Archimedes* en France.

Les logiciels, de bonne qualité, sont surtout des utilitaires, programmation ou applications personnelles, tels que traitement de texte ou base de données. Mais ils n'arrivent que difficilement en France. Les jeux en sont encore réduits à la portion congrue.

Qui est donc susceptible de se payer un *Archimedes*? Le fana de programmation peut acheter les yeux fermés. Pour les joueurs et autres bureaucrates, il est préférable d'attendre. L'*Archimedes* est distribué par Ashiv.

<b>A 3000</b>	unité centrale, 1 Mo de RAM, 1 drive	7 990 F
	idem, avec écran	10 590 F
<b>A 310</b>	unité centrale, 4 Mo de RAM, 1 drive	12 990 F
<b>A 410</b>	idem	17 290 F
<b>A 420</b>	idem	24 990 F
<b>A 440</b>	idem	36 790 F

## LES PC

le PC est un micro tellement répandu que l'on est sûr de pouvoir l'utiliser longtemps.

Celui qui se décide pour un PC doit savoir que, même si le nombre des jeux s'accroît sans cesse, ils sont loin de procurer le même plaisir que sur un ST ou un Amiga. Le jeu ne peut être qu'une activité secondaire, d'autant que les bons jeux exigent des machines rapides et dotées d'une carte graphique au moins EGA, donc des machines plus chères. Le PC est d'abord une machine de travail : traitement de texte, gestion de fichier, tableurs, etc. Parmi la masse des PC proposés dans les boutiques, quel est celui qu'il faut acheter? La réponse n'est pas simple. Tout dépend, là encore, du prix et de ce que vous voulez en faire. Depuis un certain temps, sont apparus certains compatibles très bon marché. Amstrad fut le premier avec son PC 1512. Vu son prix, il peut convenir pour des travaux simples. On peut en dire autant des Olivetti PC1 ou Euro PC, encore moins chers. Ce sont de bonnes machines d'initiation.

Le point noir est qu'elles ne sont pas évolutives. Pas question, par exemple, de changer la carte graphique qui, étant en mode CGA, est très désagréable. Un reproche similaire peut être fait à certains constructeurs, tel Zenith ou Tandy, qui vendent des PC ouverts, c'est-à-dire avec possibilité d'évolution, mais qui n'acceptent que des extensions ou des cartes provenant du seul constructeur. La compatibilité des PC est en effet matérielle. Un PC qui ne peut recevoir, par exemple, un disque dur standard n'a qu'une compatibilité logicielle.

Toutes ces machines bon marché peuvent contenter l'amateur peu fortuné désirant travailler la programmation ou le traitement de texte. Pour le jeu ou la gestion de fichier, c'est un peu court. Quant au dessin, n'en parlons même pas! Dans l'état actuel des choses et pour préserver l'avenir, il est préférable d'acquérir, dans la mesure de ses moyens, un AT (microprocesseur 80286) avec carte multimode (CGA — Hercules — EGA) et un disque dur. Une telle

**Acheter un PC? Méfiance : les PC bon marché sont beaucoup moins performants qu'un ST ou un Amiga!**

Ils devraient normalement être intégrés au même monde qu'Atari et Amiga. Ils en sont séparés par le microprocesseur (Intel au lieu de Motorola) et par l'utilisation : ce sont par-dessus tout des machines professionnelles. De plus, alors qu'Atari et Amiga ne sont fabriqués chacun que par un seul constructeur, il existe des centaines de marques différentes de PC, tous issus d'un modèle originel, l'IBM-PC. Pour compliquer les choses, les PC ont évolué pour le graphisme, la rapidité et les tailles mémoire. Ils conservent cependant tous un point commun : la compatibilité. Cela signifie qu'un logiciel conçu pour PC fonctionne sur tous les PC. Cette compatibilité est le facteur clé du succès des PC, surtout quand on sait qu'il en existe des dizaines de millions dans le monde. Mais ils sont, dans une proportion écrasante, installés dans les entreprises. Il n'y a qu'aux Etats-Unis que le PC soit considéré comme une machine personnelle.

En France, il commence doucement à côtoyer des Atari et Amiga dans les foyers. Les raisons de cette pénétration sont de trois ordres. La première est financière : on trouve désormais des PC au même prix que les ordinateurs dits familiaux. La multiplication des logiciels abordables est le second facteur. Enfin,

# NOUS SOMMES N°1 CHEZ NOUS

PORT FOLIO  
ATARI 520 STE  
1040 STF + écran  
couleur  
hte résol. **5490<sup>F</sup>** Disponible



Pistolet MAGNUM  
et WEST PHASER  
**349 F**

**BASE 4**  
La micro facile

AMSTRAD  
ATARI  
Nintendo  
SEGA  
etc...

Grâce à notre puissance d'achat, vous êtes privilégiés dans les pays de l'Adour où nous sommes leader.

BAYONNE PAU  
TARBES

BAYONNE-PAU-TARBES  
REVENDEURS BIENVENUS...

43, av. J.L. Laporte - 64600 ANGLET - 59.52.47.51  
57, bd Lacaussade - 65000 TARBES - 62.51.36.13  
11, rue Samonzet - 64000 PAU - 59.83.78.78

ED1.G



**Comparez toujours les prix : les variations peuvent atteindre 500 F. Pensez cependant qu'un vendeur proche de votre domicile présente des avantages en cas de problèmes !**

configuration coûte actuellement, avec un écran monochrome, aux environs de 10 000 F. La marque a aussi son importance. Un constructeur connu offre plus de sécurité qu'une petite marque qui importe des compatibles taïwanais pendant l'espace d'un hiver. Rien qu'en France, il existe en effet plus de cent marques différentes ! Pour vous y retrouver dans ce maquis, il est absolument nécessaire de demander conseil à un ami ou une relation qui connaisse ces produits. Sachez toutefois qu'un PC pas cher est généralement peu performant et peu évolutif. Si l'on en veut un qui soit à la pointe du progrès, il faut dépenser plusieurs milliers de francs.

Les prix des PC varient de 3 000 F (le Portfolio Atari) à plus de 60 000 F. Il y en a pour tout le monde !.

## MACINTOSH

Premier ordinateur « convivial », le Macintosh, basé sur le même microprocesseur que les ST et les Amiga — le Motorola 68000 — a conservé cette image méritée : une fois qu'on a touché à un Mac, on se demande comment il se fait que les PC existent encore ! L'influence d'IBM, peut-être, les prix sûrement. Si les deux gammes, Mac et PC couvrent le même marché — le marché professionnel — un Mac reste plus cher qu'un PC. C'est ce qui en fait l'ordinateur des cadres. Comme le PC, il sait tout faire — en mieux, avec une exception, primordiale aux yeux d'un lecteur de Tilt, les jeux. Il y en a, de très bons même, mais si rares qu'ils font figure de curiosités. L'écran noir et blanc ne favorise pas cette activité.

Il n'empêche que pour toutes les autres activités micro, le Mac ou plutôt les Mac sont des outils exceptionnels. La PAO n'existerait probablement sans lui. De plus, les programmes coûtent cher, ce qui n'arrange pas les choses.

En bas de gamme, on trouve le Macintosh Plus, dernier représentant de la lignée purement Macintosh. Le Macintosh SE est déjà plus performant ou moins mâtiné puisqu'il permet de lire des disquettes au format PC. Le Macintosh SE 30 est une configuration contestable dans la mesure où elle en fait trop ou trop peu : trop de rapidité (le microprocesseur est un 68030) non utilisable et, pour le trop peu, un vulgaire écran mono-

## Choisir un PC

Les vendeurs de PC vont vous noyer sous des informations techniques. Certaines spécifications n'ont qu'une importance secondaire, d'autres sont primordiales. Voici quelques repères pour vous éviter des décisions hâtives et regrettables.

### Microprocesseur

Un 8088 n'est ni rapide, ni puissant, un 8086 est un peu plus performant. Ces chiffres indiquent qu'il s'agit d'un PC-XT. Le microprocesseur 80286, plus rapide et plus puissant, est la marque d'un PC-AT. C'est très bien. Si vous voyez 80386, c'est super, mais renseignez-vous bien sur le prix !

### Vitesse en MHz

La vitesse dépend surtout du microprocesseur. Elle a une grande influence sur la façon dont « tournent » les logiciels. 4,77 MHz, c'est lent, souvent trop lent. 8 MHz conviennent pour la plupart des applications. 10 à 12 MHz, c'est parfait. Au-dessus, vous avez affaire à un microprocesseur 80386, voyez le prix.

### Mémoire vive (RAM)

Très importante. Elle est souvent extensible, mais cela revient cher. 512 Ko est la limite minimale acceptable. 640 Ko, c'est mieux.

### Carte ou adaptateur graphique

Les PC proposent plusieurs modes graphiques, parfois réunis sur une même carte. Le mode CGA, le plus bas, ne dispose que de 4 couleurs. Le mode EGA en offre 16 et le mode VGA 256. Attention au fait que ces modes demandent un moniteur particulier et qu'il est d'autant plus cher que le mode graphique est évolué. Le mode Hercules est ce qui se fait de mieux avec un écran monochrome. Il existe d'autres modes graphiques, tel le mode Plantronics, qui, moins répandus, n'ont qu'une utilité relative.

### Interface série

Pour un utilisateur personnel, ce connecteur sert le plus souvent à brancher une souris, quand elle n'est pas comprise avec l'ordinateur.

### Interface parallèle

Indispensable, elle sert surtout à connecter une imprimante. Si vous en achetez une, assurez-vous que le câble de connexion est bien livré avec.

### Slots d'extensions

Il s'agit d'emplacements disponibles pour d'éventuelles cartes d'extensions. Certains PC n'en ont pas du tout, d'autres en possèdent jusqu'à huit. Plus il y en a, plus votre PC est « gonflable ». Demandez le nombre de slots libres : certains sont souvent déjà occupés par diverses cartes.

### Lecteurs de disquettes

Deux formats de disquettes sont susceptibles de convenir. Les disquettes 5 pouces 1/4, encore les plus répandues, sont en voie d'être remplacées par les disquettes 3 pouces 1/2, plus solides, mais un peu plus chères.

C'est affaire de choix : tout dépend du lecteur de disquettes que possèdent les gens avec qui vous avez des relations. L'idéal est d'avoir un lecteur de chaque type.

### Disque dur

La capacité d'un disque dur peut dépasser 100 Mo. Elle se situe généralement entre 20 et 40 Mo. Si elle est inférieure, refusez : il s'agit d'un vieux modèle.

### Clavier

Les claviers des PC-XT ont 81 ou 82 touches, ceux des PC-AT de 101 à 102 touches. Ils sont rarement interchangeables. En tout état de cause, vérifiez qu'il s'agit d'un clavier français (AZERTY) et non d'un clavier anglo-saxon (QWERTY).

Assurez-vous enfin que le système d'exploitation (MS-DOS) est bien compris dans le prix de la machine. Certains revendeurs le facturent en supplément.



# VIDÉO



# SHOP

GROUPE ALLIANCE

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!

LA MICRO AU MEILLEUR PRIX...

... LE SERVICE EN PLUS !!!!

MINITEL  
36.15 - Code VS

## Choix

Dans nos magasins, nous possédons en présentation toute la gamme de micro-ordinateurs existant sur le marché (AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, DUAL DATA...) ainsi que tous les périphériques et logiciels propres à chaque marque. Nos magasins bénéficient également d'un approvisionnement régulier, ce qui empêche toute rupture de stock.

## Prix

Nos prix sont toujours soigneusement étudiés en fonction du marché. Des promotions particulières peuvent encore rendre ces prix plus compétitifs. Néanmoins, les prix pouvant fluctuer en micro-informatique, n'hésitez pas à nous consulter par téléphone ou par Minitel avant votre achat. Pour vous permettre d'effectuer votre achat dans les meilleures conditions, nous avons mis en place un service crédit vous permettant un règlement différé, sans frais ou un crédit classique à vos mesures. Un service a également été mis en place pour étudier des conditions spéciales réservées aux enseignants, étudiants et collectivités.

## Conseil

Dans tous nos magasins, vous trouverez toujours le meilleur conseil en matière d'achat. Une étude soignée est réalisée en fonction de vos besoins (loisir, éducation, création). Une étude pourra également être faite selon un besoin particulier ou une demande d'équipement spécial.

## Service

C'est évidemment le point qui marque la différence ! Nos unités centrales bénéficient d'une garantie de deux ans\* pièces et main-d'œuvre. Trois techniciens sont en permanence dans nos ateliers pour vous assurer une réparation dans des délais extrêmement courts. Lors de votre achat, en cas de panne dans un délai d'un mois, votre appareil est échangé immédiatement. Un service livraison est à votre disposition. Ce service livre dans des délais très courts toute la France (48 heures). Un département formation existe également au sein de notre société pour vous permettre de mieux maîtriser votre micro-ordinateur.

\* Sauf accessoires.

VIDÉO SHOP : le service, le prix  
... la compétence en plus !!!!

MAGASINS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI  
de 9 heures à 20 heures sans interruption

AU CENTRE : 47/50, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais-Royal

AU SUD : 251, boulevard Raspail - 75014 PARIS - Métro Raspail

A L'OUEST : 7, rue de l'Église - 92200 NEUILLY - M° Pont-de-Neuilly

(1) 42.86.03.44

chrome. Les Mac II entrent de plain-pied dans le champ de la compatibilité avec les PC. Des slots d'extension permettent toutes sortes d'extensions. Ils possèdent en outre un écran couleur et des super-circuits sonores à 32 canaux !

Le Macintosh Plus est la meilleure machine à écrire qui se puisse trouver. D'occasion, le Macintosh 512/800, qui a disparu du catalogue Apple, est une bonne affaire à condition d'avoir au moins deux unités de sauvegarde (lecteur de disquettes ou disque dur). Quant aux autres, s'ils n'étaient pas si chers...

En configurations de base :

**Macintosh Plus** 10 900 F  
**Mac SE, 2 drives** 18 500 F  
disque dur 20 Mo 23 500 F  
**Mac SE 30** 68030 34 200 F  
**Mac II, 68020, 6 slots**

44 900 F

**Mac IICX, 68030, 3 slots**

44 900 F

**Mac IIX 68030, 6 slots**

53 900 F

**Mac IICI, 68020, 3 slots**

59 900 F

**Mac portable** 41 900 F

Les prix sont donnés hors taxe.

Ajoutez 18,6 %.

Pour les snobs qui ne savent que faire de leur argent, le Mac a un successeur tout désigné, le Next encore plus beau, encore plus fort. Mais il a beau être beau, il n'a rien dans le cigare : une tête bien faite, mais vide ! Des capacités extraordinaires, mais pas de logiciels. Et son prix (126 000 F ht !) n'encourage pas le chaland...

## LES CONSOLES

Les consoles de jeu sont des micro-ordinateurs sans clavier qui ne servent qu'à jouer. Cela borne leur utilisation à un type de jeu particulier : le jeu d'action. L'aventure et la simulation sont de très rares exceptions, limitées en outre par l'absence du clavier. Reconnaissons cependant que ces jeux d'action sont presque toujours d'excellente qualité. Revers de la médaille, ils ne sont pas bon marché. Et, dans le monde des consoles, il n'est pas question de piratage..., pardon, de copies. Les japonais Nintendo et Sega, proches par le prix, sont les plus représentés en France. Ils proposent des consoles 8 bits, très semblables par le graphisme à ce

qu'on obtenait avec les défunts MSX. Ils sont concurrencés actuellement par la console 16 bits NEC, elle aussi japonaise, distribuée chichement en France. Cette dernière se distingue par un graphisme plus élaboré et par un prix plus élevé. Toutes ces consoles exigent la squatterisation du téléviseur familial ou l'achat complémentaire d'un écran couleur.

La console NEC n'est que l'avant-garde d'une offensive multiple. Un certain attentisme est de mise dans la mesure où l'on attend de nouvelles consoles dans les mois qui viennent.

En premier lieu, la console NEC devrait normalement être distribuée en plus grandes quantités. Une console Sega 16 bits, appelée Genesis, fera aussi une entrée en force. La console Konix, britannique celle-là, attendue depuis des années, fait figure d'Arlésienne. Nul ne peut affirmer ce qu'il en adviendra. Le nom d'Amstrad est lui aussi murmuré avec beaucoup d'insistance à propos d'une console (très) bon marché. Là encore, aucune certitude. Atari, de son côté, a déjà présenté aux États-Unis une console portable avec écran intégré à cristaux liquides en couleurs. Elle devrait être importée en France dès 1990. Nintendo aussi devrait bientôt présenter en France une console de poche (avec écran monochrome) à un prix très très compétitif.

On comprend que, devant ces perspectives, nombre d'acheteurs potentiels hésitent à se décider. Pourquoi ne pas essayer la micro ?

**Prix**  
**Console Nintendo** 990 F  
**Console Sega** 990 F  
**Console NEC**  
(avec un jeu) 2 500 F

## Le futur

Hésitant à changer leur vieux micro ou à en acheter un tout de suite, beaucoup se posent la question. Du côté des machines dites professionnelles, deux standards paraissent établis pour longtemps : Macintosh et PC/PS (MS-DOS). L'évolution prévisible ne peut que tenir compte de ce fait et il est peu probable que l'on assiste soudain à la naissance d'un nouveau standard. Même si c'était le cas, il mettrait de longues années à s'imposer. Il s'ensuit que la durée de vie des Mac et des PC est à tout le moins de plusieurs années.



