L'AUTRE VISION DE L'AMIG

AMIGA CONCEPT

NUMERO UN - FEVRIER 1994 - 32 Frs



DOSSIER CD 32

- Les premières réactions à chaud

SURPRISE !
Le petit plus d'Amiga Concept

LES TESTS

- Microcosm, Tornado, Black sect ...
- Plus de 35 jeux passés au crible.

DEMO - NIAC

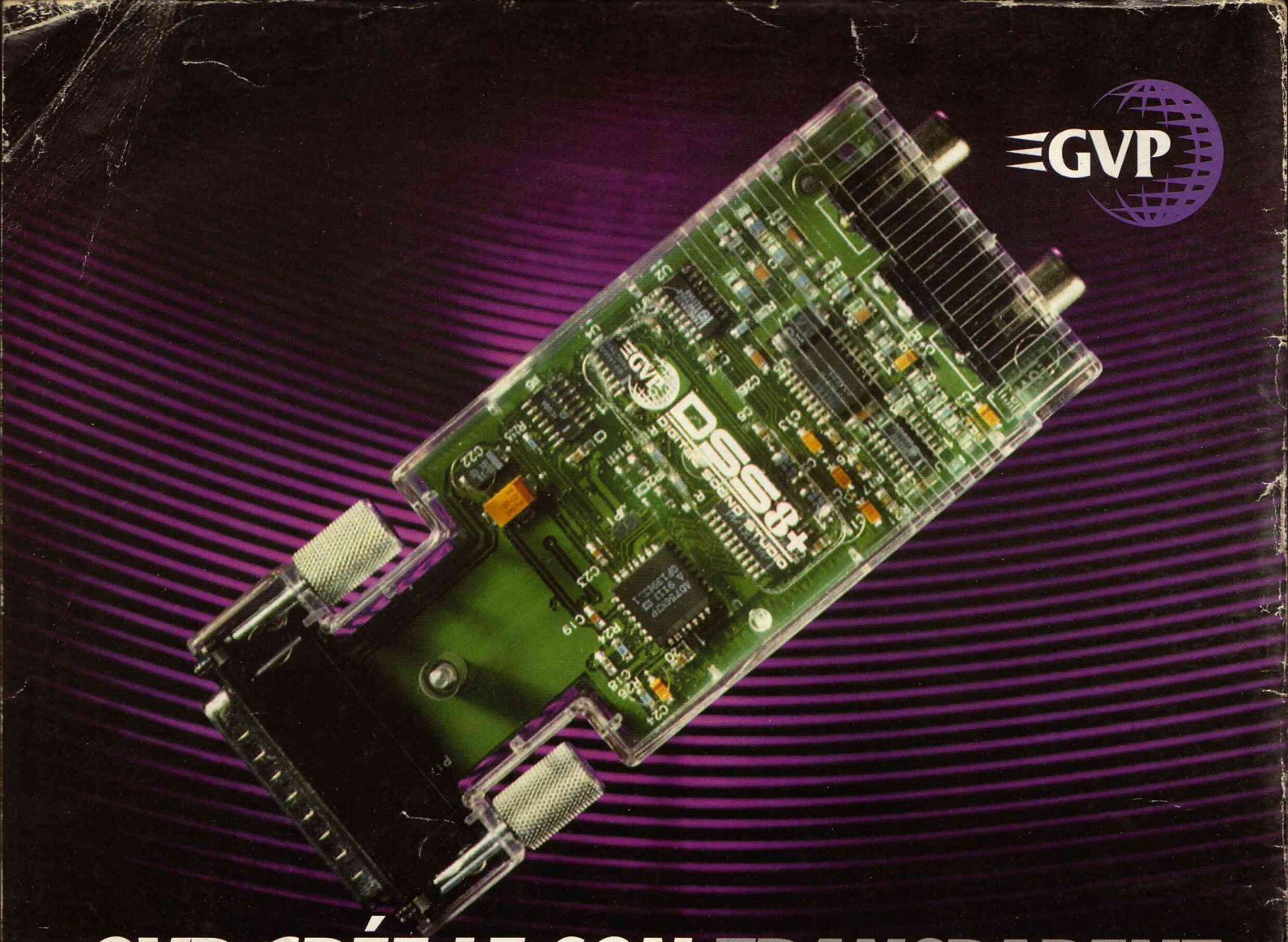
- Résultats et classements de "The Party III" au Danemark

CONCOURS PSYGNOSIS

- Gagnez 300 lots et un abonnement à vie au 36 68 74 08

M 3452 - 1 - 32,00 F

GENIAL !
RECEVEZ UN JEU GRATUIT EN VOUS ABONNANT



GVP CRÉE LE SON TRANSPARENT

DSS+

Ecoutez ! Et regardez, le nouveau digitaliseur sonore DSS+ de GVP est transparent et le son n'a jamais été aussi clair. Cette magie est éléctronique : filtre passe bas programmable, système exclusif de déparasitage, réglage digital du gain, entrée micro séparée... Le tout orchestré par Digital Sound Studio 2.0 avec son éditeur de son évolué et son tracker pour la composition musicale. DSS+ pour Amiga est disponible en version française chez votre revendeur et à la Fnac.

Distribué en France par
Réseau des revendeurs CiS (liste sur simple appel au 57 891 140)
Fnac (coordonnées de la Fnac la plus proche de vous au 57 891 140)
Distribué en Belgique et Luxembourg par
EIS 31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE - COINTE Tél / Fax : 41 52 71 95

Les produits Great Valley Products Inc. sont édités en version française et supportés par CiS

14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

CiS©

Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis. Les produits cités sont des marques déposées de leurs éditeurs respectifs.
GVP et DSS sont des marques déposées de Great Valley Products Inc. Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

Amiga Concept, est édité par Delta Publishing Group, SARL de presse au capital de 70 000 frs. RCS Versailles B393 290 218.
Siège social : 55 rue Henri Richaume, 78360 Montesson,
Tél. : 39 52 23 71
Siège d'activité : 47-49 bd Jean Jaurès, 78800 Houilles
Tel : 39-15-72-55
39-15-72-88
Fax : 39-15-72-56
Gérant : Jérôme Quétard
Associés : Imré Antal, Alexandre Bel, Jérôme Quétard, Yann Samama, Michèle Tronel

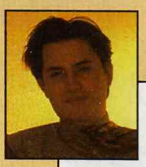
Directeur de Publication
Jérôme Quétard (39 15 72 55)
Responsable de la publicité
Gérard Terbarséghian (39 15 72 55)
Service juridique
Michèle Tronel
Secrétariat de rédaction
Michael Menu
Télématique
Yann Samama, Jérémy Bonamour (39 15 73 92)
Illustrations et BD
Fabien Bonnargent
Conception
François Perret, Emmanuel Bergeron, Laurent "the Saji", Rodrigo "Kesdda" Reyes, Patrice Goujon

Rédacteur en chef
Imré Antal (39 15 72 88)
Rédaction
Alexandre Bel, Fabien Bonnargent, Séverine Ducly, David Brismontier, Cyril De Graeve, Free World DP, Michael Menu, Jérôme Quétard

Flashage
JANJAC
Amiga Concept est imprimé par Rotofrance à 44000 exemplaires
N° ISSN : en cours
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : en cours
Tous droits de reproduction réservés.
Copyright 1993.



EDITORIAL



Le moins que l'on puisse dire, c'est que le premier numéro d'Amiga Concept ne se sera pas fait dans la facilité ; remarquez, l'avantage de cette situation me permet de faire un édito qui sort un peu des sentiers battus - rassurez-vous, je ne vais pas rentrer dans des jeux de mots foireux, je laisse ce privilège à d'autres - Non, mais si je me mettais à vous raconter les bâtons que l'on a pu nous mettre dans les roues ou les fausses rumeurs que l'on a entendues sur notre compte, la liste serait longue et l'édito ferait tout le magazine. Simplement, il est inadmissible que faisant un magazine exclusivement consacré à l'Amiga, nous ne soyons pas plus soutenus par les sociétés qui gravitent autour de cette machine, bonjour la solidarité et par ici la monnaie ; après, on viendra se plaindre que l'Amiga est mal promotionné, il faut arréter de ce payer la tête du monde. De toute manière, il est hors de question que l'on " baisse culotte "devant eux, sachez messieurs et mesdames que si vous ne nous aimez pas eh bien nous, on ne vous aime pas non plus. Il est clair que nous ne faisons pas un magazine pour les annonceurs mais un magazine pour vous lecteurs, et que si vous nous rejoignez en masse, alors tout ira bien dans le meilleur des mondes. Tout au long d'Amiga Concept, vous vous apercevrez que nous sommes un peu "hors normes" mais cet état est seulement dans le but de vous plaire. Quelques surprises vous attendent dans ce numéro et j'espère que vous les apprécierez à leur juste valeur. Certes ce numéro peut avoir des petites erreurs de jeunesse mais soyez indulgents et laissez-nous le temps de faire nos preuves. Il faut savoir que l'Amiga est pour nous une vraie passion, d'ailleurs il y a encore six mois, nous faisions un Fanzine (Furax Fanzine), c'est pour vous dire que l'Amiga, on connaît ! Bon voilà, je ne vais pas vous retenir plus longtemps, la nouveauté vous attend et je pense que vous allez être servis.

Le Directeur de Publication:
Jérôme QUETARD

Les deux citations du mois :
- A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire.
- Un jour viendra où l'Amiga vaincra.

Nous tenons à remercier les personnes suivantes, car sans leur aide, le magazine n'aurait peut-être jamais vu le jour : Michèle Tronel, Olga Tronel, Jean-François et Andrée Bel, Christian Rivière, Isabelle Kapamadjian, Jean-Pierre Ducly, Daniel Hautdebout, Jean-Pierre Pusterla, Alain Rigault et Suzanne (notre mannequin).



Oui, oui... Ce sont nos locaux

P47 = Zigomic

SOMMAIRE

RUBRIQUES

Concours PSYGNOSIS + de 300 lots à gagner	5
En vrac	6
Revue de presse	9
Dossier CD 32	10
L' Open Great Courts 2	12
Chronique de la rédac'	13
Previews	14
Dossier : Les Derniers jeux de l'année 93	18
Système de notation : Comment Amiga Concept teste un jeu ?	21
Tests	22
La surprise d' Amiga Concept	33
Trucs & Astuces	52
la B.D	54
Abonnement	55
Demo - Niac	56
les Pros de l'info	60
DP News	62
Du coq à l'âne	64
Amiga Mic Mac + PA	66

JEUX

Previews :	
Rabbit	14
Pierre le chef	
Ishar 3	15
Robinson's Requiem	
K240	16
Legacy of Sorasil	
P - Tests	
T2	18
WonderDog	
Micromachines	
Canon Fodder	19
Alien 3	
Krusty 's Fun House	
Turrican 3	20
Stardust	
Player Manager 2	
Tests	
Mortal Kombat	22
Global Domination	24
Sensible Soccer (CD 32)	25
Wiz' n Liz	26
Goblins 3	28
Fury of the Furries	30
Lemmings	32
Tornado	36
Globdule	37
Liberation (CD 32)	38
D - Generation (A1200)	39
Seek & Destroy	40
Alfred Chicken (A 1200-CD 32)	41
Blues Brothers 2	42
Overkill - Lunar C (CD 32)	43
Microcosm (CD 32)	44
Black Sect	46
Vroom Multiplayer (Compatible Aga)	47
Cosmic Space Head	48
Lamborghini	49
Second Samouraï	50



Concours Page 5



Tournoi Page 12



DOSSIER CD 32 Page 10



Estelle H Page 56



DP Page 62



Robinson Page 15



Stardust Page 20



Tornado Page 36



Microcosm Page 44



Black Sect Page 46

ENVIE D'UN JEU ET D'UN ABONNEMENT ? ALORS ABONNE TOI PAGE 55, TU RECEVRAS LES DEUX POUR LE MEME PRIX

AMIGA
& PSYGNOSIS CONCEPT

1er GRAND CONCOURS INTERACTIF au : 36 68 74 08*

150 GAGNANTS !

1er prix : **1 abonnement à vie à AMIGA-concept**,
1 superbe blouson américain "Innocent until caught",
1 T-shirt "Pugzy" et 1 casquette "Innocent.."

2e : 1 abonnement d'un an à A-concept 1 T-shirt 1 casquette et 2 jeux..
3e au 5e : 1 jeu, 1 casquette et 1 pin's "Lemmings".
6e au 20e : 1 casquette, 1 pin's et 1 adorable peluche "Globdule"
21e au 100e : 1 poster, 1 peluche et un pin's.
101e au 150e : 1 magnet "Wiz'n Liz".

* 2,19 frs la minute



en vRaC

HALTE ! POLICE

La police est en ce moment à l'honneur chez CIS. Rassurez-vous ce ne sont pas ces chers messieurs en uniforme mais des packs de fontes compugraphics de chez Gold Disk. Chacun de ces packs contient 3 polices vectorielles ainsi qu'un logiciel de conversion servant à intégrer ces fontes sur des logiciels de dessins, de traitement de textes... Le prix de vente est de 190 Frs TTC le pack. Pour de plus amples renseignements, contactez la police... non pardon... CIS.

OBJECTIF LUNE

ARCHOS annonce la sortie d'une nouvelle carte RAM/SCSI2 pour Amiga 1200 répondant au doux nom d'Appolo 1200. Cette carte est extensible à 8 Mo de RAM avec support coprocesseur 68881/2, horloge sauvegardée en temps réel et contrôleur SCSI2 avec possibilité de raccord interne et externe. Prix de base avec 1 Mo de RAM 32 Bits : 1 490 Frs.

UN TIGRE DANS VOTRE A1200

Sous un nom un peu barbare, la nouvelle carte accélératrice Blizzard 1230 Turbo Board pour A1200 (distribué par Archos) est une véritable bête de course. Ce bolide cache un 68EC030 à 40 Mhz avec en option un coprocesseur PLCC ou PGA allant jusqu'à 50 Mhz. Sa mémoire 32 Bits est extensible jusqu'à 64 Mo et le connecteur d'extension pour la carte contrôleur SCSI2 est prévu mais en option. Prix Public : 2 990 Frs. Prix Public de l'option SCSI2 : 2 990 Frs

CHIFFRES EN HAUSSE

L'Amiga 1200 et la console CD32 Bit se vendent très bien, merci pour eux. D'ailleurs cette dernière, d'après les dires de certains magasins, se serait vendue trois fois plus que la console MEGA-CD de Sega. Par contre d'autres revendeurs affirment qu'il s'en est vendu tout autant. Quoiqu'il en soit, c'est très encourageant, surtout que Sega pour promotionner sa console avait claqué quelques centaines de millions de dollars, les bouboules !! On peut dire que les acheteurs n'ont pas été dupes sur ce coup là et qu'ils ont préféré la qualité plutôt que la médiocrité archi populaire. Regardez Microcosm sur Sega, il y a de quoi pleurer !



LE 1200 EN PACK

Commodore, pour ce début d'année 1994, propose un pack de bons programmes vendu avec un A1200. Cette compilation se nomme le desktop Dynamite (tout un programme). Au menu de ce pack, on retrouve: Deluxe Paint IV AGA (un must), Digita Wordworth, un traitement de texte exploitant le mode WYSIWIG (autrement dit, ce que tu vois à l'écran, eh bien tu l'as tel quel sur ton imprimante), Digi Print Manager, un gestionnaire d'imprimante qui a la particularité de reconnaître quasiment toutes les imprimantes existantes. Voilà pour ce qui est de la partie "Pro" mais ce pack s'accompagne aussi de deux jeux : Oscar et Diggers, d'une qualité somme toute assez moyenne. A noter que cette compil' peut être aussi vendue avec un disque dur IDE 60 Mo se connectant sur le port PCMCIA. Je vous recommande vivement cette dernière version car pour 4 990 F avec le disque dur, on va pas s'emmerder. A quand des packs pour A4000 !

FULL EMOTION VIDEO

Enfin, les premiers titres CD-Video conçus pour la carte Full Motion Vidéo arrivent. On y retrouve entre autres : Films, clips, concerts, films éducatifs... pour des prix tournant autour des 150-200 Frs. Les premiers films disponibles seront :







- Ghost
- Jeux de guerre
- Les Nuits Fauves
- Wayne's World
- L'arme fatale
- Black Rain
- Top Gun
- Naked Gun
- Liaisons Fatales
- Star Trek VI

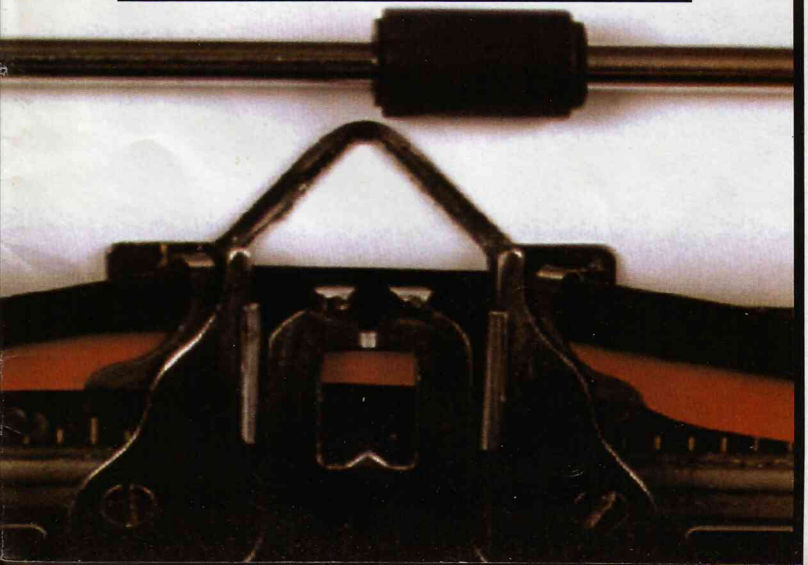
Des clips et des concerts arrivent aussi en même temps comme par exemple U2, Madonna, Prince, REM, Bon Jovi, Bob Marley (n'en profitez pas pour vous fumer un pétard) et sans oublier notre Johnny Hallyday national (quoique dans le genre Hallyday, j'aurais plutôt un faible pour Estelle !).Mais là où cet article va, je pense, le plus vous intéresser, c'est que des films d'un genre assez coquin vont aussi voir le jour. Quelle joie de faire croire à ses parents que l'on joue à Diggers alors que l'on vient de plumer une nénette au Strip Poker, qui maintenant se trouve à poil en image et en son numérique. Bref, le pied total !

MISE A JOUR

Au cas où vous ne le sauriez pas, Scala n'est pas la pizzeria du coin, mais bel et bien un outil vidéo très puissant. La société CIS propose à tous possesseurs de Scala 500, Scala VideoTitler et Scala Multimédia MM200/300, une remise à jour par simple renvoi du bon de garantie. Cet upgrade vous proposera entre autres, de disposer de 256 couleurs au lieu des 8 initiales et de synchroniser effet sonore et musical avec le titrage. Une bonne affaire à saisir.

SALON IT FORUM 94

Lors de ce salon qui se déroulera du 8 au 11 février 1994 au Parc des Expositions de la Porte de Versailles, CIS, sur son stand de 80 m², exposera sans complexe des Amiga et fera preuve de ses capacités. A cette occasion, il nous sera possible de comparer l'Amiga face aux Créative Labs et autres Microsoft.



CUDA Informatique

9, Rue Saulnier, 75009 Paris

Les Prix, Le Service, La Valeur, La Qualité

Ouvert de 10-13h et de 14-19h du Lundi au Vendredi

Tel 1-42.46.47.60
Fax 1-42.46.47.01
VPC Uniquement

Disk Expander

Doubler la capacité de votre disque dur ou disquettes.

Réf : ARevue Janvier 94

349.-- TTC

PC1202 Mémoire pour A1200

- 2 MB Fast 32 Bit (->8)
- Copro 68882 20 Mhz
- Horloge Temps Réel
- Support FPU

1990.-- TTC

PC176 Lecteur Externe Haute Densité

- 1.76 Mo par Disquettes
- Lecture des formats : PC/MAC/Atari & Amiga
- WB 2.04 ou Plus

1190.-- TTC

VIDEO BACKUP

- Amiga Dream No. 3 "Un outil de sauvegarde très interessant "
- Compatible tous les Amiga

PERITEL 599.-- TTC
AUDIO 549.-- TTC

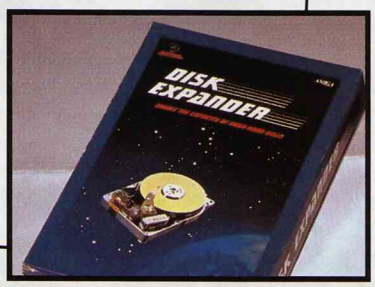
Contactez-nous pour les autres produits

en vRaC

DISK EXPANDER

VoilÀ enfin un programme Amiga qui vous permet de gagner de la place sur votre disque dur, sur une disquette ou même dans un simple répertoire. C'est une véritable roue de secours pour tous ceux qui n'arrètent pas de vider régulièrement leur DD, faute de place. En moyenne, sur les tests relativement représentatifs que nous avons réalisé, vous obtiendrez un gain d'environ 50 % ; ce n'est pas négligeable, oh non! Un exemple flagrant : une partition système de 9.5 Mo se retrouve réduite à 5 Mo (soit 4.5 Mo de gagnés !) pour un temps d'accès qui passe respectivement de 5 à 8 secondes. Mais encore faut-il bien maîtriser le soft (dont la doc est en anglais) car vous risquez d'avoir des surprises... En effet, si vous ne configurez pas correctement vos différents processus de compactage, vous rencontrerez des problèmes pour communiquer vos fichiers à d'autres systèmes (on a déjà eu l'occasion d'en baver !). Enfin, ce contre-temps devrait être évité avec l'arrivée prochaine d'une documentation francisée, et en tout les cas Disk Expander se rentabilise très vite.

(prix : 349 F. Distribué par CUDA JOURNAL. 9, rue Saulnier, 75009 Paris, tél.:42-46-47-60).



COUP DE GUEULE

Il semble que notre arrivée, sur la scène de la presse Amiga, dérange l'establishment: avec nos objectifs d'innovation, de transparence et de pertinence nous avions raison de dire (dans notre numéro zéro) que nous étions téméraires, car certains n'hésitent pas à propager de fausses rumeurs nous concernant, dans le but de nous décourager à réaliser Amiga-concept. Il a été clamé que nos tarifs publicitaires étaient hors normes alors que nous proposons plus de 50 % de remise ! Il a été dit aussi ouvertement, sur serveurs minitel et dans des fanzines manipulés (...) que nous n'étions que des "branleurs", des "non-pro", des incapables, avant même la parution du magazine... C'est très fort ! Justement, si vous avez regardé Culture-pub, dimanche 16 janvier, on y parlait de la rumeur dans le milieu des sociétés qui, selon les spécialistes, provenaient presque toujours de concurrents... Un confrère?... Sur un créneau identique?... Ne cherchez-pas si loin, ça saute aux yeux... Alors, n'oubliez-pas ceci: nous sommes rigoureusement jeunes et indépendants... et croyez-moi, ça va se sentir ! Si certains ne font cela que dans le seul but de gagner de l'argent, nous, nous le faisons d'abord par passion, et à l'écoute de toutes vos remarques. On espère que vous prendrez votre pied en lisant notre magazine.

Rédac' en Chef
Imré ANTAL

REVUE DE PRESSE

Par Jérôme

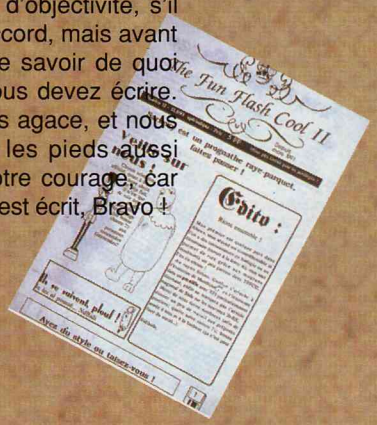
COUP BAS

Dans "Amiga Dream" du mois de Janvier, nous avons pu lire une histoire pour le moins cocasse entre Commodore et Acorn, une société anglaise inconnue en France, qui fabrique notamment un excellent micro-ordinateur, l'Archimède. Acorn, met à disposition une cassette vidéo à toute personne achetant un ordinateur de leur marque. Or cette vidéo propose un petit film mettant en scène une famille anglaise à la recherche du parfait micro-ordinateur. Après avoir étudié six machines, dont un Amiga, ils choisissent bien évidemment un Acorn. L'Amiga y est décrit comme étant une machine connue tout spécialement pour le jeu et pas du tout adaptée pour les logiciels éducatifs. Bien entendu, Commodore UK l'a eu mauvaise, remarquez il y a de quoi, et a décidé d'engager des poursuites contre la société Acorn. Le verdict fut en faveur de Commodore et la société incriminée a dû d'une part, retirer sa cassette vidéo de la vente, et d'autre part, envoyer une lettre à ses clients stipulant : "Commodore, c'est aussi bien pour l'éducatif". LA HONTE ! En tous cas, à leur place, je changerais vite fait de responsable marketing.

FANZINE : THE FUN FLASH COOL II

Avant toute chose, je vous rappelle qu'il vous est tout à fait possible de nous envoyer vos productions personnelles, allant du fanzine à un graph, afin que l'on puisse en parler. Ce mois-ci, je vais vous parler d'un fanzine répondant au doux nom de : The Fun Flash Cool II. Il est constitué de trois pages A4 pliées en deux, autrement dit, six pages A5, ben oui quoi ! La présentation est sobre mais très bien faite, ainsi que les articles qui sont, dans l'ensemble, amusants et bien ficelés. Mais désolé, je vais m'arrêter ici en ce qui concerne le chapitre des compliments car plusieurs choses m'énervent au plus haut point. Tout d'abord, pourquoi avoir des affinités politiques dans un fanz', je ne vois pas très bien l'intérêt. Deuxième point, The Fun Flash Cool II est censé être un fanzine Amiga, alors pourquoi n'en parlent-ils pas ou alors quand ils en parlent, c'est pour le briser, je n'y comprends rien. Troisième et dernier point, dans le numéro de décembre, ils ont fait un petit dossier sur les magazines Amiga en France, en soit c'est une bonne idée, mais pourquoi notre pauvre magazine Amiga Concept se fait-il si malmener ? Dois-je vous rappeler qu'au moment où ils ont fait cet article, notre mag' n'était pas encore sorti. Alors pourquoi tant de haine pour une chose que vous ne connaissez pas. Ah mais oui, j'y suis, un de leurs rédacteurs, un certain Sada, travaille aussi pour un magazine Amiga concurrent. Allons messieurs, un peu d'intelligence et d'objectivité, s'il vous plaît. Que notre magazine ne vous plaise pas, d'accord, mais avant de le dire et de l'écrire, ayez au moins l'obligeance de savoir de quoi vous parlez et de ne pas vous laisser dicter ce que vous devez écrire. Désolé pour vous, mais c'est le type d'injustice qui nous agace, et nous n'avons pas l'intention de nous laisser marcher sur les pieds aussi facilement. En tous les cas, je vous applaudis pour votre courage, car oser nous envoyer votre fanzine tout en sachant ce qui y est écrit, Bravo !

THE FUN FLASH COOL II
Franck MOREAU
132, rue Jean Follain
50000 SAINT-LO



GEN X



Un grand bravo à GEN 4, qui nous a présenté une collection de paires de nichons assez fabuleuse dans le numéro de janvier, j'en ai recensé neuf !

Je vais peut-être passer pour un gros porc, mais en tous les cas encore bravo, il fallait l'oser.

OUBLI

Nombreux sont les magazines qui ont un peu tendance à oublier la CD32 et notamment la Full Motion Vidéo qui l'équipe en option. Durant de longues pages, on parle des films et des clips disponibles pour la Philips CDI, sans, dans la majorité des cas, citer la CD32. Un comble pour la machine offrant le meilleur rapport qualité/prix pour ce standard. Je vous rappelle quand même, pour la petite histoire, que les vidéo CD passeront aussi bien sur CD32 que sur CDI. Voilà, la correction est faite.

LA PRESSE AMIGA EN ANGLETERRE



Chez nos amis anglais, le nombre de magazines dédiés à l'Amiga est tout simplement ahurissant. Tenez-vous bien, il n'y en a pas moins d'une dizaine.

Cela va du magazine entièrement pro, au magazine entièrement ludique. Leur nombre de pages est dans l'ensemble conséquent et la qualité est bien souvent au rendez-vous. Voici quelques noms de ces mensuels : Amiga Power, Amiga Format, Cu Amiga, Amiga Computing... Si j'avais à vous en conseiller deux, ce serait Amiga Format, pour les pros et Cu Amiga, pour les Amigaludothèquophiles. Ils sont tous les deux complets et vraiment bien torchés. Si vous souhaitez vous les procurer, la meilleur adresse est celle de la gigantesque librairie Anglaise WHS SMITH ; ils reçoivent huit de ces magazines tous les mois. Mais attention, le prix n'est franchement pas donné, comptez environ 70 F l'exemplaire! Achetez en au moins un, cela en vaut la peine. A noter que nous préparons un méga dossier sur la presse Amiga dans le monde (soit environ une soixantaine de mags !!).



WHS SMITH
24, RUE DE RIVOLI 75001 PARIS

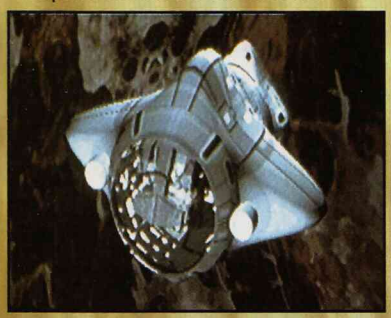


DOSSIER CD-32





La CD32, encore la CD32, toujours la CD32. Depuis 3 mois, les articles sur cette console se suivent et se ressemblent. Je crois maintenant que les professionnels et les pseudo-professionnels ont dit tout ce qu'ils avaient à dire. Amiga Concept a donc décidé de donner la parole aux principaux intéressés : VOUS. Nous avons donc défini 5 stéréotypes de personnes représentatives du monde de



la micro. Comme vous pourrez le constater, ces jeunes testeurs sont par conséquent différents de par leur âge, leurs affinités, leurs intérêts et leur matériel. Nous espérons, en ayant procédé ainsi, avoir été le plus objectif possible.Vous allez voir, ils sont sans pitié. Conditions du test : Il était bien spécifié aux testeurs de ne pas tester les jeux mais bien la CD32. Programmes utilisés : CD Oscar-Diggers CD Alfred the Chicken CD Libération CD Overkill & Lunar-c CD béta version de Microcosm (sans l'intro démente) autres : 2 albums CD audio.

ALEXANDRE



Le debutant Amiga
Age : 13 ans
Machine : A600

Je trouve que la console est très bien faite, elle est aussi sortie au bon moment. La publicité qu'a fait Commodore est superbe sauf que l'on ne voyait pas assez la console. Les branchements de la console sont assez simples. On peut la brancher sur une télévision ou sur un moniteur, ce qui est très pratique. Par contre le bouton de mise sous tension est placé derrière la console et il n'est pas facile d'accès. Le temps de chargement est assez rapide et la manette tient bien dans la main. Malheureusement, la console n'est vendue qu'avec une manette, ce qui n'est pas très pratique en mode deux joueurs. La couleur est géniale, l'Amiga se surpasse, et le son laser est bien aussi. On peut aussi brancher un casque de Walkmann sur la CD32. Il n'y a pas beaucoup de jeux pour l'instant. Le prix de la console très convoitée est assez faible (environ 2 500 Frs avec une seule manette), mais j'espère qu'elle va encore baisser.

CHALINE RAMOUCHE





Le Pro PC
Age : 22 ans
Machine : PC486

Je ne suis pas un fou de console (Mario et Sonic ne m'empêchent pas de dormir, loin de là !). Ceux qui ont goûté à Doom, Dune 2, Comanche ou Falcon 3 sur PC (et j'en passe des centaines!) me comprendront certainement. Cependant il faut reconnaître qu'il n'y a pas que du côté PC que ça bouge. L'évolution des standards consoles est inversement proportionnelle à la chute des prix des PC...(3DO, Néo-Géo...).L'Amiga CD 32, dernière née de chez Commodore, semble avoir été touchée par la grâce du Dieu



Vidéo. En effet, ses caractéristiques techniques, proches de l'Amiga 1200, sont impressionnantes et intéressantes pour une console. Son CD-Rom Sony a un taux de transfert de 300 Ko/s soit le double de la Mega-CD (SEGA c'est peut être plus fort que toi, mais c'est moins fort qu'AMIGA !!!).En clair cela donne des mappings impressionnants, des scrollings géniaux et des sons parfaits dignes du PC (d'ailleurs un convertisseur d'image PC est intégré dans la CD-32 ce qui ouvre des perspectives intéressantes quant à l'évolution de la logithèque).Un prix moins cher pour une console plus importante voilà qui semble alléchant. Sous son air de console conventionnelle, la CD 32 ouvre l'ère des consoles vraiment évolutives: CDTV, CD-Audio, Video-CD, photo-CD. La CD-32 n'a peur de rien et supporte tous ces standards. C'est un atout majeur dans un monde où de nouvelles générations apparaissent tous les six mois.

JEAN FRANCOIS FOURNIER



Le "Nippon"
Age : 17 ans
Machines :
SuperNintendo
Mégadrive

Ceci est un S.O.S. L'équipe des dangereux terroristes d'Amiga Concept m'a enlevé et me retient prisonnier dans cette cave humide, éloignée de tout, afin de m'arracher mon avis sous la torture. Lorsqu'on déballe l'Amiga CD 32, on déplore d'abord l'absence d'une deuxième manette, alors que certains jeux proposent déjà un mode deux joueurs. On remarque ensuite le design, avec un port joypad sur le côté (!?!) et l'interrupteur derrière la machine (!?!?). La manette, justement, peut paraître de forme futuriste au départ mais assure une bonne prise en main. L'utilisation du CD permet une capacité de stockage immense et de superbes musiques et voix digitalisées, mais demande un temps de chargement parfois long, et les raccords entre deux morceaux musicaux ne sont pas très nets. Le problème le plus important, c'est qu'aucun jeu ne vaut, pour l'instant, le coup sur cette machine. Mais ne désespérez pas, cette console

n'est pas à jeter par la fenêtre, loin de là. Si aucun jeu ne présente un bon ensemble, chacun a des points forts démontrant la capacité de la machine. Oscar montre la capacité de la bête en couleurs affichables (en surnombre pour ce jeu) et une très grande netteté d'image, la démo de Microcosm affiche une qualité graphique rare, et l'intro de Liberation une excellente animation, des musiques et des voix superbes. La békane peut donc bien faire, mais elle est très mal exploitée pour l'instant. J'espère une libération, mais je crois que j'en ai trop dit...