Pour les machines personnelles, la réponse est moins évidente. Si les 8 bits vont bien vite disparaître, les 16/32 bits (*Atari* et *Amiga*) sont en phase ascendante. Qui pourrait briser cette montée ? L'arrivée d'un nouveau concurrent ne se ferait pas en un seul jour. On voit bien ce qu'il en est avec l'*Archimedes*. Même si un constructeur se décidait à lancer un nouveau 16 bits, il lui faudrait un bout de temps pour établir sa suprématie : les logiciels sont de plus en plus longs à développer. *Amiga*, déjà quatre ans d'âge, n'a pas encore été exploité complètement ! Et puis, *Atari* et *Amiga* ne se rendraient pas sans combattre. Un compétiteur plus sérieux pointe son nez à l'horizon : le CDI. Qu'en est-il exactement ? Il existe déjà, oui, mais il faudra attendre

quelques années avant qu'il ne soit disponible en quantité et à un prix abordable. Des logiciels de plus de 600 Mo ne se fabriquent pas en trois coups de cuillers à pot ! *Atari* et *Amiga* préparent d'ailleurs la parade à cette intrusion en prévoyant des lecteurs CDI pour leurs machines. Dans le pire des cas, les 16 bits actuels ont au moins deux à trois ans de vie intense devant eux... Quoi qu'il en soit, à toujours remettre au lendemain, on n'accomplit jamais rien. Le monde de la micro évolue sans cesse et il est évident que des machines sont étudiées en cachette du public. Certaines verront subitement le jour, certaines seront remises à jamais. Le secret fait partie de la politique commerciale des entreprises ! ■

nouveau. Ce marché, si l'on considère le nombre de petites annonces qui paraissent dans la presse, est en pleine expansion. Hélas pour les annonceurs, ils ont une forte tendance à surévaluer le prix de leurs marchandises quand ils veulent vendre. Les ordinateurs ont la fâcheuse habitude de baisser d'année en année et leur cote d'occasion baisse encore plus vite. Pour fixer les idées sur ce que vous pouvez espérer tirer de votre machine, nous avons fait une enquête auprès de l'un des plus importants dépôts-vente parisiens, Chipokaz, pour ne pas le nommer. Les prix habituellement pratiqués tiennent compte de l'offre et de la demande. Ils se divisent en deux parties : le prix payé à celui qui vend et celui payé par celui qui achète, la différence correspondant à la commission encaissée normalement par le dépôt. Voici, marque par marque, l'état des lieux en cette fin 1989.

**Occasion :  
méfiez-vous  
des chéquiers  
volés ! Mieux  
vaut vous  
faire payer  
en liquide  
ou par  
chèque  
certifié.  
Acheteurs,  
faites-vous  
accompagner  
par un  
connaisseur.**

## Où acheter ?

Si vous savez précisément ce que vous désirez acquérir, peu importe le vendeur. Vous pouvez même acheter par correspondance si cela vous arrange. Consultez les pages de publicité de votre revue préférée, vous constaterez que certains prix sont très compétitifs. Les garanties dépendent du constructeur. Il suffit de ne pas oublier de remplir et de renvoyer le bon de garantie. Si vous avez des hésitations, vous avez autant de chances de tomber sur un vendeur de bon conseil dans une petite boutique que dans une grande surface de vente. Si vous n'y connaissez rien, ne vous fiez pas à ce que l'on vous dit. Soit le vendeur est un ignare et il vous racontera n'importe quoi, soit il est très compétent et il vous embobinera. La solution ? Les copains, bien sûr ! Seuls des amis qui connaissent les dessous de la micro peuvent vous aider à vous en tirer. Faites-vous donc accompagner et conseiller. Et, dans les grandes villes, n'hésitez pas à faire jouer la concurrence, cela peut vous faire grappiller quelques dizaines de francs ou quelques logiciels gratuits. Le conseil des copains est aussi utile pour choisir l'endroit. Il faut en effet assurer le suivi de votre machine. Boutique ou grande surface spécialisée ? Les grandes surfaces non spécialisées n'offrent aucun service particulier. Elles vendent. Pour les autres, il n'y a pas de règle générale. Vous avez des petits magasins qui, assurant un service après-vente irréprocha-

ble, font des petites réparations à la demande et vous donnent de précieuses combines. D'autres, à l'inverse, sont des arnaqueurs de première. Les services rendus par les grandes surfaces spécialisées, genre FNAC ou NASA, sont, de la même manière, bons ou mauvais selon les cas. Notez toutefois que les vendeurs sont souvent moins disponibles. Pour connaître le meilleur revendeur de votre région, une seule alternative : le bouche à oreille. Renseignez-vous autour de vous. Il est peut-être intéressant, à long terme, de payer un micro un petit peu plus cher dans une boutique : la différence sera remboursée par des services ou des conseils qui n'ont pas de prix. ■

## Acheter ou vendre d'occasion

Même les moins onéreux des micros représentent une dépense parfois insurmontable pour les bourses plates. La solution la plus simple est de se tourner vers le marché de l'occasion, soit que l'on achète un micro d'occasion, soit que l'on vende son ancien micro afin d'obtenir une partie des fonds nécessaires pour en acquérir un

### COMPATIBLES PC

Ils sont cités en premier parce qu'ils représentent le plus gros volume d'échange. Les *PC-XT* cèdent petit à petit la place aux *PC-AT*. Il est impossible de donner un prix précis pour chaque machine, les configurations étant innombrables. On se limitera donc à deux exemples comprenant une garantie de trois mois pièces et main-d'œuvre :

**PC-XT** monochrome ou CGA avec disque dur 20 Mo

Prix d'achat 6 000 F

Prix de vente 4 500 F

**PC-AT** monochrome ou CGA avec disque dur 20 à 40 Mo

Prix d'achat

entre 9 000 et 11 000 F

Prix de vente

entre 7 000 et 8 800 F

Notez que ces prix sont en baisse continue.

### MACINTOSH

Il est impossible de fixer un prix pour les *Mac*. Ils sont très demandés et peu de personnes veulent se séparer du leur. Si vous désirez vendre le vôtre, c'est le moment, vous pouvez en tirer un bon prix.

### ATARI ST

Très demandés, les *Atari ST* font l'objet de copieus échanges. Leur valeur n'est cependant pas très élevée, puisque, neufs, leur prix est déjà assez bas. Un certain équilibre entre l'offre et la demande entretient, en outre, une stabilité des prix. Le *520 ST* représente à lui seul la presque totalité de ces échanges. Il est possible, sinon



probable, que l'arrivée du 520 STE déstabilise ce marché.

#### 520 ST seul

Prix d'achat 2 000 F  
Prix de vente 1 450 F

#### AMIGA

Encore plus demandés que les ST, les Amiga — principalement les Amiga 500 — conservent une bonne cote dans la mesure où il y a peu de vendeurs. Vous devriez en tirer un bon prix.

#### Amiga 500 seul

Prix d'achat 2 800 F  
Prix de vente 2 100 F

#### AMSTRAD

Le CPC 6128 reste une valeur sûre. Mais, depuis quelque temps, les offres commencent à excéder les demandes. Les 464 ont pratiquement disparu de la demande. Il devient très difficile de les vendre. On recherche aussi des écrans couleur pour les 6128. Chipokaz accepte l'échange : vous apportez un écran monochrome et une somme de 900 F, vous recevez un écran couleur.

#### Amstrad CPC 6128 avec écran couleur

Prix d'achat 2 000 F  
Prix de vente 1 450 F

Le même avec écran monochrome se négocie à un peu plus de 1 000 F.

Les autres micros sont difficiles à

fourguer. Les Thomson peuvent encore trouver acheteur, mais en pièces détachées : il y a pas mal de demandes pour les périphériques et les extensions. C'est d'ailleurs le cas pour d'autres machines : il est plus facile de trouver quelqu'un qui soit intéressé par un lecteur de disquettes pour C 64 que par le C 64 lui-même. On peut en dire autant pour les écrans et les imprimantes.

Le fait de proposer une montagne de logiciels et de périphériques ne fait pas plus vendre. Disons qu'une vingtaine de logiciels rapporte environ 500 F. Cela dépend, bien sûr, de leur âge et de leur qualité. Pour les périphériques, on l'a vu, il est préférable de les vendre à part.

Beaucoup d'entre vous — surtout les vendeurs! — seront déçus par ces informations. Ils peuvent essayer de couper à la commission du dépôt-vente en passant par les petites annonces. Tenant compte de ce qu'ils viennent de lire, ils peuvent avancer des prix plus proches de la réalité.

Profitons de cette occasion pour annoncer que, à partir de janvier, les petites annonces de Tilt redeviendront gratuites, ô joie! Une occasion de toucher des milliers d'acheteurs potentiels sans bourse délier.

Jean-Loup Renault

## Le STE est-il vraiment compatible ?

L'arrivée du nouveau 520 STE, version améliorée du 520 STF, a soulevé beaucoup d'espoir chez les joueurs. Elle a aussi suscité une certaine inquiétude dont le courrier que nous recevons quotidiennement se fait l'écho : le STE est-il totalement compatible avec le STF? Les éditeurs de jeux exploiteront-ils réellement les nouvelles possibilités offertes par la machine? Et, s'ils le font, leurs jeux tourneront-ils sur les anciens 520 ST et sur les 1040 ST qui resteront, eux, inchangés? Doit-on revendre son 520 STF pour le remplacer par un STE?

Rançon de l'évolution des machines, les problèmes de compatibilité sont depuis toujours la hantise des utilisateurs de micro-ordinateurs. S'ils surviennent le plus souvent au sein d'une même famille de machines (CPC 464, 664 et 6128, par exemple), ils peuvent tout aussi bien toucher

les versions successives d'une même machine! Ainsi, les divers changements de lecteurs de disquettes, du TOS et des ROM qui sont intervenus au cours de la carrière du ST ont déjà produit des phénomènes d'incompatibilité. Ce qui nous fait dire ironiquement que l'Atari ST est compatible Atari ST à 90%. L'Amiga de Commodore n'a pas été épargné non plus par les effets pervers de changements parfois mineurs dans la conception de la machine.

Il faut souligner que la responsabilité de l'incompatibilité d'un logiciel incombe souvent au programmeur lui-même. La volonté de gagner de la place en mémoire centrale, d'améliorer la vitesse d'exécution du programme, de mettre en place des protections efficaces contre les copies pirates le conduit souvent à prendre quelques libertés avec les spécifications techniques four-

# RUN

## INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS

Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F

ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

Métro PLACE D'ITALIE - Sortie BOBILLOT

## la clef de votre micro

LES OFFRES CLEFS  
LE MEILLEUR SERVICE  
LES NOUVEAUTÉS  
LES CONSEILS

#### ATARI POCKET

La révolution!  
Le plus petit compatible  
à un prix défiant  
toute concurrence!!!

2990 F

#### ATARI MEGA ST1

MEGA ST1 5490 F

MEGA ST1 + SM 124  
+ Logiciel MEGAPAGE  
+ Imprimante  
STAR LC 10 7990 F

#### AMSTRAD

#### OFFRE CLEF 6128

AMSTRAD 6128 monit. coul.  
+ 50 jeux  
+ manette 3690 F

6128 Couleur + Tuner TV

4490 F

#### OFFRE CLEF 1640

PC 1640 + Disque Dur 20 Mo  
+ Moniteur Couleur ECD  
+ Imprimante DMP 3160

12490 F TTC

#### EURO PC

NOUVEAU!!! Une révolution dans  
le domaine des compatibles PC.  
Le MICRO PC entièrement Européen!

EURO PC monochrome  
+ Logiciel WORKS 4990 F

EURO PC couleur  
+ Logiciel WORKS 5990 F

#### AMIGA

#### AMIGA 2000

STATION VIDÉO  
EN DÉMONSTRATION  
PERMANENTE!  
VENEZ VISITER NOS  
NOUVELLES INSTALLATIONS  
D'INFOGRAPHIE,  
VOUS SEREZ STUPEFAITS!!!

#### OFFRE CLEF AMIGA 500

COFFRET STARTER KIT  
Comprenant :  
A 500  
+ Traitement de textes  
"KINDWORDS"  
+ Logiciel Graphique  
"FUSION PAINT"  
+ 3 Jeux (Crazy Cars -  
Miniature Golf - Super Ski)

3990 F

#### OFFRE COULEUR

l'offre ci-dessus  
+ monit. coul. Philips 8832

5490 F

#### ATARI

#### OFFRE CLEF ATARI 1040 STF

offre bureautique exception.  
ATARI 1040 STF  
+ moniteur SM 124  
+ imprimante CITIZEN 120 D  
+ pack bureautique (trait. de  
de texte TEXTOMAT,  
fichier DATAMAT,  
tableur CALCOMAT)

5990 F

1040 STF PERITEL

3990 F

1040 STF COULEUR

5990 F

#### ATARI 520 STE

ATARI 520 STE  
+ souris  
+ câble péritel  
+ 5 logiciels (fichier, trait.  
de texte, basic, logo,  
néochrome)  
+ 10 jeux  
+ manette de jeux

3490 F

CONFIGURATION COULEUR

4990 F

- du sérieux
- des jeux
- des accessoires
- des périphériques
- de la librairie (livres et magazines)
- les dernières nouveautés

#### IMPRIMANTES

Des prix...!!!  
DMP 3160 1790 F  
DMP 3250 2490 F  
DMP 4000 2490 F  
LQ 3500 3290 F  
LQ 5000 5290 F

STAR LC 10 1950 F  
STAR LC 10 Couleur 2490 F  
STAR LC 24-10 2990 F  
CITIZEN 120 D 1490 F  
CITIZEN SWIFT 24 3990 F  
CITIZEN HQP 45 4990 F  
EPSON LQ 500 3690 F

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS  
SANS NOUS CONSULTER!

VOTRE micro = RUN INFORMATIQUE

TELEPHONEZ - ECRIVEZ-NOUS  
VENEZ NOUS VOIR!

CREDIT - LEASING - REGLEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS



**Faut-il  
revendre  
son ST pour  
acheter un  
Atari STE ?  
Le STE  
accepte-t-il  
toutes les  
disquettes  
conçues  
pour son  
prédécesseur ?  
Les ST  
utiliseront-ils les  
nouveaux  
jeux pour  
STE ?**

nies par le constructeur, à utiliser des zones mémoire « réservées », etc. Un programme qui fonctionne très bien pour telle machine peut alors se planter misérablement à l'occasion d'un changement mineur entrepris par le constructeur.

Les tests que nous avons effectués sur le 520 STE montrent qu'il est particulièrement touché par ce type de problèmes. Nos propres essais, qui ont porté sur une centaine de logiciels anciens et récents, mettent en évidence un taux d'incompatibilité de l'ordre de 15 %. Encore faudrait-il pousser chaque test de logiciel jusqu'au bout et ne pas se contenter de voir s'il charge, les bugs pouvant survenir au cours de l'exécution du programme. Certains softs nous ont réservé des surprises. Ainsi, *Led Storm* se plante en laissant apparaître un utilitaire de débogage intégré dans le jeu par le programmeur et permettant de lister le contenu de la mémoire ! *GFA Artist* envoie un code erreur inconnu au bataillon (# 61) tandis que d'autres programmes qui tournaient correctement sur l'ancien 520 ST provoquent l'affichage du message « espace-mémoire insuffisant » (cas de *Dive Bomber*). Problèmes de mémoire, donc... Il faut en outre signaler un sérieux bug du système : les logiciels contenant un fichier Desktop. INF devant commuter automatiquement le mode écran en moyenne résolution restent en basse résolution sur le STE ! Il faut donc revenir au bureau et changer manuellement la résolution. De même, il est impossible sur le STE de sauvegarder le bureau en moyenne résolution. On retourne en basse résolution au chargement suivant. L'unique palliatif à ce problème consiste pour l'instant à remplacer, à l'aide d'un éditeur de texte, la cinquième ligne du fichier « desktop.inf » (#E1812) par #E1813. Plutôt acrobatique !

En GFA Basic 3.0, les performances de l'ancienne et de la nouvelle machine sont pratiquement identiques. Avec le blitter, la rapidité de déplacement d'un bloc image approche de très près celle d'un Mega ST.

Nous avons constaté que ce sont les programmes les plus anciens qui posent généralement le moins de problèmes. L'explication est simple : à mesure que leur connaissance de la machine progresse, les développeurs se mettent à « bidouiller » leurs program-

**Logiciels ne fonctionnant pas actuellement sur le 520 ST**

(liste non exhaustive établie avec le concours d'Atari-France et de Guillemot International)

*Airborne Ranger. American Ice Hockey. L'Arche du capitaine Blood. Au Temps Jadis. Auto-duel. Aux origines de la vie. Bambino. Baminours - formes et couleurs. Barbarian. Cokteloid. Custodian. Dive Bomber. Dominator. Dynamite Dux. Falcon. Fernandez Must Die. Flight Simulator II. F16. Garfield Winter's Tail. Gemini Wings. GFA Artist. Grand Monster Slam. Mr Heli. House Music System. Iron Trakers. ISS. Kennedy Approach. Kick Off. Led Storm. New Zealand Story. Paperboy. Passing Shot. Les Petits Coloriages malins. Permis de tuer. Populous. Precious Metal. Le Rédacteur 1.98. Rick Dangerous. Roman policier. Le Sida et nous. Starwars. ST Replay 3. Stunt Car. The Story So Far. Top Gun. 3D Pool. Vigilante. Vivre et Laisser Mourir. Weird Dreams.*

mes en s'écartant des spécifications du constructeur.

C'est sans doute la raison pour laquelle les tests effectués par le distributeur Guillemot International sur les logiciels, tous récents, de son hit-parade des ventes sont beaucoup plus pessimistes que les nôtres : près de 60 % de ces softs ne tournent pas sur le STE ! Selon Jean-François Denis de Guillemot, le problème d'incompatibilité résiderait principalement dans la nouvelle gestion du lecteur de disquettes qui lui permet d'avaler des disquettes de PC, alors que nombre de systèmes de protection des logiciels testent la vitesse de lecture. Carraz Editions souligne que ses logiciels qui tournaient sur la machine de présérie fournie par Atari aux éditeurs français — le 4160 ST — ne fonctionnent plus sur le 520 STE ! Bizarre...

Chez Microids, qui déplorait une incompatibilité d'environ 50 % sur ses propres softs lors de l'introduction du STE, on avance également l'utilisation de zones mémoire réservées et le non-respect des spécifications du constructeur comme causes des problèmes constatés. Emmanuel Forsans, directeur du développement, souligne qu'il est fort difficile de suivre ces spécifications en l'absence de documentation fiable et complète émanant du constructeur. Nombre de programmeurs rejet-

tent en fait la responsabilité de la situation actuelle sur Atari qui se contenterait de fournir une documentation incomplète, et parfois fautive, les obligeant à se référer aux guides des développeurs écrits par Micro-Application ! Microids, qui s'efforce d'ores et déjà de rendre la plupart de ses produits compatibles avec le STE, va commercialiser une compilation destinée à cette machine, mais il est fort probable que de grands classiques du jeu ne seront jamais adaptés par les éditeurs. Les frais occasionnés par la transformation des logiciels (changement des « masters », nouvelles duplications, distribution des logiciels rendus compatibles) risquent de faire renoncer plus d'un éditeur à adapter son fond de catalogue. Chez les revendeurs, en première ligne face aux utilisateurs, le 520 STE semble avoir semé la panique. Certains n'hésitent pas à le comparer à la bague porte-bonheur de Danièle Gilbert...