Laurent COURDAVAULT





Le "touche à tout"
Age : 14 ans
Machines :
Mégadrive
Macintosh
Amiga

Vous le savez, je suis là pour vous parler de la première console de Commodore : la belle CD 32. Commençons tout d'abord par les graphismes : ils sont souvent beaux ; il faut dire qu'avec une palette de couleur aussi riche, on n'en attendait pas moins. On peut quand même reprocher aux programmeurs d'en profiter un peu trop dans un jeu comme Oscar où les couleurs ont été utilisées sans modération, ce qui flashe un peu trop. Côté son : c'est parfait. Vous allez me dire, on s'en doutait un peu, mais quand vous aurez joué à un jeu au son qualité CD, vous ne pourrez plus faire autrement que couper le son de vôtre ancienne machine. En plus, les gentils fabricants de chez Commodore nous ont donné les moyens d'écouter nos lasers préférés sur nôtre console préférée. Passons à l'animation : là je me méfiais. Allait-elle être aussi lente que le CD-Rom Mac ou aussi rapide que le Mega-CD ? Eh bien, je vous rassure, elle est rapide, très rapide. Microcosm et son animation à 300 à l'heure en est un bel exemple. Côté accessoires, je suis un



peu déçu. Il n'y a qu'une manette et la deuxième n'est même pas en vente. Si vous ne pouvez pas brancher la console sur votre télé , sachez que l'adaptateur péritel pour écran Commodore n'est pas disponible ; vous devrez donc le commander à un spécialiste. Par contre vous recevrez avec vôtre CD 32 de quoi la brancher sur une chaîne Hifi, sympa non ? Vous pourrez aussi visualiser des films et les photo CD-Kodak. Pour finir je vous parle des manettes : elles sont parfaites. Elles ressemblent à celles de la Super Nintendo au niveau de la disposition des boutons. La prise en main est donc superbe. En guise de conclusion, la CD 32 est la meilleure console du moment malgré quelques petits défauts ; l'arrivée de la Jaguar n'y changera rien.

NICOLAS BEL



Le Pro
Age : 25 ans
Machine :
Amiga 4000/40

Tiens !!! Une nouvelle console de jeux. Une de plus. Au premier abord, pas très joli l'engin. Pour ce qui est du design on doit pouvoir faire mieux du côté de chez Commodor. Pour l'ergonomie il repasserons au prochain tour. Bouton marche/arrêt à l'arrière de la console ainsi que les connecteurs joypads. Décidément je vais finir par la détester cette console. Bon, je continu ma découverte. Ha!!! 32 Bits, des vrais, pas comme une certaine machine de ma connaissance (Falcon). Voila qui augure de merveilleux jeux. Enfin, le premier CD. qui y a t-il de marquer dessus ? Micro.... quoi ? Ha, Microcosm ! C'est bien ? Et bien oui c'est splendide , pour de la couleur c'est de la couleur. Côté rapidité et fluidité des animations rien à redire, Le blitter doit y être pour quelque chose. Décidément génial ce jeu, (même si ce n'est qu'un jeu d'arcade, mais quel jeu d'arcade). Par contre les autres CD m'ont déçu, ils ne profitent pas de la puissance de cette machine.



D O S S I E R

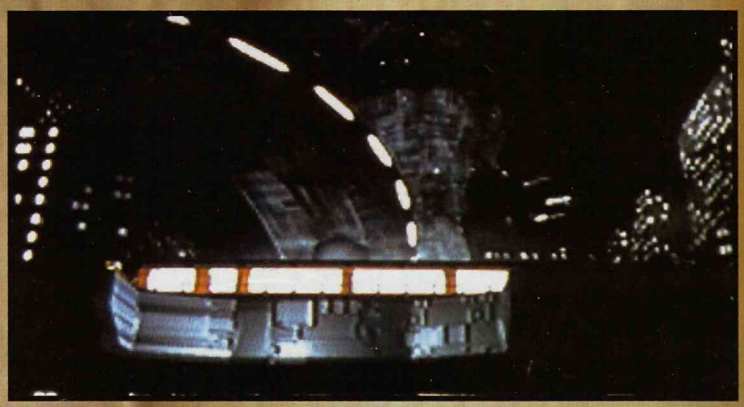
Du côté des extentions il y a de quoi faire. Je me demande d'ailleurs s'il ne vaut pas mieux acheter une CD32 qu'un A1200, Puisque celle-ci peut se voir adjoindre un clavier, lecteur de disquettes, disque dur, et divers port parllèle et série. Et le Méga plus est sûrement la carte MPEG qui vous permet de lire les nouveaux CD au format MPEG. Vu la qualité et le prix, les CD vidéo on du soucis à se faire.

Je ne pourrais que vous conseiller d'acheter la CD32 si les prochains programmes sont de la qualité de Micro-cosm, sinon, acheter vous un C64.

François PERRET

Nous remercions Laurent, Jean-Francois, Chahine, Nicolas et François pour leur patience et leur bonne humeur.

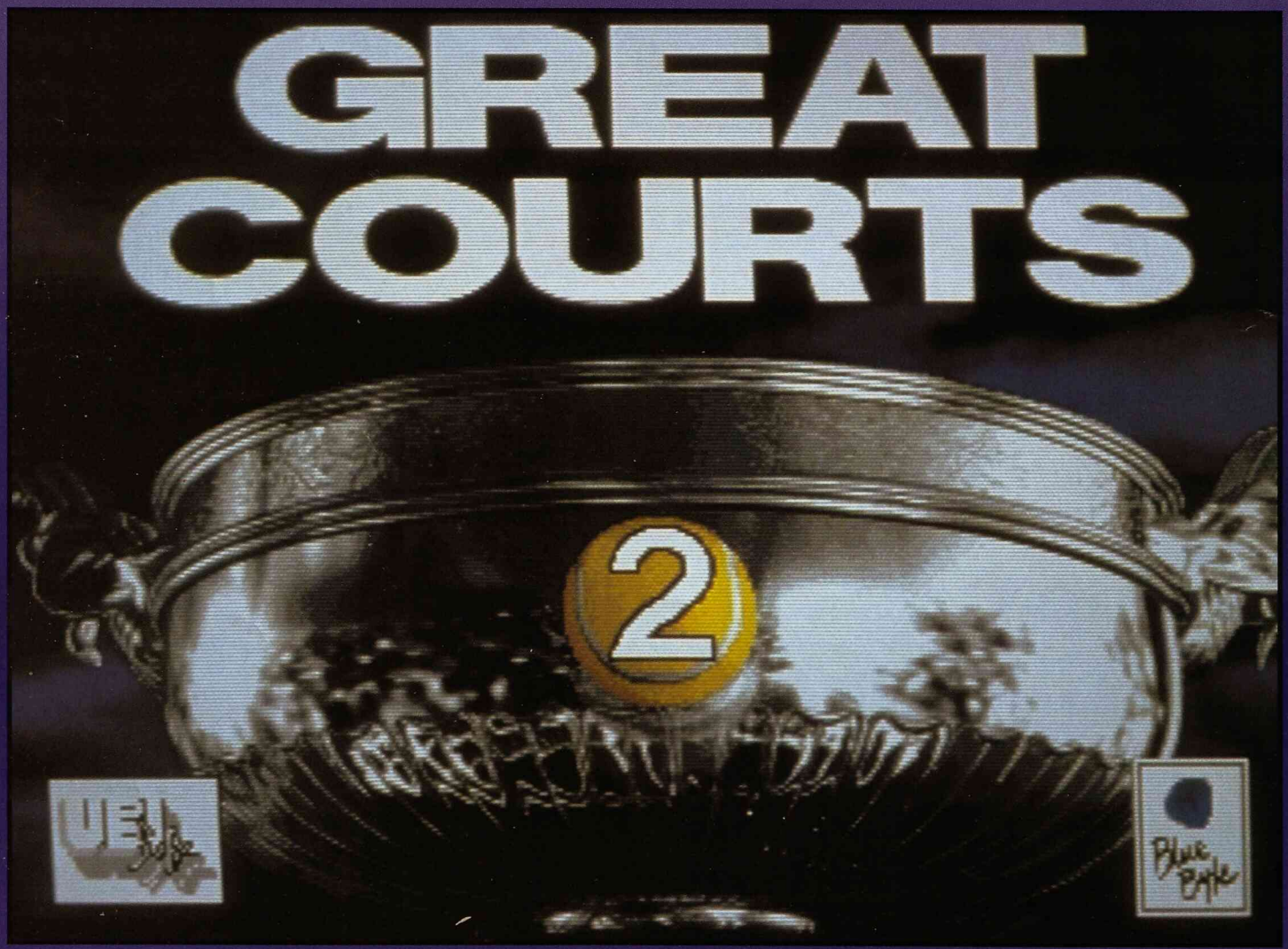




AMIGA CONCEPT

VOUS PROPOSE

L'OPEN GREAT COURTS'94



INSCRIVEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI AU

36 70 74 08

CE TOURNOI VIDEO SE DEROULERA EN AVRIL PROCHAIN DANS UNE GRANDE SALLE PARISIENNE, ET REUNIERA 200 PARTICIPANTS.

DROITS D'INSCRIPTION = 25 Frs
(GRATUIT POUR LES ABONNES)

Pour en savoir plus, nous vous donnons rendez-vous le mois prochain

CHRONIQUE DE LA REDACTION



Jérôme, 20 ans
jeux préférés :
aventure, sports



Imré, 22 ans
jeux préférés :
simulation, sports et wargames



Michaël, 20 ans
jeux préférés :
plates-formes, action

Me voici me voilà, la seule fifille du magazine vous présentant une rubrique consacrée, en autres, aux jeux préférés de ces messieurs, mais aussi à leurs délires qui risqueront d'être très amusants et surtout révélateurs. Commençons tout d'abord par notre cher directeur de publication, qui nous fait, chaque jour, partager sa mauvaise humeur. Ce mois-ci, jéjé s'est découvert une nouvelle passion pour les shoot'em up, en particulier pour Stardust, vous savez le jeu ou l'on fait panpan sur tout ce qui bouge, génial n'est-ce pas ? Inutile de vous dire qu'il en a presque cassé sa manette et qu'il n'a pas manqué de se défouler sur toute la rédaction. Mais ce bon gros jéjé a trouvé le moyen de relever un petit défi au responsable de publicité : Gérard, qui s'entraîne toute la journée et s'amuse comme un petit fou, pendant ce temps- là les contrats de pub lui passent sous le nez. Sympa pour l'image de marque ! Et ce n'est pas tout, comme vous avez pu le remarquer un superbe mannequin pose dans le magazine, pour ces compères ceci s'est avéré très excitant. Jérôme a donc décidé de se rendre en personne aux séances photos en trouvant un prétexte tout a fait plausible. D'ailleurs Imré, le rédacteur en chef, je ne vous le cache pas, en a fait de même. Gérard, lui par contre ne s'est pas réveillé, le "pauvre" lui qui nous en parlait depuis quinze jours ! Et non ce n'est pas encore fini, une semaine après, toute la rédaction se réunissait pour admirer les photos, une fois de plus, ils étaient tous en extase !, "elle est vraiment mais vraiment superbe", j'ai du entendre cette phrase une cinquantaine de fois. Bref chacun ses fantasmes ! En ce qui concerne Michael, qui est, je n'en doute pas un seul instant, l'assistant rêvé d'un directeur de publication tout d'abord parce qu'il ne possède pas de longs cheveux blonds, un beau petit c... tout à fait craquant, et de superbes yeux bleus. Ce genre d'assistante pourrait lui provoquer une érection constante, ceci reste ma foi un petit détail capital qui mérite d'être souligné sachant que le travail de Jérôme serait par conséquent moins approfondi (c'est le moins que l'on puisse dire !). Bref, ce cher Michael se prend la tête sur Lemmings, un jeu de réflexion portant sur des petites bibites suicidaires. Décidément, quand ils ne sont pas pervers ou portés sur la chose, ils sont machiavéliques. Et pour ce qui est d'Alexandre, sorti de son Great Courts 2, rien ne lui plaît. Voilà, je crois que pendant très longtemps, je vais devoir supporter leurs excentricités machistes, et leur fantasmes rengaine a propos d'un mannequin qui dans 2 mois posera à poil !!! au secours !!!

SEVERINE



Cyril, 21 ans
jeux préférés :
rôle, stratégie et simulation



David, 19 ans
jeux préférés :
rôle, stratégie et wargame



Fabien, 19 ans
jeux préférés :
combat, action



Alexandre, 20 ans
jeux préférés :
tennis, action

PREVIEW

RABBIT

Vous vous sentez l'âme d'un lapin et bien Titus a pensé à vous avec "Rabbit". Ce soft par son originalité (ce n'est tout de mÍme pas tout les jours que l'on se retrouve dans la peau d'un mangeur de carottes), devrait réaliser un très bon score dans un de nos futur test. Ce jeu par une difficulté bien dosée s'avère Ítre très prenant mais attention tout de mÍme aux crises de nerfs. Les graphismes sont simples mais de bonne qualité (version 1200 oblige) ; bref un bon petit jeu comme on les aime (vivement la version finale).

MICHAEL

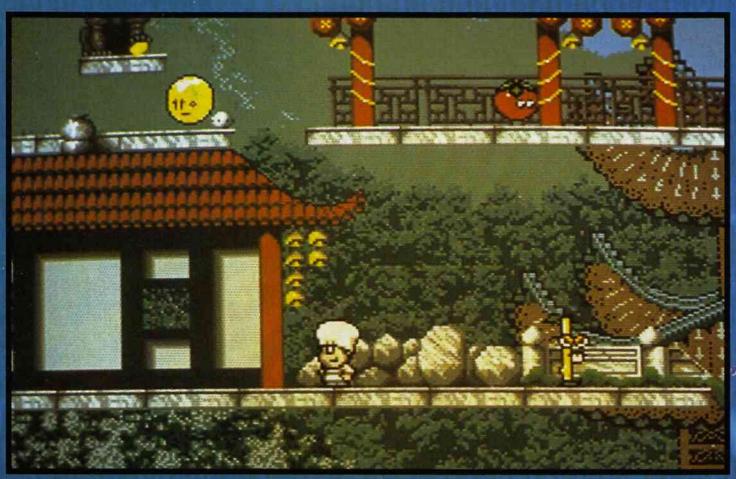






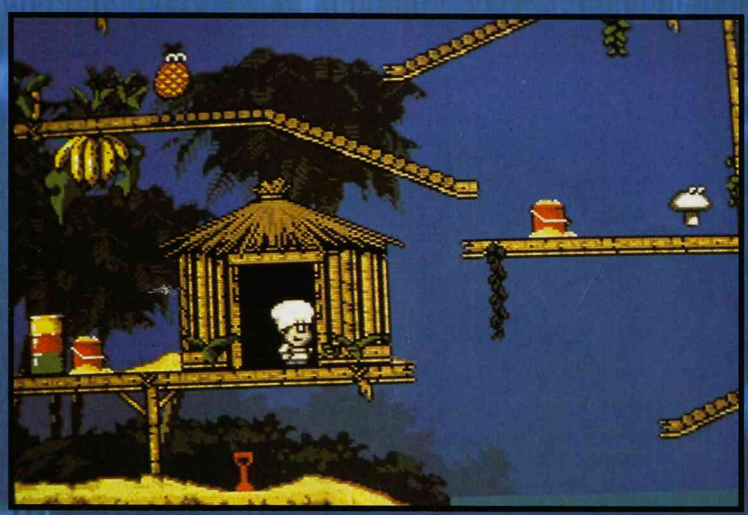
PREVIEW

PIERRE LE CHEF



DISPO FEVRIER 1994
Pierre le chef est l'un des meilleurs cuisiniers gastronomes au monde. Mais cela ne lui suffit pas. Ce chef émérite a pour projet de nouvelles créations culinaires. Malheureusement pour lui, les ingrédients dont il a besoin pour ses plats audacieux, ne sont pas aptes à être utilisés de suite, il faut d'abord les attraper puis les enfermer dans la "cage".Je vous laisse d'ailleurs le soin de découvrir ce qu'est cette cage. Mais comme un malheur n'arrive jamais seul, Pierre le chef doit également éviter ou détruire les insectes et les maladies qui consomment ou contaminent les aliments.De plus, votre pire ennemi, le chef noir, jaloux de vos succès internationaux, va tout faire pour vous mettre des b,tons dans les roues. Décidément, la vie est terrible pour notre héros.Pierre le chef possède 48 niveaux répartis sur 6 pays différents comportant nourriture et musiques spécifiques à ceux-ci.La réalisation à l'air vraiment sympathique et il serait étonnant que l'on en soit déçu.

JEROME



PREVIEW

ISHAR 3



Pour ne pas feindre à leur tradition, les aventures d'Ishar se renouvellent pour la troisième fois. Décidément, spécialisé dans tout ce qui rôle, chez Silmaris ils veulent nous démontrer leurs capacités à faire perdurer le succès des grands crus de la logithèque micro (ce sont apparemment des amiga-ludothéquorôlophiles... et vous ?) En tout cas, le pari est lancé avec un Ishar plus convivial que jamais et, bonne nouvelle, la possibilité de reprendre les équipes créées sous les générations précédentes. Des innovations il y en aura quand même puisque vous serrez assujettis à des paradoxes temporels (voyages dans le temps), des séquences de film viendront ponctuer les événements du scénario et vous aurez, à la base, le choix parmi plus d'une centaine de personnages pour vous reconstituer une nouvelle équipe. Une version 1200 est aussi prévue pour avril prochain, voilà une chose qu'elle est bonne, mais... et sur CD-32 ?

IMRE

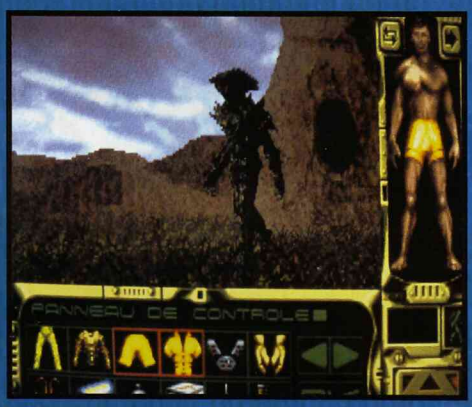


PREVIEW

ROBINSON'S REQUIEM

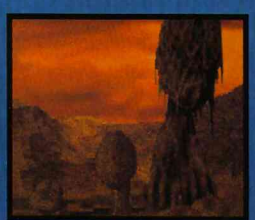
1200 : mars 94, cd32 : mai 94 Voilà un jeu d'un type très particulier qui s'assimile à une simulation de survie. Vous incarnez "Robinson", mi-combattant, mi-scientifique, chargé de missions de reconnaissance sur des planètes encore inexplorées (ah, des vierges !!). En fait, vous y avez été envoyé presque sans espoir de retour ; en évoluant dans un univers 3D temps réel à travers une dizaine de paysages (en relief SVP) aussi différents que mystérieux (jungles, canyons, déserts...), vous n'avez qu'une seule obsession, légitime d'ailleurs : survivre à cet environnement hostile. C'est grâce à votre trousse de survie et à un mini-ordinateur plaqué sur votre poitrine que vous pourrez porter attention à votre état physiologique car les variables de votre personnage sont en constante interdépendance ; telle la fatigue qui sera fonction de votre charge, de la météo, de votre manque de sommeil, de vos blessures... un sac à dos vous empêchera de courir à vive allure par exemple ou bien si vous restez découvert alors qu'il fait froid, vous commencerez à éternuer puis à tomber malade... Vous pouvez aussi, à la Mac Gyver, rechercher des combinaisons d'objets qui vous apporteront un plus : de l'association d'une branche, d'une corde et d'un hameÁon vous en ressortirez une canne à pêche... à vous de créer comme bon vous semble. De plus, sans se contenter d'un système de jeu révolutionnaire, ce soft tirera pleinement parti des capacités de chaque machine (500, 1200 ou CD32) ; ça promet.

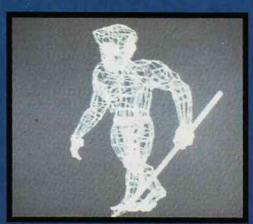
IMRE

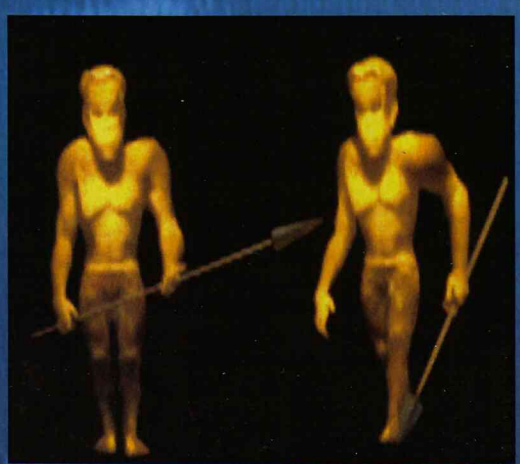












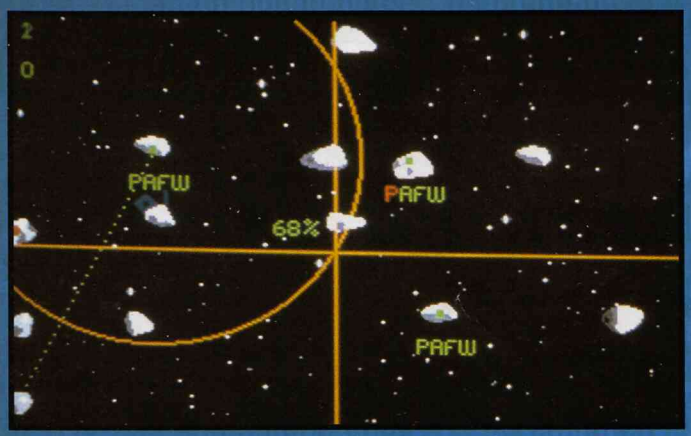


PREVIEW

K240







Prenez une dose d'Utopia, mélangez-y une larme de Sim City. Rajoutez-y une bonne part de Deuteros et vous obtenez K240. Telle est la recette que nous propose Gremlin. Intéressant, non ? L'Empire s'effondre et les ressources commencent sérieusement à manquer. Vous venez d'établir une colonie de pionniers dans une section inhabitée de la galaxie. Votre but : agrandir votre colonie et étendre vos opérations minières pour vendre à l'Empire les matières tant convoitées. Pour se faire, vous devrez investir dans la recherche scientifique afin de trouver des moyens d'augmenter rapidement et efficacement la productivité. A coté de cela, vous assurerez également le contrôle et le déploiement de la milice de votre colonie. Bien entendu, vous n'êtes pas seul, et d'importantes forces ennemies essayeront de vous rayer de la carte. Mélangeant stratégie, simulation économique, sociale, politique et militaire, K240 devrait sans nul doute combler les amateurs du genre. Affaire à suivre...

CYRIL

PREVIEW

LEGACY OF SORASIL

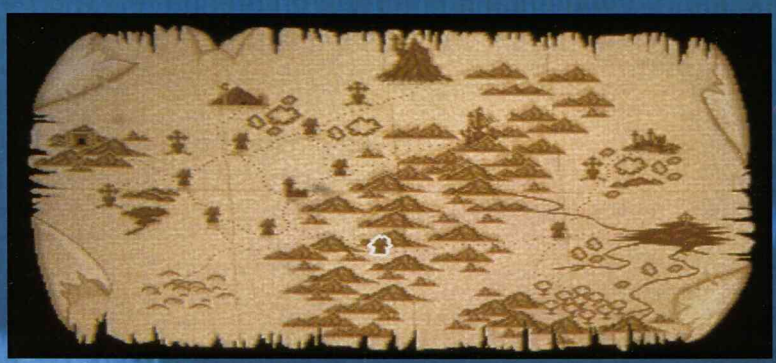
Le fabuleux pays de r. est victime d'un fléau mystérieux émanant d'un être dôté d'un pouvoir maléfique si puissant que personne n'ose l'arrêter. Mais c'était sans compter sur vous et votre témérité. Vous choisirez pour vos missions, un groupe d'aventuriers intrépides parmis huit héros en puissance tel que le paladin, le lutteur, le mage ...Le choix de votre groupe doit Ítre fait intelligemment, mélanger guerriers et magiciens ne peuvent qu'augmenter vos chances de réussite et de survie!Avec l'aide de ces héros, vous allez pouvoir collecter des indices qui vous mÍneront vers cet odieux personnage.L'action prend aussi une place très importante. Elle se situe dans toutes sortes de lieux différentes, il n'y a guère de limites.





Présenté en 3D isométrique de bonne qualité, Legacy of soracil s'annonce être un jeu de rôle très captivant, d'autant plus que la musique et les bruitages vous aideront à croire que le pays r. est vraiment une réalité.

JEROME



NOUVEAU !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci et **2 à 10 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.



Overdrive 120 Mo ..... **1 990 F**
Overdrive 170 Mo ..... **2 490 F**
Overdrive 210 Mo ..... **2 790 F**
Overdrive 250 Mo ..... **2 990 F**

Disques durs livrés formatés et installés avec plus de 10 Mo de domaine public !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 13h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

Processeur 68040 à 25 Mhz + 4 Mo de RAM 32 bits + disque dur de 250 Mo + lecteur de disquettes Haute Densité de 1,76 Mo + Workbench 3.0 en français ..... 14 990 F
Autres configurations A4000 ..... nous consulter
SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 PROMO ..... **1 190 F**
Scan Doubler : permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "Boot Menu" et les jeux,, sur un moniteur VGA standard (compatible Picasso II) ..... **1 690 F**
68882 à 25 Mhz pour AMIGA 4000/030 ..... **800 F**
68882 à 33 Mhz pour AMIGA 4000/030 ..... **900 F**

SUPER PROMO !

AMIGA 1200

+ Disque Dur 60 Mo

3 490 F

CARTE ACCELERATRICE A1200

Blizzard 1230 TURBO

Carte accélératrice 68EC030 à 40 Mhz + option 68882 jusqu'à 50 Mhz + extension mémoire autoconfig jusqu'à 64 Mo de RAM 32 bits par barettes SIMM 32 bits + horloge sauvegardée + option contrôleur SCSI2 ..... **2 690 F**
Blizzard 1230 TURBO + 4 Mo de RAM 32 bits ..... **3 990 F**
Reprise cartes mémoires internes ..... nous consulter
Blizzard 1220/4 : Carte accélératrice 68020 à 28 Mhz et 4 Mo de RAM avec horloge et coprocesseur ..... **NOUVEAU**

APOLLO 1200

Carte d'extension mémoire 32 bits 1 à 8 Mo + contrôleur SCSI2 interne/externe + support coprocesseur 68882 + horloge sauvegardée temps réel ..... **1 590 F**
Apollo 1200 Version 4 Mo ..... **2 990 F**

AMIGA 1200

AMIGA 1200..... **2 490 F**
Disque Dur 40 Mo pour A1200 ..... **950 F**
Disque Dur 60 Mo pour A1200 ..... 1250 F
Disque Dur 80 Mo pour A1200 ..... **1 550 F**
Disque Dur 120 Mo pour A1200 ..... **1 950 F**
Les disques durs sont livrés complets avec vis , câble, notice et disquette d'installation, installés avec 10 Mo de DP. Egalement pour A600.
Moniteur Couleur Stéréo 1085S ..... **1 100 F**
Moniteur Couleur Vidéo Stéréo 1084S ..... **1 390 F**
Moniteur Couleur Stéréo Multisync 1942 ..... **2 990 F**

Cartes PC Vortex

Golden Gate 386SX pour AMIGA 2000/3000/4000 : 386 SX à 25 Mhz, 512 Ko de RAM extensible à 16 Mo, contrôleur Floppy et IDE intégré, support des slots PC, support co-processeur ..... **2 990 F**
Golden Gate 486SLC : idem 386SX sauf processeur 486SLC avec 2 Mo de RAM ..... **4 490 F**

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

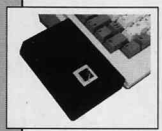
INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec tous les logiciels du marché et la majorité des imprimantes du marché : HP Deskjet 500, 500C et 550C, Citizen Swift24, etc... Manuel en français. Multitâche, entièrement transparent pour l'utilisateur ..... **490 F**

Digitaliseurs ROMBO

Vidi 12 : le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise, au choix à partir d'un signalPAL ou YC. Permet de digitaliser des animations en temps réel en et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA ..... **890 F**
Vidi 12 RT : version Temps Réel du Vidi 12 ..... **1 490 F**
Vidi 24 : digitaliseur 24 bits Temps réel jusqu'à 720x576 en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL ou YC. Livré avec un environnement logiciel complet. Compatible avec tout AMIGA ..... **2 490 F**
Megamix-Master : digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité et une rapidité diabolique. Compatible avec la plupart des logiciels de musique du marché .... **350 F**

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA



AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde en plus de votre disque dur interne, ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 120 Mo en poche, il se montrera, de plus, **2 à 5 fois plus rapide** qu'un disque dur interne.

AMIQUEST 60 Mo ..... **1 890 F**
AMIQUEST 80 Mo ..... **2 490 F**
AMIQUEST 120 Mo ..... **2 790 F**
«...l'AmiQuest est un excellent produit ... que ce soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer.» (testé dans le numéro d'octobre 1993 d'AmigaNews).

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... **2 590 F**
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... **2 790 F**
CONTROLEUR SEUL ..... **990 F**
Version A500 et A500+ ..... **+ 200 F**

KITS MEMOIRES POUR ADD

Kit extension mémoire 2 Mo pour ADD ..... **1 190 F**
Kit extension mémoire 4 Mo pour ADD ..... **2 200 F**

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore et manuel en français.
Switch-ITT (sans ROM) ..... **250 F**
ROM 1.3 ..... **170 F** ROM 2.04 ..... **180 F**

Composants

Alimentation A500, A500+, A600 et A1200 ..... **350 F**
Pièces détachées A1200 : claviers, supports de LED, alimentations, câbles
Péritel, lecteurs de disquettes, souris ..... nous consulter
Super Denise 8373 ..... **130 F**
Gary 5719 ..... **60 F**
Advanced AmigA Analyser : diagnostic complet de votre AMIGA ..... **590 F**

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM-32 : carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée, support co-processeur et 4 Mo de RAM ..... 1 890 F
AMEM-32 1 Mo ..... 990 F
1 Mo interne pour A600 ..... **390 F**
2 Mo interne pour A500 ..... **990 F**
Extension mémoire pour A500 et A2000 ..... nous consulter
Kit 2 Mo pour ADD, A3000, etc..... **1 190 F**
Kit 4 Mo pour ADD, A3000, etc..... **2 290 F**
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM pour A4000 et AMEM-32 ..... **1190 F**
Reprise de barettes de 1 Mo pour l'achat de barettes de 4 Mo ..... **100 F**

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

CHINON FZ-354A interne ..... **460 F**
CHINON FZ-354A externe tout AMIGA ..... **490 F**
CHINON FZ-357A interne Haute Densité ..... **990 F**
CHINON FZ-357A externe Haute Densité ..... **1 190 F**
Les lecteurs externes Haute Densité sont compatibles avec tout AMIGA à partir du Kickstart 2.04. Spécifiez votre modèle d'AMIGA pour les lecteurs internes.

Prix TTC au 2 décembre 1993. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 60 F. Contre- remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs et des moniteurs : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous et demandez notre catalogue !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
TELEPHONE _____ DATE SIGNATURE AC-0294

☐ Demande de catalogue, liste de prix

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	Frais de port	
	TOTAL	

☐ Règlement à la commande par chèque
☐ Règlement en contre-remboursement

Les derniers jeux sortis en 93

Acclaim

Arcade

2

1Mo

2J

G&B OD&F

- ▲ - Doc sympathique
- ▲ - Bonne idée d'avoir fait une adaptation du jeux d'arcade
- ▼ - Trop répétitif
- ▼ - Impossibilité de sauvgarder les scores

TERMINATOR 2



Les amoureux du boum boum pan pan vont être servis car pour de l'arcade c'est de l'arcade.

Vous, vous êtes le gentil T-800 venu pour sauver coûte que coûte Sarah Connors et son fils d'une mort certaine. Pour cela il vous faudra vous défendre contre une dizaine de machines plus impitoyables les unes que les autres dont le célèbre T-1000. Pour vous aider vous avez une panoplie impréssionante d'armes qu'il vous sera possible de récolter tout au long des 7 niveaux que contient ce jeu.

Ce jeu ne propose rien de nouveau dans le genre avec un viseur dirigé par la souris, des ennemis qui arrivent de partout bref : CLASSIQUE. Les graphismes sont de qualité médiocre adaptation de la borne d'arcade oblige.

Cependant ce jeux est à même de tenir en haleine la pluspart des joueurs de par sa difficulté croissante et l'impossibilité de revenir aux niveaux par un système de code, il vous faudra donc à chaque fois refaire le jeux complet.

MICHAEL

AVIS

Encore une adaptation de film baclée !

Ben oui quoi, c'est du déjà-vu. J'sais pas moi, quand on adapte un film de cette trempe, on essaye de faire un jeu digne de celui-ci. Alors bon, pour se défouler à la limite ... mais vraiment à la limite.

CYRIL

GRAPHISME	60
ANIMATION	82
SON	62
BRUITAGE	81
PRISE EN MAIN	93
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	65
AMBIANCE	60
MANIABILITE	92
REALISME	66

Interêt sur 1200

64%

Core Design

Tableaux

2

512Ko

1J

G&B OD&F

- ▲ - Les graphismes sont originaux
- ▲ - Bonne réalisation du jeu
- ▼ - L'animation est un peu trop rapide
- ▼ - La musique est trop banale et pas assez de bruitages

WONDER DOG



Ce logiciel propose de vous mettre dans la peau d'un chien aux pouvoirs se déroule ainsi : après lui avoir injecté un sérum lui permettant d'acquérir des pouvoirs sur puissants,

AVIS

Sans être macho, voici un jeu qui répond bien aux fantasmes féminins. Les graphismes sont agréables et de bonne fluidité. Bonne idée que le héros du jeu soit un chien, ça évitera aux hommes de remplir cette lourde tâche!

FABIEN

Wonder Dog fut envoyé sur la planète K9. La mission de ce chien était d'empêcher le Général Von Huffbone, barbare sans scrupules, et ses chiens baveux, de ne pas s'emparer de la galaxie. Malencontreusement Wonder Dog n'atteingnit pas la planète K9, mais s'écrasa sur Terre. C'est la que vous intervenez et que vous prenez en main ce fameux Wonder Dog sans peur et sans reproche. Votre mission sera alors de parcourir 7 tableaux et de combattre ses pires ennemis entre autres l'armée Général Von Ruffbone. Pour mener à bien ce combat perpétuel il vous faudra ramasser des objets tel que des ailes qui vous permettront d'avoir plus d'énergie ou encore des os... Pour ce qui est de l'animation, elle reste fluide et rapide. Pour conclure je dirais que ce jeu n'est pas d'une grande originalité, mais se caractérise par des graphismes loufoques et hors du commun.

SEVERINE

GRAPHISME	85
ANIMATION	80
SON	70
BRUITAGE	65
PRISE EN MAIN	80
DIFFICULTE	60
DUREE DE VIE	85
MANIABILITE	80
CONVIVIALITE	85
SENSATION	65

Interêt sur 1200

80%

Codemaster

Arcade

1

512Ko

2J

G&B OD&F

- ▲ - Jeux à 2 : Délirant
- ▲ - Les décors: C'est plutôt sympa de se faire une course sur un billard
- ▼ - Le graphisme, même si là n'est pas le plus important, est dégueux
- ▼ - Le son

MICROMACHINE



Déja sorti dans les magasins, on ne vas pas s'attarder sur MICROMACHINES. Avant tout, sachez qu'il s'agit bien de ces petites voitures avec lesquelles vous occupiez vos week-end. Ca y'est, ça vous revient ? Bon, alors voilà, elles reviennent sur vos écrans. Comme avant, vous jouerez dans la cuisine, sur le bureau, dans le bac à sable , et même dans la baignoire, entre le savon et les canards en plastiques. F1, bateaux, hélicos, 4x4,,, tout y est. Vous n'avez qu'à choisir. Vous pourrez même exploser vos adversaire si vous prenez les tanks ! Le but étant pour chaque chaque course d'arriver en tête. Et ce pour gagner le droit de continuer. Voilà pour l'histoire. Coté technique, le maniement est impec', le graphisme ,,, euh bah ,,, pas génial quand même, la musique sympa, mais le son franchement pourri. Seul, MICROMACHINES est sympathique mais vite lassant.

AVIS

On peut dire que Micromachines ne faillit pas à la tradition de Codemasters, à savoir de sortir de bons petits jeux sans grande prétention. Mais attention, autant le jeu à deux est franchement délirant, autant Micromachines à jouer seul devient très vite lassant.

JERÔME

C'est à deux qu'il prend tout son interêt et promet de franches parties de rigolades... ou de castagnes. C'est selon !

CYRIL

GRAPHISME	60
ANIMATION	--
SON	50
BRUITAGE	65
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	20
DUREE DE VIE	76
MANIABILITE	86
CONVIVIALITE	1:65/2:87
ORIGINALITE	80

Interêt sur 1200

1 Joueur : 60%

2 Joueurs: 80%

Les derniers jeux sortis en 93

CANNON FODDER

Sensible Software
Act/Str
3
1Mo
1J

G&OD B&F

- ▲ - L'intro est géniale.
- ▲ - Le jeu est très prenant.
- ▼ - Les ennemis se distinguent mal par endroit.
- ▼ - Sinon c'est tout.



La guerre comme si vous y étiez. Voilà une phrase qui colle parfaitement à ce superbe jeu d'action-stratégie qu'est Cannon Fodder. Ce soft est un mélange d'Ikari Warriors et de Rambo avec un côté stratégique très intéressant. Votre mission se divise en 24 niveaux comprenant chacun quelques étapes. Le niveau de difficulté devient vite élevé et il ne sera pas rare que vous vous retrouviez seul, vos hommes étant tous morts lors de cette même mission, pour terminer la tâche qui vous incombe comme sait si bien le faire Sylvester Stallone dans Rambo.Pour conclure, Can-non Fodder est un excellent divertissement, n'y voyez aucun mauvais jeu de mot, il a le mérite d'être bien réalisé et de sortir un peu des sentiers battus.A noter que l'intro est un véritable petit chef d'oeuvre de délire de la part des programmeurs.

JEROME

AVIS

Ce jeu est un véritable bijou !! Rien que l'intro musicale, réalisée et interprétée par les développeurs, est un top à lui seul. Le jeu en lui-même est bourrrrrrré d'humour, sans parler de l'action en question qui n'a en rien à décevoir... En un mot : J'ADORE (oui bon, ça fait deux, désolé !).

IMRE

GRAPHISME	80
ANIMATION	83
SON	91
BRUITAGE	89
PRISE EN MAIN	89
DIFFICULTE	85
DUREE DE VIE	90
MANIABILITE	88
ERGONOMIE	92
INTRO	95

Interêt sur 1200

86%

ALIEN III

Acclaim
Arcade
2
1Mo
1J

G&OD B&F

- ▲ - Le rythme du jeu fait qu'on ne s'ennuit pas une seconde.
- ▲ - Une prise en main facile qui permet de s'éclater dès les premières parties.
- ▼ - Les graphismes auraient pu être mieux.
- ▼ - Les niveaux ne diffèrent que très peu.



Vous êtes la belle Sigournet Weaver qui, suite à une panne de son vaisseau s'écrase sur une planète-prison. Evidemment les Aliens vous ont suivi et désormais ils prolifèrent. Votre mission sera donc simple : sauver les prisonniers des monstres et en massacrer un maximum. Pour ce faire, vous disposerez d'une palette d'armes (mitraillette, lance-flammes, grenades, lance-roquettes) limités en munitions et en temps. Vous serez très vite captivé par ce jeu grâce à une belle animation, des graphismes appliqués et des bruitages réalistes. Attention, malgré une prise en main facile, ce soft n'en reste pas moins ardu. En effet, pour progresser rapidement il vous faudra faire preuve de calme et de concentration car vos nerfs seront mis à rude épreuve. La tension du film est bien reproduite car à chaque instant, un Alien peut vous surgir dessus. Pour finir, c'est un jeu efficace et bien réalisé qui vous garantit de bonnes heures d'angoisse.

ALEXANDRE

AVIS

Après s'être fait longtemps attendre, Alien 3 arrive enfin sur nos Amigas après le succès qu'on lui a connu au cinéma. C'est donc avec un grand plaisir que nous retrouvons Sigourney Weaver, qui rassurez-vous est toujours aussi moche sur Amiga, dans tous ces exploits. Le jeu est assez captivant mais il a surtout le mérite si on y joue dans le noir, de nous foutre réellement les miquettes.

JEROME

GRAPHISME	75
ANIMATION	80
SON	83
BRUITAGE	76
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	75
AMBIANCE	93
MANIABILITE	91
REALISME	90

Interêt sur 1200

78%

KRUSTY'S FUN HOUSE

Acclaim
Tableaux
1
1Mo
1J

G&OD B&F

- ▲ - Ce jeu comporte une futile touche d'humour notamment par ses bruits.
- ▼ - Quand le personnage saute l'animation est saccadée.
- ▼ - Le personnage est parfois difficile à manier.



Après avoir hanté vos écrans de télévision, la famille Simpson arrive sur vos Amigas ! Krusty's fun house vous semble sans doute prometteur en matière d'originalité, et bien non, il fait preuve d'une banalité affligeante. Mise à part la réincarnation des héros tout à fait semblables à ceux de la famille Simpson, Krusty reste classé dans la catégorie des jeux de plates-formes des plus classiques. Il se caractérise tout d'abord par une maison infestée de rats, Krusty et Bart ont donc tous deux des missions bien différentes : Krusty se charge d'envoyer ces rongeurs dans des pièges afin qu'ils y soient chassés, et Bart prend bien soin de leur couper la tête. Les meilleurs moyens dont vous disposerez pour vous débarrasser des rats sont de les aider à franchir des obstacles en posant des pierres ou divers objets. Vous disposerez aussi de 10 tartes à la crème afin d'éliminer les intrus qui pourraient nuire à notre cher Krusty. En ce qui concerne le son et les graphismes, ils sont plaisants et sympathiques. Il reste néanmoins un défaut qui est a souligner, celui de l'animation qui est parfois saccadée. Malgré ses quelques défauts, et son manque d'originalité Krusty fun house n'en reste pas moins humoristique (et donc amusant).

SEVERINE

AVIS

Dés la premiere partie il apparaît un arrière goût de déjà vu ; les graphismes sont de bonne qualité mais le manque de maniabilité gâche le plaisir de jouer. De plus, l'action est trop répétitive et on se lasse très vite : DOMMAGE.

MICHAEL

GRAPHISME	60
ANIMATION	50
SON	85
BRUITAGE	60
PRISE EN MAIN	80
DIFFICULTE	70
DUREE DE VIE	50
MANIABILITE	60
ORIGINALITE	40
SENSATION	65

Interêt sur 1200

65%

Les derniers jeux sortis en 93

Factor 5

Arcade

1

512Ko

2J

G&OD B&F

- ▲ - Une intro igne du jeu.
- ▲ - Votre personnage est agréable à manipuler.
- ▼ - Trop de points moyens la où il aurait fallu des bons points. ex: originalité.



TURRICAN 3

Ca y est le voilà, le Turrican nouveau est arrivé, ce qui ne veut pas forcément dire, comme vous vous en doutez, qu'il révolutionnera le monde de l'arcade. Mais je ne dirais pas non plus que c'est un navet, loin de moi cette pensée. En réalité ce jeu est réussi sur le plan graphique, animation et son. Ce qui est dommage c'est qu'il ne sort pas de son lot puisqu'il ne se différencie des autres jeux du même genre en aucun point. Donc je pense que pour ceux qui ne privilégient pas la nouveauté des graphismes, il n'est pas utile de se le procurer. Enfin ça c'est mon point de vue ; à vous de voir. Le jeu en lui-même : vous êtes dans la peau d'un robot qui doit anéantir à jamais les forces du mal que vous aviez déjà combattu jadis mais qui, à votre déception, viennent de refaire surface. Votre mission sera, après avoir traversé de nombreux tableaux aussi vastes les uns que les autres, de dénicher le chef des forces puis de le liquider grâce à tous les pouvoirs que vous posséder. Soyez sur que ça ne sera pas facile du tout, enfin on vous fait confiance. Sur l'écran vous voyez votre personnage de profil, ce dernier est bien animé ainsi que tout ce qui l'entoure. Comme dans tout bon jeu de ce genre, votre robot sera pourvu d'armes multiples et efficaces qui vous permettrons logiquement d'arriver au bout de vos peines. De plus au niveau son-bruitage, il n'y a rien a redire, et pour laisser une bonne image du jeu, je vous avouerais que je me suis bien amusé avec. Alors j'espère que vous en profiterez aussi, bonne chance.....

FABIEN

AVIS

On peut dire que Turrican 3 est un beat'em up par excellence.La réalisation est bonne et la multitude de monstres et de tirs est fort bien dosée. Un jeu qui ne peut qu'enchanter les accrocs de l'auto-fire !

JEROME

GRAPHISME	84
ANIMATION	92
SON	90
BRUITAGE	81
PRISE EN MAIN	96
DIFFICULTE	63
DUREE DE VIE	67
AMBIANCE	61
ORIGINALITE	46
INTRO	98

Interêt sur 1200

76%

Bloodhouse

Shoot'em up

3

1Mo

1J

G&OD B&F

- ▲ - Les météorites digitalisées sont superbes.
- ▲ - Les séquences intermédiaires 3D sont à gerber de ralisme.
- ▲ - J'arrête pas de battre tous les records de la rédaction.
- ▼ - La difficulté n'est pas toujours très bien dosée.



STARDUST

C'est une nouvelle version de ce célèbre jeu d'arcade des années 80 qui avait fait la gloire du Vectrex... Cette fois-ci, on peut dire que le résultat est au dessus de ce que l'on aurait pu espérer ; le jeu se découpe en 5 niveaux, pour un total de 33 tableaux sans compter les 2 missions volontaires (j'vous préviens elles sont suicidaires) et les 4 passages intermédiaires 3D ; ces séances 3D quésaco ? C'est l'une des particularités de ce jeu qui propose, entre chaque niveau, un "j'tire sur tout c'qui bouge" en 3D ; parole d'Amigaphile, c'est très réussi, à tel point qu'à un certain moment, d'un certain niveau, j'ai eu une certaine envie de dégobiller ! En ce qui concerne les tableaux eux-mêmes (parce que ça représente quand même 90 % du jeu), rien à redire : l'effet est total, que ce soit au niveau des graphismes (sprites digitalisés gigantesques), du son (explosions échantillonnées de qualité) ou de l'animation (no comment). Sans être un spécialiste du genre, j'apprécie, même si c'est un peu ardos !

IMRE

AVIS

Ce jeu est superbe , les graphismes sont très soignés, surtout les météores. C'est en fait une réadaptation améliorée d'un jeu de la vieille ATARI 2600. La séquence tunnel est très bien réalisée et le maniement est aisé ce qui n'est pas tout à fait le cas pour les autres séquences.

DAVID

GRAPHISME	86
ANIMATION	92
SON	83
BRUITAGE	88
PRISE EN MAIN	79
DIFFICULTE	94
DUREE DE VIE	90
MANIABILITE	81
ORIGINALITE	65
SENSATION	91

Interêt sur 1200

86%

Gremlin

Sim/foot

3

1Mo

1J

1,7Mo

G&OD B&F

- ▲ - Le réalisme de la gestion.
- ▲ - La convivialité des menus.
- ▼ - Pas de véritable visualisation du match.



PREMIER MANAGER 2

Si vous aimez les jeux de foot et de stratégie et que vous passez vos nuits à ne rien faire (c'est à dire à dormir), pourquoi ne pas les utiliser à jouer à Premier Manager 2 ? Ca vous dit pas ? Bon, faut que je vous explique : si vous n'avez aucune idée (ou presque) de ce que peut représenter ce logiciel, je vous dirais simplement que c'est la meilleure gestion d'équipe de football, tous supports micro confondus. Vous voulez encore plus de détails... ? Allez, on est entre pottes, on s'tutoie ! Si je te dit aussi que plus réaliste, plus convivial.. bref, plus complet que ça tu meurs, tu me crois.. ? Mieux, si avec ce logiciel là ta nana elle t'a pas largué au bout d'une semaine parce que t'a passé tout ton temps deçu, j't'invite à boire un pchti canon. En plus, en une semaine je sais même pas si t'en aura fait le tour, parce ce que, au niveau de la prise en main, c'est pas du pac-man, et qu'en plus la doc est en hébreux (non, j'rigole, elle est en Anglais... mais, ça change pas grand chose pour certains). Enfin moi franchement j'suis pas très foot alors j'ai vite décroché... et puis mes nuits j'les passe déjà à terminer mes articles. A chacun son truc !

IMRE

AVIS

Malgré une nette amélioration de la réalisation par rapport à la précédente version, je ne conseille ce jeu qu'aux amateurs du genre (très rares) ou alors aux Bernard Tapie en herbe ! En revanche pour les autres, le mieux est d'aller voir ailleurs.

JEROME

GRAPHISME	69
ANIMATION	72
SON	76
BRUITAGE	78
PRISE EN MAIN	61
DIFFICULTE	89
DUREE DE VIE	80
AMBIANCE	80
REALISME	91
CONVIVIALITE	88

Interêt sur 1200

72%

TEST

SYSTEME DE NOTATION

EDITEUR

TYPE :
DISQUETTES :
CONFIGURATION :
ÌNSTALL DD :
PLACE REQUISE :
CONTRÔLE :
JOUEURS MAXI :

NOM EDITEUR

Ici sont répertoriés toute les donnés techniques du logiciel

- A 500
- A 500+
- A 600
- A 1200
- A 2000
- A 3000
- A 4000
- CD 32

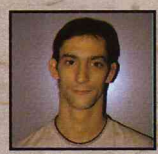
GRAPHISME
ANIMATION
MUSIQUE
BRUITAGE
PRISE EN MAIN
DIFFICULTE
DUREE DE VIE

Constitué de 7 paramètres principaux ainsi que 3 paramètres variables choisis pour coler encore plus au programme. (si vous souhaitez y voir d'autres paramètres..)

MANIABILITE
ORIGINALITE
CONVIVIALITE

Intérêt sur 1200
Temps de chargement

Là, on vous indique l"intérêt du jeu lorsque vous l'utilisez sur 1200, et le temps moyen de chargement :
A : excellent **C** : moyen **E** : nul à ch...
B : bon **D** : lent



AVIS

Ici c'est l'avis d'un rédacteur. Il nous montre l'intérêt qu'il a porté au jeu. Là, il n'y a pas de test, alors j'ai mis ma bouille. Je m'excuse pour l'horreur mais les nuits blanches pour boucler le journal ne sont pas faites pour améliorer la "CHOSE".

FRANCOIS

LE VERDICT

00%

G&B OD F

- Oooooouaiiiiiii !
- Biennnnnn !
- Bofff !
- Beuurrrkkkkk !

AÎE ! CELA PEUT FAIRE MAL

Cote de popularité

MICHAEL	3
DAVID	7
IMRE	2
JEROME	3
FABIEN	4

MOY = 3,8

CE QU'ILS EN PENSENT

TEST

MORTAL KOMBAT

VIRGIN

TYPE :	COMBAT
DISQUETTES :	4
CONFIGURATION :	1Mo
ÌNSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	93
ANIMATION	90
MUSIQUE	80
BRUITAGE	82
PRISE EN MAIN	63
DIFFICULTE	50
DUREE DE VIE	70

MANIABILITE	71
REALISME	96
ORIGINALITE	20

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	C

77%

G&B OD F

- ▲ - L'animation est vraiment réussie, ce qui rend le jeu prenant.
- ▲ - Les modes de combat changent de l'ordinaire.
- ▼ - La prise en main sera longue, il existe tellement de personnages.
- ▼ - Z'aurait pu faire mieux pour les graphismes de fond.

Cote de popularité

MICHAEL	8
DAVID	6
IMRE	8
JEROME	7
CYRIL	8

MOY = 7,4





Sorti il y a un bon moment sur les bornes d'arcade, Virgin s'est enfin décidé à distribuer Mortal Kombat venu tout droit des studios Aklaim. A mon avis et sans arrière-pensée, ils vont faire une concurrence monstre à Street fighter II sorti pour sa part il y a une bonne année sur nos Amiga. A première vue, ce jeu doit avoir des origines orientales puisque la majorité des personnages possèdent deux yeux bridés (il parait que ça leur limite leur champ de vision, bonne nouvelle donc, nous on peut voir plus loin). A propos des personnages, ils sont au nombre de dix et vous devez en choisir un parmi sept seulement proposés. Les trois autres restants seront des adversaires redoutables (suivant le niveau), que vous combattrez les uns après les autres en fin de partie (enfin presque, puisque apparemment je n'ai eu à en battre que deux, sans doute le dernier apparait dans un niveau plus dur). Avant de commencer vos combats, jetez donc un oeil dans les options, pour trouver de quoi augmenter votre nombre de vies, de quoi choisir le niveau de difficulté....etc. Moi j'ai choisi le plus facile, mais au moins je suis arrivé à la fin. Seulement l'intérêt du jeu n'est pas super lorsque vous jouez à ce niveau, car vous êtes pratiquement assuré d'arriver à la fin à chaque partie. J'ai trouvé Mortal Kombat prenant, cela est sûrement dû à la fluidité des personnages qui est vraiment impeccable. Vos com-



AVIS

Voilà un très bon jeu de castagnes qui je crois a de quoi rivaliser avec Street Fighther II. On peut cependant regretter d'une part qu'il se soit fait attendre, d'autre part que la version Amiga ne soit pas la meilleure. Je penses notamment aux graphismes et à l'animation qui auraient pu être encore plus peaufinés. Après ces quelques reproches d'usage, je me dois de vous dire que ce soft est indispensable dans votre logithèque.

ALEXANDRE

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32









AVIS

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Mortal Kombat dans le genre baston, on fait pas mieux.La réalisation est bonne mais les graphismes qui ne sont que des digits en fait, manquent de couleurs. D'ailleurs, il parait qu'aux Etats-Unis, il existe une version CD32 et l'autre A1200 sur carte PCMCIA de qualité arcade !!!, qui comble plus que largement ce manque de couleurs. De toute manière, les amoureux de la castagne devraient pouvoir apaiser leurs nerfs avec cette version.

JEROME

bats se diviseront en trois parties. La première revient simplement à combattre un par un les sept personnages disponibles en début de partie (y compris votre double) ; la deuxième comprend des combats où il vous faudra battre deux adversaires avec le même potentiel de vie. Enfin le troisième, quant à lui, vous devrez vous faire les deux boss. Le premier est assez simple à dégommer quant au second, qui répond au nom de Shang tsung, il est plus délicat à avoir, en effet il peut se transformer en d'autres rivaux que vous aurez déjà combattus auparavant. Vous devrez donc faire appel à votre mémoire pour prévoir leurs différents coups magiques. A ouais ! je vous ai pas dit : chacun en possède trois, voire quatre. Lorsque vous serez arrivé au bout de vos peines vous pourrez découvrir la mise en scène de fin pas trop mal réussie. Tous les personnages du jeu ont été scannés, et du début à la fin ils vous sembleront réels. Bon depuis que je vous parle de Mortal Kombat, je ne vous en ai dit que du bien, alors je passe aux points négatifs ; vous êtes prêt ? alors c'est parti !. Il me semble qu'au niveau des personnages et du scénario Aklaim ne s'est pas vraiment foulé. Je m'explique : Même l'existence de plusieurs modes de combat ne vous empêchera pas de remarquer qu'il s'agit d'une copie de STREET FIGHTER 2. Ben oui enfin bon quoi, c'est de la merde !. Dans l'temps, on trouvait des p'tits jeux préparés avec amour, avec tendresse. Ben oui mais fau'le dire enfin bon ! Ca c'est de l'image digitalisée, mais c'est n'importe quoi ! Ils ne pouvaient pas nous faire un p'tit jeu cousu main. Bon allez, j'vais pas mentir jusqu'au bout. Mortal kombat me semble une super méga génial jeu de baston. Vous n'aurez qu'à l'essayer vous-même. Un seul mot: MORTAL !

FABIEN





TEST

IMPRESSIONS

TYPE :	STRATEGIE
DISQUETTES :	3
CONFIGURATION :	1Mo
ÌNSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	1,9Mo
CONTRÔLE :	SOURIS
JOUEURS MAXI :	5

GRAPHISME	63
ANIMATION	---
MUSIQUE	68
BRUITAGE	48
PRISE EN MAIN	24
DIFFICULTE	53
DUREE DE VIE	75

REALISME	74
CONVIVIALITE	48
ORIGINALITE	82

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	C

72%

G&OD B&F

▲ - Les bruitages de la vue satéllite sont excellents

▲ - Une grande variété d'options

▼ - Une musique aurait pu accompagner le jeu

▼ - Le déplacement des troupes en vue satellite sont trop lents

Cote de popularité

CYRIL	4
DAVID	7
IMRE	6
JEROME	4
SEVERINE	4

MOY = 5

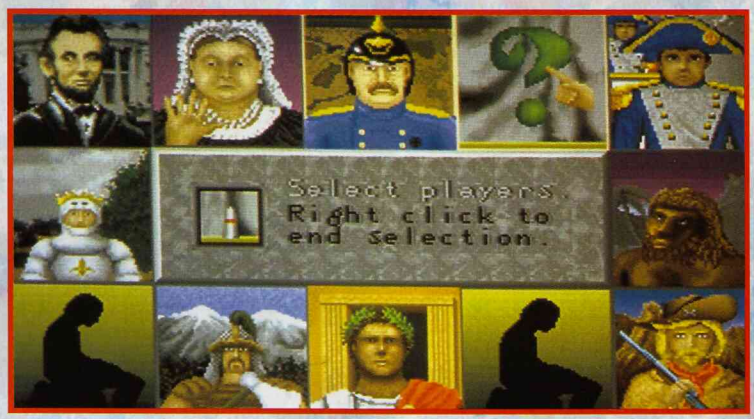
GLOBAL DOMINATION



lent soit en vue carte où vous ne contrôlez rien, soit en vue satellite où là vous dirigez chaque troupe de votre armée. Sur cette dernière vue, vous donnez différents ordres, comme déplacer et faire attaquer une armée, établir une cible pour l'artillerie. Ce jeu est tout de même à réserver aux habitués et aux anglophones car la notice des niveaux difficiles est en anglais ! Pour finir, dans la version A1200, la carte proposée est plus détaillée et de meilleure qualité,



Global domination est un wargame dont le but est d'être, comme d'habitude, le maître du monde. Vous ne possédez au début que quelques territoires sur la surface du globe. Mais cette situation ne perdurera pas. En effet, vous construirez des armées et les déplacerez de territoire en territoire pour agrandir votre empire. Au commencement de chaque tour, il vous est alloué un ensemble de ressources que vous dépenserez en points de déplacement terrestre ou maritime (pour déplacer vos armées) et en espionnage (pour obtenir des renseignements sur les leaders ennemis ou sur leurs armées). Vous utiliserez le reste de vos



A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

ainsi que les mouve-ments des armées en vue satellite qui sont légèrement plus rapides.

DAVID

ressources pour bâtir vos armées. Certaines armées sont préparées à l'avance mais vous pouvez en composer comme bon vous semblera. Vous pourrez faire des pactes de non-agression, des alliances avec les autres leaders ou essayer de les destabiliser. Vous pourrez, à l'aide des forces spéciales d'intervention, créer des troubles en territoires ennemis ou dissiper ceux de vos territoires. Enfin, vous devrez affronter vos ennemis tôt ou tard, il faut donc s'y préparer. Les combats se déroulent soit en vue carte où vous ne contrôlez rien, soit en vue satellite où là vous dirigez chaque troupe de votre armée. Sur cette dernière vue, vous donnez différents ordres, comme déplacer et faire attaquer une armée, établir une cible pour l'artillerie. Ce jeu est tout de même à réserver aux habitués et aux anglophones car la notice des niveaux difficiles est en anglais ! Pour finir, dans la version A1200, la carte proposée est plus détaillée et de meilleure qualité, ainsi que les mouvements des armées en vue satellite qui sont légèrement plus rapides.

DAVID



AVIS

Pourtant habitué des jeux de stratégie-wargame, j'ai mis un bon moment avant d'apprécier pleinement le soft ; ceci confirme que seuls les mordus apprécieront vraiment. D'autre part, remercions les développeurs d'y avoir intégré une version 1200 qui est bien appréciable ("danke !").

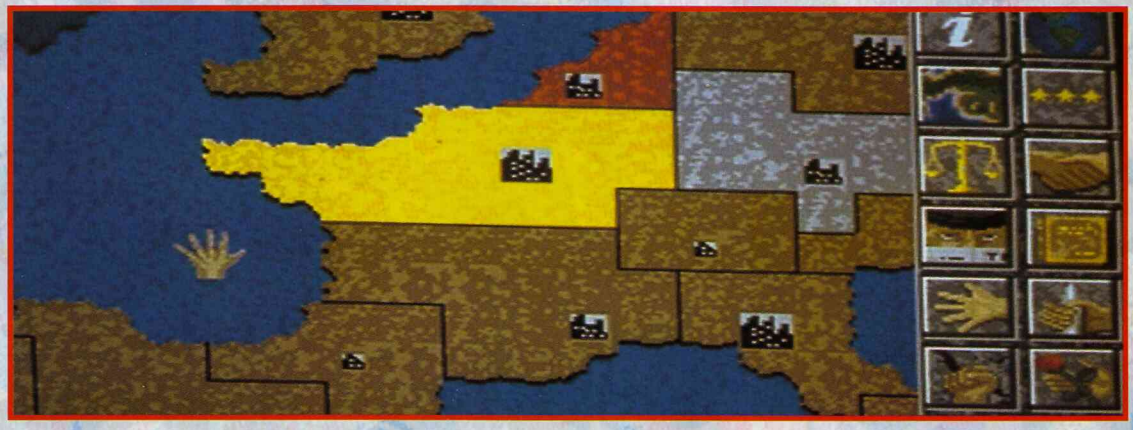
IMRE



AVIS

Si par sa complexité apparente, GLOBAL DOMINATION est un wargame qui devrait en dérouter plus d'un, il s'avère être en réalité d'un très grand intérêt, garantissant aux joueurs de nombreuses heures de mégalomanie intense puisqu'il s'agit d'être...le maître du monde. Rien que ça !

CYRIL



TEST

SENSIBLE SOCCER

SENSIBLE SOFTWARE

TYPE :	FOOTBALL
DISQUETTES :	1 CD
CONFIGURATION :	CD32
ÌNSTALL DD :	---
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYPAD
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	72
ANIMATION	73
MUSIQUE	71
BRUITAGE	77
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	85
DUREE DE VIE	76

AMBIANCE	92
MANIABILITE	75
REALISME	77

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	A

74%

G&OD B&F

▲ - L'ambiance.
▲ - Tout est paramétrable.

▼ - Rien de nouveau.
▼ - La digit d'intro est hideuse.

Cote de popularité

MICHAEL	7
FABIEN	6
IMRE	6
JEROME	4
DAVID	5

MOY =5,6



Voilà, c'est parti, du foot sur CD 32 ! SENSIBLE SOCCER aura au moins le mérite d'être le premier, parce que je les sens venir à grand pas les jeux de foot. Avec la World Cup 94 les footeux-maniacs vont en avoir pour leur grade, ou plutôt pour leur console. Alors qu'en est-il de cette adaptation ? On le savait déjà, SENSIBLE SOCCER est une réussite sur micro. Donc sur CD 32, il ne peut, logiquement, qu'être meilleur. Je précise, parce que justement ce n'est pas évident pour ce jeu. On aurait par exemple aimé trouver quelques plus, notamment dans le décor. Un arbitre, un public...bref, du nouveau. Et bien non, le jeu est identique à la version micro. Dommage ! Au niveau des options, on retrouve toutes les caractéristiques paramétrables à souhait. Le son,lui, bénéficie d'un maximum de réalisme et les cris de foule, les chants de supporters, les shoots, sont criants de vérité. Au final, un jeu intéressant, à condition de ne pas déjà l'avoir sur votre micro.

CYRIL



Tes astuces de jeux peuvent te faire gagner un abonnement (rubrique 'messages à la rédaction')
36 68 74 08







AVIS

"Tout à fait Thierry ! Voilà un classique du genre ! Hop, une passe... il essaye de tirer et BBBBUUUU... ah non, il a pas réussi à toucher la ba-balle... le nul ! décidément, quelle ambiance... dommage qu'il n'y ait pas eu d'améliorations sur cette version CD..."

IMRE

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32



AVIS

Il y a des jours comme ça ou l'on se demande ce que fait la police ! En effet, que Sensible Software décide de sortir Sensible Soccer sur CD 32 est en soit une bonne idée mais qu'il n'y apporte presque aucune amélioration, ça c'en est une autre. Bref, si vous avez un A500 et bien n'achetez surtout pas une CD 32 Bit pour pouvoir jouer à Sensible Soccer sur CD !

JEROME

GAG !
On aimerait bien pouvoir jouer à deux (l'un contre l'autre) à Sensible Soccer mais il faudrait que chez Come au dorr on se décide à commercialiser une deuxième manette pour la CD 32...

TEST

WIZ'N LIZ

PSYGNOSIS

TYPE :	PLATES-FORMES
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	1Mo
ÌNSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	89
ANIMATION	95
MUSIQUE	88
BRUITAGE	90
PRISE EN MAIN	94
DIFFICULTE	89
DUREE DE VIE	92

MANIABILITE	96
ORIGINALITE	95
SENSATION	93

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	A

91%

G&D B&F

▲ - Le jeu à deux
▲ - La rapidité du scrolling
▲ - La maniabilité

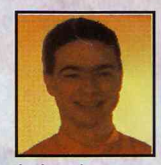
▼ - Je ne vois pas

Cote de popularité

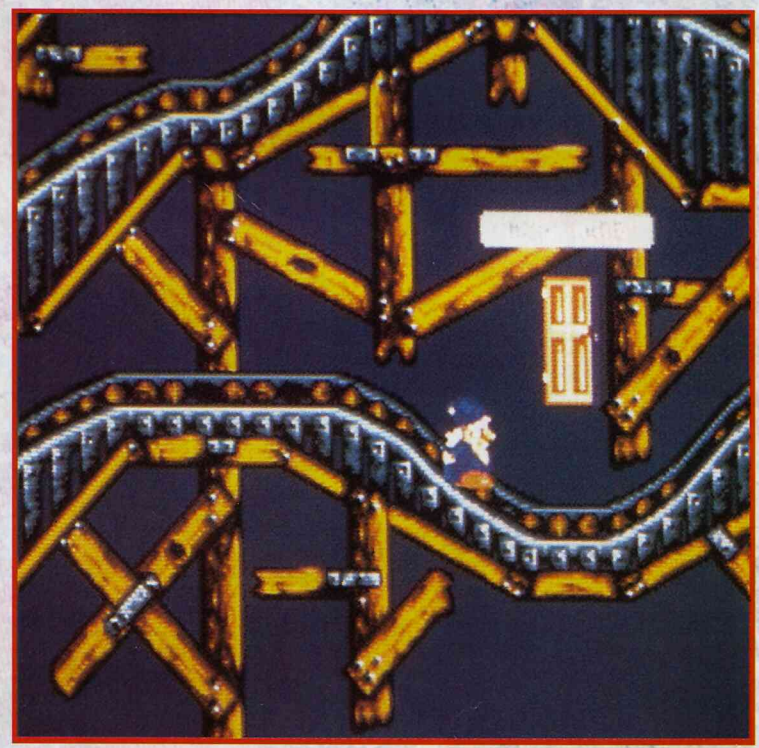
CYRIL	8
DAVID	3
IMRE	10
JEROME	
SEVERINE	8

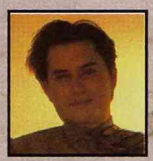
MOY = 7,6





Et hop!, on apparaît sur PUM. PUM c'est le nom de cette drôle de petite planète très loin dans un autre système solaire et habité par de grands sorciers (dont Wiz et Liz) aux pouvoirs illimités ; ainsi qu'une quantité incroyable de lapins (dont la réputation n'est plus à faire).Wiz notre magicien et Liz notre sorcière partagent leur petite vie très tranquille entre la récolte de fruits, d'ingrédients magiques pour la préparation de terribles mixtures et l'élevage de leurs lapins. Mais un jour, pendant l'élaboration d'une terrible potion dans leur chaudron magique, ils se rappellent avoir oublié la bouilloire sur le fourneau. Avant qu'ils aient le temps de s'en retourner, la potion qu'ils préparèrent déborda et ce fût la catastrophe. Une tornade bleue apparut

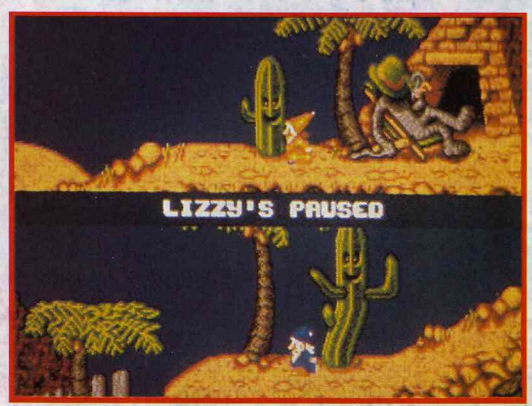




AVIS

Génial ! Wiz'n Liz en mode deux joueurs est tout simplement génial. Certes, le principe du jeu n'est pas vraiment nouveau mais tout y est fait avec beaucoup de goût et de soin - le scrolling multi-directionnel est d'une fluidité et d'une rapidité exemplaires -. Wiz'n Liz apporte un petit plus indéniable dans l'océan des jeux de plates-formes et je ne saurai que vous le conseiller.