Malheureusement, compatibilité ascendante est trop souvent synonyme d'incompatibilité descendante, ce qui commence à donner des cauchemars aux possesseurs d'anciens ST. Déjà, des éditeurs comme Microids parlent d'abandonner la production de jeux sur disquettes simple face. Les éditeurs se contenteront-ils d'assurer la compatibilité de leurs nouveaux produits avec le STE ou développeront-ils, à terme, des softs spécifiquement destinés à cette machine et tirant parti de ses possibilités nouvelles ? Dans le premier cas, il ne servira à rien de posséder un STE et la sortie de cette machine n'aura été qu'un coup d'épée dans l'eau, tout au plus une opération de marketing. Le souvenir du Commodore 128 hante encore les mémoires. Dans le second cas, ce sont les possesseurs d'anciens STE qui risquent de faire les frais de l'opération. Heureusement pour eux, la logique économique veut que les éditeurs tiennent compte avant tout de l'étendue du parc installé d'anciens ST. On s'achemine donc vers une solution de compromis : seules les capacités sonores du STE semblent devoir être utilisées par les nouveaux programmes. Les disquettes seront donc probablement dotées de fichiers supplémentaires de données sonores exploitées par les seuls STE. Pour les programmeurs que nous avons interrogés, la machine de base reste l'ancien ST. Pas question pour le moment d'utili-



ser les nouvelles possibilités graphiques de la machine.

Était-il souhaitable, dans ces conditions, de lancer sur le marché une nouvelle machine qui risque surtout de troubler les joueurs sans leur offrir à coup sûr d'avantages décisifs? La volonté de concurrencer l'Amiga est évidente. Reste à savoir si le STE s'en donne vraiment les moyens. Le STE est allé trop loin ou pas assez: trop loin pour garantir une compatibilité totale avec les anciens programmes, pas assez pour reprendre l'avantage face à son rival. Si l'apport de la nouvelle version est incontestable sur le plan sonore, les potentialités graphiques risquent fort de rester en jachère. Finalement, ce sont les professionnels et les « créateurs » qui vont le plus profiter des apports du STE: extension possible de la mémoire jusqu'à 4 Mo, ouverture sur le monde PC, possibilité de connexion d'un genlock sans démontage de la machine... Il est clair que le 520 STE répond mieux à leurs besoins que le 1040 ST. N'est-ce pas paradoxal de la part d'une machine qui se positionne dans la gamme Atari comme un ordinateur de jeu? ■

Dans l'interview qui suit, on notera avec satisfaction que les réponses d'Atari sur les problèmes de compatibilité entre les deux machines sont plus nuancées que la publicité du 520 STE, laquelle n'hésite pas à affirmer que « l'Atari 520 STE (vous) offre la compatibilité avec tous les logiciels du 520 ST ». L'incompatibilité de

## Atari nous répond :

**TILT** — Que pouvez-vous dire de la compatibilité du 520 STE avec le 520 STF? Quels tests avez-vous effectués? Avec quels résultats? Le niveau de compatibilité vous paraît-il satisfaisant?

**ATARI** — Les tests de compatibilité que nous avons effectués ont principalement porté sur les logiciels développés en France. Dès que les premières machines de présérie sont arrivées en août, nous avons pris contact avec les quatorze plus gros éditeurs français pour tests et mises à niveau. Les résultats ont été excellents puisque pour chaque éditeur, à part un ou deux titres, tous fonctionnent. La compatibilité est ascendante du ST au STE. Elle est de 100 % à condition que les normes de développement Atari aient été respectées.

La compatibilité n'est pas assurée dans les deux cas suivants: quand un programme est développé pour STE uniquement, et quand un programme est développé en dehors des normes Atari. Dans la mesure où le STE bénéficie d'importantes améliorations par rapport au ST, la compatibilité nous semble optimale.

**TILT** — L'existence de différences sensibles entre les deux machines ne risque-t-elle pas de conduire les éditeurs de jeux à sous-utiliser le 520 STE afin de préserver la compatibilité avec le parc installé de 520 STF?

**ATARI** — Pour l'avenir, il est possible d'avoir des logiciels qui

exploiteront les possibilités spécifiques du STE, tout en fonctionnant sur le parc ST. Cela est possible grâce à une routine de test qui permet au programme de reconnaître le type de machine.

**TILT** — Quelles sont les causes techniques des nombreux cas d'incompatibilité constatés?

**ATARI** — La principale cause d'incompatibilité est le non-respect des adresses hardware et des points d'entrée au système soit par le programme lui-même, soit par sa protection.

**TILT** — Les développeurs justifient souvent les libertés qu'ils prennent à l'égard des spécifications d'Atari en invoquant les insuffisances de la documentation technique fournie sur la machine. Selon vous, cet argument est-il recevable?

**ATARI** — La documentation technique que nous fournissons est la même pour tout le monde. En général, les développeurs qui ne respectent pas les normes contenues dans la documentation le font en connaissance de cause, pour des raisons d'optimisation.

**TILT** — Nous avons constaté un bug empêchant la sauvegarde du mode graphique haute résolution couleur sur le 520 STE. Que pouvez-vous faire pour y remédier? Un rappel des machines pour changement de ROM est-il envisagé?

**ATARI** — Cette anomalie a été identifiée et solutionnée.

certain logiciels risque surtout de gêner les nouveaux acquéreurs de STE disposant déjà d'une importante logithèque pour ST. Les autres trouveront sans doute rapidement en magasin de nombreux programmes compatibles avec le STE. Quant au bug interdisant la sauvegarde de la moyenne résolution, Atari affirme avoir remédié au problème. Reste à savoir combien de temps les revendeurs mettront pour écouler le stock de machines défectueuses. Atari nous a par ailleurs répondu que le désagrément provoqué par cette anomalie ne justifiait pas un retour des machines présentant ce défaut. Donc, si vous êtes pressé et que ce défaut vous paraît mineur, achetez la machine. Dans le cas contraire, attendez un peu et exigez du magasin un essai de sauvegarde du bureau en moyenne résolution pour vous assurer que la machine fonctionne correctement. Ces mises en garde effectuées, il convient tout de même de souligner que le 520 STE est une meilleure machine que le 520 STF, et même, à certains égards, que le 1040 ST! Les possibilités nouvelles du STE peuvent se payer, dans un premier temps, par quelques désagréments. Souhaitons que ses qualités prennent rapidement le pas sur les défauts que nous avons mentionnés. Et souhaitons surtout que les constructeurs réfléchissent plus sérieusement aux effets pervers que peuvent parfois engendrer leurs efforts pour l'amélioration des performances et l'extension des possibilités de leurs ordinateurs.

Jean-Philippe Delalandre

**AMIGA 500**

**PROMO**

**AMIGA 500**

+ peritel  
+ pack Noël  
**3790**

**PACK NOEL**

Joystick / 10 disquettes 3"1/2 DF/DD  
Coffret de rangement à clés (40 disks)  
Assistance Téléphonique / Facilité de Paiement  
Inscription au club PHASE

**AMIGA 2000**

+ écran 1084  
+ pack Noël  
**11500**

**AMIGA 2000**

*étudiants  
enseignants  
consultez-nous*

EXTENSION 512 K

HORLOGE

**990**

**AMIGA 500**

+ écran 1084

**PROMO**

**PHASE**

GALERIE "LE SQUARE"

93, Avenue du GI Leclerc

75014 PARIS

**45 45 73 00**

M° Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi

**STAR**

LC 10 **1990**  
LC 10 coul. **2490**  
LC 24-10 **2990**

LECTEUR 5"1/2

EXTERNE

**1490**

**AMIGA 500**

+ écran 1084  
+ 5 logiciels  
+ pack Noël  
**6490**

LECTEUR 3"1/2

EXTERNE

**990**

**DISQUETTES**

10 DF/DD	10 DF/DD
5" 1/4	3" 1/2
30 F	90 F

*disque autoboot,  
ext.mémoire  
genlock, scanner  
logiciels...  
consultez-nous*

PERFECT

SOUND

**850**

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO

- CRÉDIT

- DÉTAXE

- VENTE PAR CORRESPONDANCE

- PRIX T.T.C.



# 1000 ADRESSES

Classées par arrondissements ou par départements pour les boutiques, par ordre alphabétique pour les autres rubriques, voici toutes les adresses utiles pour Tilt-man futé !

## BOUTIQUES PARIS BANLIEUE

**CONFORAMA**: 2, rue du Pont-Neuf, 75001 Paris. Tél.: (1) 42.33.78.58. **FNAC**: 1-7, rue Pierre-Lescot, 75045 Paris, Cedex 01. Tél.: (1) 42.61.81.18. **INFOMANIE**: 3, rue Perrault, 75001 Paris. Tél.: (1) 40.20.01.20. **NASA**: 31, bd Sébastopol, 75001 Paris. Tél.: (1) 42.33.74.45. **VIDEO SHOP**: 47, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél.: (1) 42.96.93.95. **TANDY**: 17, bd Poissonnière, 75002 Paris. Tél.: (1) 42.33.33.29. **TANDY**: 23, bd Saint-Martin, 75003 Paris. Tél.: (1) 42.72.60.98. **TANDY**: 23, rue Beaubourg, quartier de l'Horloge, BP 94, 75139 Paris, Cedex 3. Tél.: (1) 42.77.12.20. **VISMO**: 84, bd Beaumarchais, 75003 Paris. Tél.: (1) 43.38.60.00. **INTERNATIONAL COMPUTER**: 26, rue du Renard, 75004 Paris. Tél.: (1) 42.72.26.26. **TANDY**: 21, rue de Rivoli, 75004 Paris. Tél.: (1) 42.72.03.09. **TEMPS LIBRE**: 22, rue Sévigné, 75004 Paris. Tél.: (1) 42.74.06.31. **COMPUTER CONCEPT**: 21, rue Tournefort, 75005 Paris. Tél.: (1) 47.07.57.15. **MAUBERT ELECTRONIQUE**: 49, bd Saint-Germain, 75005 Paris. Tél.: (1) 43.25.88.90. **MICROSATORY**: 14, rue de Poissy, 75005 Paris. Tél.: (1) 43.26.26.89. **NASA**: 97, rue Monge, 75005 Paris. Tél.: (1) 45.35.00.13. **TANDY**: 36, rue Monge, 75005 Paris. Tél.: (1) 43.54.82.43. **2010 ELECTRONICS**: 71, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél.: (1) 45.49.14.50. **BROWNS**: 182, bd Saint-Germain, 75006 Paris. Tél.: (1) 45.44.49.76. **FNAC**: 136, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél.: (1) 49.54.30.00. **DESIGN SA**: 226, bd Saint-Germain, 75007 Paris. Tél.: (1) 42.22.40.89. **NASA**: 28, av. de la Motte-Picquet, 75007 Paris. Tél.: (1) 47.05.30.00. **TANDY**: 84, rue de Sèvres, 75007 Paris. Tél.: (1) 45.67.79.10. **FNAC**: 26, av. de Wagram, 75008 Paris. Tél.: (1) 47.66.52.50. **JUNUS**: 53, bd des Batignolles, 75008 Paris. Tél.: (1) 43.87.73.42. **KA L'INFORMATIQUE DOUCE**: 14, rue de Magellan, 75008 Paris. Tél.: (1) 47.23.72.00. **MICROTRONIC**: angle de la rue Lisbonne et Corvetto, 75008 Paris. Tél.: (1) 45.22.57.20. **SIVEA**: 33, bd des Batignolles, 75008 Paris. Tél.: (1) 45.22.70.66. **COMPUTER 3**: 3, rue Pavillon, 75009 Paris. Tél.: (1) 45.23.51.15. **COMPUTERLAND**: 37, rue Lafayette, 75009 Paris. Tél.: (1) 45.26.50.20. **ESPACE MICRO**: 32, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél.: (1) 42.85.25.20. **MAD**: 42, rue Lamartine, 75009 Paris. Tél.: (1) 48.78.11.65. **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. **MICROVIDEO**: 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris. Tél.: (1) 42.01.24.30. **NASA**: 1, place Stalingrad, 75010 Paris. Tél.: (1) 40.37.41.19. **TANDY**: 214, rue du Fbg Saint-Martin, 75010 Paris. Tél.: (1) 42.05.20.16. **TANDY**: 111, rue de Lafayette, 75010 Paris. **AMIE**: 11, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél.: (1) 43.57.48.20. **AMIE**: 2, rue Rampon, 75011 Paris. Tél.: (1) 43.57.82.05. **COCONUT**: 13, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél.: (1) 43.55.63.00. **NASA**: 31, av. de la République, 75011 Paris. Tél.: (1) 43.57.92.91. **TANDY**: 67, av. de la République, 75011 Paris. Tél.: (1) 48.07.11.65. **TANDY**: 161, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél.: (1) 40.09.94.66. **TANDY**: 175, rue du Fbg Saint-Antoine, 75011 Paris. Tél.: (1) 43.07.63.90. **ULTIMATE**: 5, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél.: (1) 43.38.96.31.

**EDEN COMPUTER**: 102, av. du Général-Bizot, 75012 Paris. Tél.: (1) 43.42.22.50. **MSX VIDEO CENTER**: 89 bis, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél.: (1) 43.42.18.54. **KANAL COMPUTER**: 158, av. d'Italie, 75013 Paris. **NASA**: C.C. Massena, place de Venette, 75013 Paris. Tél.: (1) 45.83.48.92. **TANDY**: C.C. Massena, 75013 Paris. Tél.: (1) 45.84.50.40. **TANDY**: C.C. Galaxie, place d'Italie, 75013 Paris. Tél.: (1) 45.80.35.80. **JBG ELECTRONIQUE**: 163, av. du Maine, 75014 Paris. Tél.: (1) 45.41.41.63. **NASA**: 45, av. du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél.: (1) 43.27.79.11. **NASA**: 88, av. du Maine, 75014 Paris. Tél.: (1) 43.21.94.30. **TANDY**: 31, av. du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél.: (1) 43.20.46.18. **VIDEO SHOP**: 251, bd Raspail, 75014 Paris. Tél.: (1) 43.21.54.45. **HYPER CB**: 183, rue Saint-Charles, 75015 Paris. Tél.: (1) 45.54.39.76. **MADISON INFORMATIQUE**: 127, rue Saint-Charles, 75015 Paris. Tél.: (1) 45.78.81.16. **TANDY**: 353, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél.: (1) 45.32.06.51. **DISQ COMPANY**: 1, rue du Dôme, 75116 Paris. Tél.: (1) 45.53.10.53. **ARAMIS**: 63, rue Guy-Moquet, 75017 Paris. Tél.: (1) 42.28.78.94. **ELECTRON**: 12, place de la Porte de Champeret, 75017 Paris. Tél.: (1) 42.27.16.00. **NASA**: 46, av. de la Grande-Armée, 75017 Paris. Tél.: (1) 45.74.59.74. **TANDY**: 12 ter, av. de Clichy, 75018 Paris. Tél.: (1) 49.93.57.06. **NASA**: 211, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél.: (1) 42.49.87.77. **SHOOT AGAIN**: 145, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél.: (1) 48.43.73.63. **TANDY**: 72, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél.: (1) 40.36.70.66. **TANDY**: 8, rue d'Avron, 75020 Paris. Tél.: (1) 43.73.45.58. **TANDY**: 6, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél.: (1) 47.97.33.69. **TANDY**: 199-207, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél.: (1) 43.58.27.27. **MIDI SHOP**: BP 242, 75524 Paris. **TANDY**: 9, rue Marrier, 77300 Fontainebleau. Tél.: (1) 64.22.34.09. **MICROFOLIE'S**: 4, rue André-Chénier, 78000 Versailles. Tél.: (1) 30.21.75.01. **TANDY**: 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél.: (1) 39.02.38.49. **TANDY**: 5, rue de Paris, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél.: (1) 34.73.61.10. **GAME'S**: C.C. Vélizy 2, 78140 Vélizy. Tél.: (1) 34.65.18.81. **TANDY**: C.C. Vélizy 2, 78140 Vélizy. Tél.: (1) 34.65.96.67. **FNAC**: Local Postal 634, 78158 Le Chesnay Cedex. Tél.: (1) 39.54.91.54. **NASA**: 6, av. de la République, 78200 Mantes-La-Jolie. Tél.: (1)

34.78.64.40. **TANDY**: C.C. Auchan Buchelay, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél.: (1) 30.92.20.82. **TANDY**: 1-3, rue Gambetta, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél.: (1) 34.78.64.11. **TANDY**: C.C. Continent, RN 13, 78240 Chambourcy. Tél.: (1) 39.79.27.19. **TANDY**: C.C. de Plaisir, 78370 Plaisir. Tél.: (1) 30.54.02.72. **TANDY**: C.C. de Flins, 78410 Flins. Tél.: (1) 30.90.23.00. **GAME'S**: C. Commercial, 78991 Saint-Quentin Ville. Tél.: (1) 30.57.13.43. **NASA**: C.C. Evry 2, 91000 Evry. Tél.: (1) 60.77.39.59. **TANDY**: C.C. Evry, 91022 Evry. Tél.: (1) 60.79.05.90. **TANDY**: C.C. Auchan, la Maison-Neuve, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél.: (1) 60.85.06.44. **TANDY**: C.C. Continent, 91620 Ville-du-Bois. Tél.: (1) 64.49.05.16. **TANDY**: C.C. Carrefour-Ulis, 91692 Les Ulis. **NASA**: 96, route de Corbeil, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél.: (1) 60.16.28.50. **TANDY**: C.C. Val d'Hyères, 91806 Brunoy. Tél.: (1) 69.00.23.91. **D3M**: 3-5, rue de Solferino, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél.: (1) 46.09.03.11. **NASA**: 96, rue Jean-Jaurès, 92120 Boulogne. Tél.: (1) 46.05.59.04. **TANDY**: 23, rue du Château, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél.: (1) 47.45.80.00. **TANDY**: C.C. Super M, 18, av. Brossette, 92240 Malakoff. Tél.: (1) 47.35.58.76. **FIRST ELECTRONIQUE**: 124, bd de Verdun, 92400 Courbevoie. Tél.: (1) 47.89.15.11. **TANDY**: 21, rue de la Station, 92600 Asnières. Tél.: (1) 40.86.26.23. **TANDY**: C.C.2, 124, rue Carnot, 93000 Bobigny. Tél.: (1) 48.30.74.66. **TANDY**: C.C. Rosny 2, 93117 Rosny-sous-Bois. Tél.: (1) 48.55.36.73. **TANDY**: C.C. Arcades, 93160 Noisy-le-Grand. Tél.: (1) 45.92.83.90. **SURPIN**: 140, av. Galliéni, 93174 Bondy. Tél.: (1) 48.02.90.86. **NASA**: 3, cours des Arbaletiers, 93200 Saint-Denis. Tél.: (1) 48.20.12.15. **SCAP INFORMATIQUE**: 62, rue Gabriel-Péri, 93200 Saint-Denis. Tél.: (1) 42.43.22.78. **TANDY**: 119, rue Gabriel-Péri, 93200 Saint-Denis. Tél.: (1) 42.43.65.75. **GÉNIE SA**: 8, rue Proudhon, 93214 La Plaine-Saint-Denis. Tél.: (1) 48.20.23.06. **NASA**: C.C. Beau Sevran, 93270 Sevran. Tél.: (1) 43.83.41.11. **TANDY**: C.C. Beausevran, 93270 Sevran. Tél.: (1) 43.83.87.59. **TANDY**: C.C. Parinor, 93606 Aulnay-sous-Bois. Tél.: (1) 45.01.93.70. **NASA**: C.C. Epicentre, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél.: (1) 48.29.11.50. **TANDY**: 51-53 bd Foch, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél.: (1) 48.26.05.51. **NASA**: Grand Carrefour Pompadour, RN 186, 94000 Créteil.