JEROME





A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

sorcier. Bien évidemment pour chaque grade viendront s'ajouter des niveaux supplémentaires et le temps se verra diminué. Vous serez aussi amenés à rencontrer des monstres, votre seule arme étant alors un rayon magique mais d'une portée très courte ; vous serrez donc obligés de vous approcher au maximum du monstre afin de le faire disparaître. Une option 2 joueurs offre bien d'autres avantages comme celui de pouvoir choisir le nombre de vie, votre degré d'habilité ainsi que le nombre de pays sur lesquels vous désirez affronter votre adversaire.Ce jeu est d'une très grande qualité avec notamment une animation exceptionnelle et une prise en main très rapide. Bien que n'étant pas un jeu novateur Wiz'n'Liz fait parti de ces trop rares jeux sur lesquels on s'accroche. Si les jeux d'arcade vous branchent, alors courrez l'acheter sans plus attendre, vous ne serez pas déçus de votre voyage sur PUM.

MICHAEL



AVIS

C'est là un superbe jeu de plates-formes que nous a concocté Psygnosis. Jamais, Oh jamais, un tel jeu ne m'avait procuré autant de sensations. Avec un scrolling parfait et des graphismes dignes du dessin animé, on évolue comme un fou à travers les différents mondes. En plus, à la Lotus, on peu s'affronter, à deux simultanément, ce qui est encore plus fandare : si vous n'en ressortez pas sonné, allez vous coucher... c'est que vous n'y avez rien compris.

IMRE



N'oubliez pas: des centaines de cadeaux à gagner au Quizz Psygnosis 36 68 74 08

et fit disparaître tous les lapins pour les faire réapparaître aux quatre coins de la planète Pum. A vous maintenant de les récupérer. Chaque départ du pays natal devra débuter par la préparation d'un sortilège, pour cela il vous faudra ramasser 2 fruits magiques et les déposer dans le chaudron. Lorsque les 2 ingrédients sont réunis, le sortilège se constitue et vous offre entre autres un bonus (utilisables de plusieurs façons), des sous-mondes et bien d'autres surprises encore. Lorsque vous aurez rejoint le pays en montagnes russes, vous aurez un aperçu des 8 mondes qu'il vous faudra parcourir en totalité pour libérer tous les lapins. Pour chaque lapin récupéré apparaîtra une lettre qui complétera le mot magique, puis un bonus, mais attention de ne pas se laisser surprendre par le temps. Si vous réussissez à libérer tous les lapins, vous pourrez passer du grade d'apprenti au grade de magicien puis à celui de



TEST

COKTEL VISION

TYPE :	REFLEXION
DISQUETTES :	6
CONFIGURATION :	1Mo
ÌNSTALL DD :	---
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	SOURIS
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	65
ANIMATION	76
MUSIQUE	71
BRUITAGE	71
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	77
DUREE DE VIE	80

MANIABILITE	87
ORIGINALITE	78
ERGONOMIE	90

Interêt sur 1200	---
Temps de chargement	E

85%

G&B OD F

▲ - L'adaptation Amiga garde tout son interêt.
▲ - Les séquences humoristiques du jeu sont superbes
▼ - Pas d'installation sur disque dur possible
▼ - Les graphismes ne sont pas géniaux

Cote de popularité

MICHAEL	8
DAVID	10
IMRE	9
ALEX	6
FABIEN	6

MOY = 7,8

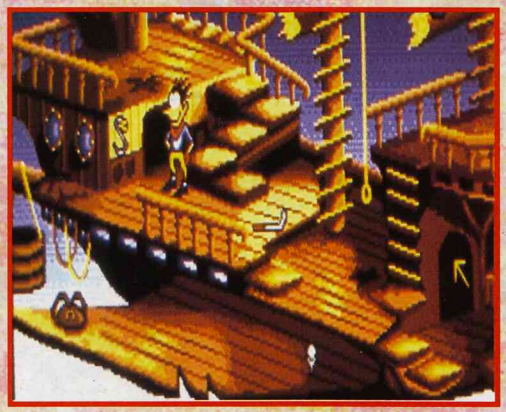
GOBLINS 3



Sorti, il y a de cela déjà quelques mois sur PC, Goblins 3 arrive enfin sur nos Amiga. Autant vous le dire tout de suite, ce jeu rentre malheureusement dans la lignée des conversions PC/Amiga, sans grandes recherches, ni grands travaux, en d'autres termes, ils ne s'emmerdent pas à retravailler le programme pour optimiser les possibilités de l'Amiga. Mais heureusement, l'intérêt du jeu reste intact, alors pour ceux qui ne connaissent pas encore le héros, voici son histoire : Blount, est un journaliste à la recherche perpétuelle d'un scoop mais c'est aussi un personnage très spécial qui vous entraînera de surprise en surprise. Lui, qui bosse pour Goblins News, doit dans ce troisième volet faire un article sur le joyau du monde qui se trouve sur le royaume de la reine Xina et du roi Bodd. La légende dit d'ailleurs que celui qui le ramène garantit une éternité de délices pour son peuple. Vous comprenez tout de suite, l'intérêt que porte Blount pour cette aventure mais le problème c'est qu'il va se trouver entraîné malgré lui dans une aventure dont il sera le héros... Le principe du jeu est classique et très ergonomique, d'ailleurs pourquoi changer une recette qui marche. Goblins 3 est très varié, les différentes scènes sont pour la plupart intéressantes. Il vous faudra pour chacune d'elles, résoudre une énigme différente et croyez-moi que cela n'est pas si simple. Heureusement que les concepteurs









AVIS

Les trois fous du roi reviennent au galop en quête de nouvelles énigmes à résoudre, pour le pire et le meilleur ; le pire est d'ailleurs évité de justesse si l'on regarde de près cette adaptation foncièrement grossière sur le plan graphique. En revanche le jeu en lui même est resté identique (c'est déjà ça) et des plus intéressants ; je dis ça pour ceux qui aiment se casser la tête bien sûr. Enfin, n'oublions pas de parler des innombrables touches humoristiques qui caractérisent essentiellement ce titre. Tout comme ses deux prédécesseurs, C'est cet humour qui lui apporte autant d'intérêt

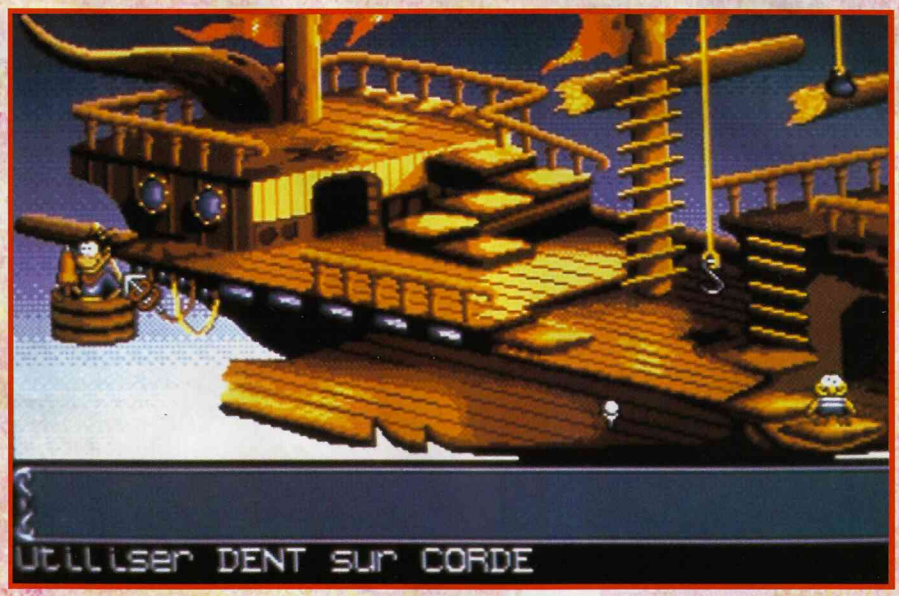
FABIEN



AVIS

Après deux volets, on aurait pu croire que le troisième manquerait d'imagination, mais ce n'est pas le cas. Décidément ces trois personnages loufoques n'ont pas fini de nous étonner ; déjà sur-entraînés, vous allez encore leur faire faire d'interminables pitreries. Les scènes sont amusantes, l'interaction des personnages au fur et à mesure du jeu est plus conviviale ; ceci aurait dû vous permettre d'élucider plus facilement les énigmes, mais qu'à cela ne tienne, seuls les jokers (limités en nombre bien évidemment) sont un gage de progression...

DAVID



■	A 500	■	A 2000
■	A 500+	■	A 3000
■	A 600	■	A 4000
■	A 1200	■	CD 32

ont prévu un système de joker vous permettant de voir le chemin à suivre mais ne criez pas victoire trop vite car ces jokers s'épuisent très vite. La réalisation n'est pas superbe (convertion PC oblige) mais cela ne nuit pas à la qualité du jeu. En effet, Goblins 3 est un très bon jeu, bourré de petites touches d'humour et pour une fois, on se marre vraiment ! Les jeux d'aventure animée sont plutôt une denrée rare sur Amiga et c'est pour cela que je ne saurai que vous conseiller celui là. Mais malgré tout, un petit détail gâche mon enthousiasme, pourquoi un si bon jeu sur 6 disquettes n'est pas prévu pour être installer sur un disque dur ? Hein, dites-moi ? Je vous assure que ce problème est réellement casse-pieds et je suis poli, il nuit énormément à l'intérêt du jeu. Il faudrait que les éditeurs se rendent compte que dorénavant les possesseurs d'Amigas





ont de plus en plus en leur possession un disque dur, surtout depuis l'arrivée des A600 et A1200 qui proposent des HD IDE à faibles coûts. Vous savez, jongler avec 6 disquettes à la fois dans le genre grille-pain, on fait pas mieux ! Dommage pour un jeu de cette qualité. En conclusion, malgré ces deux défauts, Goblins 3 est un très bon jeu et dans son genre, il se place tranquillement dans le trio de tête, remarquez la concurrence n'est pas vraiment acharnée dans ce milieu là sur Amiga.

JEROME

Au lieu de perdre votre temps à lire ces lignes, qu'est ce que vous attendez pour venir vous éclatez ?
36 68 74 08

TEST

FURY OF THE FURRIES

KALISTO

TYPE :	TABLEAUX
DISQUETTES :	5
CONFIGURATION :	1Mo
ÌNSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	2,2Mo
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	78
ANIMATION	84
MUSIQUE	82
BRUITAGE	76
PRISE EN MAIN	89
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	85

MANIABILITE	92
ORIGINALITE	85
ERGONOMIE	89

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

87%

G&OD B&F

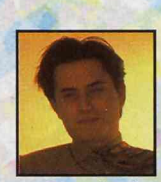
- ▲ - Installation sur disque dur possible.
- ▲ - La maniabilité est excellente.
- ▼ - Les Tinies sont un peu petits
- ▼ - Un peu dur.

Cote de popularité

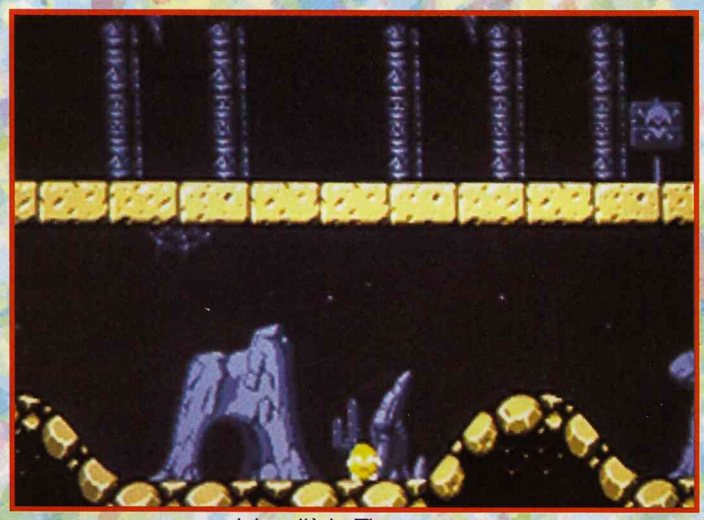
MICHAEL	9
DAVID	9
IMRE	8
CYRIL	8
FABIEN	9

MOY = 8,6

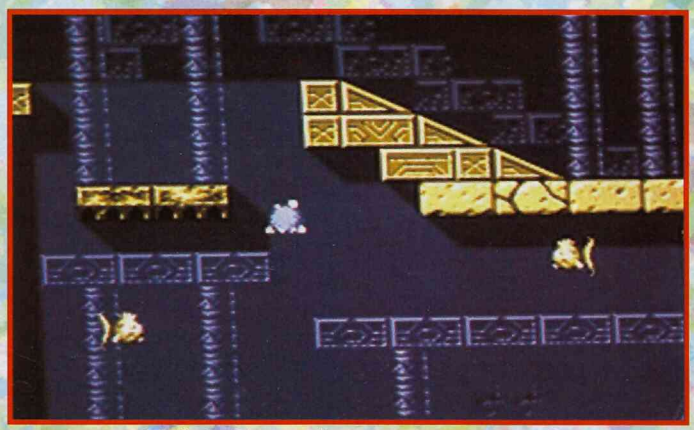




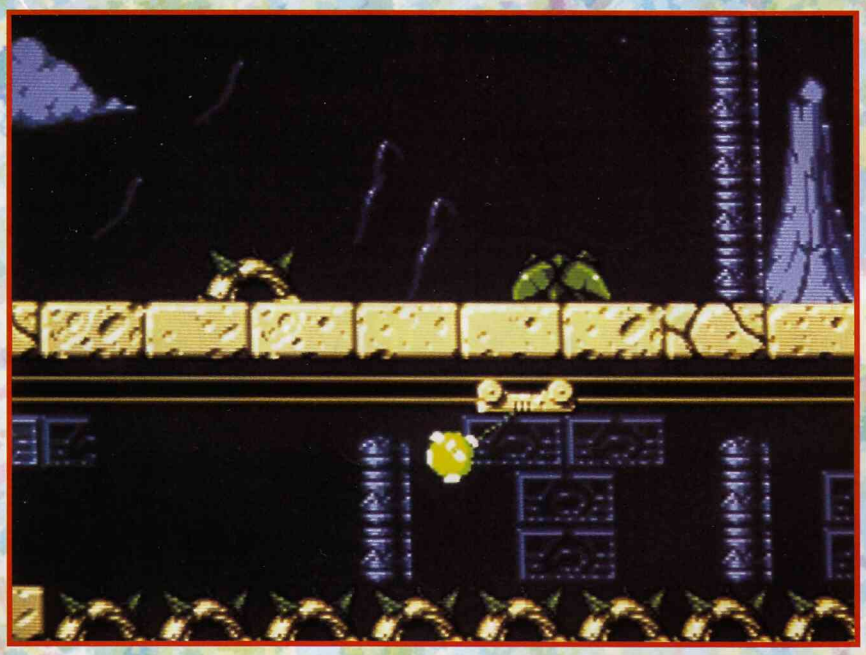
Les tinies sont de petites créatures adorables dotées de caractéristiques fabuleuses. Leur rondeur et leur épaisse fourrure leurs permettent de nager, de sauter, de plonger et de blackbouler dans tous les sens sans jamais se faire mal. Mais sachez aussi qu'il y a quatre sortes de tinies reconnaissables à leur couleur différente. Le bleu sait nager, le rouge mange les pierres, le jaune tire sur tout ce qui bouge et le vert sait jouer les tarzans avec des lianes qu'il agrippe aux murs. Il faudra, suivant le niveau, utiliser tel ou tel Tiny, à vous de le découvrir. Votre but étant de chasser le salopard de Tyniasse qui a renversé votre roi et qui, par le biais de sa machine infernale, change le peuple en véritables truands. Mais ne croyez pas que Fury of the furries soit un banal jeu de plates-formes car autant les premiers niveaux sont faciles, les suivants vous donneront du fil à retordre et si vous voulez arriver au bout des 100 niveaux, il vous faudra sérieusement vous creuser les méninges. Les Tynies sont mignons, bien qu'un peu petits. Les graphismes sont par contre dans certains tableaux un peu dépouillés et manquent dans



Ici, voilà le Tiny tueur



Et là, le Tiny maître nageur, sexy non ?





AVIS

Un jeu très original car votre Tinie, héros aux quatre formes ne doit pas sauver une belle princesse du genre "top-model" mais son roi qui a été destabilisé par un mauvais congénère. Ce jeu est immense en proposant plus de cent niveaux qui recèlent eux-mêmes d'innombrables salles secrètes. Le contrôle des quatre formes du Tinie est des plus simple et on fait appel à tous les pouvoirs qui nous sont fournis pour trouver la sortie. Il est seulement dommage que les sprites du personnage soient si petits. Un jeu agréable sur lequel vous passerez des heures...

DAVID

Y'a un truc qui vous chiffonne
dans le mag ?
venez nous en parler.
36 68 74 08

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32



l'ensemble d'un soupçon de couleurs. Toute votre aventure sera rythmée par une musique d'enfer et une animation rapide et très amusante. Furry of the furries est un bon programme qui, je pense conviendra à un large public malgré quelques énigmes corsées. A souligner aussi que le jeu est installable sur disque dur, chose importante que nous ne manquerons pa de vous préciser à chaque fois. Il y a des softs comme ça qui ne paient pas de mine mais qu'il faut avoir et à garder.

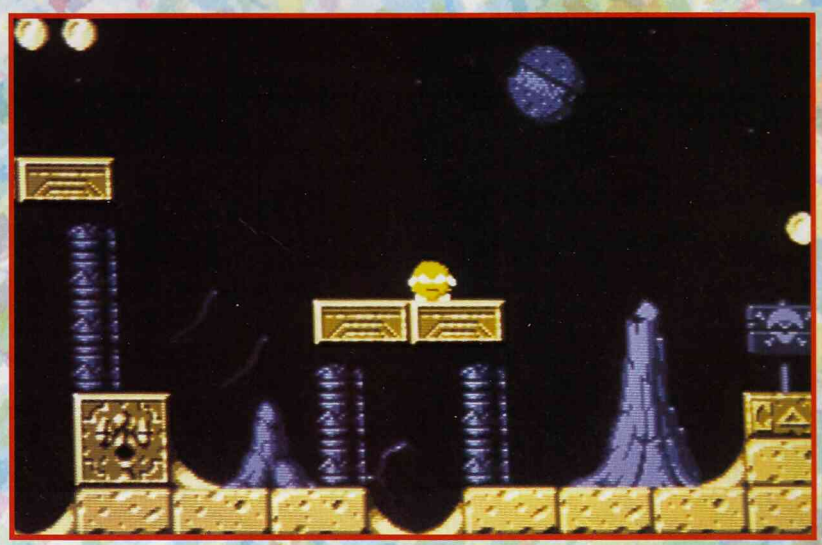
JEROME



AVIS

On a à faire à un type de jeu très répandu : le plates-formes. Dans ce domaine, on tombe vite dans la banalisation du petit jeu qui amuse 10 minutes et arrive dans la gueule du vendeur qui nous l'avait conseillé. En ce qui concerne Furry, c'est pas près d'arriver ; l'originalité du soft amène la durée de vie à un niveau non négligeable, car vous n'avez pas UN personnage à contrôler, mais quatre (pour le mÍme prix bien sûr, faut pas abuser)... quatre lemmings si vous voulez. Seul reproche : l'animation de la bébête n'est pas toujours très fluide, mais bon...

IMRE



TEST

LEMMINGS Christmas

PSYGNOSIS

TYPE :	REFLEX / STRAT
DISQUETTES :	1
CONFIGURATION :	512K
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	0,4Mo
CONTRÔLE :	SOURIS
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	80
ANIMATION	82
MUSIQUE	84
BRUITAGE	86
PRISE EN MAIN	84
DIFFICULTE	83
DUREE DE VIE	75

AMBIANCE	74
CONVIVIALITE	86
ORIGINALITE	72

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

79%

G&D

- ▲ - L'idée de faire une version spécial noël
- ▲ - L'installation sur disque dur
- ▲ - Le petit prix
- ▼ - Impossibilité de jouer à deux
- ▼ - Trois versions précédentes et pas de changement

Cote de popularité

CYRIL	6
DAVID	7
IMRE	8
JEROME	6
FABIEN	8

MOY = 7



Bienvenue à Lemmingsland pour le 4ème volet de la saga des lemmings. Il est évident que vous aimeriez savoir ce qui a changé.. et bien pas grand chose. Avec un déguisement de Père Noël revêtu pour l'occasion, nos très chers lemmings nous reviennent dans une version spécialement éditée pour les fêtes de fin d'année. La neige, elle non plus n'a pas été oubliée puisqu'elle est présente dans les 32 niveaux que contient le jeu. Dans le menu principal, vous aurez la possibilité de choisir de commencer à partir du 1er niveau grâce au mode flurry ou directement du 16ème avec le mode blizzard. Il ne vous sera hélas pas possible de jouer à deux, mais cette grosse lacune est comblée par le fait que ce jeu soit installable sur disque dur, chose que l'on aimerait voir se développer rapidement (à bon entendeur salut !). Les mordus des lemmings y trouveront leur compte grâce à ce bon mélange d'originalité et d'une difficulté fort bien dosée. Pour les autres, je doute que Christmas lemmings s'avère un très bon investissement.





AVIS

Les masos sont revenus déguisés en père Noël, dans un épisode sans nouveauté flagrante. Les revoilà plus déchaînés que jamais. Seule déception : il ne nous est toujours pas permis d'utiliser le fameux mode de jeu à deux qui fit la gloire de ce titre... dommage !

IMRE

MICHAEL

Tu fais un fanzine, un jeu, des graphs, des démos... 36 68 74 08

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32



Les Lemmings en Père Noël sont plutôt craquants



AVIS

Un autre volet des aventures palpitantes de notre tribu d'êtres dégénérés préférés: les LEMMINGS. Eh oui! Ils sont là avec de nouveaux niveaux plus loufoques les uns que les autres. Je ne lui ferais que deux reproches: l'impossibilité de jouer à deux et le manque de nouveaux personnages.

DAVID



Sadique comme on est, on s'est offert un petit feux d'artifice



Voici
le petit plus
d'Amiga Concept
qui va vous démontrer
jusqu'où vôtre revue est
capable d'aller pour vous
faire plaisir

AMIGA CONCEPT





Le mois prochain, j'en enlève un peu plus.

TEST

TORNADO

DIGITAL INTEGRATION

TYPE :	SIMULATION
DISQUETTES :	4
CONFIGURATION :	1Mo
ÌNSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	3,2Mo
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	82
ANIMATION	71
MUSIQUE	78
BRUITAGE	68
PRISE EN MAIN	62
DIFFICULTE	87
DUREE DE VIE	79

MANIABILITE	83
ORIGINALITE	93
SENSATION	91

Intérêt sur 500	63
Temps de chargement	D

81%

G&OD B&F

▲ - Réalisme du paysage.
▲ - La multitude de hotkeys.
▲ - Le manuel 'pavé' de 350 pages.
▼ - Etant donné que se simulateur est injouable sur 500, c'est dommage qu'il n'y est pas eu de version AGA directe et retranscrite.

Cote de popularité

MICHAEL	3
DAVID	3
CYRIL	3
JEROME	7
FABIEN	3

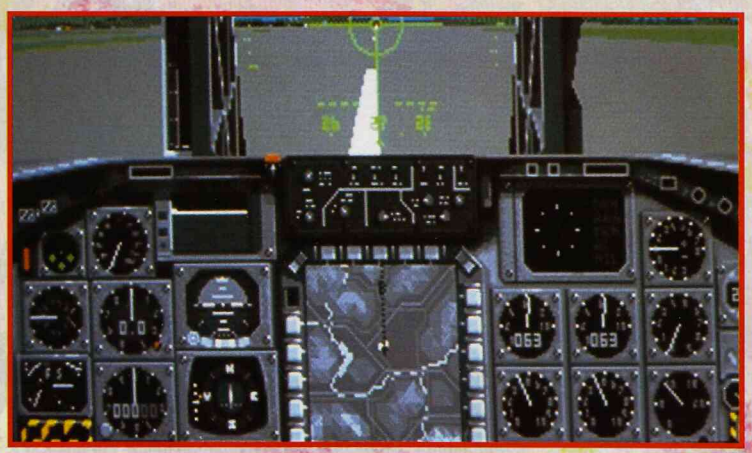
MOY = 3,8

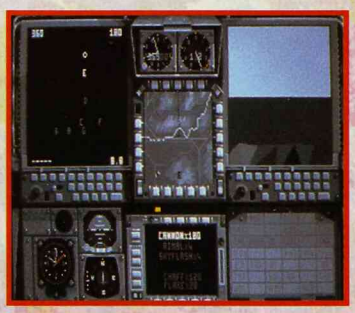


Autant vous prévenir tout de suite : n'imaginez-pas que vous allez prendre votre pied avec Tornado sur A500; la complexité du logiciel est telle, que si vous aimez vraiment les simulations, je vous conseille de laisser votre vieil Amiga aux oubliettes et de vous offrir un 1200 (non, non, je ne suis pas payé par Kom'O-d'or). D'ailleurs, Tornado, que voilà, est testé sur 1200 : on vous épargne ainsi les animations saccadées sur A500, du type une image toutes les 2 secondes... ok ? Aussi, le logiciel est tellement gourmand en calculs (ça je crois que vous l'avez pigé..) qu'il vous est permis de varier la précision des paysages, ce qui va bien évidemment influer sur la rapidité du jeu... et donc sur la maniabilité du coucou. D'autre part, ce qui ralentit terriblement l'animation c'est cette petite carte géographique qui évolue en temps réel sur votre tableau de bord. Oui, oui... là, au milieu, cette petite saloperie qui s'avère utile au point que l'on ne puisse plus s'en passer : oui, j'vous ai pas dit, on peut la désactiver, et heureusement parce que même sur un 1200 boosté (cf. config utilisée) l'animation est tout juste, mais vraiment tout juste acceptable lorsque vous activez tous ces 'gadgets'. Outre ces problèmes importants de vitesse qui conditionne directement la jouabilité, il faut reconnaître que Tornado (retenez-bien ce titre) est parmi les plus réussis des simulateurs de vol sur Amiga : la qualité de ses graphismes lui assurent une convivialité appréciable sur notre brave bête...mais non, pas notre responsable pub Gégé, je veux parler de l'Amiga... Au niveau de l'ergonomie de ce dernier (du jeu, pas de Gégé..pff) plus d'une centaine de combinaisons de touches sont disponibles ; c'est plus qu'assez, oh que oui ! Pour le reste, Tornado comporte toute les fonctionnalités de ses compatriotes, inutile donc que je m'y attarde. Enfin, pour terminer par le commencement (logique !), pour ceux qui veulent s'élancer dans les airs sans contrainte et sans risque, sachez que le mode se révèle particulièrement approprié... En tout les cas, ce jeu tant attendu n'a pas fini de faire parler de lui. (Intérêt sur A4000 : 86 %)

IMRE







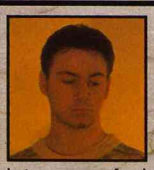




AVIS

L'arrivée d'un nouveau simulator de vol sur Amiga n'est plus vraiment monnaie courante (PC oblige !), de plus lorsqu'il est de grande qualité, alors là cela relève presque du miracle. Et pourtant, Tornado s'inscrit dans cette lignée, grâce à une réalisation très fine et très pointue. Merci Digital Integration et nos amitiés à la R.A.F.

JEROME



AVIS

MOUAISS !!! Ce qui aurait pu être LE simulateur sur Amiga, s'avère être une grosse daube, pardonnez-moi l'expression. C'est vrai, y'a eu un sacré effort de fait sur le détail graphique mais c'est loin d'être optimisé, même sur 4000, c'est pour dire...

FABIEN

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

TEST

GLOBDULES

PSYGNOSIS

TYPE : PLATES-FORMES
DISQUETTES : 2
CONFIGURATION : 512K
INSTALL DD : NON
PLACE REQUISE : ---
CONTRÔLE : JOYSTICK
JOUEURS MAXI : 1

GRAPHISME	85
ANIMATION	85
MUSIQUE	90
BRUITAGE	80
PRISE EN MAIN	75
DIFFICULTE	71
DUREE DE VIE	82

CONVIVIALITE	75
ORIGINALITE	80
SENSATION	75

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

80%

GOOD & BAD

- ▲ - Originalité
- ▲ - Se distingue par sa maniabilité très différente
- ▲ - Amusant
- ▼ - L'animation est parfois trop rapide

Cote de popularité

MICHAEL	8
DAVID	8
IMRE	6
JEROME	5
FABIEN	7

MOY = 6,8



Psygnosis nous fait une fois de plus entrer dans l'ère des jeux de tableaux, nous présentant Globdule incarné en mammifère primaire, gluant et rose fluo. Le souhait de ce petit animal ma foi très étrange, est de devenir un jouet. Mais comme dit le grand fabricant de jouets, il n'y parviendra pas sans faire ses preuves, il devra alors parcourir les sinistres catacombes infestés de pièges et d'ennemis sans scrupules. C'est là que vous intervenez, et que vous prenez en main cette petite boule visqueuse. Votre souci majeur sera avant tout, de vérifier les écrans Nasties (méchants) et les diamonds (diamants). Votre but est alors de vaincre le plus possible d'ennemis et de prendre possession de tous les diamants afin de sortir de la caverne. D'un niveau à l'autre la difficulté sera naturellement croissante et vos ennemis aux têtes très particulières seront de plus en plus nombreux à vous attaquer.



AVIS

Ce jeu est adorable, les animations sont fluides, les graphismes sont joliment travaillés et la difficulté est progressive tout au long des différents niveaux. Deux petits reproches, le maniement du personnage et les temps de chargement.

DAVID



Au fil du jeu vous pourrez aussi découvrir une multitude de graphismes tels que des cavernes étranges, ou encore des forêts. Contrairement à la plupart des logiciels, ce jeu se distingue par des caractéristiques très attrayantes notamment par sa maniabilité qui vous semblera difficile au premier abord. La tête en bas, les pieds en l'air, Globdule colle partout, et même parfois il nous fait des vrilles d'une qualité impressionnante et des sauts à en perdre haleine suivi de bruitages hors du commun ! En bref, il diffère des autres par son originalité.

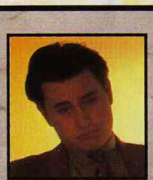
SEVERINE

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Une petite annonce à passer.
36 68 74 08







AVIS

Désolé, c'est le genre de jeu qui a l'art de m'exaspérer, et ce en raison d'une maniabilité assez bizarre et saugrenue.Certes, la réalisation est bonne et Globdule est plutôt mignon dans son genre mais je n'accroche pas, c'est comme ça.

JEROME

TEST

LIBERATION

MINDSCAPE

TYPE :	RÔLE
DISQUETTES :	1 CD
CONFIGURATION :	CD32
ÌNSTALL DD :	---
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYPAD
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	68
ANIMATION	65
MUSIQUE	94
BRUITAGE	83
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	85

AMBIANCE	96
CONVIVIALITE	94
INTRO	88

Interêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

71%

G&OD B&F

- ▲ - L'immensité du territoire
- ▲ - L'intro d'une dizaine de minutes
- ▼ - L'animation saccadée
- ▼ - Les graphismes tramés en 16 couleurs

Cote de popularité

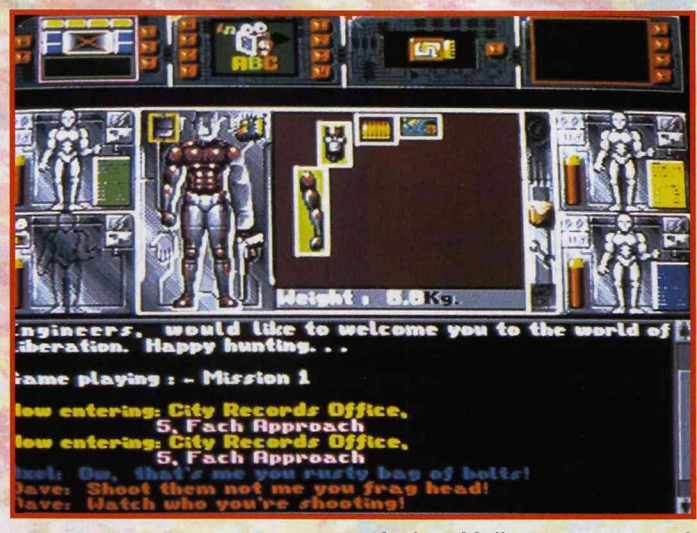
MICHAEL	4
DAVID	3
CYRIL	4
JEROME	3
FABIEN	5

MOY = 3,8





C'est le type de jeu qui a l'art d'énerver par son potentiel non exploité sur ce support CD. L'introduction, pourtant relativement impressionnante (qualité CD-audio oblige) n'offre que des séquences tramées 16 couleurs : y'a de l'abus, j'vous l'dis, d'autant plus que l'on voit tout de suite que c'est une adaptation qui vient de la chiote de Mega-CD. Le jeu en soi part d'un bon sentiment, puisqu'il associe virtualité et rôle. Pour être plus précis, Libération est la suite logique de Captive (donc Captive 2) dans lequel vous incarnez, en 2898, quatre androïdes dévoués au service de la justice. Votre but est de contrecarrer les plans douteux de la police d'androïdes ; en effet, cette dernière s'amuse à liquider les opportuns qui deviennent trop gênants. Dans l'immensité du territoire et des habitations dans lesquels vous errez, des indices, des témoignages vous permettront, on l'espère tous, de mettre un terme à ces agissements. Techniquement donc, c'est pas très jojo. Les graphismes sont là, sans plus. L'animation est très irrégulière et saccadée ce qui agace un peu (en particulier quand on se retrouve subitement le nez contre le mur). Par contre, c'est au niveau, d'une part de l'ambiance qu'il n'y a pas de reproche à faire car la musique d'accompagnement change, comme dans un film, en fonction du risque que vous prenez en pénétrant dans un lieu. D'autre part, l'ergonomie du jeu est très poussée (et c'est là que le joypad de la CD-32 tire parti de ses multiples boutons) ce qui améliore pas mal la jouabilité (ouf !). Bilan des courses ; on est déçu de voir que si les programmeurs avaient porté un peu plus d'attention à l'adaptation, on aurait pu avoir LE jeu de rôle sur Amiga. Malheureusement, y'a de la timidité dans l'air : les éditeurs n'ont pas encore compris que la CD-32 est une sacrée bête qui a du succès et qui mérite qu'on y fasse un peu plus attention. Merci pour elle.



A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

IMRE



AVIS

Je me souviens avoir pris mon pied avec CAPTIVE, mais CAPTIVE II, baptisé LIBERATION m'a franchement déçu. Les graphismes sont laids (mapping et 3D de mauvais goût) et le jeu est d'une lenteur déconcertante. Les férus du genre, comme moi, y trouveront quand même un intérêt, mais les autres...

CYRIL



AVIS

Pour une belle intro, c'est une belle intro mais alors dés que l'on passe au jeu, les graphismes sont nettement moins bons. Personnellement, je n'aime pas ce style de jeu et ce n'est pas un soft comme Libération qui me donnera l'envie de m'y attarder.

MICHAEL



TEST

MINDSCAPE

TYPE :	ACTION / REFLE.
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	2Mo
ÌNSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	32
ANIMATION	43
MUSIQUE	24
BRUITAGE	37
PRISE EN MAIN	84
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	72

AMBIANCE	77
MANIABILITE	77
CONVIVIALITE	75

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

68%

G&B OD F

▲ - Intéressant par son coté reflextion
▲ - Une prise en main facile et rapide

▼ - Les graphismes auraient pu être travaillés
▼ - Un manque d'originalité

Cote de popularité

MICHAEL	8
FABIEN	6
IMRE	5
JEROME	9
CYRIL	7

MOY = 7

A1200 D GENERATION



Voici un jeu qui, à première vue, ne mérite pas de tourner sur votre AMIGA, ni d'ailleurs de se trouver dans votre logithèque. En effet, les graphismes ne sont pas superbes, on a l'impression de se retrouver sur C64, l'animation n'est pas géniale non plus. Mais D-Generation est tout de même un très bon jeu. Et oui, Malgré tout le mal que je peux en dire. Vous dirigez un petit coursier qui, en apportant un paquet, se retrouve enfermé dans un immeuble haute technologie, avec système anti-intrusion et tout un tas de bidules, du canon au ballon dévoreur, qui essaient de vous empêcher de progresser. En réalité, ce jeu démontre, ce que pourrait être le monde si les machines prenaient le pouvoir. Imaginez votre AMIGA essayant de vous croquer la main, alors que vous tentiez d'y insérer votre dernière nouveauté. En effet, elles ont pris le contrôle du bâtiment tout entier à l'aide d'un projet nommé : D/GENERATION. Vous



trouverez plusieurs objets qui vous seront d'un grand secours tel qu'un laser, histoire de massacrer les êtres bizarroïdes qui hantent le complexe. Vous devrez, par la même occasion, délivrer les otages de ces odieuses bestioles. Le jeu est surtout porté sur l'ingéniosité du joueur car pour passer d'un tableau à l'autre il y a en moyenne deux interrupteurs à déclencher dans le bon ordre. D'autres tableaux ne seront que pure rapidité, réflexes, réflexion ou "je shoot tout ce qui bouge", bref, des tableaux qui sont un mélange de tout ceci (Aie ! la prise de tête). Souvent, vous resterez bloqué car il faut explorer toutes les pièces dont vous avez libre accès afin de pouvoir passer à une autre pièce, ou alors un système de protection indestructible du batiment vous barre la route et vous ne savez pas comment le désactiver. En bref, malgré les apparences ce jeu vaut la peine d'y jeter au moins un coup d'oeil car il pourrait plaire à beaucoup.

DAVID



Attention, la boule rouge peut vous manger tout cru !



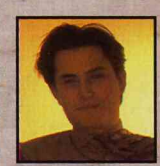


AVIS

Bon, c'est vrai ce jeu bénéficie d'une bonne ambiance.. mais ce n'est pas pour autant que je peux lui pardonner son manque d'originalité et ses graphismes 'quelques couleurs' (on est quand même sur un 1200, si si !). A conseiller aux nostalgiques de l'Oric, l'Alice, le Lazer...

IMRE

A 500		A 2000	
A 500+		A 3000	
A 600		A 4000	
A 1200	■	CD 32	



AVIS

D-Generation 1200 ou comment faire du neuf avec du vieux ? Et bien la recette est simple, un peu plus de son et une petite pincée en plus de couleurs et hop emballé, c'est pesé...!Il n'en reste pas moins que D-Generation est un soft très captivant et qui mérite toute votre attention. Ah, si la réalisation...

JEROME

TEST

VISION

SEEK & DESTROY



TYPE :	SHOOT'EM UP
DISQUETTES :	4
CONFIGURATION :	1Mo
ÌNSTALL DD :	---
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	86
ANIMATION	89
MUSIQUE	85
BRUITAGE	83
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	91
DUREE DE VIE	82

AMBIANCE	85
MANIABILITE	90
REALISME	80

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	C

80%

G&OD B&F

- ▲ - Jeu prenant (mais énervant)
- ▲ - De bonnes astuces dans la doc
- ▼ - Pas beaucoup de vie (un niveau de vie qui baisse trop rapidement)
- ▼ - La disquette n'est pas installable: naze

Cote de popularité

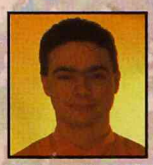
CYRIL	7
DAVID	4
IMRE	8
JEROME	6
FABIEN	7

MOY = 6,4

AVIS

Voilà un soft qui a le mérite d'être prenant sans pour autant bénéficier de graphismes mirobolants. On pourrait croire que c'est une pâle imitation de Desert Strike, il n'en est rien, les effets de rotation et les voix digitalisées sont superbes et donnent une grande profondeur au jeu.

IMRE



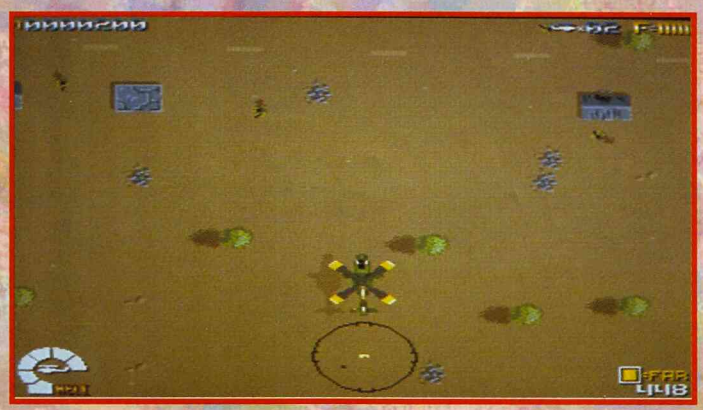
Qui n'a jamais rêvé d'être aux commandes du formidable hélicoptère apache. Aujourd'hui SEEK AND DESTROY vous en donne la possibilité. Votre mission est simple : vous rendre en territoire ennemi en vous aidant d'un radar afin d'y détruire du matériel militaire, des entrepôts... bref, tout ce qui bouge. Pour vous aider dans votre mission, vous disposez d'armes diverses ; pour les sélectionner, il vous suffira d'appuyer sur les touches de fonction de 1 à 6. Il vous sera aussi possible lors de vos diverses missions, de récupérer des armes ainsi que des bonus signalés par les lettres F et S donnant respectivement du carburant et de l'énergie supplémentaire pour votre bouclier. La barre d'espace vous sera aussi d'une grande utilité pour vous repérer en territoire ennemi ; en effet vous pourrez alors consulter une carte qui signalera votre direction et les cibles à abattre. Contrairement à ce que l'on aurait pu croire (moi le premier), Seek & Destroy n'est pas répétitif puisque pas une mission ne se ressemble, certaines même comprennent des opérations de sauvetage. Beaucoup d'agilité mais aussi beaucoup de patience seront nécessaires pour arriver à bout de ce jeu puisqu'il n'est hélas pas possible d'utiliser des codes. Alors bon courage !!!.

MICHAEL



Vous êtes coincé dans un jeu, pas de problème téléphonez nous.
36 68 74 08

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32





AVIS

Seek and Destroy est ni plus ni moins qu'un remake de Desert Strike avec une rapidité accrue. En conséquence, l'originalité n'est pas le point fort de ce jeu mais malgré tout, grâce à sa rapidité et à sa grande variété des missions, il peut faire des adeptes.

ALEXANDRE

TEST

ALFRED the CHICKEN

CD-32 A1200

MINDSCAPE

TYPE : PLATES-FORMES
DISQUETTES : 2D7/ 1CD
CONFIGURATION : ---
ÌNSTALL DD : ---
PLACE REQUISE : ---
CONTRÔLE : JOYSTICK
JOUEURS MAXI : 1

GRAPHISME	75
ANIMATION	85
MUSIQUE (CD	: 87
BRUITAGE (1200	: 83
PRISE EN MAIN	87
DIFFICULTE	65
DUREE DE VIE	60

MANIABILITE	85
CONVIVIALITE	75
ORIGINALITE	80

Interêt sur 1200	76
Temps de chargement	C

65%

G&OD B&F

▲ - Le poulet est sympa surtout quand il pique du bec.

▼ - Adapatation identique à la version micro

Cocot de popularité

MICHAEL	5
DAVID	2
IMRE	3
JEROME	1
FABIEN	1

MOY = 2,4





Avant tout, chers lecteurs, sachez que cette page contient deux tests : Alfred version 1200 et CD32. N'y voyez pas ici la conséquence d'un manque de place, ni de la flegme du rédacteur. Ceci est simplement dû au fait que les deux versions sont strictement identiques. A ce propos, il serait peut-être grand temps que les éditeurs arrêtent de nous prendre pour des pigeons, et adaptent leurs softs en prenant compte des réelles capacités de la CD 32. Mais revenons plutôt à Alfred chicken. Alors voilà, il est arrivé une terrible catastrophe : les Meka-Chickens ont kidnappé Billy Egg et ses frères pour s'adonner à de dangereuses expériences de clonage. Pire encore, ils ont également enlevé Floella, la poule d'Alfred. Face à cette situation intolérable, notre poulet va devoir parcourir un grand nombre de niveaux, bien évidemment, tous plus corsés les uns que les autres pour délivrer toutes ces volailles. Par la même occasion, Alfred devra mettre fin à ces expériences malsaines et liquider les Meka-Chickens, qui lui pourrissent sa vie de basse-cour. Les différents niveaux sont parsemés de créatures loufoques, de bonus utiles et de passages secrets. Bref, tous les ingrédients indispensables à ce type de jeu sont présents. Les graphismes et la musique, sans être exceptionnels, coïncident plutôt bien avec le reste. Le poulet est facilement maniable. Alfred ne révolutionne pas le genre, mais s'avère, ma foi, être un bon petit jeu de plates-formes. Il est malgrè tout fort regrettable que la version CD32 n'apporte rien de plus.

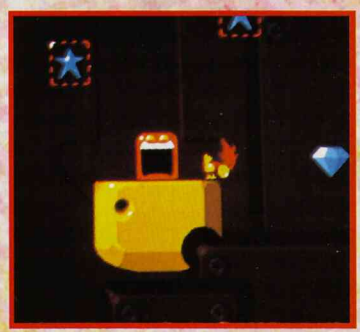
CYRIL



AVIS

Alfred the chicken, autrement dit Alfred le poulet, n'est ni plus ni moins qu'un banal jeu de plates-formes 'bénéficiant' d'une réalisation lamentable et d'un intérêt plus que douteux. Ah, j'avais oublié de vous dire que ce jeu était sur CD 32 Bit !

JEROME







AVIS

Moi qui attendait de voir un superbe jeu de plates-formes tournant sur la CD32, ma déception est totale. Tout d'abord parce que dans le genre, il y a nettement mieux, et ensuite parce que Alfred the Chicken n'exploite en rien les possibilités de la console.

SEVERINE

TEST

TITUS

BLUES BROTHERS 2

TYPE :	TABLEAUX
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	512K
INSTALL DD :	---
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	82
ANIMATION	88
MUSIQUE	---
BRUITAGE	---
PRISE EN MAIN	75
DIFFICULTE	92
DUREE DE VIE	89

AMBIANCE	81
ORIGINALITE	85
ERGONOMIE	87

Interêt sur 1200	---
Temps de chargement	D

84%

GOOD & BAD

- ▲ - L'atmosphère musicale. (je rigole)
- ▲ - Les inovations graphiques
- ▲ - La fluidité du scolling
- ▼ - Le mode deux joueurs n'est pas adapté
- ▼ - La difficultée est excesive

Cote de popularité

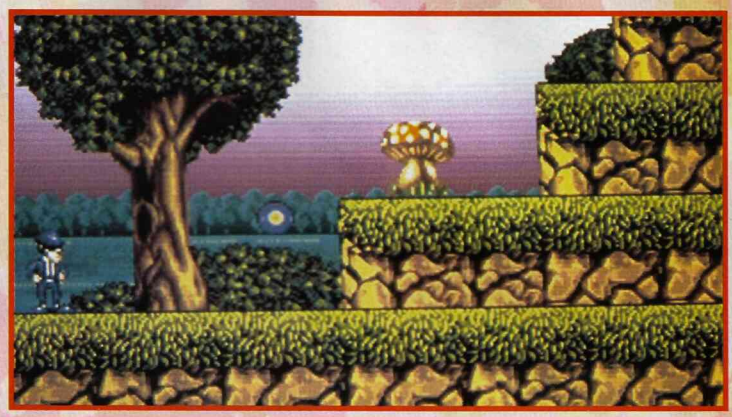
MICHAEL	9
DAVID	6
IMRE	7
JEROME	8
CYRIL	7

MOY = 7,4



A l'heure ou j'écris ces lignes, seule une béta-version de ce jeu est disponible ; c'est pour cela que je ne vous parlerais pas (comme certains) du son qui est encore inexistant. Je ne vais tout de même pas tirer une note au hasard ! quoi que depuis peu cela se fait. Blues brothers 2 est donc un jeu d'arcade à l'effigie de Jake et Elwood, célèbres protagonistes du groupe "les blues brothers". Pour finir chacun des 38 niveaux, vous devrez trouver et parvenir à accéder à des "juke-box". Pour vous protéger des chauves-souris, des tortues, des chiens, et d'autres charmantes bestioles, vous aurez à votre disposition de disques 33 tours que vous pourrez lancer comme des frizby. Vous évoluerez avec plaisir dans un univers aux graphismes appliqués et vous apprécierez, je pense, la fluidité de l'animation. Par contre, je crains que la difficulté de certains niveaux en rebute plus d'un. En effet, le fait qu'ils soient chronométrés, que les vies soient limitées et que la prise en main ne soit pas très simple, fait de Blues brothers 2 un jeu ardu. A noter, une option "deux joueurs". Dommage que ce soft ne s'y prête pas. Pour conclure, je me dois de vous dire que Titus nous offre là un jeu plein d'humour et bien réalisé qui ravira les amateurs du genre.

ALEXANDRE





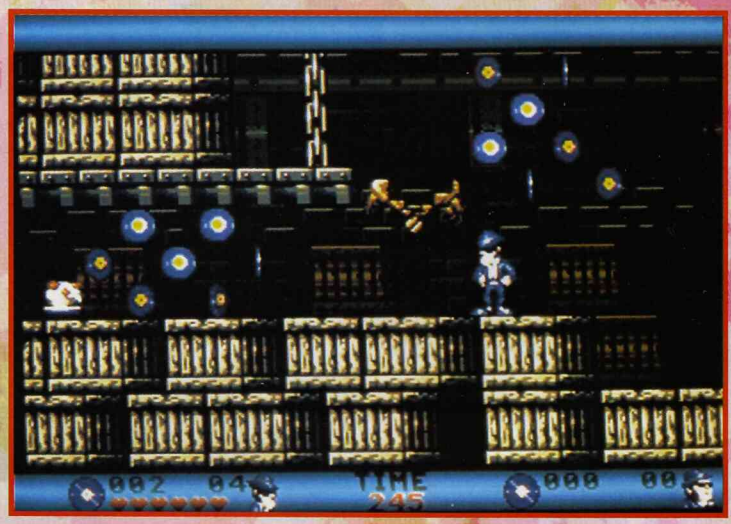
AVIS

Revoilà nos deux gars qui balancent des disques dans la tronche de tout ce qui bouge. Franchement, le premier épisode ne m'avait pas emballé, mais celui là, j'avoue, est plutôt pas mal. Ca manque peut-être un peu de variété, mais la version testée n'était pas définitive, alors...

CYRIL

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Passez vos petites annonces en moins de deux minutes 36 68 74 08







AVIS

Un jeu tout à fait original dans sa conception, le héros réincarne sans aucun doute le beau chanteur des blues brothers, qui ma foi ne me laisse pas indifférente. Mise à part ce personnage tout à fait charmant, ce jeu est relativement banal par ses décors et son intérêt.

SEVERINE

OVERKILL 2 LUNAR C

TEST

MINDSCAPE
DIGISOFT



TYPE :	SHOOT'EM UP
DISQUETTES :	1 CD
CONFIGURATION :	CD32
ÌNSTALL DD :	---
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYPAD
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	51
ANIMATION	78
MUSIQUE	69
BRUITAGE	49
PRISE EN MAIN	72
DIFFICULTE	88
DUREE DE VIE	63

MANIABILITE	78
ORIGINALITE	33
SENSATION	78

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

67%

G&B
OD
F

- ▲ - 2 jeux pour le prix d'un
- ▼ - N'exploite pas du tout les capacités de la CD 32
- ▼ - Overkill est très dure

Cote de popularité

CYRIL	6
DAVID	4
IMRE	3
JEROME	4
SEVERINE	4

MOY = 4,2

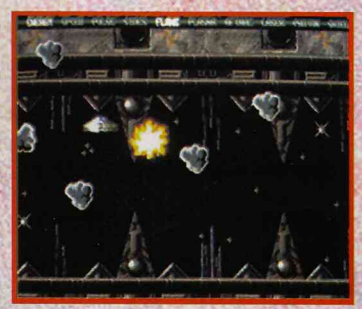


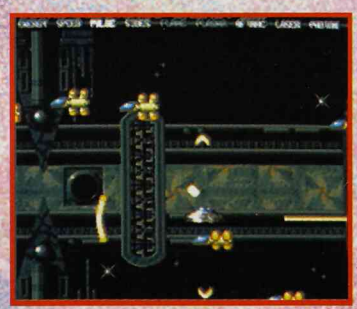
En l'an 2690, dans un autre système solaire, de terribles batailles font rage. Alors comme il en faut un, c'est vous qui êtes chargés par le grand conseil de la fédération, de mettre fin à cette guerre. Oui oui, à vous tout seul ; mais en serez vous capable ? Derrière ce scénario, se cache un jeu en retard de quelques années mais comme on dit : "rien ne vaut un bon petit jeu" ; alors si vous recherchiez des performances dignes d'une CD 32, c'est loupé. Ce jeu n'est rien d'autre qu'une copie conforme de la version disponible sur Amiga 1200 et c'est bien dommage. Overkill reste tout de même sympa, puisque pour cette version CD 32, il est accompagné de Lunar-c, une vulgaire parodie de Project x. En effet, Lunar-c tente de reprendre tous les atouts qui avaient fait de Projet x un succès ; mais c'est encore loupé (on est bon ou on ne l'est pas). Les nostalgiques apprécieront ce CD, pour les autres le mieux reste encore de tester avant d'acheter.

MICHAEL

Avec la boite à délires du 36 70 74 08. Vos meilleurs coups de Fun seront publiés.









AVIS

Ce sont les deux premiers jeux que j'ai pu voir sur la CD-32 et j'en suis resté coi. En effet, je ne pensais pas que des jeux comme ceux-ci se faisaient encore, alors les voir tourner sur cette machine est horripilant. Deux jeux en un qui ne valent même pas le prix d'un.

DAVID



AVIS

Deux "shoot-them-up" pour le prix d'un ! Sympa, non ? En fait, vu la qualité et l'originalité de ces deux jeux, on va plutôt dire que c'est normal. Car nous sommes ici très loin du sublimissime PROJECT-X de Team 17, et la CD32 mérite mieux que ça. Pour les amateurs donc.

CYRIL

TEST

MINDSCAPE
DIGISOFT

TYPE : SHOOT'EM UP
DISQUETTES : 1 CD
CONFIGURATION : CD32
ÌNSTALL DD : ---
PLACE REQUISE : ---
CONTRÔLE : JOYPAD
JOUEURS MAXI : 2

GRAPHISME	68
ANIMATION	65
MUSIQUE	69
BRUITAGE	49
PRISE EN MAIN	95
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	53

MANIABILITE	59
ORIGINALITE	10
SENSATION	20

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

59%

G&B
OD
F

- ▲ - 2 jeux pour le prix d'un.
- ▼ - N'exploite pas du tout les capacités de la CD 32
- ▼ - N'apporte rien de nouveau dans le genre

Cote de popularité

CYRIL	6
DAVID	4
IMRE	3
JEROME	4
SEVERINE	4

MOY = 4,2

TEST

MICROCOSM CD32

PSYGNOSIS

TYPE :	SHOOT'EM UP
DISQUETTES :	1 CD
CONFIGURATION :	CD32
ÌNSTALL DD :	---
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYPAD
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	97
ANIMATION	93
MUSIQUE	89
BRUITAGE	89
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	83
DUREE DE VIE	75

REALISME	94
ORIGINALITE	92
INTRO	99

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	A

90%

G&B OD F

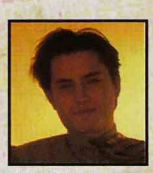
▲ - Superbe !
▲ - Magnifique !
▲ - Extraordinaire !

▼ - L'action est plutôt banale

Cote de popularité

MICHAEL	9
DAVID	8
IMRE	9
CYRIL	8
FABIEN	10

MOY = 8,8



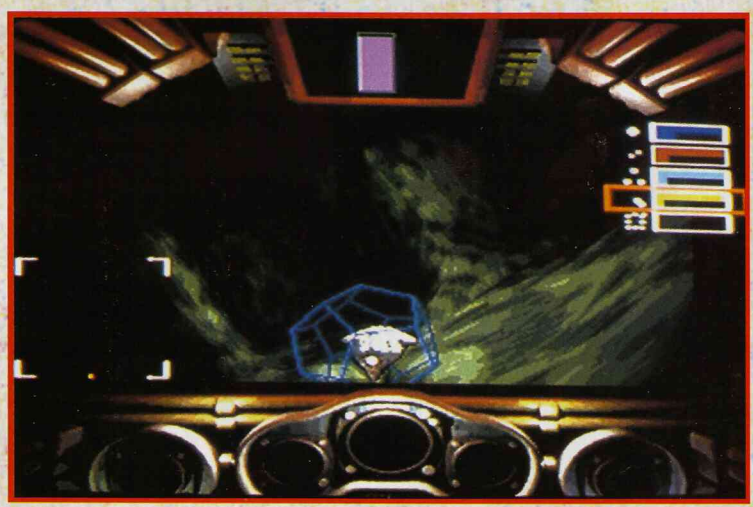
Ouf ! Nous avons enfin pu recevoir une version presque définitive de MICROCOSM juste avant le bouclâge du magazine. Il aurait été dommage que pour le premier numéro d'Amiga Concept il n'y ait pas un test complet de ce jeu, pardon DU JEU !! Avant toute chose, voici un petit résumé de l'histoire qui, ma foi, est assez rocambolesque. Axiom et Cybertech sont deux énormes entreprises installées sur la planète Bador. Ces deux compagnies sont tellement



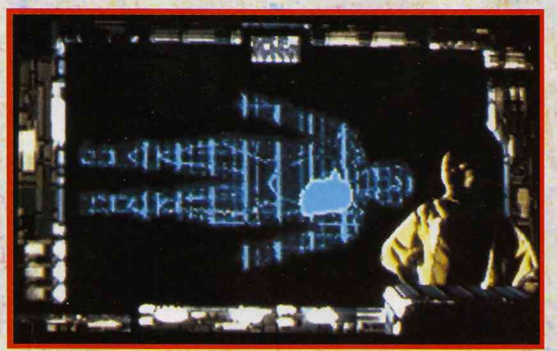


s'était pas aperçu de ce qui se passait. Pour contrecarrer ce plan, il décide d'envoyer, toujours dans le corps du président (le pauvre), un vaisseau, piloté par vos soins, pour détruire tous ces virus électroniques. Et c'est ainsi que va s'engager cette féroce bataille dans les entrailles du patron de Cybertech. Toute l'action se passe à la manière d'un shoot'em up, autrement dit, on tire sur tout ce qui bouge, mais gare à ne pas rater votre cible car vos tirs peuvent endommager le corps du président ou

importantes qu'elles se partagent le pouvoir de cette planète. Mais comme vous vous en doutez cette cohabitation ne se fait pas sans heurt et tous les coups sont permis. Le directeur scientifique de Cybertech, un fauxcul de premier ordre, a réussi à injecter dans le corps de son président, des robots miniaturisés chargés de contrôler, par l'intérieur son cerveau et cela bien-sûr pour le compte d'Axiom, vous me suivez toujours j'espère. Le plan aurait sans doute réussi si le vice-président de Cybertech ne

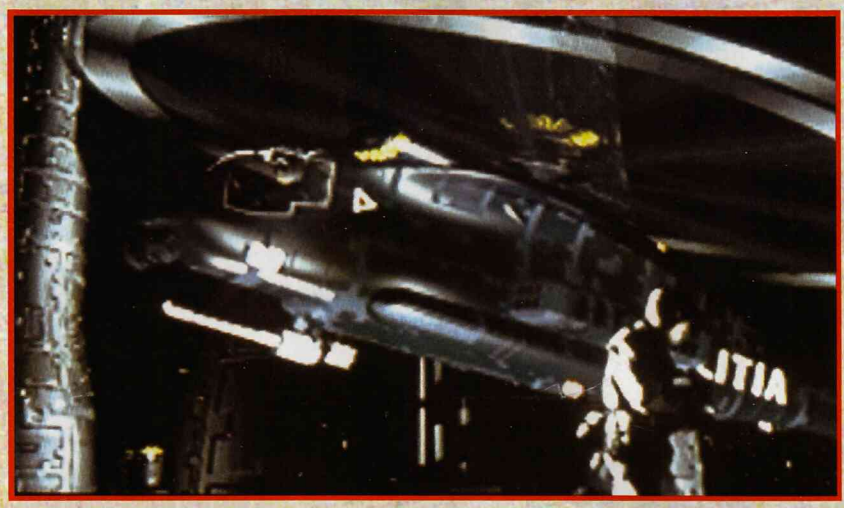


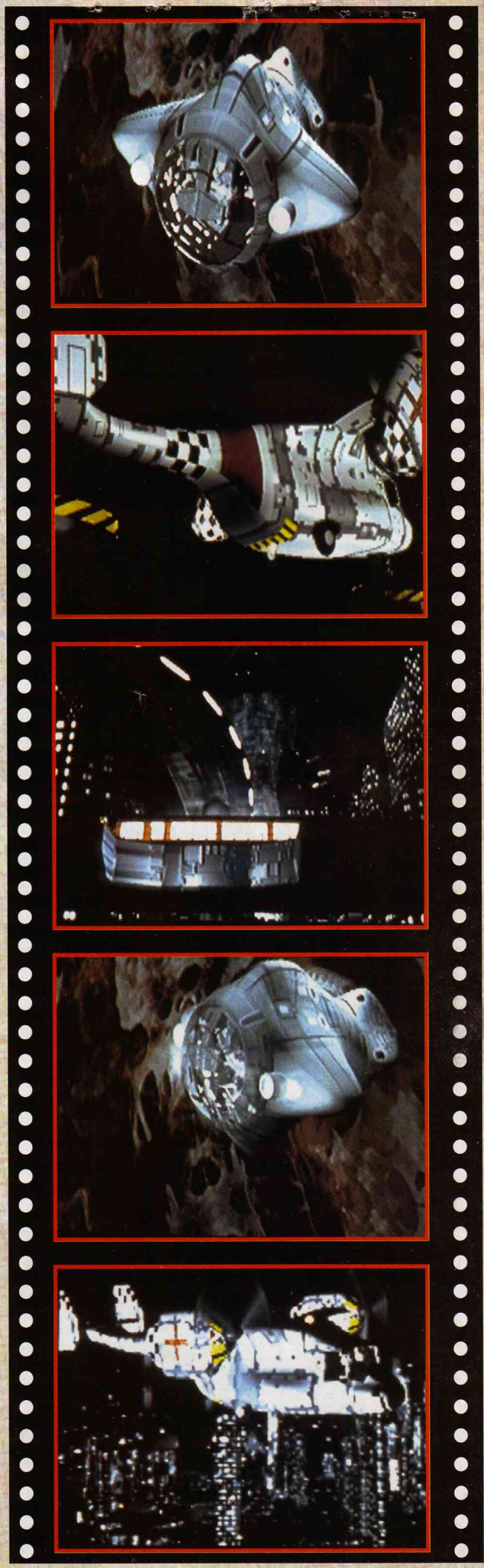






L'intro est absolument superbe







AVIS

Alors là, ce truc que voilà, c'est même plus du jeu, c'est carrément un film interactif dessiné en animations 3D de synthèse... Enfin, vous avez compris et puis les images parlent d'elles mêmes. L'intro j'en parle même pas c'est du délire... quant au jeu, moins extra-ordinnaire que ne l'est l'intro, il amorce la nouvelle génération. Une page est tournée, ce qui m'amène à faire un petit rappel historique... Ceux qui ont eu la chance de connaître l'âge d'or de la micro, il y a bien de ça... 12-13 ans, se souviennent sans doute de l'époque où l'on s'émerveillait devant un ZX-80, de ses 1 ko (0,0001 Mega) et de ses gros pâtés noirs en guise de pixels. Du Space Invaders à l'Aigle d'or, en passant par Bruce Lee et Sorcery, d'année en année la qualité croissante des jeux s'est fortement fait ressentir. A ce jour, même si d'ici deux à trois ans, Microcosm nous semblera techniquement totalement dépassé , il fait désormais parti des précurseurs du jeu virtuel de la même manière que l'a été Pac-man pour les jeux-vidéo.

IMRE

voir même le tuer. Vous disposez bien-sûr de différentes armes et points de ravitaillement pour arriver au terme de votre mission. Ceci étant dit, l'intérêt du jeu est plutôt limité, tout réside en fin de compte sur la qualité de la réalisation globale, notamment au niveau de l'intro et des séquences intermédiaires ou finales , qui sont absolument SUPERBES. A noter que la version CD32 est beaucoup plus belle que celle du PC CD-Rom (plus de 10 000 couleurs contre 256 !). Quel plaisir pour l'oeil, mes enfants, il y a de quoi rendre vert plus d'un possesseur de PC ou de console made in Japan. Si tous les magasins mettaient MICROCOSM en démonstration sur CD32, ils en vendraient comme des petits pains. Je me répète peut-être mais c'est superbe et tout cela rattrape largement la faiblesse de l'intérêt du jeu à proprement dit. Merci Mr psygnosis de nous avoir concocté un tel jeu, nous espérons que cela n'est qu'un début et puis comme on dit, pour un premier éssai c'est un coup de maître.

JEROME

Gagnez un abonnement à vie à AMIGA-concept (cf p.5) en répondant au Quizz Psygnosis au 36 68 74 08

TEST

BLACK SECT

TYPE :	AVENTURE
DISQUETTES :	3
CONFIGURATION :	1Mo
ÌNSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	SOURIS
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	90
ANIMATION	---
MUSIQUE	75
BRUITAGE	73
PRISE EN MAIN	70
DIFFICULTE	87
DUREE DE VIE	86

AMBIANCE	90
CONVIVIALITE	85
ERGONOMIE	75

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

91%

G&B OD F

- ▲ Les graphismes sont superbes
- ▲ Le jeu par son atmosphère est envoutant
- ▼ La prise en main est délicate
- ▼ Les énigmes sont balaises

Cote de popularité

MICHAEL
DAVID
IMRE
CYRIL
FABIEN

MOY = 8,8



Le petit village d'Issegeac, en plein coeur du Perigord Noir, il y a de cela bien longtemps, vivait dans la terreur. Des phénomènes bizarres et d'étranges disparitions hantaient les journée des pauvres habitants d'Issegeac.La terreur grandissait de jour en jour, jusqu'au moment ou la population fit appel à un grand exorciste. Après maintes incantations tirées de son grimoire, le calme et la gaieté revinrent et ceci, pendant plusieurs années. Cette paix était dû au grimoire de l'exorciste qui les protégeait de l'invasion du mal. Mais un jour, un étranger sans visage et à la démarche lourde arriva au village. Tous les habitants prirent peur et tout le monde alla se réfugier chez soi. Un cri horrible déchira la torpeur de la nuit. Les habitants en se réveillant le matin, constatèrent avec stupeur que le grimoire avait disparu et que le patriarche avait été assassiné.Voilà, c'est à la suite de ce bref résumé de l'histoire, au demeurant excellament trouvé, que votre rôle va pouvoir commencer. Votre mission est primordiale car il y va de la survie du village. En effet, vous aurez comme but, de trouver l'entrée secrète qui mène au repère de la secte noire, de venger la mort du patriarche (qui est aussi votre aïeul) et surtout de retrouver le grimoire qui sauvera votre village. Autant vous le dire tout de suite, cela ne va pas être simple d'autant plus que la prise en main, au niveau des icônes d'action du personnage, est très délicate et demande un bon entrainement. Black Sect est un jeu d'aventure tout en Français qui rappelle les productions des vieux 8 bits comme Eureka, Orphée, The Hobbit ou The Pawn, sauf que maintenant on manie tout à la souris alors qu'avant, il fallait tout taper au clavier. La réalisation de Black Sect est superbe, les graphismes et les bruitages donnent au jeu une dimension envoutante et prenante. Certes le jeu n'a pas fait l'unanimité au sein de la rédaction, mais vu que c'est moi qui ai le privilège de le tester, alors je peux dire que je l'adore. Cette ambiance est captivante et si Black Sect vous accroche, alors préparez-vous à moins dormir.

JEROME



A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32







AVIS

On reconnait bien ici le style Lankhor. Black Set est un jeu doté d'un scénar béton, de graphismes superbes et de sons étonnement réels. J'aime un peu moins l'interface et trouve ce système lent et dépassé. Cela dit, les amateurs apprécieront ; pas de problème, c'est du bon.

CYRIL

TEST

LANKHOR

VROOM MULTI-PLAYER (compatible AGA)

82%

TYPE :	COURSE AUTO
DISQUETTES :	1
CONFIGURATION :	1Mo
ÌNSTALL DD :	---
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOY/SOUR
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	76
ANIMATION	88
MUSIQUE	55
BRUITAGE	84
PRISE EN MAIN	82
DIFFICULTE	73
DUREE DE VIE	86

MANIABILITE	90
REALISME	94
SENSATION	95

Intérêt sur 500
Temps de chargement E



On peut enfin s'écclater à Vroom sur 1200 et depuis plus d'un an que j'ai le mien, ce logiciel fait partie des quelques raretés non disponibles dessus, qui m'ont presque amené à reprendre un vieux 500. Il ne faut quand même pas fantasmer sur cette version qui n'offre pas de modifications en mode AGA, mais elle permet, ni plus ni moins, de pouvoir l'utiliser sur tout Amiga. Je ne vous cacherais pas ma déception lorsque je me suis apperçu que la vitesse de l'animation était identique à l'ancienne version... Mais comment se fait-ce !