Tél.: (1) 49.80.31.51. **FNAC**: CCR 150, 94012 Créteil Cedex. Tél.: (1) 43.99.50.00. **TANDY**: C.C. Régional Créteil Soleil, 94012 Créteil. Tél.: (1) 49.80.53.92. **TANDY**: C.C. Auchan, Val de Fontenay, 94120 Val de Fontenay. Tél.: (1) 48.75.42.96. **STARSOFT**: 58, rue des Camélias, 94141 Alfortville. Tél.: (1) 43.96.57.84. **TANDY**: 14, av. du Bac, 94210 La Varenne-Saint-Hilaire. Tél.: (1) 48.85.35.69. **ORDIVIDUEL**: 22, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél.: (1) 43.28.22.06. **TEMPS K**: C.C. Commercial Belle Epine, 94320 Thiais. Tél.: (1) 46.87.40.38. **TANDY**: C.C. Belle Epine, 94651 Rungis. Tél.: (1) 46.75.02.22. **NASA**: 53, rue Paul-Vaillant-Couturier, 95100 Argenteuil. Tél.: (1) 39.61.40.44. **NASA**: C.C. Les Flanades, 95200 Sarcelles. Tél.: (1) 34.19.61.00. **TANDY**: C.C. Les Flanades, 1, place de Navarre, 95200 Sarcelles. Tél.: (1) 39.90.08.58. **TANDY**: C.C. Continent, 95350 Saint-Brice-La-Forêt. Tél.: (1) 39.92.10.71. **PC WAREHOUSE**: 21 des Hauts Soleils, 9 chemin Jules-César, 95523 Cergy. Tél.: (1) 30.30.36.61.

## BOUTIQUES PROVINCE

**DOMINICA**: 60, rue Charles-Robin, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél.: 74.22.42.77. **NASA**: C.C., ZAC de la Chambrière, Viriat, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél.: 74.23.48.82. **TANDY**: ZAC de la Chambrière, C.C., 01440 Viriat. Tél.: 74.45.21.97. **TANDY**: Les Arcades, rue Alexandre-Bérard, 01500 Ambérieu-en-Bugey. Tél.: 74.34.54.02. **TANDY**: 1, rue de Paris, 02100 Saint-Quentin. Tél.: 23.67.25.24. **TANDY**: C.C. Carrefour, RN 7, 03000 Moulins. Tél.: 70.46.34.83. **TANDY**: C.C. Saint-Jacques, 03100 Montluçon. Tél.: 70.28.48.78. **03 INFORMATIQUE**: 6, rue Galliéni, 03200 Vichy. Tél.: 70.97.53.54. **JEAN-LOUIS DAVAGNIER**: 3, place Jean-Marcellin, 05000 Cap. Tél.: 92.51.01.17. **SAYTEL INFORMATIQUE**: C.C. Grande Boucle, 05100 Briançon. Tél.: 92.20.35.20. **FNAC**: 30, avenue Jean-Médécine, 06000 Nice. Tél.: 93.92.09.09. **NASA**: 4, bd Jean-Jaurès, 06000 Nice. Tél.: 93.62.56.59. **NASA**: 122, bd Gambetta, 06000 Nice. Tél.: 93.88.57.57. **TANDY**: 15, bd du Général-Deffino, 06000 Nice. Tél.: 93.56.82.82. **TANDY**: 30, bd Gambetta, 06000 Nice. Tél.: 93.87.21.40. **TANDY**: C.C. Nice Etoile, 06000 Nice. Tél.: 93.80.08.47. **TANDY**: C.C. Carrefour, 06200 Nice. Tél.: 93.29.89.29. **TANDY**: C.C. Rallye, route de Fréjus, RN 98, 06210 Mandelieu-Napoule. Tél.: 92.97.61.99. **TANDY**: C.C. Auchan, 06340 Nice-La-Trinité. Tél.: 93.54.10.42. **GAME'S**: 67, rue du Maréchal-Juin, 06400 Cagnes-sur-Mer. Tél.: 93.22.55.21. **NASA**: angle rue Hoche et rue du 24-Août, 06400 Cannes. Tél.: 93.38.82.83. **NASA**: 2208 route de Grasse, 06600 Antibes. Tél.: 93.74.18.06. **HBN ELECTRONIC**: 1, av. Jean-Jaurès, 08000 Charleville. Tél.: 24.33.00.84. **ARISERY**: 22, av. de Foix, 09100 Pamiers. Tél.: 61.67.25.98. **HBN ELECTRONIC**: 6, rue de Preize, 10000 Troyes. Tél.: 25.81.49.29. **NASA**: 7, rue de la République, 10000 Troyes. Tél.: 25.73.73.89. **TANDY**: 14, rue Pitou, 10000 Troyes. Tél.: 25.73.64.74. **TANDY ETS DELHOM**: 91, rue Bringer, 11000 Carcassonne. Tél.: 68.47.08.94. **CIBL**: 2, rue Racine, 11100 Narbonne. Tél.: 68.41.01.54. **TANDY ETS TOURNIER**: 19, rue Amans-Rodat, 12000 Rodez. Tél.: 65.68.68.75. **TANDY ETS HUET**: 1, rue de la Pépinière, 12100 Mil-



lau. Tél. : 65.61.03.90. **FNAC** : Centre Bourse, 13231 Marseille Cedex 01. Tél. : 91.91.30.62. **TANDY** : 48, bd de la Libération, 13001 Marseille. Tél. : 91.47.50.06. **TANDY** : 24, bd Garibaldi, 13001 Marseille. Tél. : 91.55.58.70. **TANDY** : 60, rue Puvion-de-Chavannes, 13002 Marseille. Tél. : 91.56.50.60. **TANDY** : 240, bd National, 13003 Marseille. Tél. : 91.08.08.54. **AMIE** : 69, cours Lieuteaud, 13006 Marseille. Tél. : 91.42.50.42. **CALCULS ACTUELS** : 49, rue Paradis, 13006 Marseille. Tél. : 91.33.33.44. **NASA** : 39, av. Cantini, 13006 Marseille. Tél. : 91.78.00.61. **TANDY** : C.C. Noilly Paradis, 146, rue de Paradis, 13006 Marseille. Tél. : 91.53.02.95. **TANDY** : 43, bd Baille, 13006 Marseille. Tél. : 91.47.60.15. **TANDY** : 279, av. du Prado, 13008 Marseille. Tél. : 91.25.95.76. **TANDY** : 41, rue Alphonse-Daudet, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.71.95. **TANDY** : C.C. Le Merlan, N9, av. Prosper-Mérimée, 13014 Marseille. Tél. : 91.67.97.02. **TANDY** : C.C. Carrefour, quartier du Griffon, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.79.08.99. **NASA** : 2 bis, place Lamartine, 13200 Arles. Tél. : 90.96.11.02. **TANDY** : 14, rue du 4-Septembre, 13200 Arles. Tél. : 90.49.84.00. **TANDY ETS DELMOTTE** : 183, bd Nostradamus, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.56.06.16. **NASA** : C.C. Barnfoud, Plan de Campagne, 13470 Cabries. Tél. : 42.02.54.45. **TANDY** : C.C. Auchan, Canto Perdrix, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.14.78. **FNAC** : Centre Paul-Doumer, 14000 Caen. Tél. : 31.50.20.50. **NASA** : 87-91 rue de Bernières, 14000 Caen. Tél. : 31.86.65.30. **TANDY** : 48, rue Saint-Jean, 14000 Caen. Tél. : 35.88.71.70. **TANDY ETS FRANÇOIS** : 4 bis, rue Duhamel, 14100 Lisieux. Tél. : 31.31.67.71. **NASA** : C.C. Supermonde, 14120 Mondeville. Tél. : 31.34.20.30. **TANDY** : C.C. Supermonde, 14120 Caen-Mondeville. Tél. : 31.82.67.82. **TANDY** : C.C. Saint-Clair, 14200 Hérouville Saint-Clair. Tél. : 31.47.40.88. **MALROUX MAZEL** : 4 place du Palais de Justice, 15000 Aurillac. Tél. : 71.48.17.77. **TANDY** : Z.A. L'escudier, rue J.-Prévert, 15000 Aurillac. Tél. : 71.64.17.86. **TANDY** : C.C. Auchan-la-Couronne, 16400 Angoulême. Tél. : 45.67.12.22. **LIBRAIRIE SALIBA** : 28-30, av. Gambetta, 17100 Saintes. Tél. : 46.93.45.88. **NASA** : Z.C. Beaulieu, rue du 18-Juin, 17138 Puilboreau. Tél. : 46.67.24.56. **TANDY ETS HUMEAU** : 3, rue des Bains, 17200 Royan. Tél. : 46.05.60.88. **TANDY ETS PINEAU** : 26, rue Touffaire, 17300 Rochefort. Tél. : 46.99.04.15. **TANDY LOISIRS ELECT** : C.C. Quat'anes, route de la Rochelle, 17300 Rochefort. Tél. : 46.99.16.01. **TANDY ETS USSE** : 2 bd Clémenceau, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.50.90. **TANDY LA MAISON DE L'ELECT** : 16, av. Herriot, 19100 Brive-la-Gaillarde. Tél. : 55.74.43.23. **ACT INFORMATIQUE** : 7 bd Clémenceau, 21000 Dijon. Tél. : 80.73.52.40. **FNAC** : 24, rue du Bourg, 21036 Dijon Cedex. Tél. : 80.30.11.30. **NASA** : 11, av. de Bourgogne, 21800 Quetigny. Tél. : 80.46.58.88. **TANDY** : C.C. Grand Marché, rue des Echoppes, 21800 Quétigny-Dijon. Tél. : 80.46.06.69. **GAMMA ELECTRONIQUE** : 6, rue Saint-Benoît, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.33.00.85. **TANDY** : Galerie Marchande, C.C. Rallye, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.78.04.55. **TANDY SAINT BRIEUC** : C.C. de Plelin, rue des Sports, 22190 Plelin. Tél. : 96.74.45.87. **TANDY SONO CB MUSIC** : 5, rue Paul-Langevin, 22400 Lamballe. Tél. : 96.31.33.88. **TANDY** : C.C. Auchan, Péri 2, Marsac-

sur-l'Isle, 24430 Razac. Tél. : 53.04.76.31. **NASA** : C.C. Châteaufarine, route de Dôle, 25000 Besançon. Tél. : 81.52.26.03. **PROFORMA PSI** : 22, av. Carnot, 25000 Besançon. Tél. : 81.81.45.19. **TANDY** : 11, rue Battaut, 25000 Besançon. Tél. : 81.81.45.19. **MICRO ALPHA SOFT** : 31, av. des Alliés, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.95.19.20. **TANDY** : 10, rue Clémenceau, 25200 Montbéliard. **TANDY** : C.C. Carrefour, 25480 Besançon. Tél. : 81.80.95.82. **DIA** : 4, rue-Joubert, 26000 Valence. Tél. : 75.44.21.27. **NASA** : C.C. Le Trident, 26000 Valence. Tél. : 75.55.98.92. **CENTAURI INFORMATIQUE** : 2 rue, Diane-de-Poitiers, 26205 Montélimar. Tél. : 75.51.20.16. **DROUHE** : 34, rue du Dr-Oursel, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.15.88. **NASA** : Cap Caer Normanville, 27000 Evreux. Tél. : 32.31.17.17. **ASSELEC** : ZI, 1, rue Mondo, BP 1900, 27019 Evreux. Tél. : 32.28.30.10. **LA COMMANDE ELECTRONIQUE** : 7, rue des Pries, 27920 Saint-Pierre-de-Bailleul. Tél. : 32.64.63.62. **JEAN LEGUE** : 10, rue Noël-Ballay, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.17.17. **NASA** : 19, rue du Bois-Merain, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.28.28. **TANDY** : 4, rue de la Volaille, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.90.57. **TANDY** : 11, av. de la Libération, 29000 Quimper. Tél. : 98.52.12.44. **KAMPER INFORMATIQUE** : 5, rue George-Sand, 29200 Brest. Tél. : 98.46.43.73. **MAJUSCULE INFORMATIQUE** : 129, rue Jean-Jaurès, 29200 Brest. Tél. : 98.80.39.23. **TANDY** : C.C. de l'Iroise, bd de Plymouth, 29200 Brest. Tél. : 98.49.25.23. **TANDY** : Coat Ar Gueven, rue Jean-Jaurès, 29200 Brest. Tél. : 98.43.05.10. **TANDY** : 26, rue de Siam, 29200 Brest. Tél. : 98.44.26.11. **TANDY** : 52 bis, rue de la République, 30000 Nîmes. Tél. : 66.76.18.28. **NASA** : bd Salvador-Aliende, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.87.99. **TANDY** : 130-132, route d'Avignon, 30000 Nîmes. Tél. : 66.27.14.18. **TANDY** : 38, bd Gambetta, 30000 Nîmes. Tél. : 66.67.91.91. **FNAC** : Promenade des Capitouls, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.77.08. **MICRO DIFFUSION** : 43, bd Carnot, 31000 Toulouse. Tél. : 61.22.81.17. **MICRO DIFFUSION** : 6, rue d'Auboussou, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.87.59. **NASA** : 7-9 bd Las-crosses, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.90.94. **OMEGA ELECTRONIQUE** : 20, rue Matabiau, 31000 Toulouse. **PIXISOFT** : 1, rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.48.02. **TANDY** : 46, rue du Languedoc, 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.12.30. **TANDY** : 42, av. E-Billières, 31000 Toulouse. Tél. : 61.42.79.64. **TANDY** : 13-15, allée Verdier, 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.94.28. **TANDY** : 326, route de Seysses, 31000 Toulouse. Tél. : 61.40.64.57. **TANDY** : 18, rue Bayard, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.06.15. **TANDY** : 2 bd Michelet, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.88.63. **TANDY** : C.C. Carrefour, route d'Espagne, 31120 Toulouse. Tél. : 61.76.70.40. **TANDY** : C.C. Mamouth, chemin Gabardie, 31200 Toulouse. Tél. : 61.58.08.25. **TANDY** : 118, bd Pierre-Curie, 31200 Toulouse. Tél. : 61.47.62.30. **TANDY** : 84-86, av. Saint-Exupéry, 31400 Toulouse. Tél. : 61.54.64.80. **NASA** : 88, allée Jean-Jaurès, 31500 Toulouse. Tél. : 61.62.90.36. **TANDY** : 9 bis, av. de Lyon, Fbg Bonnefoy, 31500 Toulouse. Tél. : 61.58.05.41. **TANDY** : C.C. Carrefour, la Bege, 31327 Castanet-Tolosan. Tél. : 61.39.29.49. **TANDY LA SOLUTION** : 8, place de la Paix, 31600 Muret. Tél. : 61.56.84.41. **TANDY** : 9, av. de Boulogne, 31800 Saint-Gaudens. Tél. :