IMRE





A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32



AVIS

Certes, le fait que Lankhor ait fait une version compatible 1200 est un effort louable, mais que celle-ci soit strictement identique à la version 500 c'est une autre chose. Pourquoi un jeu de cette qualité a été aussi peu retravaillé sur 1200, ça, j'aimerais bien le comprendre.

JEROME

G&OD B&F

- ▲ Toujours cette sensation de vitesse
- ▲ Le mode deux joueurs
- ▼ A deux, les fenêtres d'écran sont trop petites, ça tue les yeux (après tout le monde me demande pourquoi je porte des lunettes)

Cote de popularité

FABIEN	8
CYRIL	8
DAVID	7
JEROME	7
MICHAEL	9

MOY = 7,4

ZIGOMIC
Ordinateurs & Jeux

Tél: (1) 47 50 36 78
Ouverture prochaine de notre show-room nous consulter

CD-ROM - Multimédia
CDI - AMIGA - CD32 - 3D0

TOUTES LES NOUVEAUTES EN TEMPS REEL
JEUX, CONSOLES et Accessoires.

CATALOGUE GRATUIT

HIT CD32

☐ Alfred Chiken	249 F	☐ James Pond II	249 F
☐ Alien Breed II	149 F	☐ Legacy Of Sorasil	269 F
☐ Brutal Sports Football	289 F	☐ Nigel Mansell's	259 F
☐ Dangerous Streets	289 F	☐ Over Kill And Lunar C	249 F
☐ Deep Core	269 F	☐ Pinball Fantasies	249 F
☐ Dennis	259 F	☐ Pirate's Gold	259 F
☐ F17 challenge	149 F	☐ Project X	149 F
☐ Jurassik Park	329 F	☐ Qwak	149 F
☐ Labirynth of Time	229 F	☐ Ryder Cup	259 F
☐ Lotus Trilogy	289 F	☐ Sensible Soccer	249 F
☐ Microcosm	289 F	☐ Thes Chaos Engine	249 F
☐ Liberation : Captive 2	329 F	☐ Zool	259 F
☐ Arabian Nights	200 F		
☐ Castel 2	269 F	☐ Elite 2 Frontière (1200)	tél.
☐ D-Generation	249 F	☐ OM Super Foot (1200)	tél.
		☐ Vroom multiplayer (pour AGA)	tél.

HIT FMV

☐ Carte MPEG (Full Motion Vidéo)	1690 F

Films CD-vidéo (stéréo) :

☐ Top Gun	195 F
☐ Les Nuits Fauves	195 F
☐ Black Rain	195 F
☐ Star Trek 6	195 F
☐ 2ème Pad CD32	199 F

ZIGOMIC - 4 route des Postillons
92130 SEVRES

AMIGA CD32
32 bits
CD-Rom double vitesse



2490 F*
* La console, le pad et 2 jeux

Nom : _____ **Prénom :** _____
Adresse : _____
CP: _ _ _ _ _ Ville : _____
Tél : _____ DATE DE NAISSANCE: _____
Règlement : ☐ Chèque ☐ Contre Remboursement (+38F)

☐ **CB n°:** ____ ____ ____ ____

EXPIRE A FIN : ___/___ **SIGNATURE :**

Commande par téléphone : 16 (1) 47 50 36 78

Ma Commande EXPRESS Service	Prix	Port
JEUX		28F
Console		58F
Adhésion au CLUB		
Catalogue	GRATUIT	
TOTAL à Payer		F

MICROCOSM:



OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31/01/94

TEST

COSMIC SPACE HEAD

CODEMASTERS

TYPE :	ACTION / AV
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	38
ANIMATION	52
MUSIQUE	66
BRUITAGE	50
PRISE EN MAIN	68
DIFFICULTE	51
DUREE DE VIE	50

MANIABILITE	40
ORIGINALITE	51
CONVIVIALITE	33

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

52%

G&B OD F

- ▲ - Originalités.
- ▲ - Se distingue par sa maniabilité très différente.
- ▲ - Amusant
- ▼ - L'animation est parfois trop rapide.

Cote de popularité

MICHAEL	3
DAVID	7
IMRE	2
JEROME	3
FABIEN	4

MOY = 3,8



Vous voici dans la peau de Cosmic Space head, un allumé de l'espace qui doit prouver au peuple de sa planète, Linoleum, qu'il est capable d'aller sur la Terre. Pour ce faire, il vous faudra trouver une voiture intergalactique et un appareil photo (ben oui, il vous faut des preuves !). Le jeu se découpe en deux phases. Une partie "aventure" lorsque vous êtes en ville ou à un point nommé sur la carte. Là, classique ! On retrouve le fameux système "Jmet-l'curseurlaoujvais" et il nous est permis (merci les gars !) d'utiliser quelques actions qui, par combinaison avec les divers objets trouvés, permettront de faire avancer le schmilblick ou plutôt le Cosmic. Alors là, rien d'exceptionnel. Comparé à ce qui se fait dans le genre, c'est même largement en deçà. Je vous conseille de tout essayer, car il n'est pas rare de voir une action, à la base stupide, se révéler concluante, telle une rivière qui, au contact d'un glaçon, se transforme en véritable patinoire. Des parties "arcades" , viennent agrémenter le jeu lorsque vous passez d'une ville à l'autre. Alors oui, effectivement, c'est plutôt sympa de varier les plaisirs. Mais encore faudrait-il que ceux-ci soient prenants. Soyons francs, ce n'est pas le cas ! Et pour cause, les phases d'arcade sont pratiquement toutes identiques et donc, vite lassantes. Les graphismes sont atroces et le maniement du personnage, primaire. La musique, qui change pour chaque scène, est loin d'être exceptionnelle. COSMIC SPACE HEAD n'apporte rien de nouveau, si ce n'est le doux souvenir des jeux qui faisaient fureur il y a de ça...oh, au moins cinq bonnes années !

CYRIL









AVIS

Ce jeu est très original puisqu'il associe l'aventure au jeu de plates-formes. Les graphismes auraient pu être un peu plus soignés. Un petit jeu sympa car il n'y a pas de mal à faire travailler son cerveau de temps à autre.

DAVID



AVIS

Sur la boite est écrit: EPOUSTOUFLANT, GEANT, ECLATE TOI. Alors là ! je ne dois pas avoir tout compris ; est-ce de l'ironie ? Cet avis n'engage évidemment que moi mais si vous voulez perdre 250 francs alors n'hésitez pas : achetez Cosmic Spacehead. **MICHAEL**

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

TEST

LAMBORGHINI

TITUS

TYPE :	COURSE AUTO
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	1Mo
ÌNSTALL DD :	---
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	70
ANIMATION	85
MUSIQUE	73
BRUITAGE	72
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	70
DUREE DE VIE	80

MANIABILITE	90
ORIGINALITE	80
SENSATION	87

Intérêt sur 1200	84
Temps de chargement	C

82%

G&D

- La maniabilité
- Le jeu est prenant

B&F

- Les autres caisses sont toutes identiques.
- La musique est lourdingue.

Cote de popularité

FABIEN	9
DAVID	7
IMRE	8
JEROME	7
MICHAEL	8

MOY = 7,8





Voici le nouveau jeu de course de voitures made in Titus. Nouveau ? En fait, pas complètement. IL s'agit en réalité d'une version remodelée de CRAZY CARS III. Les graphismes et la musique sont identiques, et le système de jeu n'a pas changé. Le but du jeu étant toujours d'arriver en tête pour se faire le maximum de blé et pouvoir traffiquer sa bagnole à volonté (5ème et 6ème vitesse, boosters, détecteurs de radars...). Vous débutez en quatrième division avec l'intention, bien sûr, de faire parti, au plus vite, des as de l'asphalte et de prendre la tête de la première division. Mais qui dit "remodelée", dit changement. Alors quel est-il me direz-vous ? Bah voilà, vous avez maintenant la possibilité de jouer à deux simultanément. Rendez-vous compte, deux superbes Lamborghini qui fusent à plus de 300 Km/h é travers les States, se foutant Èperdumment des autres caisses et de la police. Ah qu'il est bon de jouer les rebelles, et de faire chier son monde ! Seul,

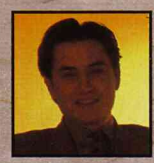




AVIS

Voilà une course automobile qui va décoiffer vos machines. Certes, les graphismes de Lamborghini n'ont pas bougé par rapport à Crazy Cars III, mais quelle rapidité de l'animation !! Autre aspect non négligeable : on peut enfin s'éclater à deux avec deux vues à la Lotus.. et quel pied !

IMRE



AVIS

Après l'excellent Crazy Cars III, Titus a la bonne idée de sortir une nouvelle version de ce hit qui inclut dorénavant la possibilité de jouer à deux et une animation ultra rapide.A avoir absolument.

JEROME



LAMBORGHINI c'est CRAZY CARS III, en plus rapide. On peut tout de même regretter que les programmeurs n'aient pas rajouter d'autres nouveautés (musiques différentes, autres types de routes, nouveaux gadgets pour la voiture...). Mais croyez-moi, le jeu n'a pas perdu une miette de son intérêt et reste parmi les meilleurs dans son genre. Si vous ne compter pas CRAZY CARS III dans votre logithèque (honte à vous !), voici une belle occasion de vous rachetez. Sinon, à vous de voir, mais sachez qu'à deux...c'est toujours mieux !

CYRIL

Un abonnement à vie à AMIGA-CONCEPT, à gagner sur le :
36 68 74 08

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

TEST

SECOND SAMOURAÏ

PSYGNOSIS

TYPE :	TABLEAUX
DISQUETTES :	3
CONFIGURATION :	1Mo
ÌNSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	92
ANIMATION	91
MUSIQUE	91
BRUITAGE	77
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	91

AMBIANCE	92
CONVIVIALITE	87
ORIGINALITE	85

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	C

89%

G&OD B&F

▲ - Les dégradés pour certains décors sont superbes.

▲ - La réalisation en générale.

▼ - Peu être un peu trop difficile.

Cote de popularité

MICHAEL	8
DAVID	7
IMRE	5
JEROME	9
FABIEN	6

MOY = 7





Voilà un jeu qui va faire un malheur ! Psygnosis nous offre cette fois la suite de First Samuraï, et quelle suite. Vous êtes donc un jeune samuraï désireux de venger son maître massacré par l'infâme Roi Démon. Evidemment, ce dernier n'a pas l'intention de se laisser faire et va donc appeler toutes les forces du mal à s'unir contre vous. Pour mener à bien votre mission, il vous faudra évaluer dans trois mondes différents ou plutôt dans trois temps différents. En effet, vous batailllerez successivement dans le passé durant quatre niveaux, dans le présent durant encore quatre niveaux et le futur pendant deux niveaux. Vous aurez certainement l'occasion de vous apercevoir

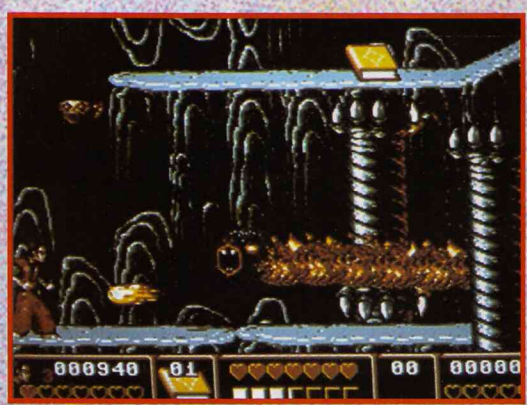




AVIS

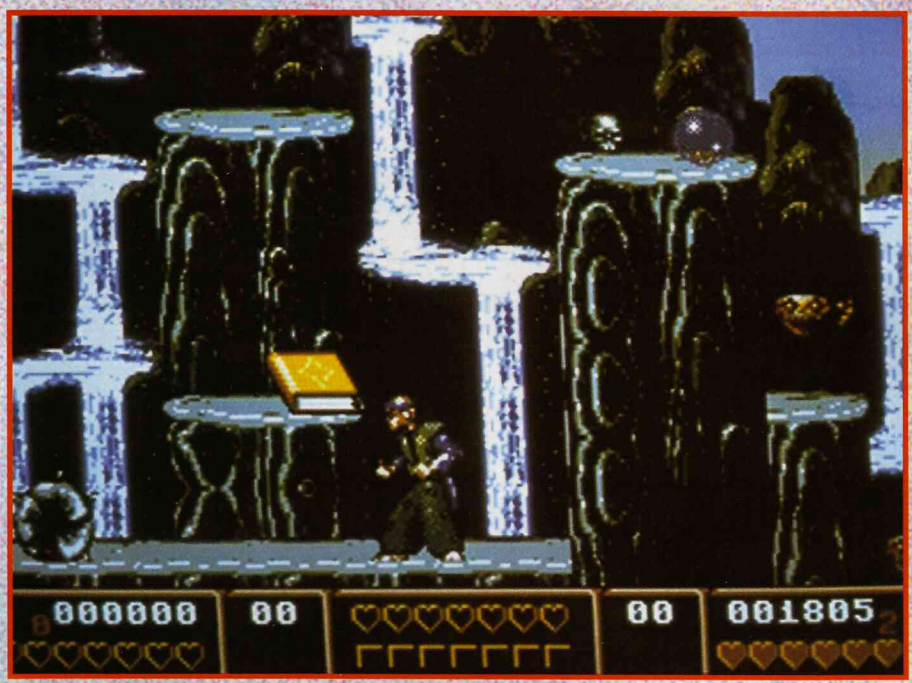
Jugeant personnellement, moi-même, je, First Samouraï (le premier du nom) comme hideux et inintéressant je ne pouvais qu'espérer mieux pour ce second round. Bingo ! Effectivement c'est beau mais c'est toujours aussi inintéressant, seul ou à deux. Si sa réalisation est très bonne, c'est peut-être son manque d'originalité qui me rebute, à moins que ce ne soit tous ces tons trop fades... Enfin, j'y peux rien, j'accroche pas, et pourtant j'adore les mode de jeu à plusieurs simultanément !

IMRE



au cours des mois, que les jeux d'action ne sont pas vraiment "my cup of tea" et pourtant pour une fois, j'ai été captivé par celui-là. Au départ, la prise en main vous paraîtra simple, mais ne vous leurrez pas, pour arriver jusqu'au roi Démon, il vous faudra parfaitement maîtriser les quatorze mouvements de combat et les trois d'esquive. Vos neuronnes seront aussi mises à l'épreuve lors de petites énigmes originales et accessibles. Rassurez-vous, toutes ces légères contraintes n'enlèvent rien au plaisir de jouer d'autant que la réalisation est de tout premier ordre. En effet, niveau graphique par exemple, rien à redire : bonne utilisation des couleurs, jolis dégradés, traits fins... En ce qui concerne l'animation, encore bravo, le scrolling est très fluide. La musique n'est pas en reste surtout lorsque l'on perd ou







AVIS

Je vais vous faire part de ma première réaction en jouant à second samurai: "pu...., c'est bien torché ce jeu". En effet, je pense que mon premier commentaire est très révélateur sur la qualité de ce soft. La réalisation est superbe; remarquez de la part de Psygnosis, il n'y a rien d'étonnant, on est rarement déçu, et l'intérêt de Second Samuraï, a fortiori en mode deux joueurs, est excellent. Un logiciel à posséder absolument.

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

alors dans le passage entre deux niveaux. Par contre les bruitages ne sont ni bons ni mauvais, pour être plus explicite je dirais qu'ils sont du style que l'on retrouve sur les consoles Sega et compagnie. Les options sont nombreuses, Second Samuraï nous propose l'inévitable, et oh combien sympathique, options deux joueurs. Vous pouvez même si vous le souhaitez être ennemi du joueur numéro deux. Il vous sera également possible de choisir la difficulté du jeu et votre nombre de vies. Ce qui contribue aussi à la qualité de



ce jeu, c'est la pluralité des armes et des objets que vous serez amenés à utiliser. Il y aura toujours des sabres, des bombes, des livres de sortilèges et autres objets à votre disposition. Je ne vous parle même pas des diverses et nombreuses magies. Bien-sûr, ces petits avantages, vous serviront à vous débarrasser d'une pléïade d'ennemis. En conclusion, les mordus de jeux d'action adoreront, les autres apprécieront quand même.

ALEXANDRE

trucs & astuces

LES ARCANES DE L'AMIGA - LUDOTHEQUOPHILE

Ces astuces ne sont pas toutes des news mais il est toujours bon de les retrouvés. Le mois prochain, cette rubrique ne sera constituée que de nouvelle astuces (enfin, j'espère !) et je compte sur vous pour m'y aider en envoyant toute vos bidouilles à l'adresse du journal. Les meilleurs se verront offrir un abonnement au mag'.

GOBLINS 3

Premier tableau :
Utilisez l'écu sur la vis et prenez le crochet.
Défaites le noeud.
Prenez le club, utilisez le crochet sur la boucle.
Fouillez deux fois dans la caisse.
Utilisez le club sur le Perok et utilisez le déboucheur sur Chump.
Placez Blount près du crochet et utilisez Chump sur le poids puis faites prendre le parapluie par Blount.
Placez Blount sur la main et Chump sur la dalle.
Faite prendre la dent par Blount.
Utilisez le parapluie sur l'orrifice du tonneau et utilisez la dent sur la corde.



Second tableau :
Prenez le parapluie, utilisez le sur air chaud le plus à gauche.
Cliquez sur l'interstice.
Utilisez le club de golf sur Hercule puis sur Gromelon.
Donnez l'écu à Maciste et frappez-le avec le club.
Prenez l'écu et la biscotte, utilisez la sur le casque, utilisez le club sur la biscotte.
Prenez les miettes, allez sur la dalle, allez ensuite sur le rocher et utilisez les miettes sur Banzaï par derrière puis frappez le avec le club.
Prenez la main et tendez la à Kendo et shootez le avec le club et reprenez la main.
Prenez le bouclier et posez le sur la branche, et montez sur le second rocher.
Utilisez le poivre sur Zembla par derrière.
Prenez Chump et allez voir Django, prenez Blount et tirez sur la langue.
Prenez la matraque et utilisez la sur l'échelle et montez sur la corniche.

SUPERFROG

Magicwoods :
234644
447464
747822
Spooky Castle:
392822
446364
984448
477444
Fun world :
343522
882311
992334
091332
Ancient Level :
467464
818234
182394
298383
Ice world :
452234
984841
383772
093152
Space level :
387211
981122
017632
398112
Tableau project S :
837122

DESERT STRIKE

Y'en a marre de se scratcher, alors tapez :
LQOHQRX pour faire la mission Scud Busten.
BHTLEJD pour Embassy City.
KEOVWAH pour Nuclear Storm.

STARDUST

level 2 :
BJRQAAAAAIMM
level 3 :
CFQQQAAAAKOL
level 4 :
DFQQQQAAAEDL
level 5 :
EJQQQQAAAEOK



ALIEN BREED 2

Voici quelques chances supplémentaires pour envoyer les aliens d'ou ils viennent. Entrez comme code : 098654, ce qui vous donnera 10 vies puis start ensuite ESC, retourner mettre le code 736353, pour avoir 50 000 crédits puis faite start et de nouveau ESC et entrer enfin le code 378829 pour avoir 50 clés.

TURRICAN 3

Appuyez sur "N" pendant le jeu et oh ! surprise !, vous passez les niveaux.



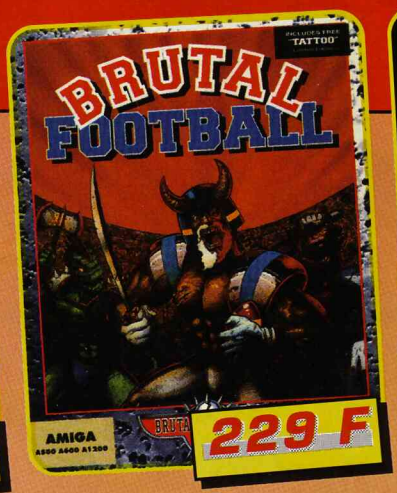
CHRISTMAS LEMMINGS

(Les 10 premiers niveaux)
level 2 :
KJJLDNCCCP
Level 3 :
OHNLMCADCN
Level 4 :
JNLHCMOECM
Level 5 :
LDLCAJNFCK
Level 6 :
LLBIJLLGCY
Level 7 :
LCENLLDHCS
Level 8 :
CINNLDHICV
Level 9 :
CGJHMELJCK
Level 10 :
OKJOLHCKCR





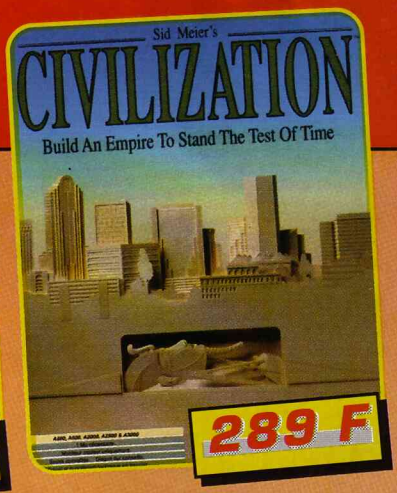
229 F



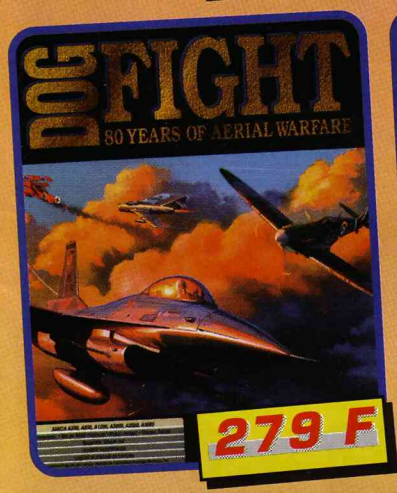
229 F



239 F



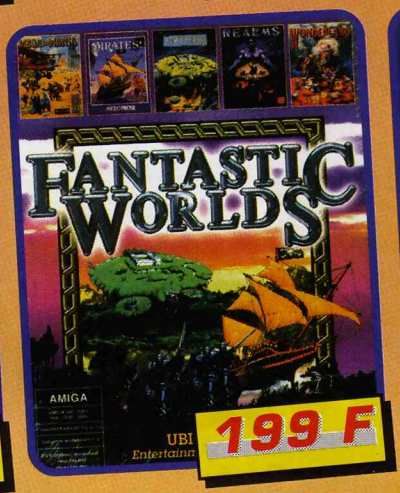
289 F



279 F



199 F



199 F



249 F



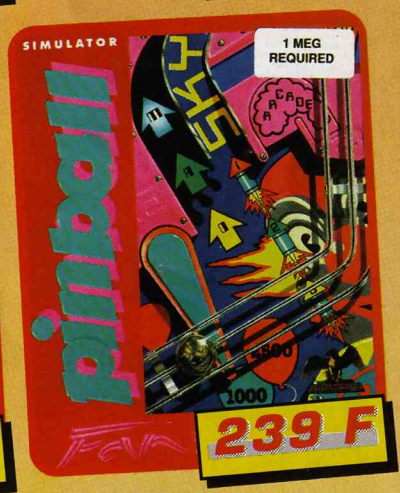
279 F



299 F



259 F



239 F



179 F



159 F



269 F



230 F

BAB MICRO CENTER

7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE

Vente Par Correspondance

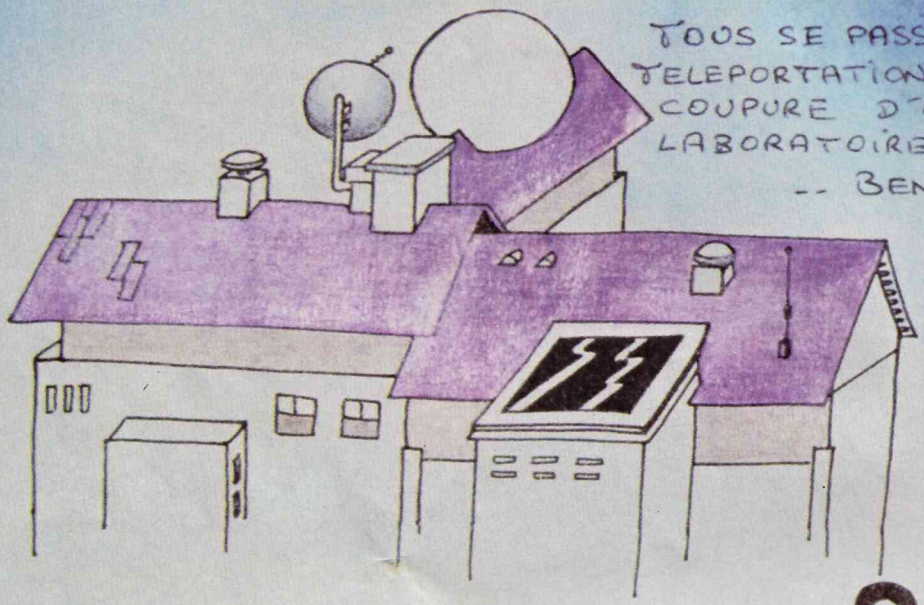
59 59 39 65



PROLOGUE

TOUS SE PASSE APRES UNE EXPERIENCE TELEPORTATION PERTUBEE PAR UNE COUPURE D'ELECTRICITE DANS LE LABORATOIRE DE NOTRE HEROS.

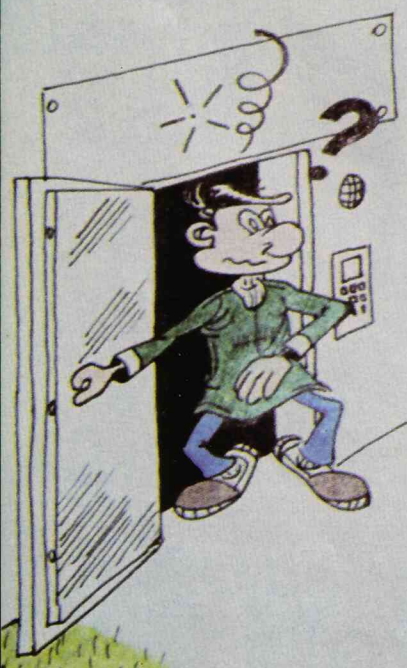
-- BEN VOYONS !-
PEUT ETRE ! CEPENDANT-

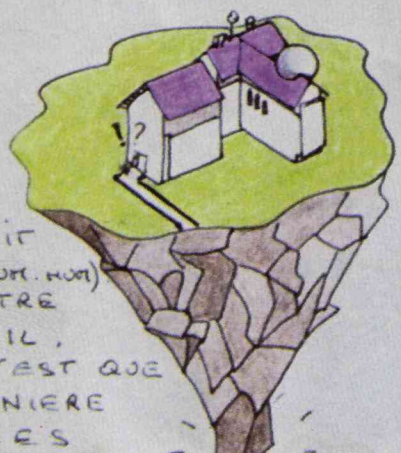




--- QU'ELLE NE FUT PAS SA SURPRISE LORSQU'IL SE RETROUVA ENTOURÉ DE TROIS EGAUX. ---

--- MAIS AUSSI EN SORTANT DE SON LABORATOIRE LORSQU'IL S'APERÇUT ---





--- QU'IL N'ETAIT PLUS SUR TERRE. (HUM. HUM) OU ETAIT-IL ? PEUT ETRE UN JOUR LE SAURAIT-IL, TOUT CE QUE L'ON, C'EST QUE C'EST DE CETTE MANIERE QUE COMMENÇAIT LES AVENTURES DES INTRINSEQUES

UN JEU GRATUIT POUR LES 100 PREMIERS ABONNES

PARMIS



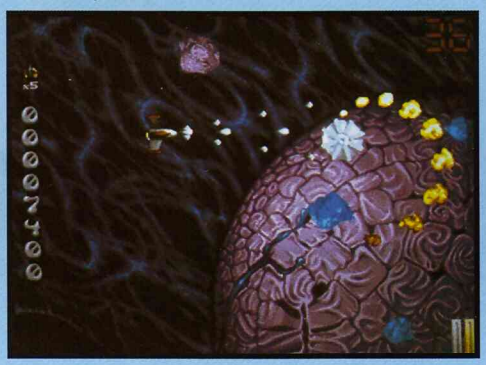
Sensible Soccer CD 32



Alfred Chicken CD 32



Canon Fodder



Stardust



Wiz'n liz

EN PLUS, VOUS RECEVREZ 11 NUMEROS D'AMIGA CONCEPT POUR LE PRIX DE 9 !
ALORS QU'EST-CE QUE VOUS ATTENDEZ POUR VOUS ABONNER ?

Un peu que je m'abonne ! Pour un an de délire (à 288 F seulement les 11 numéros) on m'offre deux numeros et le jeu de mon choix.

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
_____ CP ☐☐☐☐☐
DATE DE NAISSANCE _____ 19____
J'ai un ... ☐ A500 ☐ A500+ ☐ A600 ☐ A1000 ☐ A1200
☐ A2000 ☐ A3000 ☐ A4000 ☐ CD 32 ☐ Autre : _____
- Ci-joint, un chèque de 313 F à l'ordre d'Amiga Concept et à renvoyer à :

Amiga Concept (Abonnement) 47- 49 Bd Jean Jaurès
78800 HOUILLES

SIGNATURE :

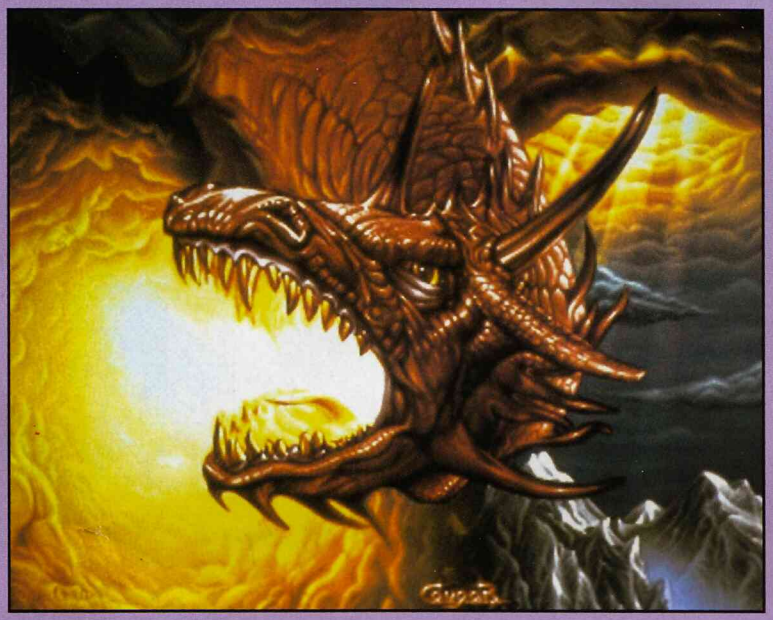
11 Numéros x 32 Frs l'exemplaire	= 352 Frs
Prix moyens du jeu	= 249 Frs
Frais de port du logiciel	= 25 Frs
TOTAL	~~626~~ Frs
Prix Amiga Concept (Soit **50 %** de réduction !)	**313 Frs**

DEMO NIAC



THE PARTY III

RESULTATS ET CLASSEMENTS DE LA GRANDE PARTY DE L'ANNEE AU DANEMARK



Classement des démos

1. Origin/Complex (Aga)
Code: Gengis
Gfxs: Hof-Mack-Titan
Zik: Clawz

2. Full Moon/Virtual Dreams (Aga)
Code: Dr skull
Gfxs: Jaco-Alien-Kerberas
Zik: Heatbeat

3. Arte/Sanity (A500)
Code: Mr Pet
Gfxs: Ra
Zik : Moby

4. 9-Fingers/Spaceballs
Code: Lonestar
Gfx: TMB-Design
Zik: Major Asshole



Arte/Sanity (3e)





Classement des Intros

1.Chaos Land / Virtual dreams
Code:Tsunami
Gfxs:D-Mag Dean
Zik:Dean

2. D / Essence
Code:Touchstone
Gfxs:D-zign
Zik:Wotw

3.Toyzareus / Dreamdealers
Code:redlight
Gfxs:Zebig
Zik:Reflex

En ce qui concerne la GFX-Compétition:
Le niveau de la GFX-Competition AMIGA était très élevé comme en témoigne la couverture... Seulement 4 ou 5 voix séparent Cougar/sanity de Suny/Da Movement ce qui n'est pas étonnant vu la beauté des deux Graphs ...

Il est quand même important de savoir pour les comparer que le dessin de SUNY a été fait en 320*512*32 et que celui



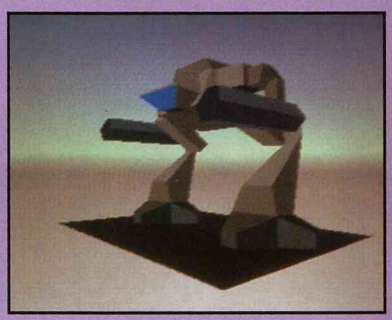
de cougar utilise l'overscan en 256 couleurs...

Compétition PC :
Et oui on va parler de la compétition PC... Tout simplement parce que la première place revient à un Amigaïste acharné : ALEX/da Movement qui n'a bien entendu pas de PC et qui s'en passe volontiers (N'est-ce pas ALEX ?) ...
Ce dessin a été fait sur un Amiga 500 en 320*256 et a pu être visionne sur PC grâce à une routine de Sigfried/ IMPACT INC. (Car le PC ne supporte en mode normal que le 320*200 ...)

Les intros :
L'intro de Virtual dreams a impressionné de par son design mais aussi de par l'algo très ingénieux utilisé pour construire la musique. En effet la démo calcule elle-même ses samples ce qui permet de gagner une place monstre ...

Essence nous a présente une intro soignée mais sans plus ... Elle arrive quand même seconde. Dreamdealers revient avec une jolie intro codée par REDLIGHT et soigneusement 'HABILLEE' par ZEBIG ...

Il est incontestable que le design des productions dream-

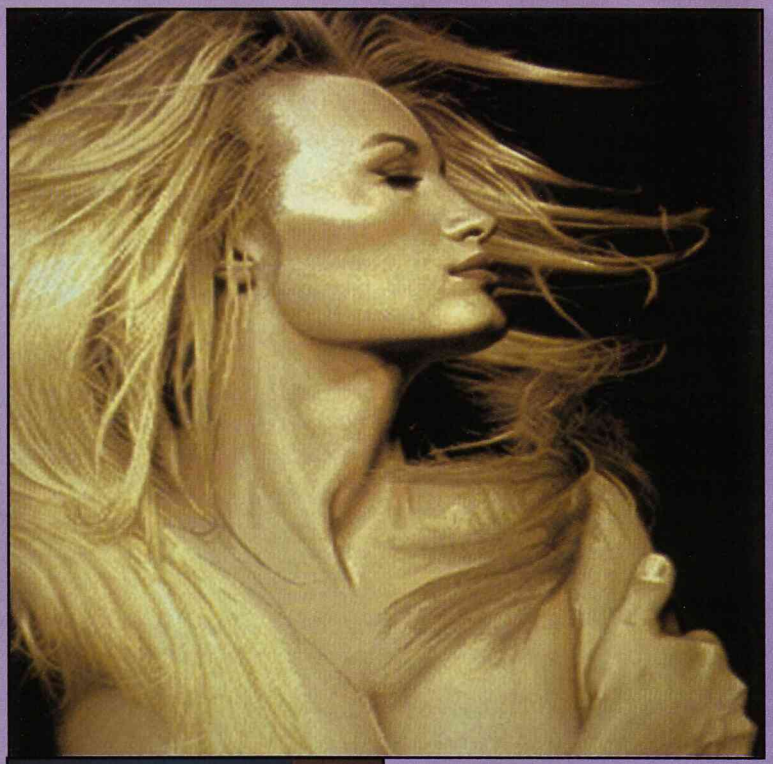


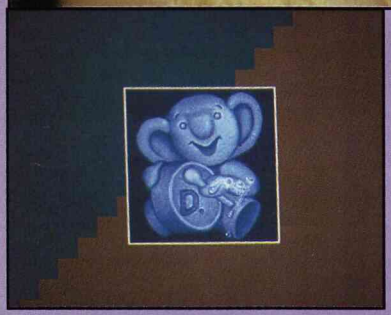
dealers a beaucoup gagné grâce à cet ancien membre de Alliance Design (rappelez vous ARKHAM AZILIUM).