61.89.79.70. **MICRODIS SARL** : 2, rue ter, av. Yser, 32000 Auch. Tél. : 62.63.51.14. **TANDY** : bd Sadi-Carnot, 32000 Auch. Tél. : 62.05.66.09. **ATIB** : 119, cours d'Alsace-Lorraine, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.52.16. **CRAZY EDDIE** : 24, rue Saint-Rémy, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.40.12. **FNAC** : Centre Saint Christoly, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.15.33. **L'ONDE MARITIME INFORMATIQUE** : 257, rue Jadaïque, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.05.34. **MID** : 18, place Pey-Berland, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.64.88. **PHILIPPE ELECTRONIQUE** : 15, cours de l'Argonne, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.91.04.64. **TANDY** : 71, rue de la Fondaudège, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.81.68.10. **TANDY** : 49, cours Victor-Hugo, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.29.49. **TANDY** : 93, cours A-Lorraine, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.09.70. **TANDY** : 281, bd Président-Wilson, 33020 Bordeaux. Tél. : 56.08.27.07. **TANDY C.C. AUCHAN** : Le Lac, 33080 Bordeaux. Tél. : 56.43.00.58. **TANDY** : 2, av. Thiers, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.86.75.25. **TANDY** : C.C. Géant Casino, route de Toulouse, 33140 Villenave-d'Ornon. Tél. : 56.94.96.40. **TANDY** : Résidence Leclerc, 33210 Langon. Tél. : 56.63.20.71. **TANDY** : ZAC de la Garosse, C.C. Euromarché, 33240 Saint-André-de-Cubzac. Tél. : 57.43.53.80. **TANDY** : C.C. des 4 Pavillons, 33310 Lormont, Cedex 217. Tél. : 56.86.17.00. **TANDY STE SADEM** : C.C. de Beguey, 33410 Cadillac. Tél. : 56.62.14.95. **TANDY** : C.C. Continent, 33500 Libourne. Tél. : 57.25.12.71. **TANDY** : 9, rue Dulout, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.04.43. **TANDY** : av. de la Marne, les Arcades Désir, 33700 Mérignac. Tél. : 56.24.11.83. **TANDY** : C.C. Carrefour, 33700 Mérignac. Tél. : 56.55.98.81. **COCONUT** : C.C. le Triangle, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.58.88. **MICROPUCE** : 15, cours Gambetta, 34000 Montpellier. Tél. : 67.92.58.83. **TANDY** : 12, bd du Jeu-de-Paume, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.83.30. **TANDY** : 69, av. de Toulouse, 34000 Toulouse. Tél. : 67.47.26.86. **TANDY** : 5, av. Clémenceau, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.03.13. **TANDY** : C.C. Polygone, 1, rue des Pertuisanes, 34000 Montpellier. Tél. : 67.64.64.65. **PC SOFT** : 12, rue Cadilhon, BP 1026, 34006 Montpellier, Cedex 1. Tél. : 67.92.90.90. **FNAC** : Centre Polygone, BP 108, 34041 Montpellier Cedex. Tél. : 67.64.14.00. **TANDY / PUISSANCE 7 SARL** : 27, rue Victor-Hugo, 34200 Sète. Tél. : 67.46.13.13. **TANDY** : C.C. Montlaur, 34450 Balaruc. Tél. : 67.48.33.33. **NASA** : ZAC du Fenouillet, 34470 Perols. Tél. : 67.50.02.49. **TANDY** : 14, av. Jean-Moulin, 34500 Béziers. Tél. : 67.31.37.65. **TANDY** : C.C. Béziers, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.23.43. **TANDY** : 36, av. Blanqui, 34600 Bedarieux. Tél. : 67.95.00.36. **TANDY** : C.C. Trifontaine, 34980 Saint-Clément. Tél. : 67.61.01.56. **FNAC** : Centre Colombia, 35000 Rennes. Tél. : 99.31.79.79. **MICRO C** : 16, rue Fossés, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.71.11. **TANDY** : 12, place du Colombier, Bt Sully, 35000 Rennes. Tél. : 99.30.36.37. **TANDY** : C.C. Longchamps, allée Morvan Leblès, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.32.34. **TANDY** : 12, quai Duguay-Trouin, 35000 Rennes. Tél. : 99.30.37.30. **TANDY** : C.C. Alma, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.39.14. **TANDY** : C.C. Inter-marché, route de Saint-Malo, 35300 Fougères. Tél. : 99.94.14.21. **VAUGEIS ELECTRONIQUE** : 35, rue Giraudeau, 37000 Tours. Tél. : 47.37.53.61. **TANDY** : C.C. La Petite Arche,

av. Gustave-Eiffel, 37100 Tours. Tél. : 47.54.42.20. **LIM** : C.C. Cats, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.27.29.00. **NASA** : C.C. Chambray 2, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.28.21.30. **TANDY ESPACE ICM** : Route de Tours, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.17.17. **BY INFORMATIQUE** : 28, rue Denfert-Rochereau, 38000 Grenoble. **TANDY** : 22, bd Maréchal-Foch, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.21.49. **TANDY** : 12, av. d'Alsace-Lorraine, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.10.30. **TANDY** : C.C. des 3 Dauphins, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.71.99. **FNAC** : 26, cours Berriat, BP 108, 38001 Grenoble. Tél. : 76.87.27.27. **TANDY** : C.C. St-Hubert, 38080 L'Isle-d'Abeau. Tél. : 74.27.10.24. **TANDY** : 112, Grand-Place, galerie Marchande, 38100 Grenoble. Tél. : 76.40.57.99. **NASA** : Galerie Marchande Continent, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.45.50. **NASA** : C.C. Espace Comboire, 38130 Echirolles. Tél. : 76.33.34.81. **TANDY** : C.C. Comboire, 38130 Echirolles. Tél. : 76.40.02.74. **TANDY** : C.C. La Fauconnière, N60, Pont Cattané, 38170 Seyssinet-Parizet. Tél. : 76.49.46.54. **TANDY ELECTRONIC ET LOISIRS** : 3, rue de l'Eperon, 38200 Vienne. Tél. : 74.31.93.44. **MICRO AVENIR** : 2, av. Georges-Frier, 38500 Voiron. Tél. : 76.65.72.55. **TANDY ELECTROWATT** : 15, rue Sermorens, 38500 Voiron. Tél. : 76.65.67.50. **GERMOND SA** : 12, av. Eisenhower, 39100 Dôle. **TANDY MEGAWATT** : 15, rue Léon-des-Landes, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.06.21.79. **ETS PHILIPPE DENIS** : 22-56, av. Gérard-d'Yvan, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.02.87. **FRANCE DISQUETTE** : 24, rue de la République, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.21.26.28. **NASA** : 32, rue des Rochettes, Monthieu, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.34.19.85. **NASA** : 13, rue du Président-Wilson, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.41.75.69. **TANDY** : 8, rue Gambetta, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.37.78.21. **TANDY** : rue Marc-Charras, la Côte Thiollière, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.59.03. **TANDY** : 20, rue du 11-Novembre, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.47.21. **TANDY** : C.C. La Ricamarie, 42150 Saint-Etienne. Tél. : 77.57.10.94. **NASA** : 21, rue Charles-de-Gaulle, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.36.00. **PILAT INFORMATIQUE EDUCATIVE** : St-Appollinar, 42410 Pelussin. Tél. : 74.87.33.47. **DÉTROIT FURNEL INFORMATIQUE** : 14, av. Foch, 43000 Le Puy. Tél. : 71.09.49.07. **KI DIFFUSION** : chemin de la Vierge, 43260 Saint-Pierre-Eynac. Tél. : 71.57.67.22. **INFORMATIQUE BASCO LANDAISE** : 71, bd d'Haussez, 44000 Mont-Marsan. Tél. : 58.06.03.48. **MICRONAUTE** : 9, rue Urvoy-de-Saint-Bedan, 44000 Nantes. Tél. : 40.69.03.58. **NASA** : place du Change, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.19.96. **TANDY** : 68, bd Jules-Verne, résidence du Pessy, 44000 Nantes. Tél. : 40.49.19.07. **TANDY** : 3, rue Feltré, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.77.60. **TANDY** : 35, rue Verdun, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.44.66. **TANDY** : 105, rue des Hauts-Pavés, 44000 Nantes. Tél. : 40.40.15.10. **TANDY PL ELECTRONIQUE** : 17, place Saint-Nicolas, 44110 Châteaubriant. **TANDY** : C.C. Paradis, 42, route de Paris, 44300 Nantes. Tél. : 40.93.01.57. **TANDY** : C.C. Leclerc, 44400 Reze. Tél. : 40.75.30.27. **TANDY** : C.C. Auchan, 44570 Trignac. Tél. : 40.90.30.96. **FNAC** : 16, rue de la République, 45000 Orléans. Tél. : 38.53.10.10. **TANDY** : 54, rue des Carmes, 45000 Orléans. Tél. : 38.54.69.38. **MERCI** : ZI Ingres, 23, rue de la Mouche-



tère, 45140 Saint-Jean-de-La-Ruelle. Tél.: 38.43.11.83. **NASA**: C.C. Auchan, 45140 Saint-Jean-de-La-Ruelle. Tél.: 38.43.51.20. **TANDY**: C.C. Auchan, av. Pierre-Mendès-France, 45140 Saint-Jean-de-La-Ruelle. Tél.: 38.43.59.25. **TANDY SARL SEMELEC**: 48, rue Jean-Jaurès, 45200 Montargis. Tél.: 38.85.74.14. **TANDY**: C.C. Nord, 45770 Saran. Tél.: 38.73.38.18. **BUREAU SYSTEM 46**: Regourd, 46000 Cahors. Tél.: 65.35.34.14. **NASA**: 90, bd de la République, 47000 Agen. Tél.: 53.66.93.99. **TANDY ETS JULIEN**: 1, cours du 14-Juillet, 47000 Agen. Tél.: 53.66.55.64. **TANDY**: 24, rue de la Convention, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél.: 53.40.29.80. **NASA**: C.C. des Halles, 49000 Angers. Tél.: 41.86.11.00. **TANDY**: place Hérault, 49000 Angers. Tél.: 41.88.12.82. **TANDY**: C.C. du Chapeau-de-Gendarme, la Roseaie, 49000 Angers. Tél.: 41.44.01.45. **TANDY**: C.C. Grand-Maine, rue du Grand-Launay, 49000 Angers. Tél.: 41.73.82.51. **TEMPS X**: 17 bis, place Molière, 49000 Angers. Tél.: 41.87.88.72. **PEEK AND POKE**: 10, place de la République, 49100 Angers. Tél.: 41.86.15.89. **TANDY**: C.C. Continent, 49300 Chôlet. Tél.: 41.58.07.61. **NASA**: 12, av. de Paris, 50000 Cherbourg. Tél.: 33.20.52.52. **TANDY**: C.C. Continent Chantereine, 50100 Cherbourg. Tél.: 33.20.55.56. **TANDY**: C.C. Cotentin, 50470 La Glacière. **CLÉ DE SOL**: 2, rue de l'Étape, 51100 Reims. Tél.: 26.88.42.90. **DOUBLE A DISTRIBUTION**: 80, av. Laons, 51100 Reims. Tél.: 26.40.03.04. **LOGIMICRO**: 2, av. de Laon, 51100 Reims. Tél.: 26.47.44.14. **TANDY**: C.C. Continent, 16, route de Cernay, 51100 Reims. Tél.: 26.07.60.13. **TANDY**: 11, rue Talleyrand, 51100 Reims. Tél.: 26.40.53.12. **BOLOT GEOFFRIN**: 53, rue Aristide-Briand, 52100 Joinville. Tél.: 25.94.14.99. **MIL**: 24, rue du Pont-de-Mayenne, 53000 Laval. Tél.: 43.49.08.25. **TANDY**: C.C. La Mayenne, 46, av. Delattre-de-Tassigny, 53000 Laval. Tél.: 43.02.89.98. **ELECTRONIC LOISIRS**: 66, rue du Mont-Désert, 54000 Nancy. Tél.: 83.41.08.84. **NASA**: C.C. Saint-Sébastien, 54000 Nancy. Tél.: 83.35.70.92. **TANDY**: 19 bis, rue de Serre, 54000 Nancy. Tél.: 83.37.37.20. **TANDY**: C.C. Saint-Sébastien, BP 165, 54000 Nancy. Tél.: 83.37.02.29. **TANDY**: 45, rue Saint-Georges, 54000 Nancy. Tél.: 83.46.40.11. **TANDY STE STEM**: 188, av. Victor-Claude Blenod, 54700 Pont-à-Mousson. Tél.: 83.83.18.50. **L'ORDINATEUR 56**: 38, bd de la Paix, 56000 Vannes. Tél.: 97.42.52.20. **TANDY**: 18, cours de la Bove, 56100 Lorient. Tél.: 97.21.49.01. **TANDY**: C.C. Kerlittu, 56100 Lorient. Tél.: 97.87.93.95. **FNAC**: Centre Saint-Jacques, 57000 Metz. Tél.: 87.36.16.22. **GRYCHTA FRERES**: 1-5, rue de la Fontaine, 57000 Metz. Tél.: 87.36.09.18. **TANDY**: 44, rue Haute-Seille, 57000 Metz. Tél.: 87.75.32.54. **TANDY**: 23, rue du Palais, 57000 Metz. Tél.: 87.76.37.04. **TANDY**: place Hugo, 57100 Thionville. Tél.: 82.54.48.22. **TANDY**: 309 RN 57, 57160 Moulin-les-Metz. Tél.: 87.66.96.26. **MICROLOFT**: 23, rue du Rempart, 58000 Nevers. Tél.: 86.57.37.77. **NASA**: 1, rue Hoche, 58000 Nevers. Tél.: 86.21.50.40. **TANDY**: C.C. Carrefour, route de Fourchambault, 58000 Nevers-Marzy. Tél.: 86.57.23.22. **FNAC**: 9, place du Général-de-Gaule, 59000 Lille. Tél.: 20.30.72.30. **NASA**: 59, rue Nationale, 59000 Lille. Tél.: 20.57.59.10. **TAM SCALL**: 105, rue Léon-Gambetta,

59000 Lille. Tél.: 20.57.18.81. **TANDY**: 139, rue Gambetta, 59000 Lille. Tél.: 20.57.01.05. **TANDY**: résidence Châteaubriand, 70 route de Douai, 59000 Lille. Tél.: 20.50.00.47. **TANDY**: 162, av. de Dunkerque, 59000 Lille. Tél.: 20.92.17.50. **TANDY**: 57, rue Faidherbe, 59000 Lille. Tél.: 20.74.06.13. **TANDY**: C.C. 2000, bd Gambetta, 59100 Roubaix. Tél.: 20.73.50.48. **TANDY**: C.C. de Chambourcy, galerie Marchande, 59115 Leers. Tél.: 20.82.91.49. **TANDY**: C.C. Carrefour, 59128 Flers. Tél.: 27.98.23.23. **MICRO COMPUTER SERVICE**: 24, rue du Dr-Louis-Lemaire, 59140 Dunkerque. Tél.: 28.63.00.10. **NASA**: 98-102, bd Alexandre-III, 59140 Dunkerque. Tél.: 26.63.89.77. **TANDY**: 53, av. Clémenceau, 59140 Dunkerque. Tél.: 28.63.80.50. **TANDY**: C.C. Euro-marché, 59160 Lomme. Tél.: 29.93.81.17. **TANDY GRAND BAZAR**: 19, rue Bermonville, 59165 Auberchicourt. Tél.: 27.92.53.46. **TANDY**: R.S. Duc d'Harve, centre Général-de-Gaule, 59200 Tourcoing. Tél.: 20.25.10.30. **TANDY**: 24, rue des Déportés, 59280 Armentières. Tél.: 20.77.43.42. **TANDY**: C.C. Continent, 59290 Wasquehal. Tél.: 20.98.50.90. **TANDY**: 78, rue des Remparts, 59300 Valenciennes. Tél.: 27.46.99.00. **TANDY**: C.C. Continent, 59300 Valenciennes. Tél.: 27.29.22.67. **TANDY**: C.C. Auchan, 59320 Englos. Tél.: 20.92.86.23. **TANDY RS ELECTRONIC**: 17, rue des Chaudronniers, 59400 Cambrai. Tél.: 27.83.31.16. **NASA**: C.C. Petite-Forêt, 59410 Anzin. Tél.: 27.29.36.90. **TANDY**: C.C. Saint-Pol-Jardin, 59430 Saint-Pol-sur-Mer. Tél.: 28.60.34.95. **TANDY**: 168, rue de Paris, 59500 Douai. Tél.: 27.98.80.29. **TANDY**: 3-5, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge. Tél.: 27.62.31.66. **DIGIT CENTER**: C.C. V2, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél.: 20.47.44.23. **NASA**: C.C. Villeneuve 2, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél.: 21.91.47.85. **TANDY**: C.C. V2, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél.: 20.91.00.80. **TANDY**: C.C. Auchan, 59720 Louvroil. Tél.: 27.65.45.45. **TANDY**: C.C. Auchan, N 40, 59760 Grande-Synthe. Tél.: 25.27.71.89. **IDEM INFORMATIQUE**: 1, rue du Plat, 59800 Lille. **MICROPUCE**: 1, rue du Plat, 59800 Lille. Tél.: 20.30.63.39. **NASA**: 23, rue Sainte-Corneille, 60200 Compiègne. Tél.: 44.20.35.81. **TANDY**: C.C. Creil Sud, RN 16, 60740 Saint-Maximin. Tél.: 44.26.17.06. **TANDY ETS TRENELEC**: 10, rue de la Taillerie-entre-2-Places, 62000 Arras. Tél.: 21.51.17.14. **NASA**: C.C. Continent, 62100 Calais. Tél.: 21.34.90.77. **TANDY**: C.C. Calais Ouest, RN 1, 62100 Calais. Tél.: 21.97.81.23. **TANDY**: 45, bd Jacquart, 62100 Calais. Tél.: 21.96.80.88. **NASA**: 25-27, rue de Thiers, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél.: 21.83.14.15. **TANDY**: C.C. Auchan, RN 42, 62200 Saint-Martin-Boulogne. Tél.: 21.80.00.50. **TANDY SELLIER ELECTRONIQUE**: 10, rue Folkstone, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél.: 21.31.61.92. **LENS MICRO INFORMATIQUE**: 96, av. Alfred-Masq, 62300 Lens. Tél.: 21.28.72.44. **TANDY**: 22-24, rue de la Paix, 62300 Lens. Tél.: 21.28.60.36. **ETS RUFFIN**: 165, rue Sadi-Carnot, 62400 Béthune. Tél.: 21.68.29.39. **NASA**: C.C. La Rotonde, 62400 Béthune. Tél.: 21.56.98.10. **TANDY**: C.C. La Rotonde, 62400 Béthune. Tél.: 21.46.59.88. **TANDY**: rue des Béguines, 62500 Saint-Omer. Tél.: 21.38.06.90. **NASA**: C.C. Auchan, 62900 Noyelles-Godault. Tél.: 21.49.77.01. **TANDY**: C.C. Auchan, RN 43, 62950 Noyelles-Godault. Tél.:

21.75.46.38. **FNAC**: Centre Jaude, 63000 Clermont-Ferrand. Tél.: 73.93.22.00. **TANDY**: 18 bis, rue André-Moinier, 63000 Clermont-Ferrand. Tél.: 73.31.13.90. **TANDY**: C.C. Mammouth, 63170 Aubière. Tél.: 73.27.48.60. **NASA**: 2, bd Commandant-Mouchotte, 64000 Pau. Tél.: 59.30.64.66. **TANDY**: 13, rue Cassin, 64000 Pau. Tél.: 59.80.03.73. **TANDY**: 46, rue du Maréchal-Joffre, 64000 Pau. Tél.: 59.27.37.45. **TANDY**: C.C. Carrefour, RN 117, 64230 Lescar. Tél.: 59.92.18.55. **NASA**: C.C. Mercure, 25, av. J.-Léon-Laporte, 64600 Anglet. Tél.: 59.52.40.98. **TANDY**: C.C.B.A.B., 2 rue, Jean-Léon-Laporte, 64600 Anglet. Tél.: 59.63.52.76. **NASA**: 1, av. Bertrand-Barrère, 65000 Tarbes. Tél.: 62.51.21.21. **TANDY**: 70, rue du Maréchal-Foch, 65000 Tarbes. Tél.: 62.51.12.33. **NASA**: 26, cours Lazare, Escarguel, 66000 Perpignan. Tél.: 68.34.07.62. **TANDY**: C.C. Auchan, route de Perthus, 66000 Perpignan. Tél.: 68.56.60.76. **TANDY**: 21, rue de l'Argenterie, 66000 Perpignan. Tél.: 68.35.53.55. **FNAC**: 2<sup>e</sup>, place Kléber, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.22.03.39. **NASA**: place de l'Homme-de-Fer, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.22.34.00. **TANDY**: 1, rue de Zurich, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.35.05.44. **TANDY**: 10, route du Polygone, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.84.34.08. **TANDY**: 10, rue du Fbg-de-Pierre, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.32.66.45. **TANDY**: 102, Grand-Rue, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.75.60.88. **TANDY**: 281, route de Colmar, 67200 Strasbourg. Tél.: 88.39.04.99. **TANDY**: C.C. Auchan, 67200 Strasbourg. Tél.: 88.30.19.34. **TANDY**: 2, rue Poincaré, 67300 Schilligheim. Tél.: 88.83.62.18. **TANDY**: 136, Grand-Rue, 67500 Haguenau. Tél.: 88.73.00.48. **TANDY**: 2, route de Colmar, 67600 Selestat. Tél.: 88.92.21.34. **FNAC**: 1, Grand-Rue, 68000 Colmar. Tél.: 89.23.32.12. **TANDY**: 6, rue de la Grenouillère, 68000 Colmar. Tél.: 89.23.32.47. **NASA**: 75, rue Franklin, 68100 Mulhouse. Tél.: 89.59.89.89. **TANDY**: C.C. Euromarché, île Napoléon, av. Fribourg, 68110 Mulhouse. Tél.: 89.61.80.86. **FNAC**: 1, place Franklin, 68200 Mulhouse. Tél.: 89.42.09.55. **TANDY**: 30, av. A.-Briand, 68200 Mulhouse. Tél.: 89.42.38.04. **TANDY**: 13, rue de la Justice, 68200 Mulhouse. Tél.: 89.46.56.41. **TANDY**: 5, rue de Mulhouse, 68300 Saint-Louis. Tél.: 89.69.77.64. **TANDY**: Drugstore Englinger, place de l'Eglise, 68310 Wittelsheim. Tél.: 89.55.13.98. **TANDY**: 154, bd Croix-Rousse, 69001 Lyon. Tél.: 78.27.72.68. **TANDY**: 2, place Robatel, 69001 Lyon. Tél.: 78.27.04.82. **FNAC**: 85, rue de la République, 69002 Lyon. Tél.: 78.42.26.49. **NASA**: 26, rue Grenette, 69002 Lyon. Tél.: 78.42.99.79. **TANDY**: 11, place de Brest, 69002 Lyon. **TANDY**: 11, quai Augagneur, 69002 Lyon. Tél.: 78.95.37.13. **TANDY**: 21, rue Childebert, 69002 Lyon. Tél.: 78.92.93.16. **TANDY**: C.C. La-Part-Dieu, 69003 Lyon. Tél.: 78.95.21.33. **TANDY**: 72, av. de Saxe, 69003 Lyon. Tél.: 78.60.53.10. **TANDY**: 13, cours Lafayette, 69006 Lyon. Tél.: 72.74.09.58. **TANDY**: 6, cours Vitton, 69006 Lyon. Tél.: 78.24.78.70. **TANDY**: 28, cours Gambetta, 69007 Lyon. Tél.: 72.73.47.81. **TANDY**: 132, av. des Frères-Lumière, 69008 Lyon. Tél.: 78.74.27.58. **TANDY**: 38, quai Arloing, 69009 Lyon. Tél.: 78.83.00.21. **TANDY**: 299, cours Emile-Zola, 69100 Villeurbanne. Tél.: 78.94.29.19. **TANDY**: 4, cours Tolstoï, 69100 Villeurbanne. Tél.: 78.03.08.30. **TANDY**: 208, av. Jean-Jaurès, 69100

Decines. Tél.: 72.02.12.42. **NASA**: C.C. du Grand Vire, 1, av. G.-Péri, 69120 Vaulx-en-Vélin. Tél.: 72.04.54.14. **NASA**: C.C. le Pétrolier, 69130 Ecully. Tél.: 78.33.68.01. **NASA**: C.C. Saint-Genis 2, Les-Basses-Barolles, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél.: 78.56.43.35. **TANDY**: C.C. Saint-Genis 2, 101, route de Vouries, 69230 Saint-Genis. Tél.: 78.56.61.12. **TANDY**: 245, route Nationale, 69400 Villefranche-sur-Saône. **TANDY**: C.C. de la Gier, voie Express C47/B2, 69700 Givors. Tél.: 72.24.18.13. **TANDY**: ZAC, Champ-du-Pont, C.C. Auchan, 69800 Saint-Priest. Tél.: 72.37.04.03. **TANDY**: rue du Moulin-des-Prés, 70001 Vesoul. Tél.: 84.76.69.40. **MICRO & ROBOTS**: 15, rue Fructidor, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél.: 85.93.34.82. **TANDY**: 51, Grand-Rue, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél.: 85.48.39.18. **TANDY**: C.C. de la Thalle, av. des Poilus d'Orient, 71100 Châlons-sur-Saône. Tél.: 85.43.30.06. **TANDY**: Carrefour Chalon, rue Thomas-Dumoraiey, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél.: 85.48.36.08. **NASA**: galerie marchande des Bouchardes, 71680 Crèches-sur-Saône. Tél.: 85.37.16.55. **TANDY**: C.C. Bouchardes, 71680 Crèches-sur-Saône. Tél.: 85.36.53.98. **NASA**: C.C. Beauregard, route d'Avignon, 72000 Le Mans. Tél.: 43.23.36.40. **TANDY**: 35, route Nationale, 72000 Le Mans. Tél.: 43.23.78.77. **TANDY**: C.C. Auchan, 72650 Le Mans. Tél.: 43.28.44.72. **NASA**: C.C. Le Galion, rue Centrale, Bassens, 73000 Chambéry. Tél.: 79.70.53.33. **TANDY**: 166 C.-Roissard, 73000 Chambéry. Tél.: 79.86.08.88. **TANDY**: 37, rue d'Italie, 73000 Chambéry. Tél.: 79.85.98.79. **FNAC**: 18, rue Sommeiller, 74000 Annecy. Tél.: 50.51.72.32. **NASA**: 19, rue Sommeiller, 74000 Annecy. Tél.: 50.51.47.22. **BOOMERANG**: 81, chemin du Périmètre, BP 585, 74054 Annecy Cedex. Tél.: 50.27.63.12. **TANDY**: C.C. Auchan, cellule 56, 74330 Epagny. Tél.: 50.22.34.46. **FNAC**: 39, rue Ecuycère, 76000 Rouen. Tél.: 35.71.82.82. **NASA**: 41-43, rue des Carmes, 76000 Rouen. Tél.: 35.07.07.07. **NASA**: av. de Caen, 76000 Rouen. Tél.: 35.03.95.15. **TANDY**: 84, rue Jeanne-d'Arc, 76000 Rouen. Tél.: 35.88.72.12. **TANDY**: C.C. Saint-Sever, 76046 Rouen. Tél.: 35.63.36.50. **TANDY**: C.C. du Bois Cany, 76120 Grand-Chevilly. Tél.: 35.67.04.05. **TANDY**: 6, place du Général-de-Gaule, 76170 Lillebonne. Tél.: 35.38.39.91. **NASA**: C.C. Val Druel, 76200 Dieppe. Tél.: 35.82.99.84. **TANDY**: C.C. Mesnil Roux, 76360 Barentin. Tél.: 35.91.00.71. **TANDY**: 45, avenue René-Coty, 76600 Le Havre. Tél.: 35.21.68.58. **TANDY**: 63-65, place des Halles, 76600 Le Havre. Tél.: 35.22.05.66. **TANDY**: 24, rue A.-Briand, 76600 Le Havre. Tél.: 35.42.22.72. **TANDY**: C.C. de Haut Gaillard, 76600 Le Havre. Tél.: 35.54.43.33. **TANDY**: galerie marchande, 79130 Niort-Chauray. Tél.: 49.08.24.99. **TANDY**: 18, rue Vergnaux, 80000 Amiens. Tél.: 22.92.86.84. **TANDY**: 35, av. Teyssières, 81000 Albi. Tél.: 63.54.78.11. **TANDY**: 123 bis, bd Albert-I<sup>er</sup>, 81100 Castres. Tél.: 63.59.53.22. **TANDY GLOBE ELECTRONIC**: 5, place Olombel, 81200 Mazamet. Tél.: 63.61.71.62. **TANDY**: 15, place Prax-Paris, 82000 Montauban. Tél.: 63.63.53.25. **TANDY**: 76, bd de Strasbourg, 83000 Toulon. Tél.: 94.93.06.90. **TANDY**: C.C. Continent, 83190 Ollioules. Tél.: 94.06.06.05. **TANDY AZUR ELECT**: chemin Saint-Joseph, la Passerone, 83400 Hyères. **NASA**: 805, av. de Lattre-de-Tassigny,



83600 Fréjus. Tél. : 94.53.32.02. **AITEL** : 2, rue de l'Olivier, les Halles, 84000 Avignon. Tél. : 90.27.00.09. **NASA** : 16, rue du Vieux-Sextier, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.82.10. **TANDY** : 10, bd Saint-Ruf, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.17.76. **TANDY** : 36, rue des Marchands, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.69.54. **TANDY** : C.C. La Courline Euromarché, 84000 Avignon. **TANDY** : C.C. Auchan, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.31.34.26. **TANDY LEM ELECTRON** : 8, quai Frangerville, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : 51.21.31.61. **NASA** : place du Marché, Notre-Dame-La-Grande, 86000 Poitiers. Tél. : 49.41.63.40. **TANDY** : 29, rue Haute-Vienne, 87000 Limoges. Tél. : 55.34.25.64. **TANDY** : C.C. Carrefour, route de Toulouse, 87220 Feytiat. Tél. : 55.06.96.82. **TANDY** : C.C. Saint-Nicolas, 88000 Epinal. Tél. : 29.35.23.23. **TANDY** : C.C. Mammouth, 89000 Auxerre. Tél. : 84.46.53.55. **FNAC** : 6, rue des Capucins, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.00.15. **NASA** : 52, Fbg-de-France, 90000 Belfort. Tél. : 84.28.38.21. **TANDY** : 5, av. Wilson, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.47.25. **TANDY** : BP 4292, 97500 Saint-Pierre-et-Miquelon. Tél. : 508.41.31. **DYNAMIC COMPUTER** : 5, rue Gutemberg, 1201 Genève. Tél. : 022.1.44.40.17. Suisse. **VAGO CDS** : Jeanne-d'Arc, 1837 Château-d'Oex, Suisse. Tél. : 029.458.42.

## CONSTRUCTEURS

**ACE** : 6, rue Rochambeau, 75009 Paris. Tél. : (1) 42.85.46.40. **ALCATEL SMH** : 5, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (1) 42.80.67.11. **AMSTRAD** : 72, Grande-Rue, BP 12, 92312 Sèvres Cedex. Tél. : (1) 46.26.34.50. **APOLLO** : 6, rue Jean-Pierre-Timbaud, 78180 Montigny-Le-Bretonneux. Tél. : (1) 30.58.58.33. **APPLE FRANCE** : ZA de Courtaboeuf, 12, avenue de l'Océanie, 91958 Les Ulis Cedex. Tél. : (1) 69.86.34.00. **ATARI FRANCE** : 79, av. Louis-Roche, 92230 Gennevilliers. Tél. : (1) 40.86.27.64. **BG DIFFUSION** : 7, rue Michaël-Faraday, 78190 Montigny-Le-Bretonneux. **BORLAND** : 43, av. de l'Europe, BP 6, 78141 Vélizy Cedex. Tél. : (1) 39.46.96.69. **BROTHER** : 8, rue Nicolas-Robert, BP 141, 93623 Aulnay-sous-Bois Cedex. Tél. : (1) 48.69.96.16. **BULL** : 121, av. de Malakoff, BP 193, 75764 Paris Cedex 16. Tél. : (1) 45.02.90.90. **BULL** : 1, av. du Val-de-Fontenay, 94133 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (1) 43.94.40.40. **CAMERON** : 55, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (1) 42.40.58.48. **CITIZEN** : 71 bis, allée Jean-Jaurès, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.95.40. **COMMODORE** : 150, av. de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (1) 46.44.55.55. **COMPAQ** : 5, av. de Norvège, 91953 Les Ulis Cedex. Tél. : (1) 69.86.71.71. **COPAM** : voir BG Diffusion. **CORDATA** : 22, av. des Nations, 95972 Roissy-Charles-de-Gaulle. **DONATEC** : 118, rue Marcel-Hartman, 94851 Ivry-sur-Seine Cedex. Tél. : (1) 45.21.44.77. **DUAL DATA** : ZA du Vert Galant, 16, av. du Vert-Galant, 95310 Saint-Ouen-L'aumône, (1) 34 21 95 00. **DYNAMIT COMPUTER** : 54, rue de Dunkerque, 75009 Paris. Tél. : (1) 42.82.17.09. **EPSON** : 68 bis, rue Marjolin, BP 320, 92305 Levallois-Perret. Tél. : (1) 47.37.33.33. **GLAAD** : 25, rue du Landy, 93210 La Plaine-Saint-Denis. Tél. : (1) 48.09.29.33. **HD MICROSYSTEMES** : 67, rue Sartoris, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (1) 42.42.55.09. **HDM** : 28, rue Miollis, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.66.43.99. **HECTOR** : 61, rue Fernand-Laguide,

91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (1) 60.88.35.58. **HENGSTLER** : ZI des Mardelles, 94-106, rue Blaise-Pascal, 93602 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (1) 48.66.22.90. **HEWLETT PACKARD** : PA du Bois-Briard, av. du Lac, 91040 Evry. Tél. : (1) 60.77.83.83. **IBM** : Tour Descartes, 2, av. Gambetta, Paris-La Défense. Tél. : (1) 49.05.50.00. **ICL** : 24, av. de l'Europe, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : (1) 34.65.80.70. **IEEE** : ZI des Bords de Seine, 5, rue Marcel-Paul, 95870 Bezons. Tél. : (1) 39.47.35.07. **INFORMATIQUE MICROCLUB** : Case Postale 106, 1001 Lausanne (CH). Tél. : 021.28.78.51. **ITT** : 33, av. du Maine, BP 23, 75755 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 45.45.67.05. **JAPY HERMES** : 83, bd de Port-Royal, 75640 Paris Cedex 13. Tél. : (1) 43.37.14.69. **JONG RICH SA** : 15, rue Jules-Ferry, 69270 Fontaines-sur-Saône. Tél. : (1) 72.27.89.17. **KORTEX** : 71, rue Archevêque, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.05.04.64. **LEANORD** : 78-80, av. Galliéni, Tour Galliéni 1, 93174 Bagnolet Cedex. Tél. : (1) 43.60.10.10. **MANNESMAN TALLY** : 8, av. de la Liberté, 92000 Nanterre. Tél. : (1) 47.29.14.14. **NEC** : Tour Gan, 92082 Paris-La Défense. Tél. : (1) 49.00.07.07. **NICOMACHUS** : 241, av. d'Argenteuil, 62270 Bois-Colombes. Tél. : (1) 47.60.08.96. **OKI** : Voir Metrologie. **OLITEC** : 4, rue des Magnolias, BP 592, 54009 Nancy Cedex. Tél. : 83.21.95.15. **OLIVETTI** : 91, rue du Fbg-Saint-Honoré, 75383 Paris Cedex 08. Tél. : (1) 47.42.88.96. **OLIVETTI LOGABAX** : rue de l'ancien-Marché, 92047 Paris-La Défense. Tél. : (1) 49.06.74.80. **PANASONIC** : ZI Pont Yblon, 13, rue des Frères-Lumière, BP 63, 93151 Le Blanc Mesnil. Tél. : (1) 48.65.44.66. **PARIS SUD ELECTRONIQUE** : ZI de la Bonde, 12, rue R.-Cassin, 91300 Massy. Tél. : (1) 69.20.66.99. **PENTASONIC** : 5, rue Maurice-Bourdet, 75116 Paris. Tél. : (1) 45.24.23.16. **PENTASONIC** : 36, rue de Turin, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.93.41.33. **PGM** : 34 bis, rue Sorbier, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.49.48.48. **PHILIPS** : 50, av. Montaigne, 75380 Paris. Cedex 08. Tél. : (1) 40.74.33.00. **PHILIPS** : 5, square Max-Hymans, 75015 Paris. Tél. : (1) 40.48.50.00. **POLAROID FRANCE** : 4, rue Jean-Pierre-Timbaud, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : (1) 34.60.61.66. **RANK XEROX** : 12, place de l'Iris, 92071 Paris-La Défense. Tél. : (1) 47.62.15.00. **RTIC** : 2, rue B.-Malou, 92100 Suresnes. Tél. : (1) 47.28.13.35. **SAMSUNG** : Tour Montparnasse, 33, avenue du Maine, BP 146, 75755 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 45.38.68.38. **SANYO** : 8, av. Léon-Harmel, 92164 Antony. Tél. : (1) 40.96.63.63. **SEIKOSHA** : Voir Tekelec Airtronic. **SHARP** : BP 50094, 95948 Roissy-Ch.-de-Gaulle. Tél. : (1) 48.63.82.00. **SMT GOUPIL** : 3, rue des Archives, 94000 Créteil. Tél. : (1) 43.99.15.15. **SONY** : 19, rue Mme-de-Sanzillon, 92110 Vichy. Tél. : (1) 47.39.32.06. **TANDON** : 165, bd de Valmy, 92706 Colombes. Tél. : (1) 47.60.19.00. **TANDY** : C.C. Les 3-Fontaines, BP 147, 95022, Cergy-Pontoise. Tél. : (1) 30.73.10.15. **TCLIC ALCATEL** : 4, rue Chevilly, 94267, Fresnes, Cedex. Tél. : (1) 49.84.50.00. **TEXAS INSTRUMENTS** : 8-10, av. Morane-Saulnier, 78141 Vélizy, Cedex. Tél. : (1) 30.70.10.01. **THOMSON COFADEL** : 19, av. Dubonnet, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 47.88.51.45. **TOSHIBA** : 7, rue Ampère, BP 131, 92804 Puteaux. Cedex. Tél. : (1) 47.28.28.28. **TRIUMPH ADLER** : 3, av. Paul-Doumer, 92502 Rueil-Malmaison. Tél. : (1) 47.32.92.45. **TRT II** : 5, square Max-Hymans, 75015 Paris, Cedex 15. Tél. : (1) 40.48.50.00. **TULIP** : 165, bd

de Valmy, Bât B2 224, 92706 Colombes, Cedex. Tél. : (1) 47.60.05.59. **VICTOR TECHNOLOGIES** : 296, av. Napoléon-Bonaparte, 92502 Rueil-Malmaison. Tél. : (1) 47.52.22.22. **WINNERS** : 114, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (1) 40.24.05.85. **ZENITH DATA SYSTEMS** : 167, av. Pablo-Picasso, 92000 Nanterre. Tél. : (1) 47.78.16.03.

## EDITEURS

**AB SOFT** : 27, rue Montevideo, 75016 Paris. Tél. : (1) 45.04.42.03. **ABLEX** : voir US Gold. **ACCESS SOFTWARE** : voir US Gold. **ACCLAIM** : voir Boutiques. **ACCOLADE** : 550 S Winchester Blvd, suite 200, 95128 San Jose (USA). Tél. : 408.985.1700, voir Ubi Soft. **ACCOLADE** : 1, Orston Lodge, Old Farm Road TW 12 Hampton (GB). Tél. : 1.941.67.37, voir Ubi Soft. **ACTIONWARE** : 38 W 255 Deerpark Road, 60510 IL Batavia (USA). Tél. : (312) 879.8998, voir Boutiques. **ACTIVISION** : Blacke House, Manor Farm Road, Reading (GB). Tél. : 73.431.1666, voir Ubi Soft. **ADALOG** : 115, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.22.44.50. **AEGIS DEVELOPMENT** : voir Computer. **ALBIN MICHEL** : 22, rue Huygens, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.20.12.20. **ALDUS CORPORATION** : voir Ise Cegos. **ALLIGATA** : 1, Orange Street, S1 4DW, Sheffield (GB). Tél. : 742.755.796, voir Boutiques. **AMX** : voir Wings. **ANCO** : 35, West Hill Road, DA1 2EL, Kent (GB). Tél. : 322.92.513, voir Boutiques. **ANDROMEDA** : voir Boutiques. **ANTIC** : 424, second Street, 94107 San Francisco (USA). Tél. : (415) 957.08.86, voir 16/32 Diffusion. **APPLICATION SYSTEME** : 12, rue Edouard-Jacques, 75014 Paris. Tél. : (1) 43.35.59.98. **APPLIED VISION** : voir Computer. **ARCANA** : voir Boutiques. **ARGUS PRESS** : Victory House, Leicester Place, WC2 7NB, London (GB), voir Boutiques. **ARIOLASOFT** : Hauptstrasse 70, Postfach 1160, 4835 Rietberg 2 (RFA). Tél. : (052) 44.408.45, voir Ubi Soft. **ARTWORX** : voir Guillemot. **ASHTON TATE** : voir La Commande. **ASL** : voir Boutiques. **ASSIMIL** : 11, rue des Pyramides, 75001 Paris. Tél. : (1) 42.60.40.66. **ATLANTIS** : voir Boutiques. **AUDIOGENIC SOFTWARE** : voir Boutiques. **AVALON HILL** : voir Boutiques. **AVANT GARDE SYSTEME** : voir Boutiques. **AXIAL GO CONCEPT** : voir Boutiques. **BACK SOFTWARE** : voir Softissimo. **BANDVILLE** : voir Boutiques. **BATTERIES INCLUDED** : voir Boutiques. **BIG APPLE** : voir Boutiques. **BITTNER** : voir Boutiques. **BLIZZARD** : voir Boutiques. **BLUE LION** : voir Boutiques. **BLUE RIBBON** : voir Boutiques. **BORLAND INTERNATIONAL** : 43, av. de l'Europe, BP 6, 78141 Vélizy Cedex. Tél. : (1) 39.46.96.69. **BRODERBUND SOFTWARE** : 17, Paul Drive, 94903 San Rafael (USA). Tél. : 415.492.3200, voir Lorient. **BUBBLE BUG SOFTWARE** : voir Boutiques. **BUG BYTE** : voir Boutiques. **BULLDOG** : voir Boutiques. **BVRP** : 18, rue Clapeyron, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.93.10.91. **BYTE BY BYTE** : voir Computer. **CLAB** : voir Guillemot. **CALIFORNIA DREAMS** : voir Boutiques. **CALVACOM** : 87, bd de Grenelle, 75015 Paris. Tél. : (1) 47.83.20.30. **CAPCOM** : 1283 C Mountain View, Alviso Road, 94089 Sunnyvale (USA). Tél. : (408) 745.7081, voir US Gold. **CARRAZ EDITION** : 5, rue des Colannes, 75012 Paris. Tél. : (1) 43.40.21.32. **CARRAZ EDITION** : 46, rue Montgolfier, 69006 Lyon. Tél. : 78.94.10.31. **CBA** : voir

Boutiques. **CCM** : 37, rue des Mathurins, 75008 Paris. **CDS SOFTWARE** : voir Boutiques. **CECIC NATHAN** : 6, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : (1) 45.65.06.06. **CHIP** : ZI de Chanoux, 58, rue Louis-Vanini, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (1) 43.00.65.64. **CIL** : voir Boutiques. **CINEMAWARE** : 41-85, Thousand Oaks Blvd, 91362 West Lake Village (USA). Tél. : (805) 495.6615, voir Ubi Soft. **COBRA SOFT** : voir Hi-Tech. **COCONUTS SECI** : 14, rue A-Legros, 21000 Dijon. **CODE MASTERS** : voir Inelec. **COKTEL VISION** : Imm. Le Galilée, 5-7, rue J.-Braconnier, 92150 Meudon. Tél. : (1) 66.30.99.57. **COMPUTER ASSOCIATES** : 14, av. F-Arago, 92003 Nanterre. Tél. : (1) 40.97.50.50. **CONTROL RESET** : 34-38, rue de Turin, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.93.47.32. **COSMI** : voir Microprose. **COTE OUEST SOFT EDITION** : 13, allée Maison-Rouge, BP 291, 44010 Nantes. Tél. : 40.35.55.00. **CP SOFTWARE** : voir Boutiques. **CRASH** : voir Boutiques. **CRL GROUP** : 9 King Yard, Carpenter's Road, E15 2 HD, London (GB). Tél. : 1.533.2918, voir Ubi Soft. **CRYSYS** : voir Boutiques. **CYBRON** : voir Boutiques. **DATA BASE SOFTWARE** : voir Boutiques. **DATA EAST** : voir Boutiques. **DATA PUBLICATION** : voir Power Products. **DATA SOFT** : voir MC2. **DATAMOST** : voir Boutiques. **DELPHIN SOFTWARE** : 150, bd Hausmann, 75008 Paris. Tél. : (1) 49.53.00.03. **DELPHINE** : voir SFMI. **DIAMOND** : voir Boutiques. **DICTIONNAIRE LE ROBERT** : 107, av. Parmentier, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.57.73.13. **DIGITAL INTEGRATION** : Watchmore Road, Canterley, GU15, Surrey (GB). Tél. : 27.668.4959, voir Ubi Soft. **DIGITAL MAGIC SOFTWARE** : 103, Mersy Road, West Bank, Widnes WA8 0DT, Cheshire (GB). Tél. : (051) 423.5943, voir Boutiques. **DIGITAL RESEARCH** : 41 bis, av. de l'Europe, 78140 Vélizy. Tél. : (1) 39.46.33.66. **DIGITEX** : voir Boutiques. **DINAMIC** : Plaza de Espana, 18, torre de Madrid 27-5, 28008 Madrid SP. Tél. : 1.542.7287, voir Ubi Soft. **DISCOVERY SOFTWARE** : voir US Gold. **DOMARK** : Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney SW 15, London (GB). Tél. : (1) 780.2222, voir Ubi Soft. **DR TS** : 220, Byron Street, 02167 Chestnut Hill (USA). Tél. : (617) 527.8370. **DUREL** : voir Ubi Soft. **EAS** : voir Boutiques. **ECA** : voir Boutiques. **EDGE (THE)** : 36-38, Southampton Street, WC2E, London (GB). Tél. : 01.831.1801. **EDIL BELIN** : 8, rue Férou, 75278 Paris Cedex 6. Tél. : (1) 46.64.21.42. **EIDER SOFT** : voir Boutiques. **ELECTRA** : voir Boutiques. **ELECTRIC DREAMS** : voir Boutiques. **ELECTRONIC ARTS** : 11-49 Station Road, Langley Nr Slough, SL3 8YN, Berkshire (GB). Tél. : 07.534.9442, voir Ubi Soft. **ELECTRONIC ARTS** : 1820 Gateway Drive, 94404 San Mateo (USA). Tél. : (415) 571.7171, voir Ubi Soft. **ELECTRONIC SOFTWARE** : voir Boutiques. **ELITE SYSTEM** : Anchor Road, Alridge Walsall, WS 98, West Midlands (GB). Tél. : 9.225.5852, voir Ubi Soft. **EMR** : voir Boutiques. **ENDURANCE GAMES** : voir Boutiques. **ENGLISH SOFTWARE** : voir Boutiques. **ENTERTAINMENT USA** : voir Boutiques. **EPYX** : 600 Calveston Drive, 94063 Redwood City (USA). Tél. : (415) 368.3200, voir SFMI. **ERBE** : voir Boutiques. **ESAT SOFTWARE** : 57, rue du Tondu, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.96.35.23. **EUROGOLD STARLINE** : voir Boutiques. **EXCALIBUR** : 19, rue de la Trémolle, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.04.57.30. **EXOCET** : voir Boutiques. **EXXOS** : voir Infogrammes. **FERNAND NATHAN** : 9, rue Méchain,



75676 Paris Cedex 14. Tél.: (1) 45.87.50.00. **FINAL CONCEPT**: voir Boutiques. **FIREBIRD**: voir Microprose. **FIRST BYTE**: Guillemot. **FIRST ROW**: 900 East 8th av, Suite 300, 19406 King of Prussia (USA). Tél.: (215) 337.9548, voir Boutiques. **FLOPPY**: voir Infomé- dia. **FREE GAME BLOT**: ZA de Lum- bin, 38660 Le Touvet. Tél.: 76.08.29.29. **FREESCAPE**: voir Boutiques. **FTL**: voir Ubi Soft. **FUTUR CONCEPT**: voir Boutiques. **GAZOLINE SOFTWARE**: voir Innelec. **GENERATION 5**: 529, Faubourg-Montmélan, 73000 Chambéry. Tél.: 79.85.79.62. **GENIUS SOFTWARE**: 53, bd des Batignolles, 75008 Paris. Tél.: (1) 43.87.73.42. **GO**: voir Ubi Gold. **GOLDEN GOBLINS**: voir Ubi Soft. **GRAFOX**: voir Boutiques. **GRANDSLAM**: 56-59, Leslie Park Road, Craydon CRO 6 TP, Surrey (GB). Tél.: 1.655.3494, voir Ubi Soft. **GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE**: Alpha House, 10, Carver Street, S1 4 FS, Sheffield (GB). Tél.: 0742.753.423, voir SFMI. **GUILLEMOT INTERNATIONAL**: BP 2, 56200 La Gacilly. Tél.: 99.08.90.88. **HANDSHAKE**: 2, rue de l'Épine-Prolongée, 93541 Bagnolet Cedex. Tél.: (1) 48.58.47.41. **HENRI BITTNER**: voir Boutiques. **HEWSARE**: voir Boutiques. **HEWSON**: Hewson House, 56b Milton Park, Milton OX14, Abingdon Oxon (GB). Tél.: (023) 583.2939, voir SFMI. **HIT PAK**: voir Boutiques. **HITECH PRODUCTIONS**: voir Cobra Soft. **HORRORSOFT**: voir Ubi Soft. **HUMAN TECHNOLOGIES**: 54, rue Poussin, 75016 Paris. Tél.: (1) 47.43.01.01. **HYBRID ARTS**: voir Boutiques. **IMAGE WORKS**: voir Ubi Soft. **IMAGINE**: Imagine House, 5 Sir Thomas Street, Mersey Site, L16BW, Liverpool (GB), voir SFMI. **INCENTIVE**: Zephir 1, Calleva Park RG7 4QW Aldermaston, Berkshire (GB). Tél.: 07.356.772.88, voir SFMI. **INFINITY**: voir Boutiques. **INFOCOM**: voir Activision. **INFOGRAMS**: 84, rue du 1<sup>er</sup> Mars 1943, 69628 Villeurbanne. Tél.: 78.03.18.46. **INFOMEDIA**: 8, av. de Bretagne, 66000 Perpignan. Tél.: 68.34.23.03. **INTERCEPTOR GROUP**: Mercury House, Calleva Park, RG7 4QW, Aldermaston (GB). Tél.: 0734.817. **INTERPLAY**: voir Ubi Soft. **INTERSTEL**: voir Electronic Arts. **INVENTERE**: voir Boutiques. **JAWX**: 1, cité de Paradis, 75010 Paris. Tél.: (1) 47.70.35.64. **JERIKO**: 5, bd Poissonnière, 75002 Paris. Tél.: (1) 40.28.00.64. **KONAMI**: US Gold. **KYLKOR CREATION**: 77, rue des Plantys, 75014 Paris. Tél.: (1) 45.45.02.42. **LA LOGITHEQUE**: voir Frame. **LANGAGE ET INFORMATIQUE**: place Mendès-France, imm. Le Dorval, 31400 Toulouse. Tél.: 61.52.37.24. **LANKHOR**: 2, rue de la Gare-Millemont, 78940 La-Queue-Les-Yvelines. Tél.: (1) 34.86.45.91. **LANKHOR**: 84 bis, av. du Général-de-Gaulle, 92140 Clamart. Tél.: (1) 46.30.33.03. **LEGEND SOFTWARE**: 80, av. des Buttes-de-Coësmes, 35700 Rennes. Tél.: 99.38.30.49. **LEISURES GENIUS**: voir Ubi Soft. **LEVEL 9**: voir Boutiques. **LINEL**: Guetlistrasse, 9050 Appenzell (CH). Tél.: 071.87.49.19. **LLAMASOFT**: 49 Mount Pleasant, Tadley Hants (GB). Tél.: 07.356.4478. **LOGICIEL 44**: 72 bis, rue de Nantes, 44120 Vertou. Tél.: 40.34.32.67. **LOGI-SOFT**: 10, place Occitane, 31000 Toulouse. Tél.: 61.22.61.41. **LOGOTRON**: Chancery House, 107 Saint Paul Road, Islington N1 2NA, London (GB). Tél.: 01.359.3594. **LOGYS**: 36, rue Nollet, 75017 Paris. Tél.: 42.93.29.00. **LORD BRITISH**: voir Boutiques. **LORICIEL**: 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison. Tél.: (1) 47.52.11.33.

**LOTUS**: 6, rue J.-P.-Timbaud, BP 219, 78051 Saint-Quentin-en-Yvelines. Tél.: (1) 30.58.91.19. **LUCASFILM**: PO Box 2009, 94912 San Rafaël (USA). Tél.: (415) 662.1800. **MADGAMES**: voir Master Games. **MAGIC BYTES**: Goethestrasse 1, 4830 Gutersloh (RFA). Tél.: 52.41.1834, voir Ubi Soft. **MAGNETIC SCROOL**: voir Boutiques. **MANDARIN SOFTWARE**: Europa House, Addington Park, SK10, Macclesfield (GB). Tél.: 0625.87.8888, voir Ubi Soft. **MARK OF UNICORN**: voir Boutiques. **MARL WILLIAMS**: 16/32 Diffusion. **MARTECH**: voir Ubi Soft. **MASTERTRONIC**: voir Virgin Loisirs. **MC2**: 111, rue de Bugellerie, 86000 Poitiers. Tél.: 49.58.66.67. **MEDIAWARE**: voir Boutiques. **MELBOURNE HOUSE**: Castel Yard House, Castel Yard TW 106, Richmond (GB), voir SFMI. **MEMSOFT**: 62, bd Davout, 75020 Paris. Tél.: (1) 43.56.31.50. **METAL HURLANT**: voir Boutiques. **METHODIC SOLUTION**: voir Boutiques. **MICRO APPLICATIONS**: 58, rue du Fbg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél.: (1) 47.70.32.44. **MICROIDS**: 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison. Tél.: (1) 47.52.00.18. **MICROSCOPE**: 73, rue Orfila, 75020 Paris. Tél.: (1) 43.66.67.87. **MILES COMPUTING**: voir Guillemot. **MINDSCAPE**: PO Box 1049, East Lewes (GB). Tél.: 4.448.6545, voir Ubi Soft. **MINIPUCE**: 321, av. du Général-de-Gaulle, 92140 Clamart. Tél.: (1) 46.32.20.21. **MIRRORSOFT**: Irwin House, 118, Southwark Street, SE1 OSW, London (GB). Tél.: 01.928.1454, voir Ubi Soft. **MMC**: 16, av. de la République, 75011 Paris. Tél.: (1) 43.38.63.64. **MYRIAD**: 4, rue de Bordeaux, 31200 Toulouse. Tél.: 61.47.23.40. **NAMCO**: voir Grandslam. **NAVARONE**: voir Saro. **NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**: 9, av. de Suffren, 75007 Paris. Tél.: (1) 47.83.71.23, voir Bandai. **NOVAGEN**: 142 Alcester Road, B13 8HS, Birmingham (GB). Tél.: 021.449.9516. **NOVTECH SARL**: 45, Petite V. de Noisau, 94370 Sucy-en-Brie. Tél.: (1) 49.82.38.91. **OCEAN**: 12, av. du 8 Mai 1945, 95200 Sarcelles. Tél.: (1) 39.92.00.38, voir SFMI. **OMIKRON FRANCE**: 11, rue Dérôd, 51100 Reims. Tél.: 26.02.60.44. **OPERA-SOFT**: Gustavo Fernandez Balbuena, 28002 Madrid (SP). Tél.: 1.415.4512, voir Ubi Soft. **OPIMUM**: 61, rue de l'Arcade, 75008 Paris. Tél.: (1) 42.94.01.61. **ORD/ASSIST**: 56, rue de Londres, 75008 Paris. Tél.: 42.93.54.11. **ORIGIN SYSTEM**: 136 Harvey Road, Building B, 03053 Londonderry (USA). Tél.: (603) 644.3360, voir SFMI. **OTHER GUY SOFT**: voir Computer. **P-INGENIERIE**: 10, rue Mercœur, 75011 Paris. Tél.: (1) 43.70.71.72. **PALACE SOFTWARE**: The Old Forge Business Centre, Caledonian Road N1 9DX, London (GB). Tél.: 01.278.0751, voir SFMI. **POWER PRODUCTS FRANCE**: Cours de la Gare, 60200 Compiègne. Tél.: 43.83.48.48. **PRIMAVERA SOFTWARE**: voir Boutiques. **PSION**: voir Boutiques. **PSS**: Sainte Agathe, Sainte Crépin de Bois, 60170 Ribecourt. **PSYGNOSIS**: 1st floor, Port of Liverpool Building L31 BY Liverpool (GB). Tél.: 051.236.8818, voir 16/32 Diffusion. **PYRAMIDE**: 41-43, av. Marceau, 92411 Courbevoie Cedex. Tél.: (1) 43.34.50.50. **RAVOK IT**: voir Hewson. **RAINBIRD**: 1st floor, 74 New Oxford Street, WC 1A London (GB). Tél.: 1.240.88.38, voir Microprose. **RAINBOW ARTS**: voir Ubi Soft. **RAKTOR**: voir Boutiques. **REALITY SOFTWARE**: voir Boutiques. **REBOUND**: voir Hewson. **ROBTEK KINGSIZE**: voir Bouti-