La musique signée REFLEX/ da Movement est aussi très entrainante et colle bien avec l'intro,ce qui est difficile à faire vu la taille attribuée aux coders.

Musique :
Moby gagne pour la seconde fois la plus grande party mondiale mais où s'arrêtera-t-il? Avec Electrik Funk (tirée de ARTE), il écrase ses concurrents... Dommage que nous ne puissions pas vous faire écouter ce petit chef-d'oeuvre!

Rednex / Quelle heure est-il ?
Il est trés étonnant que cette démo n'ait pas été classée dans les premières car son design et sa réalisation, ont été particulièrement soignés.





Origin/Complex (AGA) (français)

L'ancienne section de DIGITAL nous montre ici sa puissance. Ce groupe ouvre la voie de l'utilisation du A1200.

En effet la 3D Bitmap ainsi que le PHONG shading (temps réel bien-sûr) était jusqu'à main-tenant réputé impossible à coder. L'arrivée du A1200 et le mariage avec l'esprit génial de Gengis ont fait le reste. Cette production est donc un petit bijou pour les possesseurs d'A1200 en ce qui concerne les effets. Pour ce qui est du design, on reconnaîtra la touche d'Alex dans la présentation et dans quelques effets de la démo.

Il faut aussi remarquer que la Routine 3D concave a été particulièrement soignée, rivalisant, si ce n'est dépassant, celle de Chaos/ Sanity (cf dernière part. de ARTE).

FullMoon/Virtual Dreams (AGA)

Quand la section démo de FAIRLIGHT décide de sortir une production c'est toujours formidable. FullMoon n'échappe pas la règle...

En effet MAPPING, déformation Bitmap (ce qui a l'air d'être la spécialité de Dr skull) sont au rendez vous. La musique signée HEATBEAT déménage à fond ce qui est un atout très important en Meeting (On n'a pas de mal à justifier la seconde place).

9-Fingers / Spaceballs (a500)

Cette démo n'est en fait que la suite de STATES of THE ART (Sortie à THE PARTY II l'an dernier). Il y a quand même beaucoup de nouveautés. Lonestar, le très jeune coder (à peu près 16 ans), a imaginé une nouvelle conversion de BITMAP vectoriel lui permettant de gagner une place considérable en mémoire et, Contrairement à son ancienne routine où il n'affichait que les contours, il affiche maintenant l'intérieur des personnages, obtenant ainsi un réalisme assez surprenant. Un Super clip Techno pour épater les copains.

Vous avez des questions à nous poser ?
36 68 74 08

PREMIER MAIL ORDER

	AM
3D Construction Kit 2	349
A320 Airbus (USA)	249
Airbus A320 (Europe)	249
Alfred Chicken A1200/CD32	199
Alien 3	229
Alien Breed 2 (A1200 AUSSI)	229
Ancient Art of War in the Skies	249
Apocalypse	199
Arabian Nights	129
Arabian Knights CD32	149
Archer Macleans Pool ...(VOIR Excellent Games)	
A-Train	249
ATAC	229
B17 Flying Fortress (1 Meg)	249
Bart Vs The World	199
Batman Returns	189
Beneath Steel Sky	229
Birds of Prey	149
Blade of Destiny	299
Blues Brothers	89
Body Blows	199
Body Blows Galactic	210
Brutal Sports Football	199
Bubba 'n' Stix	199
Burnin Rubber	189
Caesar Deluxe	249
Campaign 2"	249
Captive 2" Liberation (CD32 AUSSI)	229
Championship Manager 93	199
Championship Manager '94 Season Disk	89
Chaos Engine (CD32 AUSSI)	199
Civilisation (1 Meg) (A1200 AUSSI)	249
Cohort 2	219
Combat Classics	229
Combat Classics 2	229
Combat Air Patrol	199
Cruise For A Corpse	149
Cyberspace	249
Dangerous Streets CD32	219
Darkmere	229
Degeneration CD32	219
Deluxe Music Construction Kit 2.0	619
Dennis (A1200 AUSSI)	199
Desert Strike	229
Diggers (A1200 SEUL)	249
Disposable Hero	199
Dogfight	229

	AM
Dreamlands	229
Dune 2	199
Dynablaster	199
Elfmania	199
Elite 2 (Frontier) (CD32 AUSSI)	249
European Champions	199
Excellent Games	249
Eye of the Beholder 2 (1 Meg)	229
F1	199
F17 Challenge	129
F17 Challenge/ProjectX CD32	219
F117A Nighthawk Stealthfighter	229
Falcon 3	249
FA Premier League Football	199
Fat Man	199
Fields of Glory	249
First Samurai & Mega Lo-Mania	199
Flash Back	229
Flight of the Intruder	89
Flight Simulator 2	299
F Sim2 Great Britain Scenery	159
F Sim2 Japan Scenery	159
F Sim2 Hawaiian Scenery	159
Formula One Grand Prix	229
Fury Of The Furries CD32	219
Global Domination	289
Global Gladiators	199
Globdule	219
Goal	159
Goblins 3	249
Graham Gooch 2nd Innings (Data Disk)	129
Graham Gooch World Class Cricket	199
Grand Prix Circuit	219
Gunship 2000 (1 Meg)	229
Harrier Jump Jet	249
Harpoon & Battleset 2	249
Harpoon & Battleset 3 OU 4	99
Harpoon Scenario Editor	149
Heroquest 2- Legacy of Sorasil (CD32 AUSSI)	199
Hill Street Blues	129
Hired Guns	229
History Line 1914-18	199
Hunt For Red October CD32	219
IK+	79
Indy Jones - Atlantis Adv (1 Meg)	199
Innocent Until Caught	249
International Open Golf Championship	179

	AM
International Rugby Challenge	189
Ishar 2 (A1200 AUSSI)	229
Jack Nicklaus Golf	99
Jack The Ripper	299
Jaguar XJ220 (1 Meg)	179
James Pond 2 ....(VOIR Excellent Games)	
James Pond 3 (A1200 ET CD32)	219
Jurassic Park (A1200 ET CD32 AUSSI)	199
K240	219
Kingmaker	249
Kings Quest V1	289
Knights of the Sky	129
Krustys Super Fun House	199
Legends of Valour	299
Lemmings 2 (The Tribes)	199
Lemmings Oh No Not More	249
Links - The Challenge of Golf	149
Lion Heart	209
Lords of Power	249
Lotus Trilogy (CD32 AUSSI)	249
Magic Boy	199
Manchester United Europe	199
Manchester United Premier League Champs	219
Mario is Missing	279
Mean Arenas	199
Microcosm CD32	319
Micro Machines	199
Monopoly	199
Mortal Kombat	229
Mr Nutz	199
Network Q RAC Rally	219
Nick Faldos Golf	229
Nicky 2	199
Nigel Mansell World Champ	179
Nigel Mansell World Champ CD32	219
Nippon Safes	219
No Second Prize	179
Operation Stealth	199
Overdrive	179
Overkill (A1200)	199
Overkill/ Lunac CD32	219
Pang	89
Pinball Dreams & Fantasies	249
Perfect General ....(VOIR Lords Of Power)	
Perihelion	219
PGA Golf Courses	119
PGA Tour Golf+	199

	AM
Pinball Fantasies A1200	199
Pinball Magic	89
Pirates Gold CD32	219
Populous & Promised Lands	129
Populous 2 ....(VOIR Excellent Games)	
Powermonger + WW1 Data Disk	149
Premier Manager 2	199
Prince of Persia	89
Project X	129
Prophecy	219
Pro Tennis Tour 2	89
Pugsy	219
Qwak/Alien Breed S.E. CD32	219
R-Type	79
Railroad Tycoon ....(VOIR Lords of Power)	
Reach for the Skies	219
Reach out for Gold CD32	219
Red Baron .... (VOIR Lords of Power)	
Robin Hood	129
Rome AD92	189
Rules of Engagement 2	249
Ryder Cup	199
Ryder Cup CD32	199
Sabre Team (A1200)	229
Second Samurai	219
Secret of Monkey Island (1 Meg)	129
Secret of Monkey Island 2	249
Seek N Destroy	199
Sensible Soccer CD32	199
Sensible Soccer 1.1 (92/93)	189
Settlers	229
Shuttle .... (VOIR Excellent Games)	
Silent Service 2 .... (VOIR Excellent Games)	
Sim City Deluxe	249
Sim City + Populous	199
Sim City/Lemmings	219
Simon The Sorcerer	249
Simon The Sorcerer (A1200)	319
Skidmarks	199
Soccer Kid (A1200 AUSSI)	229
Space Hulk	249
Space Legends	229
Star Trek (A1200 SEUL)	249
Street Fighter 2	149
Striker	89
Super Frog	199
Super League Manager	199

	AM
Surf Ninjas CD32	219
Syndicate	249
Syndicate Data Disk	159
T.F.X. A1200/CD32	249
The Greatest	199
The Patrician	249
Tornado	249
Tracon 2	413
Traps + Treasures CD32	149
Trolls (CD32 AUSSI)	199
Turrican 3 (A1200 AUSSI)	199
UMS Compilation	299
Universal Monsters	199
Uridium 2 (CD32 AUSSI)	199
Utopia 2	149
Walker	199
Whale's Voyage	199
Winter Olympics	219
Wiz N Liz	219
World Class Rugby	129
Worlds of Legend	199
Xmas Lemmings	149
Yo Joe	199
Zool CD32	199
Zool	149
Zool 2 (A1200 AUSSI)	199

JOYSTICKS

GRAVIS ADVANCED SWITCH	249
GRAVIS GAMEPAD	179
QUICKJOY TOPSTAR SV127	199
QUICKJOY JETFIGHTER SV126	129
WICO 'Q' STICK	69
SUNCOM SLIK STICK	79
SUNCOM TAC 2	99

DISQUETTES 3.5"

	TDK/VERBATIM EN BOITE		PRECISION EN BOITE		SANS MARQUE SANS BOITE	
	BAS-DD	HAUT-DD	BAS-DD	HAUT-DD	BAS-DD	HAUT-DD
	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD
10 x	69	99	59	69	49	55
20 x	129	179	109	129	89	99
50 x	299	409	249	299	209	239

NOM ..... PRENOM .....
ADDRESSE .....
C POSTAL ..... VILLE .....
TEL ..... DISQUETTES PC ☐ AM ☐ ST ☐
CARTE DE CREDIT ☐ CARTE BLEUE ☐ MASTERCARD ☐ VISA
NUMERO DE CARTE .....
DATE D'EXPIRATION ☐☐ / ☐☐

BON DE COMMANDE
FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!
POUR COMMANDES TELEPHONIQUES
APPELEZ 19.44.268.271.172
LUND-VEND 10H00 A 20H00,
SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00
POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173
ENVOYEZ A:
PREMIER MAIL ORDER
DEPT. AMCO1, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE,
CRANES FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE

TITRES ..... PRIX-FFrs
TOTAL
CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. ..... A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL ORDER"

DEMO NIAC

Arte / Sanity (a500)
(français/allemand)
Après avoir quitté "Dream-dealers", Moby et Ra ne s'étaient pas fait entendre. Ils signent, pour THE PARTY III, "Arte", avec un code puissant de Mr pet (Coder Allemand, ce qui explique le titre de la démo "ARTE"). Cette démo est à la hauteur de toutes les productions SANITY, le design est toutefois beaucoup plus travaillé grâce à l'intervention de RA, qui a maintenant trouvé un style personnel totalement innovant.

Classements des Musique

1. Moby/Sanity
"Electrik Funk"

2.Chorus Sid /Razor 1911
"Hideaway

3.Arios and Fayd /Delight
"Blow up"

4.Doh / Cryptoburners
"Kenmare river"

5.Mr Man/Andromeda
"Sequestral"

Classement des Gfxs

1.Cougar/Sanity
2.Suny/Da Movement
3.Devilstar/Tsl
4.Ra/Sanity
5.D-sign/Tsl









INTERVIEW DE NAM, ALIAS PIERRE, DU GROUPE MOVEMENT

1) Prénom, âge, Études ?
- C'est con comme question ça! Enfin bon ; Pierre, 18 ans, math-sup.

2) depuis combien de temps es-tu sur la scène Amiga ?
- Tout dépend de ce que tu appelles la scène. Si c'est à partir de la première production, alors il y a 4 ans ; si la scène est autre chose, alors j'en sais rien.

3) Comment as-tu rencontré les autres membres du groupe?
- Pour ce qui est d'Alex, c'est facile, il était dans le même lycée que moi. Quant aux autres membres français, je les ai connu durant divers meetings. N'ayant pas eu l'occasion d'aller à "The Party 3" je n'ai pas pu voir le reste du groupe (mes contacts avec eux se limitent au téléphone).

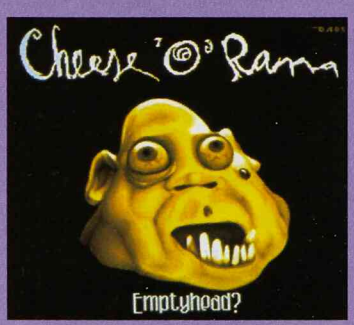
4) Pourquoi "Movement" ?
- L'ambiance dans Silents n'étant pas très sympa, et après avoir reçu une proposition de Movement, je n'ai pas hésité (connaissant déjà la mentalité cool du groupe).

5) Que préparez-vous actuellement ?
- Normalement si mon travail me le permet, nous devrions sortir une démo pour la Saturne 2, mais je n'en dis pas plus : surprise (tiens t'as vu Alex j'ai rien dit !).

6) Que pensez-vous de la scène Amiga ?
- Par rapport aux autres ordinateurs, on peut s'estimer heureux car la scène Amiga est très productive (les résultats des compétitions de "The Party 3" le prouvent).

7) Nous avons pu lire dans Amiga Dream de décembre que la musique de Kid était pompée sur Scala, alors info ou intox ?
- Contrairement à ce qu'Amiga Dream a écrit, Alex n'a pas conçu la démo à lui tout seul, nous étions tout de même trois! (Bruno, Alex, et moi); de plus, je ne vois vraiment pas en quoi Scala aurait pu nous inspirer (faudrait arrêter de fumer la moquette) et pour ce qui est de la musique, elle venait directement de l'imagination de Bruno, ancien membre d'Anarchy. Ils en ont encore d'autres dans le genre ?





JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

LOGICIELS JEUX

A 320 USA AIRPORT 299
ALFRED CHICKEN 199
ALIEN3 219
ALIEN BREAD 2 229
ALIEN BREAD 2 A1200 249
AWARD WINNERS 259
B17 FLYING FORTRESS 239
BART VS WORLD 219
BATTLE ISLE 93 199
BATTLETOADS 239
BILLARD AMERICAIN 219
BLADE OF DESTINY 279
BLASTAR 189
BLUE AND THE GREY ..... NC
BLUES BROTHER JUKE 269
BOB'S BAD DAY 189
BODY BLOWS GALACTIC 229
BODY BLOWS GAL. A1200 259
BRUTAL SPORT FOOT 259
BUBBA & STIX 199
BURNING RUBBER 229
CAMPAIGN 2 299
CANNON FODDER 249
CANTONA STRIKER 2 239
CARLOS 259
CIVILIZATION A1200 289
CHAOS ENGINE 199
CHAOS ENGINE A1200 199
COMBAT AIR PATROL 219
COMBAT CLASSICS 2 269
COOL SPOT 289
CYBERPUNK 199
DARKMERE 229
DENIS A1200 219
DENIS 199
DESERT STRIKE 199
DIGGER A1200 229
DISPOSABLE HERO 199
DOGFIGHT 239
DONK 249
DRACULA 269
DUNE 2 (VF) 249
ELFMANIA 249
ELITE 2 269
F117 A 269
FIRE COPTER 289
FLASHBACK 219
FRONTIER ELITE 2 269
FURY OF THE FURIES 219
GENESIA 239
GLOBDULE 269
GOAL 219
GOBLIINS 3 269
GUY ROUX MANAGER 249
HIRED GUNS 239
INNOCENT 239
INTERN. OPEN GOLF 239
ISHAR II (&A1200) 239
JACK THE RIPPER 359
JURASSIC PARK 199
JURASSIC PARK A1200 209
KING QUEST 6 (&A1200) 269
KING MAKER 249
KRUSTY'S FUN HOUSE 219
LAMBORGHINI 269
LEGACY OF SORASIL 249
LEGEND OF VALOUR 269
LEMMINGS X MAS 119
LOTUS TRILOGY 239
MAGIC BOY 239
MAELSTROM 289
MICROPROSE GOLF 139
MICROPROSE G-P F1 249
MORPH 199
MORTAL KOMBAT 239
OM SUPER FOOTBALL 199
OSCAR (&A1200) 229
OVERDRIVE 229
PINBALL SPEC EDIT 229
PREHISTORIK 2 259
PREMIER MANAGER 2 239
RABBIT ALWAYS RUN 269
RYDER CUP GOLF 239
SECOND SAMURAI 279
SENSIBLE SOCCER 93 199
SIMON THE SORCERER 299
SOCCER KID 219
SPACE HULK 239
STAR TREK 25 AN A1200 299
SUPER LEAGUE MANAGER 229
SYNDICATE 219
TFX A1200 259
THEATRE OF DEATH 269
THE PATRICIAN 229
TURRICAN 3 239
TWILLIGHT 2000 289
UMS COMPILATION 369
URIDIUM 2 189
WING COMMANDER A1200 289
WINTER OLYMPICS 259
WIZ AND LIZ 269
WONDERDOG 199
YO! JOE! 209
ZOOL 2 239
ZYCONIX 199

COMPILATIONS

BATTLES OF TIME 229
Battle Isle+ First Samurai+ Megalomania+ Perfect General
DREAMLANDS 219
Ishar + Storm Master + Transartica
COMBAT CLASSICS 2 269
F19 + Pacific Island + Silent Service2
FUN RADIO 4 279
Oh no Lemmings+ Superski2+ Indy4 +First Samourai+ Crazy cars3
FOX COLLECTION 3 299
Crazy Cars3+ Gods+ Team Suzuki +Carl Lewis Challenge
LORDS OF POWER 309
Silent Service2+ Railroad Tycoon +Perfect Général
SPACE LEGENDS 259
Wing Commander+ MegaTraveller1 + Elite
STRATEGIES 259
Dominium+ Oper. Stealth+ Realms
KINGS OF ADVENTURE 239
Goblins+ Bargon Attack+ Fascination
UNIVERSE 229
Nicky Boom+ Dominium+ Superski +Grand Prix 500 cc 2
THE GREATEST 269
Dune+ J.White Snooker +Lure of the Tempress
MAGIC WORLD 199
Storm master + Crystal Arborea+ Dragon Breath
DREAM TEAM 199
WWF +Simpsons + Terminator 2
FANTASTIC WORLD 329
Megalornania+ Populus+ Realms +Pirates +Wonderland
FUN RADIO 3 329
Battle of Britain+ Monkey island2+ Indiana jones3+ Battle 1942
STRATEGY MASTERS 279
Populus+ Deuteros+ Hunter Spirit of excalibur+ Chess player
PLANETE AVENTURE 2 199
Monkey Island1+ Populus1+ Loom +Explora 3

AMIGA CD 32

CONSOLE CD32 +2JEUX ... 2400
JOYPAD 199
ALFRED CHICKEN 219
ALIEN BREAD 149
AMERICAN FOOTBALL 249
ARABIAN NIGHTS 119
BRUTAL SPORT FOOT 249
BUBBLE+SQUEAK 259
CAPTIVE 2 259
CASTLE2 249
CHAOS ENGINE 229
DANGEROUS STREET 239
DEEP CORE 219
DEFENDER OF CROWN 269
DEGENERATION 199
DENIS 229
DONK 269
F17 CHALLENGE 159
INTER OPEN GOLF 259
JAMES POND 2 189
JOOHN BARN S FOOT 119
JURASSIC PARK 259
LABYRINTH OF TIME 189
LEGACY OF SORASIL 219
LOTUSTURBOTRILOGY 229
MICROCOSM+SURPRISE 359
MORPH 189
NIGEL MANSELL 239
OVERKILL-LUNAR C 219
PINBALL FANTASY 229
PIRATES GOLD 239
QWACK 149
RYDER CUP GOLF 229
SEEK & DESTROY 199
SENSIBLESOCCER 199
SLEEPWALKER 219
SUMMER OLYMPICS 209
SURF NINJAS 249
TFX ..... NC
TROLLS 219
URIDIUM 2 229
UTOPIA 2 269
WHALES VOYAGE 239
ZOOL 209

PRIX BUDGET

1ST DIVISION MANAGER 109
688 SUB ATTACK 149
ALIEN BREAD 92 119
AIR SUPPORT 159
APACHE 129
BLACK CRYPT 139
CARDIAXX 129
CENTURION 129
F 15 STRIKE EAGLE 2 189
F 17 CHALLENGE 139
F 19 STEALTH FIGHTER 169
F 29 169
FANTASY WORLD DIZZY 119
GUNSHIP 149
INDI. JONES LAST CRUSADE ... 159
INDY 500 149
KNIGHTMARE 159
KNIGHTS OF THE SKY 189
LAST NINJA 2 109
LAST NINJA 3 129
LEGEND 159
LINKS CHALLENGE 169
LOTUS 2 TURBO CHAL 129
M1 TANK PLATOON 149
MEGATWINS 129
MIDWINTER 2 169
MIG 29 129
NO SECOND PRICE 139
OPERATION HARRIER 129
OPERATION STEALTH 149
PINBALL FANTASIES 149
PIRATES 129
POPULOUS 129
PRINCE OF PERSIA 129
PROJECT X 129
QWAK 139
ROBIN HOOD 139
SECRET OF MONKEY ISL. 169
SIMANT 159
STREET FIGHTER 2 169
STRIKER 119
THE IMMORTAL 129
UTOPIA 129

attention risque de delais sur tous les budgets

ACCESSOIRES

vidi amiga 12RT 1690
VIDI AMIGA 24RT 2790
SOURIS GENIUS AG 199
CABLE PERITEL AG 119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3 159
AlimentationA600/500/500+ 389
EXTEN. 1MO A500+ 399
EXTEN. 1MO A600 + horl. 499
KONIX SPEEDKING 89
KONIX SPEEDKING AUTO. 99
KONIX NAVIGATOR 109
MANTA RAY 99
QUICKJOY SUPERBOARD 129
QUICKJOY MEGASTAR 219
QUICKJOY TOPSTAR 199
QUICKJOY 6 JETFIGHTER 99
EXTEN. 512K A500. 249
EXTEN. 512K + horl A500 299
EXTEN. 1.5 MO + horl A500 899
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 199
ADAPT.4 JOYSTICKS 75
LECTEUR INTERNE A500 490
LECTEUR EXTERNE 3.50" 615
Interface MIDI 3+1+(cables) 199
ETIQUETTES 3.50" LES 100 30
BOITIER JSY100 =100x3.50" 59
MICRO KIT NETTOYAGE 99
BOITIER POSSO 75 Dsk 99
BOITIER POSSO 150 Dsk 139
TAPIS SOURIS 39

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 144
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10-LC 20 59
STAR LC 10 COULEUR 99

SUPER PROMO

* **Carte Full Motion Video FMV** **1650**
* **Pack Amiga** **250 (au lieu de 570)**
  (MultiPaint, Print Studio2, Arena 2000, Bien Débuter A500+/A600)
* **Modem A1200/2000/4000** **869**
* **A1200 + Dynamite** **2749**
  (Wordworth, Deluxe Paint4, Print Master, Oscar, Denis)
* **A1200 + Genlock + #1 Titler** **4749**
* **A1200 + Deluxe Music2 + Interface Midi** **3349**
* **A1200 + DD120 Meg** **4219**
* **Filtre Ecran 14' Verre** **569**
  Anti Statique, Anti Radiation, Anti Reflet

DIGITAL VIDEO FMV

FILMS
BLACK RAIN V.O. 179
STAR TREK 6 V.O. 179
TOP GUN V.F. 179
LES NUITS FAUVES V.F. 179
OCTOBRE ROUGE V.O. ..... NC
PATRIOT GAME V.O. ..... NC
CONCERTS
BRIAN ADAMS 139
BON JOVI Keep the Faith 149
A. LLOYD VEBBER 139
ERIC CLAPTON ..... NC
TINA TURNUR rio 88 ..... NC
STING 10 Summoner's Tales NC

EDUCATIFS

ENVIRONNEMENT ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE 285
FRANCAIS CE1 à 3e
MATHS CE1 à 3e
ANGLAIS 6e à 3e
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE 195
FRANCAIS CE1 à 3e
MATHS CE1 à 3e
ANGLAIS 6e à 3e

UTILITAIRES

AMOS 3D 349
EASY AMOS 429
AMOS PRO 1.1 599
BUDGET FAMILLE 199
COMPTE CHEQUE 249
Copieur SynchroExpress 500 299
Copieur SynchroExpress2000 399
DELUXE PAINT IV v4.0 695
DELUXE MUSIC v2.0 785
HOME MUSIC KIT 499
KINDWORDS 3.0 439
PAINTER 3D 590

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNÉ !



- VIRUS KILLER.
MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.
(*TRES FACILE D'EMPLOI*).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 499
AMIGA 2000 599

LE DIGITALISEUR VIDÉO Nº 1 EN EUROPE

Rapide et simple à utiliser.

* Digitalisation à partir d'un signal **YC** ou **PAL** au choix.
* Entièrement compatible avec les nouveaux modes **AGA** des **A1200** et **A4000**(+262.000 en mode **HAM8** pour une taille d'écran maximum de **704 par 566**).
* Il permet la capture de **séquences entières** de **vidéo.**

VIDI AMIGA 12RT 1690

HOME OFFICE KIT DE LUXE 599
Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	55 F	100 F	225 F
5" 1/4 DFDD	35 F	70 F	150 F

Disquettes 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 299F.
Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !
Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

SUPER PROMO



IMPRIMANTE STAR LC 100
Couleur **1490**

Commandez par :

☎ **93.97.22.00** * MINITEL **3615 JESSICO**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 14-02
❑ Je paie à réception au facteur + 27 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

FAX : **93.97.07.00**

SIGNATURE OBLIGATOIRE

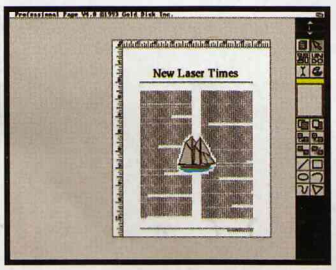
votre ordinateur : _____

votre téléphone : _____

Prix Modifiables Sans Préavis, Dans La Limite des Stocks Disponibles.

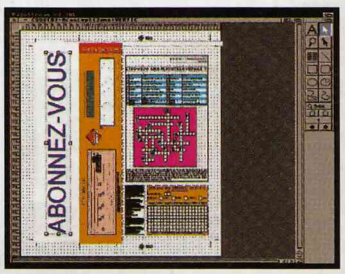
LES PROS DE L'INFO

Welcome ici ! Non, non, vous ne rêvez pas, vous êtes bien dans un magazine à vocation ludique. Le but de cette rubrique est de vous faire un peu décrocher de vos joysticks, pour vous apercevoir que l'Amiga n'est pas simplement une console de jeux, loin de là. Vous pouvez également l'utiliser pour réaliser vos travaux divers : devoirs, lettres, CV, listes (de K7 ou CD, bien sûr !), créations...
Bref, l'Amiga, au même titre qu'un PC ou un Mac, peut réaliser tout ce dont vous rêvez, mis à part le café, les courses, les gâteries... Tenez, tiens, au hasard ! la P.A.O. ! Ca vous dirait de réaliser un fanzine, par exemple (nous, on pourrait vous faire connaître), ou tout autre document clean et présentable ? eh ben ça sert à ça la P.A.O. et avec un peu de volonté, vous allez vite vous rendre compte que c'est pas si sorcier. Pour ce dossier, on vous a concocté un test comparatif entre les deux logiciels rigoureusement orientés P.A.O (P.Page et P.P.M), et un autre plus axé sur la petite P.A.O (Final Copy) ; à vous de voir maintenant celui qui pourrait vous intéresser... et si vous vous dites que vous n'en avez rien à faire parce que vous n'avez pas d'imprimante, allez voir en page 66 ; on a quelques bonnes affaires à vous proposer !



PRO PAGE 4.0

Depuis la première version, PRO PAGE n'a céssé, et c'est bien normal, de s'améliorer et de s'adapter aux besoins de ses adeptes. Aujourd'hui, la version 4.0 offre toutes les options nécessaires à la mise en page d'un document. Avec de la volonté et de l'attention, n'importe quel débutant (si si !) devrait pouvoir concrétiser ses envies. Alors oui, vous allez me dire que tout ça est très bien, mais que c'est pas donné. Effectivement, PRO PAGE est un lourd investissement. Mais Gold Disk a penser aux plus démunis en créant PAGE SETTER (version 3.0). Ce logiciel n'est ni plus ni moins qu'une version junior de PRO PAGE. En fait, c'est pire que ça puisque l'on a simplement supprimé quelques options du grand frère. Son intérêt réside donc dans son prix (690 F). A vous de voir donc. Pour de simples documents, PAGE SETTER est suffisant. Pour un fanzine, un journal, voire un magazine, il vous faudra impérativement PRO PAGE. Sachez également que pour une bonne utilisation de ce logiciel, il est nécessaire, que dis-je, indispensable, de posséder au moins 3 Mo de mémoire (allez, 5 Mo pour être tranquille), un 68020 (A1200) pour ne pas trop ramer et bien entendu, un disque dur. Et à vous les joies de la mise en page. Un reproche pour finir. Eh bien oui, il est une options qui manque sérieusement à PRO PAGE : la transformation des polices. En effet, il est encore impossible d'élargir horizontalement ou verticalement ses fontes. Il vous faudra pour ce faire utiliser PRO DRAW. Franchement, c'est loin d'être pratique. A part ça, rien à dire et pratiquement tout est possible. Cette dernière version supporte l' AGA et affiche vos images en 256 couleurs directement à l'écran. Oui messieurs !



TITRE	PPAGE	P. Stream	FINAL C.
PRESENTATION	92	80	89
PRISE EN MAIN	71	78	95
ERGONOMIE	91	85	92
RICHESSE DES OPTIONS	95	93	80
QUALITE D'AFFICHAGE	94	78	85
VITESSE D'AFFICHAGE	77	82	92
RAPPORT QUALITE/PRIX	88	80	92
VERDICT INITIATION	70	79	94
VERDICT PROFESSIONEL	91	80	63

TITRE	PPAGE	P. Stream	FINAL C.
VERSION	4.0	2.2	2.0
CONFIGURATION MINI	1200 3 Mo DD	1200 DD	A500 1Mo
LANGUE	Ang	Ang	Fr
CORRECTION ORTHO.	OUI	Non	OUI
AGA	OUI	Non	OUI
MODULE GRAPHIQUE	Pro Draw	Art Expr.	-
MODULE DE POLICE	-	Type Smith	-

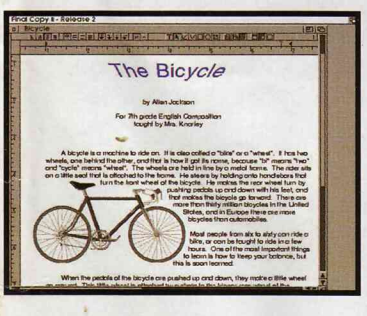
PAGE STREAM 2.2

Pendant longtemps les logiciels de PAO sur Amiga ont été bourrés de bugs, ce qui provoquait bien des désagréments lorsque vous vous apercevez par exemple, qu'après une impression de 10 minutes l'agen-

cement de votre texte avait été tranformé sans que vous n'ayez fait quoi que ce soit.

Or, on peut dire maintenant que ces outils ont pris de la maturité, et Page Stream 2.2 (bien que la version 3 soit annoncée comme unique au monde) offre un bon compromis entre simplicité d'utilisation et richesse des options. Il faut avouer tout de même qu'il n'est pas aussi orienté professionnel que ne l'est son homologue P.Page, et à moins que vous ne vouliez piloter une flasheuse d'imprimeur à partir de votre Amiga (j'vous assure je l'ai fait, c'est bandant !!), cela suffit largement pour des conditions d'utilisation standard. Le plus grand reproche que l'on puisse lui faire c'est de n'être pas en français, donc pas de dictionnaire français, donc vous devez passer par un traitement de texte, donc (encore) investissement supplémentaire...

A moins que vous ne vous contentiez de la dernière version française en date, la 1.8 sous sa dénomination "française": Publishing Partner Master, au seul détail que l'interface graphique (l'affichage) est environ trois fois moins rapide. En parlant de l'affichage, il est beaucoup moins performant que P.Page puisqu'il ne propose qu'un affichage N/B des images importées (ça devrait vite changer...). Si je devais enfin résumer l'intérêt de ce logiciel je dirais simplement qu'il en vaut la peine, de par sa convivialité.



FINAL COPY 2 VF

Final Copy n'est pas réellement un logiciel de PAO pure, mais il peut s'avérer très utile aux débutants. Ce logiciel est un merveilleux intermédiaire entre traitrement de texte et PAO. En effet, tout en gardant une simplicité exemplaire, il propose un système d'intégration d'images et de création de graphs vectoriels que l'on ne trouve pas sur les autres traitements de texte. D'autre part, Final Copy est WYSIWYG ("What You See Is What You Get", en français, "Ce que vous voyez est ce que vous obtenez"), et vous évite ainsi d'avoir de mauvaises surprises à l'impression (centrage ou alignement qui foire...). Point non-négligeable pour les anglophobes (ceux à qui l'anglais donne des nausées), c'est le seul logiciel des trois qui est en français et qui corrige vos fautes d'aurtografe (avouez que ça vous est utile bande de nazes !). Par contre, les programmeurs auraient pu ne pas s'arrêter là, et intégrer carrément un correcteur grammatical, "conjugatoire" et de style (comme sur Mac et PC)... dans une prochaine version peut-être. En ce qui concerne l'affichage, pas de problèmes, vous pouvez à loisir faire défiler votre page sans attendre trois plombes le rafraichissement de celle-ci. Pour ce qui est du rendu sur papier, le plus important, la qualité surpasse de loin tous ses concurents (Excellence, Kindword... j'en passe et des pires !). Eh oui, ce n'est pas du bitmap (des pixels grossiers), mais du vectoriel (une pixelisation fine et propre). Final Copy est donc un bon petit logiciel à recommander à tous ceux qui ne voient en la PAO qu'un monstre de complexité.

CYRIL ET IMRE

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE - C'est tout l'Univers du Domaine Public pour votre Amiga...

Sélection des incontournables...

La compatibilité entre systèmes est indiquée de façon restrictive. Exemples : (2.x/3.x) = compatible avec les systèmes 2.x et 3.x uniquement - (1.3/2.x) = compatible avec les systèmes 1.3 et 2.x uniquement. Si la compatibilité n'est pas indiquée, le logiciel fonctionne sur tous les systèmes sauf indication contraire dans son descriptif.

Réfs	Noms	Descriptions...
UTILITAIRES DIVERS...		
C782A	MagicWB	Vous permet d'avoir de superbes icônes et patterns sur votre WB. (2.x/3.x).
C813A	BrowserII v2.41	Pour bouger, copier, effacer les fichiers à la souris. Doc en Français.
C813B	DiskSalvII v11.28	Récupére les fichiers endommagés ou effacés. En Français sur 3.x (2.x/3.x).
C823A	DMS v1.52	Permet de compresser une disquette complète (même NON-DOS) en 1 fichier.
C823B	NComm v3.0	Logiciel de communication & d'émulation de terminaux. (Modem requis).
C825B	MegaD v3.1	Un utilitaire multi-fenêtres pour gérer facilement les répertoires.
C826B	S-Anim5 v1.3	Transforme les Animations Anim5 en fichiers compressés auto-affichables.
C809A	PowerCache37.64	Installe un cache pour augmenter les performances du système (2.x/3.x).
FF872	ToolManager 1/2	Un gestionnaire d'applications pour WB 2.x ou 3.x. Ce logiciel ne mérite
FF873	ToolManager 2/2	que des éloges... Disque dur indispensable. Doc. en Français. Version 2.1.
FF908	GoldED (1/2)	Puissant éditeur de fichiers ASCII, qui n'a rien à envier à ses concurrents
FF909	GoldED (2/2)	du circuit commercial. Requiert un disque dur et 2 Mo de mémoire.
FF934	ABackup v4.03	Permet de faire une sauvegarde du disque dur. Version Française.
FF934	AZap v2.11	Editeur binaire qui travaille sur les disks et en mémoire. Version Française.
FF935	VirusChecker v6.33	Dernière version d'un puissant détecteur et destructeur de virus (2.x/3.x).
FF948	VirusZII v1.0	Dernière version d'un autre puissant détecteur & destructeur de virus (2.x/3.x).
SH2187	SoundWB Editor v1.2	Remplace le 'bip' d'erreur par des sons issus des 'Guignols de C+'. (3.x).
SH2188	ZED v1.1	Editeur de textes ASCII multi-fenêtres Français. Disque dur conseillé. (2.x/3.x).
DPAT46	AmiTEL v0.98a&0.99a	Emulateur Minitel 1b avec des fonctions classiques.. Version Française.
FDS2051	SetChipRev	Indispensable aux utilisateurs d'un A1200/4000. Valide ou non le chipset AGA.
FDS2260	Astrologie V4.1D	Six logiciels en Français pour établir votre Thème Astral complet. (2.x/3.x).
JEUX...		
C814B	TetrisPro	Un clone de Tétris avec de bons graphismes et sons.
C789B	UChess v2.31	Le meilleur jeu d'échecs (nécessite un 68020+, 4 Mo, le Kickstart 2.04+).
FF937	Galactoid	Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu d'action dans l'espace !
FDS1605	APS-Oxyd	Partez en expédition pour ouvrir les pierres Oxyd génératrices d'oxygène. VF.
BUREAUTIQUE, GESTION, BASE DE DONNEES...		
C815A	CassLabel v1.2	Permet de créer et imprimer des jaquettes de cassettes.
C815B	AFile v1.40	Gestionnaire de fichiers. Documentation en Français.
SH641	DiskLabel v1.1	Utilitaire Français qui permet d'imprimer des étiquettes pour disquettes.
SH1176	Budget V3.5F	Excellent utilitaire en Français pour gérer vos comptes personnels.
SH1724	DP Managing 3.1	Base de données en Français pour gérer des listes de K7, logiciels.... (2.x/3.x).
PROGRAMMATION...		
C817A	DMon v1.86	Un moniteur, désassembleur, déboggueur et système de développement (2.x).
C819A	P2C v1.20	Traduit le code source Pascal en code Source C.
C819B	False V1.1	Langage de type Forth. Livré avec le compilateur. (2.x).
FF384	North C	Pour programmer en C.
FF503	PCQ	Pour programmer en Pascal sur votre Amiga.
FF521	A68Ko	Pour programmer en Assembleur.
FF691 à FF695	CManual	5 disquettes pour tout savoir sur le langage C. (Textes et exemples en anglais).
MUSIQUES, SONS, MODULES, RECONNAISSANCE VOCALE...		
C818A	APercKey	Transforme votre Amiga en boîte à rythmes. GENIAL !
C818B	SoundMachine v1.0	Permet de lire, sauver et jouer les formats sons : RAW, IFF, VOC et WAV.
C818B	VCLI v7.04	Exécute des commandes Cli, ARexx grâce à des commandes vocales (2.x/3.x).
FF748	DeliTracker v1.3	Permet de jouer TOUS les formats de modules existants sur Amiga.
FF840	OctaMed v2.0	Editeur musical avec 8 canaux !!! Compatible Midi. Dernière version DP.
FDS1970	ProTracker v3.01	Excellent éditeur musical. Le plus utilisé par les musiciens sur Amiga.
Fds2117a	Eagle Player (1/2)	L'un des meilleurs joueurs de modules.. reconnaît tous les formats et reste
Fds2117b	Eagle Player (2/2)	très simple d'emploi. Beaucoup de paramètres sont sélectionnables...
EDUCATION...		
C820A	Starship v2.0	Logiciel d'astronomie qui simule des vues de l'univers.
C820B	OurSolarSystem	Un petit guide sur notre système solaire, avec des images...
FF893	AmigaWorld v2	Une base de données qui contient des informations sur tous les pays du monde.
SH1506	Conjugue v1.3	Permet de conjuguer les verbes Français à tous les temps.
UTILITAIRES GRAPHIQUES, IMAGES...		
C708A	Render24 v1.05	Convertit les formats GIF, JPEG vers l'Iff Ilbm 24 bits. Détecte AGA si présent.
C822A	ViewTek v2.0	Afficheur d'images GIF, JPEG, HAM8, IFF-ILBM, etc.. et les anims. (2.x/3.x).
C822A	Pantasmos v1.0	Un utilitaire pour faire du morphing de 72 manières différentes.
C822B	EDTView v0.5	Afficheur d'images IFF, GIF, PCX, BMP, JPEG et outil de conversion. (3.x).
FF914	MainActor v1.16	Package pour créer, modifier, jouer divers formats d'animations. (2.x/3.x).
SH471	ScreenPainter2.5	Excellent logiciel de dessin pour Amiga + des outils... Entièrement en Français.
SH2000	AMORPH v1.3	Nouvelle version d'un superbe logiciel de morphing entièrement en Français !
SH2116	Pix On Disk v3.1	Permet de récupérer des images IFF directement sur les disks. Version Française
FDS1977	Digital Illusions	Traitement d'images. Accepte tous les formats Amiga dont le 24 bits.

36.15 FDS & 36.14 FDS

Des milliers de logiciels à télécharger avec des nouveautés tous les jours !!! Les rubriques spécialisées, le dialogue direct, les forums, etc... Chaque minute sur le 36.15 FDS vous fait gagner un crédit de 20 Ko à télécharger à moindre coût sur le 36.14 FDS . Recevez gratuitement la disquette du protocole de téléchargement Amiga ou PC en faisant la demande directement sur le 36.15 FDS

COLLECTIONS DISPONIBLES

FDS & SH 1 à 2280 - CAM 1 à 836 - FISH 1 à 960 - T.S.I.W.F 1 à 26 - TBAG 1 à 48 - Amateur Radio 1 à 6 - AMOS DP 1 à 359 - DPAT 1 à 46 , CLIP 1 à 20 - Amicus 1 à 26 , ainsi qu'une collection musicale exclusive : +450 modules, 8000 samples et des Midifiles.

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A :
FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL
82, rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS

NUMERO DE REFERENCE DES DISQUETTES : _____

Nbre de disquettes (réf : C + FF + FDS, etc...) : ..... x 12 Frs		= ..... Frs
Nbre de disquettes (réf SH...)	: ..... x 21 Frs	= ..... Frs
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE : 25 Frs		= ..... Frs
FORFAIT RECOMMANDATION (assurance facultative) : 12 Frs		= ..... Frs
Catalogue Complet : 15 F avec commande, 20 Frs sans		= ..... Frs
ou Catalogue Condensé avec une commande : 5 Frs		= ..... Frs
MONTANT TOTAL A PAYER PAR CHEQUE OU MANDAT JOINT		= ..... Frs

Si votre commande atteint 100 Frs et si vous avez une Carte Bleue, vous pouvez la passer par téléphone ou par fax (de 9h à 18h du lundi au vendredi) ou par minitel (BAL FDS) 24h/24.

NOM : _____ Prénom : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : _____

Amiga Concept 02.94 - les marques citées sont déposées. Date et Signature

RUBRIQUE DP

Bienvenue à tous dans cette rubrique consacrée au Domaine public .Nous essayerons au cours de ces articles de vous faire découvrir des logiciels que nous utilisons ou que nous trouvons intéressants pour tous les utilisateurs. Il faut tout de même garder à l'esprit que notre équipe n'est constituée que d'amateurs, dont le travail est autre que l'informatique, mais nous essayerons d'être au maximum objectifs dans nos commentaires ou conseils. Ceci étant dit, je vais vous parler d'un gestionnaire de fichiers que j'utilise depuis plus d'un an: DIRWORK.

Encore me direz vous. Oui! mais il s'agit d'un logiciel entierement paramétrable. Et quand je dis entierement c'est peu dire....

Ce logiciel est livré avec un éditeur et les documentations concernant les deux logiciels.

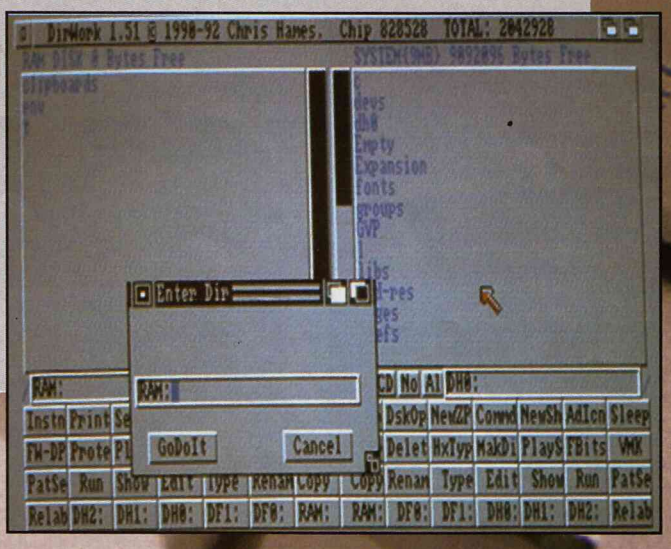
DIRWORK:

Après démarrage vous êtes devant un écran comprenant plusieurs zones. En premier une multitude de gadgets. Ceux ci sont paramétrables, et des actions différentes peuvent être effectuées en cliquant sur le bouton droit ou gauche de la souris. Cela permet par exemple de voir la liste des fichiers contenus dans une archive .LHA avec le bouton de gauche, et d'extraire ceux-ci avec le bouton droit. Bien entendu toutes les opérations de gestion de fichiers, (renommer, copier, transférer, effacer, etc...) sont disponibles. Mais rien ne vous oblige à les garder. En fait tout est possible à partir de ces gadgets, il suffit d'avoir le logiciel correspondant à l'action que vous désirez; de plus pas mal d'options sont déjà intégrées au logiciel.

Symétriquement disposé, se trouve un gadget string dans lequel est inscrit le chemin actuel, correspondant à la liste des fichiers se trouvant dans les deux fenêtres inférieures.

A coté deux gadgets se rapportant à la sélection "AL" ou désélection "NO" des fichiers. Ensuite un gadget CD permet de prendre le chemin actuel comme répertoire courant. Puis trois gadgets <<,<>,>>,permettent d'échanger les listes des fenêtres. Si vous appuyez sur le bouton droit alors que le pointeur se trouve sur le gadget string, la liste des devices et assignations apparait dans la fenêtre inférieure. Vous pouvez en sélectionner un pour rem-placer le chemin courant. Parlons rapidement des deux fenêtres dans lesquelles s'affiche le catalogue. La sélection s'effectue par clic sur le nom du fichier. Un double clic avec le bouton gauche et DIRWORK essaye de reconnaitre le type de fichier. Il peut en reconnaitre une vingtaine. Toutes ces opérations sont en fait paramétrables, ce qui fait la puissance de ce logiciel. Un petit "/" situé au bout du gadget string vous permet de revenir au parent du répertoire courant. Si vous cliquez avec le bouton de gauche sur le nom d'un répertoire, celui-ci s'ouvre et son contenu s'affiche. Pas mal tout ça me direz-vous, mais comment je fais moi pour paramétrer mes boutons ?

Là, on dit merci à l'auteur Chris hames, qui a prévu un superbe éditeur.



DWEDIT:

Pour lancer l'éditeur, il suffit de taper la commande suivante: Dwedit chemin/dw. Vous voici devant l'écran de configuration. En premier, trois gadgets, SWAPBUTTON, SWAPROW et COPYBUTTON, qui permettent de copier, inverser colonne ou bouton. Ensuite plusieurs gadgets concernant les actions suivantes:

Quit	- Quitter sans garder aucun des changements.
Quit & Use	- Quitter en gardant les changements (ils apparaissent si vous l'avez lancé depuis DW).
Quit & Save	- Quitter et sauver les changements sur disquette (si vous ne l'avez pas lancé depuis DW).
Options	- Vous envoie l'écran des options.
Ed PopTools	- Vous envoie l'écran des PopKey/Tools.
Print Config	- Imprime vos Boutons/Actions & PopTool sur PRT:.

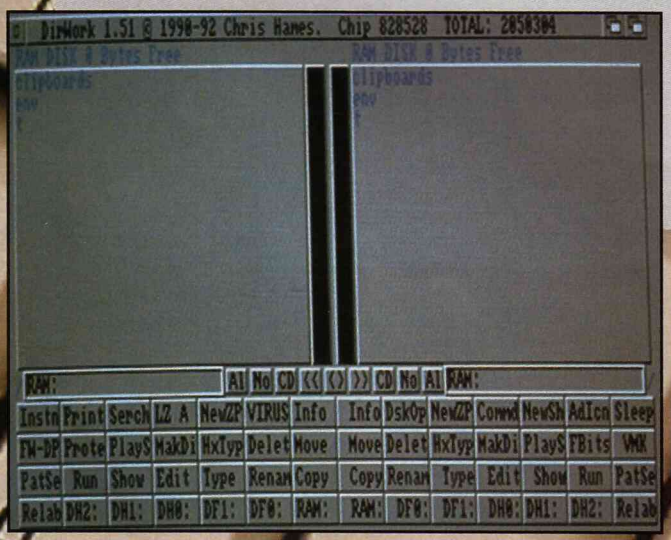
En dessous, la liste des boutons correspondant à ceux que l'on trouve sur DIRWORK. Ensuite trois listes identiques correspondant aux actions engendrées par le clic respectif sur les boutons, droit, gauche et c'est exceptionnel sur Amiga, du milieu (si vous possédez une souris trois boutons). L'écran des options permet d'activer plusieurs actions concernant l'environnement de DIRWORK. Entre autres la reconnaissance des bootblocks créés par Xcopy, la possibilité de mettre la liste des boutons en dessous des listes de fichiers. En plus une partie de la fenêtre permet de changer les paramètres des fenêtres, couleurs, priorités, activation du blanker etc...

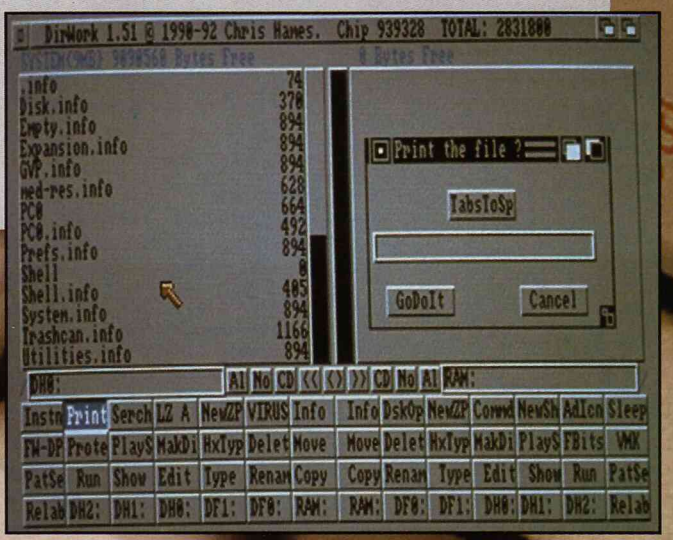
L'écran Ed poptools lui permet d'éditer les actions effectuables par une combinaison de touches. Dans ce but, vous disposez de chaines de caractères. Pour ceci lisez la documentation, elle explique cela très bien.

Une petite astuce, lorsque vous êtes sur un écran, pour savoir quel est le code de la touche que vous désirez utiliser, cliquez sur le gadget à droite de l'écran où est marqué "CLIK HERE....." (il est énorme vous ne risquez pas de le manquer), ensuite appuyez sur la touche concernée et son code s'affichera dans le gadget. Bon j'espère que ce petit article vous aura donné l'envie d'utiliser ce logiciel .Si vous désirez me poser des questions, notre association dispose d'un serveur, passez me voir ,laissez moi votre nom de BAL et vos questions. Voici le N°: 83.25.81.33 , ma BAL : MEGATOR. Merci à Jérôme QUETARD et à toute l'équipe de Amiga Concept pour nous ouvrir leur pages et pour leur gentillesse permanente.

MegaTor

FREE WORLD DP, 13, rue de la mine, 54690 Lay St Christophe





Q A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...
'ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU C
COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'AN

Cybersex bientot sur vos ecrans.

Attention ! Amiga Concept vous informe que lors de sa sortie en kiosque, cet article a été interdit aux mineurs de moins de 16 ans.

Dans "L'Echo des Savanes" on apprend ce que seront nos délires sexuels au 21ème siècle. Cela s'appellera le CYBERSEX. Pour le moment nous n'en sommes qu'aux prémices et c'est grâce au CD-Rom que l'on peut déjà réaliser ses cyber-fantasmes. De nombreux jeux sont déjà disponibles sur mac (dommage !) comme par exemple Virtual Valérie déjà vendu à 30 000 exemplaires aux États-Unis. le principe est simple, la belle Valérie vous pose un certain nombre de questions et si vous sélectionnez les bonnes réponses, elle vous récompense à sa manière.

Autre CD pour le moins folklorique, "Fox Pack" qui propose un "Shoot' em up" un peu particulier puisque vos munitions sont du genre à être en vente dans tous les bons Sex-Shops et que vos cibles sont des fou[CENSURE]es. Un autre jeu: "Strip Poker and Black Jack" est installé sur le CD. Là encore le principe n'est pas trés compliqué; vous avez accés à un menu qui vous propose les expressions suivantes: "My clit is so hard", "Suck my cock", "Fuck me hard"... (nous ne traduirons pas pour les âmes sensibles) et si vous cliquez dessus, le logiciel vous présente des animations en image de synthèse censées satisfaire ces légitimes revendications.

L'excellent mensuel L'Echo nous informe aussi de l'arrivé des premiers CD en Virtual Audio. Au programme des réjouissances: bruits de masturbation, de cunnilingus, de fellation, de partouzes... Bref tout un programme. Alors chers lecteurs à vos CD, prêts, moussez !



Le village shouté

Le mensuel "Entrevue" a retrouvé les derniers témoins de la folie collective qui a saisi les habitants de la petite ville de Pont-Saint-Esprit, le 15 août 1951.

Le coupable était le boulanger local qui avait coupé sa farine avec du seigle contaminé par un parasite appelé ergot. C'est de l'ergot dont on a tiré l'une des drogues les plus connues : le LSD. Les habitants de Pont-Saint-Esprit s'étaient donc - sans le savoir - shoutés à la baguette! D'après les témoins interrogés dans ce magazine les gens étaient victimes d'hallucinations et pensaient être attaqués par des serpents, des élé-phants, des lézards géants...

Certains se croyaient réincarnés en oiseaux et étaient donc convaincus de pouvoir voler. Evidemment ces délires ont engendré des situations cocasses. Le facteur dit avoir vu l'une de ses concitoyennes se rapprocher de lui en sautillant et en battant des ailes comme un moineau. L'épicière a, quant à elle, vu un agriculteur labourer le goudron et des femmes munies de balais (pour tuer les serpents bien sur!) courir nues sous des platanes. Ce fait divers, aux apparences plutôt comiques, eut tout de même un lourd bilan : deux cent personnes furent atteintes, six autres succombèrent. Evidemment le boulanger a dû changer d'activité et, ironie du sort, c'est dans les assurances-vie qu'il s'est reconverti.



L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU C
COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'A
A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU

Q A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...D
ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU CO
COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'AN
Q A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE..

Des News
à GOGO
36 68 74 08

En Bref

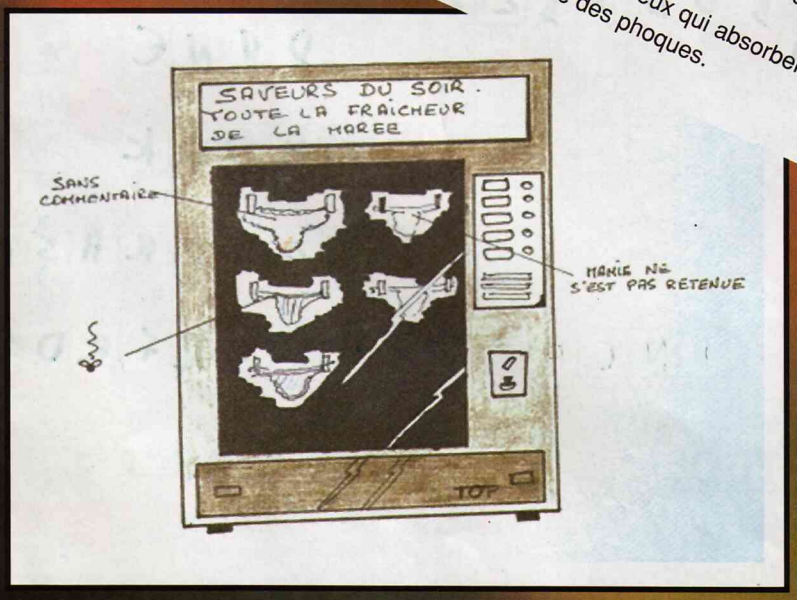
Les japonais viennent récemment d'inventer une nouvelle variété de distributeurs automatiques.

Après les distributeurs de journaux, de boissons, de bonbons, de préservatifs,voilà le distributeur de petites culottes d'étudiantes. En effet, il est garanti que ces sous-vêtements féminins ont été tous portés par de véritables étudiantes nippones.Tout ce gentil "petit" monde y trouve son compte : les jeunes se font de l'argent de poche sans se fatiguer, quant aux hommes... hé bien...heu...Bref, toujours est-il que ce commerce un peu particulier connaît déjà un franc succés.

Au fur et à mesure qu'il baisse dans le classement A.T.P, l'agaçant Agassi devient de plus en plus prétentieux. Après s'être acheté un jet pour aller de tournoi en tournoi, il vient de demander à la mairie de Las Vegas que la rue longeant sa propriété et celle passant près de chez ses parents s'appellent désormais Agassi lane et Agassi Avenue. A sa place, j'aurais proposé de changer Las Vegas par Agassi City.

Les phoques, longtemps chassés pour leur peau, se croyaient en paix. Hélas, c'était sans compter sur la bêtise humaine. Ces pauvres bêtes sont désormais traquées pour leur pénis. En effet, un consortium chinois vient de commander 60 000 organes de phoques à des chasseurs canadiens. La raison en est simple, le pénis séché de ces pinipèdes entrerait dans la composition d'une potion aphrodisiaque très prisée en Asie.

Il ne reste plus qu'à espérer que ceux qui absorberont ce breuvage particulier ne deviennent pas PD comme des phoques.



Tu veux un jeu **GRATUIT**
sur **CD32** ou **AMIGA ?**
alors
va à la page **55**

OQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...D
L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU C
COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'AN
L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU COQ A L'ANE...DU

Petites Annonces

Achat

Achète sur Paris jeux GameBoy 50f pièce. Hervé 42.54.86.27

Recherche particuliers ou société pour achat carte mémoire de un méga ou plus pour Amiga 1000 déjà étendu à 512 Ko - Tél. : 48.06.00.32

Vente

Vends A2000 + carte PC XT : 1800F - Contact : B. ROUZE R. UNIV. LINANDES MAUVES CH S11 CERGY 95014 ou Tél : (16) 97.54.03.28 (prov)

Vds AMIGA 500 + Ext 512 Ko + Moniteur Couleur + Joy, Souris : 2600F - Contacter Samy au 43.85.22.19

Vends imprimante HP Laserjet 4L Tél. : 30.99.46.23

Vends MKIII 400 FA500 parfait état - Vends jeux bas prix contactez MARTINAGE Ludovic - 11 rue Victor Derode - 59800 Lille

Vends Entity sur Amiga : 200 F, état neuf 90.58.38.95, demander Philippe

Vds jeux sur Amiga (tous modèles). Des démos (slide show) m'intéressent. Olivier DEJAEGERE - 24 Henri Ghesquières - S9155 Faches Thumesnil

Contact

Vous avez de jolis dessins pour DPaint ou des modules de zique à échanger ? Tél. 60.15.08.45 demandez Frédéric !

Cherche contacts sur A1200 très sérieux. Ecrire à : GUICHOUX Nicolas - 1, rue des Ormes - 29600 Plourin-les-Morlaix

Ech. démo + util DP - Recherche copro 882 à 50 Mhz - Faire offre demandez Fred au 34.74.87.61

Cherche fan de CD 32 et de Depeche Mode. Derisbourg Stéphane - 22-24, rue Adrien Meslier - 93400 St-Ouen

Les bonnes occases de la rédac'

Vds imprimantes : Laser 10p/min, ram 1 Mo, prescript vectoriel, impression codes barres : 3000F ; jet d'encre 220 cps avec batterie : 1800F; Thermique 6 p/min ram 1 Mo : 2500F; Thermique 6 p/min ram 2 Mo, postcript, sortie apple talk : 3200F ; Laser 4 p/min : 2900F ; Matricielle 24 aig. coul. 200cps : 2400F ; Mat. 9 aig. : 700F (échange possible).
Tél.: 39-15-72-88

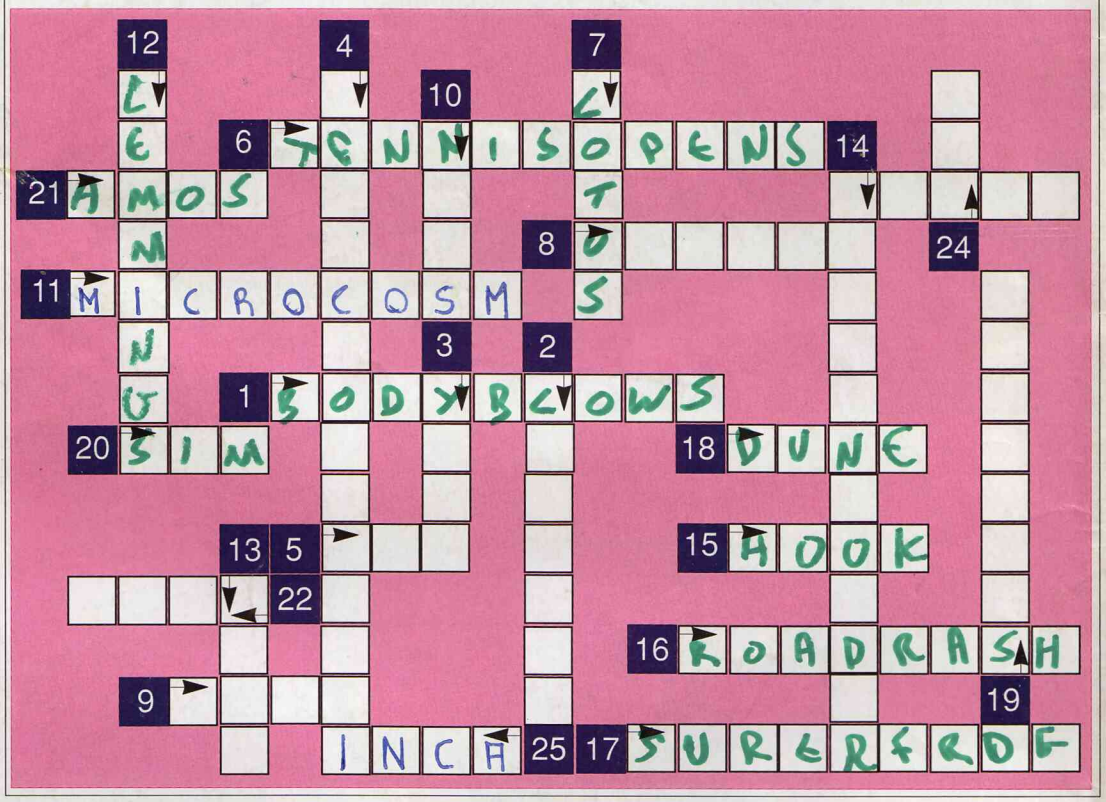
JEU-TEST : L'AMIGA-MIC-MAC
par Imré

ETES-VOUS AMIGALUDOTHEQUOPHILE ?

Introduction

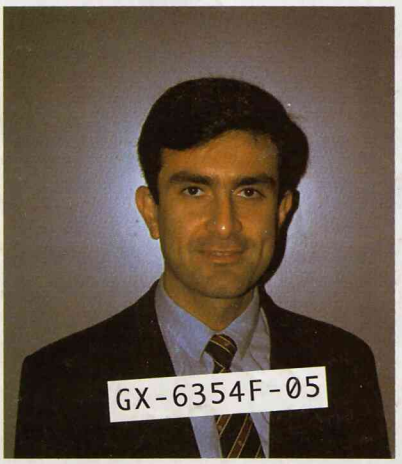
Voici un petit mot-croisé qui vous permettra de tester vos connaissances en matière de jeux vidéo. Regardez et lisez bien les indices, certains vous donnent presque la réponse. Les deux premiers qui nous enverront la grille complète gagneront un abonnement gratuit d'un an à Amiga Concept. Allez bonne chance, les réponses seront données le mois prochain.

N°	TYPE	INDICE	N°	TYPE	INDICE
1	Combat	La version Galactic vient de sortir	14	Action/Stratégie	Un jeu qui peut vous faire aimer l'armée
2	Tableaux	L'un des jeux de tableaux "leader"	15	Aventure animée	Les aventures du Capitaine Crochet
3	Plates-formes	Yo ! les amis	16	Course motos	Un jeu mélangeant moto et baston
4	Plates-formes	La version n°2 vient de sortir PC	17	Plates-formes	Le top des jeux de plate-formes de Team 17
5	Simulation	Une simulation du règne animal	18	Stratégie/Wargame	Adaptation du film ou Sting y tenait un rôle
6	Tennis	Le meilleur je de tennis	19	Shoot'em up	Un shoot'em up testé dans ce numéro
7	Course voitures	Une compilation CD32 nommée "Triology"	20	Stratégie	La série des Life, Eant, City ...
8	Rôle	Une saga en 7 épisodes	21	Programmation	Un outil de programmation en Basic
9	Beat'em up	L'un des rares jeux adaptés sur Lynx	22	Shoot'em up	Un shoot'em up à "dehors"
10	Programmation	Un outil de programmation en Basic	23	Beat'em up	A ne pas mettre dans un "bocal"
11	Shoot'em up	Le top des jeux sur CD32	24	Rôle/Aventure	Un jeu qui fit couler beaucoup d'encre à sa sortie
12	Réflexion	Des bonshommes idiots qu'il faut guider	25	Aventure	Jeu élu Tilt d'or sur CDI

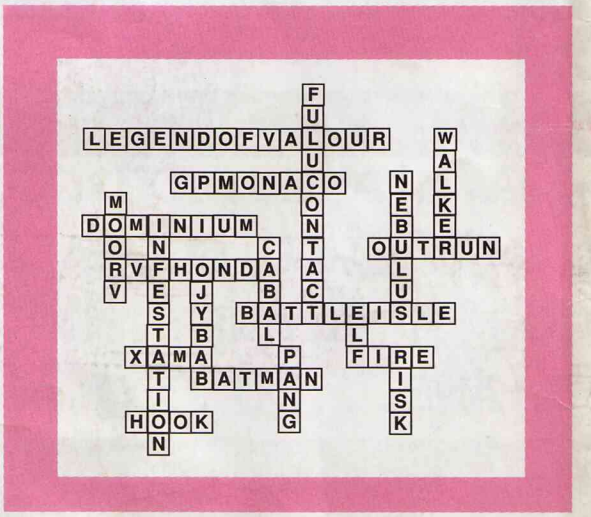


WANTED:

Responsable pub



Solution du N° 0



GAGNEZ

TOUS LES JOURS
ENTRE 17 H ET 20 H
DES VOYAGES DE RÊVE
AU BOUT DU MONDE
AVEC OLIVIER ALLARDET
ET LE

MEGAFUNKSHOW

EXCLUSIVE DANCE MUSIC
96.9 fm

VOLTAGE

LE CD-ROM A ETE CONCU POUR UNE SEULE RAISON...

Microcosm met en scène les plus incroyables séquences de cinéma en combinant des effets spéciaux spectaculaires et de l'action époustouflante!





Microcosm vous emmène dans une autre dimension, celle de la nouvelle génération d'images de synthèse et de l'aventure interactive.

Essayez Microcosm et vous serez témoin de l'expérience la plus étrange et la plus incroyable qui n'a jamais été vue même dans les rêves les plus insensés!!!

MICROCOSM

PERSONNE N'ECHAPPERA A CETTE EXPERIENCE!