ques. **SAARI**: 37 bis, rue de Villiers, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél.: (1) 47.58.12.42. **SARO INFORMATIQUE**: 5, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél.: (1) 43.38.96.31. **SARTORY**: voir Prestasoft. **SEGA**: 13, place des Vosges, 75004 Paris. Tél.: (1) 42.77.34.76, voir Virgin Loisirs. **SEMAPHORE LOGICIELS**: La Plaine, 1283 Genève (CH). Tél.: 022.54.11.95. **SIERRA ON LINE**: PO Box 485, 93614 Coarsegold (USA). Tél.: (609) 683.4468. **SILICON BEACH**: voir Boutiques. **SILMARILS**: 1, rue Albert-Einstein, Cité Descartes, 77436 Marne-La-Vallée. Tél.: (1) 64.68.01.27. **SILVERBIRO**: voir Microprose. **SOFTAWK**: 19, rue des Bergers, 38000 Grenoble. **SOFTISSIMO**: 129, bd de Sébastopol, 75002 Paris. Tél.: 42.33.77.10. **SOFTWARE PROJECTS**: voir Boutiques. **SOFTWARE TECHNOLOGIES**: ZA de Courtabœuf, 12, av. des Andes, 91952 Les Ulis. Tél.: (1) 64.46.48.49. **SPECTRUM HOLOBYTE**: 1050 Walnut Street, suite 325, 80302 Douler (USA). Tél.: (303) 443.01.91, voir Ubi Soft. **SSG**: voir Ubi Soft. **SSI**: voir Ubi Soft. **STARVISIONS**: voir Boutiques. **STREETWISE**: voir Boutiques. **SUBLOGIC**: 713 Edgebrook Drive II, 61820 IL Champaign (USA). Tél.: (217) 359.8482, voir Ubi Soft. **SUBLOGIC INTERNATIONAL**: Buckingham News, the High Street, Old Amersham HP7 ODP Bucks (GB). Tél.: 217.356.4166, voir Ubi Soft. **SUN COM**: voir Boutiques. **SUNRIZE INDUSTRIES**: voir Computer. **SWISS COMPUTER ARTS**: voir Boutiques. **SYSTEM 3**: David House 29, EC 1N Hatton Garden (GB). Tél.: 01.831.7403. **T & ESOFT**: voir Boutiques. **TAIB**: voir Boutiques. **TAITO**: 267 West Esplanade, 2nd Floor V7M North Vancouver (CAN). Tél.: (604) 984.33.44. **TALENT**: voir Boutiques. **TENGEN**: voir Ubi Soft. **THALAMUS**: 1 Saturn House, Calleva Park, Aldermaston RG 7 4 Berks (GB). Tél.: 73.481.7861, voir Ubi Soft. **THALION SOFTWARE**: voir Boutiques. **THOR**: voir Vidéo France. **THREE SIXTY**: voir Boutiques. **TIME WARP**: voir Boutiques. **TITUS**: 28 ter, av. de Versailles, 93220 Gagny. Tél.: (1) 43.32.10.92. **TOMAHAWK**: voir Coktel Vision. **TOP DAWN**: voir Boutiques. **TOPO**: voir Boutiques. **TRANSOFT**: 38, rue Servan, 75011 Paris. **TYNE-SOFT**: Addison Industrial Estate, Blaydon NE 214 Tyne & Wear (GB). Tél.: 91.414.4611, voir Ubi Soft. **UPGRADE**: 30, rue Coriolis, 75012 Paris. Tél.: (1) 43.44.78.88. **URANIE SOFTWARE**: BP 84, 83110 Sanary. Tél.: 94.74.32.00. **US GOLD**: rue de l'Arrivée, Tour Montparnasse, BP 64, 75749 Paris Cedex 15. Tél.: (1) 43.35.06.75, voir SFMI. **VENTURA CORP**: voir Rank Xerox. **VERSION SOFT**: 44, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél.: (1) 43.21.38.21. **VIF**: 50, rue Benoît-Malon, 94527 Gentilly. Tél.: (1) 47.40.09.11. **VIFI INTERNATIONAL**: 6-10, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél.: (1) 45.65.06.06. **VIP TECHNOLOGIE**: voir Guillemot. **VIRGIN LOISIRS**: 13, place des Vosges, 75004 Paris. Tél.: (1) 42.77.34.76. **WORDPERFECT FRANCE**: ZA des Godets, 6, rue des Gardes, 91371 Verrières-Le-Buisson Cedex. Tél.: (1) 69.20.68.00. **YAMAHA**: 1, av. Fief, 95310 Saint-Ouen-L'Aumône. Tél.: (1) 30.36.81.23. **YLE**: voir Boutiques. **ZEPPELIN GAMES**: voir Boutiques.

Namur. Tél.: 81.73.00.99. **ALFATRONIC**: ZA de Courtabœuf, 7, av. du Canada, BP 310, 91958 Les Ulis Cedex. Tél.: (1) 69.07.78.08. **ALMATEC**: 19, rue des Parisiens, 92600 Asnières. Tél.: (1) 47.90.21.11. **ARFAN INTERNATIONAL**: 35, bd des Capucines, 75002 Paris. Tél.: (1) 42.61.66.74. **ASAP**: 2, av. des Chaumes, 78180 Montigny-Le-Bretonneux. Tél.: (1) 30.43.82.33. **ASN DIFFUSION**: ZI la Haie-Griselle, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél.: (1) 45.99.22.22. **B DE C DISTRIBUTION**: 9-11, rue Georges-Esco, 94008 Créteil. Tél.: (1) 42.40.10.05. **BANDAI**: 119, rue Legendre, 75017 Paris. Tél.: (1) 42.29.11.17. **BG DIFFUSION**: 16-18, rue de la Mouche, 69540 Irigny. Tél.: 78.50.58.52. **CICI**: 95, rue de la Boétie, 75008 Paris. **CIEP**: 102, rue Henri-Barbusse, 95100 Argenteuil. Tél.: (1) 39.47.29.29. **COMDIS**: 4, chemin Chilly, 91160 Longjumeau. Tél.: (1) 64.48.59.80. **CONSEIL COMPUTER**: 20-28, Cavalier-de-la-Salle, 76100 Rouen. Tél.: 35.63.36.06. **CTS FRANCE**: Tél.: 49.63.29.90. **DPMF**: 321, av. du Général-de-Gaulle, 92140 Clamart. Tél.: (1) 46.30.99.06. **FORUM DISTRIBUTION**: 22, rue du Pont-Neuf, 75001 Paris. Tél.: (1) 42.33.35.16. **FRAME**: 32 bis, rue Victor-Hugo, 92800 Puteaux. Tél.: (1) 42.72.77.77. **IMACO**: 3, rue Perrault, 75001 Paris. Tél.: 40.20.95.19. **INNELEC**: 110 bis, av. du Général-Leclerc, 93506 Pantin Cedex. Tél.: (1) 48.91.00.44. **ISE CEGOS**: Tour Amboise, 204, rond-point du Pont-de-Sèvres, 92100 Boulogne. Tél.: (1) 46.09.28.28. **JSI**: 89 bis, rue de Charenton, 75012 Paris. **JR DIFFUSION**: 145, av. de Malakoff, 75116 Paris. Tél.: (1) 45.01.74.50. **LTI**: 6, rue Médéric, 92110 Clichy. Tél.: (1) 47.31.49.38. **MASTER GAMES SYSTEME FRANCE**: 55, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. **METROLOGIE**: 4, av. Laurent-Cely, Tour d'Asnières, 92600 Asnières. Tél.: (1) 40.86.81.69. **MICROMANIA**: BP 03, 06740 Châteaufort. Tél.: 93.42.57.12. **MICROMANIA**: BP 114, 06560 Valbonne. Tél.: 92.94.36.00. **MICROPROSE FRANCE**: 6-8, rue de Milan, 75009 Paris. Tél.: (1) 45.26.44.14. **MICROSOFT**: ZI de Courtabœuf, 12, av. Québec 519, 91946 Les Ulis Cedex. Tél.: (1) 69.86.46.46. **OMNIOLOGIC**: 11, rue de Cambrai, Bat. 68, 75019 Paris. Tél.: (1) 40.05.28.00. **PRESTASOFT**: 321-323, av. Charles-de-Gaulle, 92160 Clamart. Tél.: (1) 46.31.97.30. **RS INFORMATIQUE**: 37 bis, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél.: (1) 43.49.20.40. **RUN INFORMATIQUE**: 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél.: (1) 45.81.51.44. **SFMI**: Tour Montparnasse, 33, av. du Maine, BP 135, 75755 Paris Cedex 15. Tél.: (1) 43.35.06.75. **TEKELEC AIRTRONIC**: rue C.-Vernet, BP 2, 92315 Sèvres Cedex. Tél.: (1) 45.34.75.35. **UBI SOFT**: 1, voie Félix-Eboué, 94021 Créteil Cedex. Tél.: (1) 48.98.99.00. **VIDEO TECHNOLOGIE**: 19, rue Luisant, 91310 Montlhéry. Tél.: (1) 69.01.19.70. **WINGS MICROELECTRONICS**: 57, rue de Charonne, 75011 Paris. Tél.: (1) 42.89.37.26.

Attention: « voir boutiques » signifie que vous devez vous renseigner auprès de votre revendeur. Il s'agit souvent de marques disparues ou très confidentielles.

## EN CAS D'ERREUR

Un oubli ou une inexactitude sont toujours possibles. Pour éviter qu'ils ne se reproduisent l'année prochaine, n'hésitez pas à appeler Frédérique ou Claudine, à Tilt au 16 (1) 48.24.46.21.

## DISTRIBUTEURS

16/32 DIFFUSION: 82, rue Curial, 75019 Paris. Tél.: (1) 40.37.06.37. **ABC SARL**: 18, rue Fontaine-des-Prés, 85000





# TV-HIFI-VIDEO-MICRO

01440 VIRIAT - Galerie Marchande la Chambière  
 06000 NICE - 122, boulevard Gambetta  
 06000 NICE - 4, boulevard J. Jaures  
 06400 CANNES - angle rue Hoche et rue du 24 Août  
 06600 ANTIBES - 2028, route de Grasse  
 10000 TROYES - 7, rue de la République  
 13006 MARSEILLE - 39, avenue Cantini  
 13200 ARLES - 2 bis, place Lamartine  
 13470 CABRIES PL CAMPAGNE - Ct. Com. Bameoud bat b  
 14000 CAEN - 87/91, rue de Bernières  
 14120 MONDEVILLE - Centre Commercial Supermonde  
 17138 PUILBOREAU - rue du 18 Juin. C.C Beaulieu  
 21000 QUETIGNY - 11, avenue de Bourgogne  
 25000 BESANÇON - C. Com. Chateaufarine route de Dôle  
 26000 VALENCE - Centre Commercial Valence II  
 27000 EVREUX - Cap Caer Normanville  
 28000 CHARTRES - 19, rue du Bois-Merrain  
 30000 NIMES - boulevard Salvador Allende  
 31000 TOULOUSE - 7/9, boulevard Lascrosses  
 31500 TOULOUSE - 88, allées J. Jaurès  
 34470 PEROLS - Z.A.C. du Fenouillet  
 37170 CHAMBRAY-LES-TOURS - Centre Commercial Chambray 2  
 38120 ST-EGREVE - Galerie Marchande Continent  
 38130 ECHIROLLES - Centre Commercial Espace Comboire  
 42000 ST.ETIENNE - 17, rue du Président Wilson  
 42000 MONTHIEU-ST-ETIENNE - 32, rue des Rochettes  
 42300 ROANNE - 21, rue Charles de Gaulle  
 44000 NANTES - place du Change  
 45140 ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Centre Commercial Auchan  
 47000 AGEN - 90, boulevard de la République  
 49000 ANGERS - Centre Commercial des Halles  
 50100 CHERBOURG - 12, avenue de Paris  
 54000 NANCY - Centre Commercial St-Sébastien  
 58000 NEVERS - 1, rue Hoche  
 59000 LILLE - 59, rue Nationale  
 59140 DUNKERQUE - 98/102, boulevard Alexandre III  
 59410 ANZIN - Centre Commercial Petite-Forêt  
 59650 VILLENEUVE D'ASCQ - Centre Commercial Villeneuve 2  
 60200 COMPIEGNE - 23, rue Ste-Corneille  
 62100 CALAIS - Centre Commercial Continent  
 62200 BOULOGNE-SUR-MER - 25/27, rue Thiers  
 62400 BETHUNE - Centre Commercial La Rotonde  
 62900 NOYELLES-GODAULT - Centre Commercial Auchan  
 64000 PAU - 2, boulevard Commandant R. Mouchotte

64600 ANGLET - Centre Com. Mercure av. J.-L. Laporte  
 65000 TARBES - 1, avenue Bertrand Barrère  
 66000 PERPIGNAN - 26, cours Lazare Escarguel  
 67000 STRASBOURG - Place de l'Homme de Fer  
 68100 MULHOUSE - 75, rue Franklin  
 69002 LYON - 26, rue Grenette  
 69120 VAULX-EN-VELIN - C. Com. du G.-Vire - 1, av. Gabriel Péri  
 69130 ECULLY - Centre Commercial Le Perollier  
 69230 ST-GENIS-LAVAL - C. Com. St-Genis 2 les B. Barolles  
 71680 CRECHES/SAONE - Galerie Marchande des Bouchardes  
 72000 LE MANS - C. C. Beauregard Intermarché Rte d'Alençon  
 73000 BASSENS-CHAMBERY - C. C. Galion rue Centrale  
 74000 ANNECY - 19, rue Sommeiller  
 75001 PARIS - 31, boulevard Sébastopol  
 75005 PARIS - 97, rue Monge  
 75007 PARIS - 28, avenue Motte-Picquet  
 75010 PARIS - 1, place Stalingrad  
 75011 PARIS - 31, avenue de la République  
 75013 PARIS - Centre Com. Massena - pl. de Vénétie  
 75014 PARIS - 88, avenue du Maine  
 75014 PARIS - 45, avenue du Général Leclerc  
 75017 PARIS - 46, avenue Grande Armée  
 75019 PARIS - 211, rue de Belleville  
 76000 ROUEN - 43, rue des Carmes  
 76000 ROUEN - avenue de Caen  
 76200 DIEPPE - Centre Commercial Mammouth  
 78200 MANTES LA JOLIE - 6, avenue de la République  
 83600 FREJUS - 805, avenue de Lattre de Tassigny  
 84000 AVIGNON - 16, rue du Vieux Sentier  
 86000 POITIERS - place du marché N.Dame-la-Grande  
 90000 BELFORT - 52, faubourg de France  
 91000 EVRY - Centre Commercial EVRY 2  
 91700 STE.GENEVIEVE/BOIS - 96, route de Corbeil  
 92120 BOULOGNE - 96, rue Jean Jaures  
 93200 ST.DENIS - 3, cours des Arbalétriers  
 93270 SEVRAN - Centre Com. Beau Sevrans  
 93800 EPINAY-SUR-SEINE - Centre Commercial Epicentre  
 94000 CRETEIL - Ged Carrefour Pompadour RN 186  
 95100 ARGENTEUIL - 53, rue Paul Vaillant-Couturier  
 95200 SARCELLES - Centre Com. Les Flanades



# UNE COMPILATION SANS PAREILLE

SEGA

**THUNDER BLADE™**

- HIT dans TILT.
- TILT d'OR 88.
- AMSTRAD 100% - 74%: "Une fois rentré dans le jeu il est difficile d'en sortir!"
- TOP du MOIS dans MICRONEWS.
- GEN d'OR dans GENERATION 4.

**TIGER ROAD™**

CAPCOM

- HIT dans TILT: "Les fans d'arcade se laisseront tout de suite prendre au jeu."
- GEN HIT dans GENERATION 4.
- AMMAG: "Tiger Road atteint la perfection dans le style arcade-combat à scrolling horizontal."
- AMSTRAD 100%: "Graphiquement joli, Tiger Road se caractérise par un scrolling d'une rapidité étonnante ..."

CAPCOM

**LAST DUEL™**

- HIT dans TILT: 16/20 "Un shoot 'em up original et efficace."
- AMSTRAD 100%: 75% "Jouer à deux il n'y a rien de mieux ..."
- GEN d'OR dans GENERATION 4.

**BLASTEROIDS™**

- AMSTRAD 100% - 79%.
- "Un soft de qualité!"
- TILT 15/20.



**FORGOTTEN WORLDS™**

CAPCOM

- AMSTRAD 100% - 85%: "Beaucoup d'entre vous vont se faire des parties d'enfer grâce à un soft particulièrement bien pensé. Bravo!"
- MICROMAG - 14/20: "Une remarquable adaptation du jeu de café."
- TOP du MOIS dans MICRONEWS.
- GEN d'OR dans GENERATION 4 - 94%.
- HIT dans TILT: 17/20.

## LES VAINQUEURS



THUNDER BLADE™



TIGER ROAD™



LAST DUEL™



BLASTEROIDS™



FORGOTTEN WORLDS™

LE CHAMPION DES ...

... COMPILATIONS DE JEUX

Les plus grands noms et les plus grands jeux ont été réunis dans une compilation hallucinante. Vous comprenez alors pourquoi nous l'avons appelée "LES VAINQUEURS".



**U.S. GOLD®**

AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA  
Cette compilation © 1989 U.S. Gold Limited.  
Tous droits réservés.