N°2

AMIGA CONCEPT

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N° 2 - MARS 1994 - 25 Frs

LES TESTS

Skidmarks, Puggsy, Winter Olympics...

LES PREVIEWS

Heimdall II, Benefactor, Universe ...

25 FRS

DOSSIER

Les meilleurs jeux sur AMIGA.

TOURNOI :

L'OPEN GREAT COURTS II

L'incontournable rendez-vous des passionnés de l'AMIGA

GRATUIT



INEDIT !

UN JEU GRATUIT POUR TOUS LES NOUVEAUX ABONNÉS

M 3452 - 2 - 25,00 F

VIRTUAL DREAMS

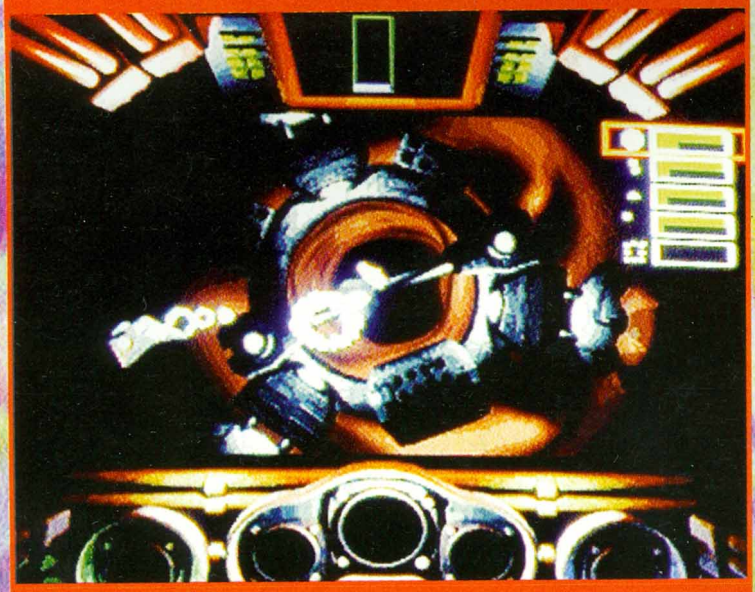
Commandez au (16 - 1)
42 15 20 60
Fax : 42 15 20 61

Le rêve virtuel devient



Manette supplémentaire	**199 F**
Carte MPEG	**1690 F**
Nombreux titres vidéo-CD disponibles à **179 F.**	

MICROCOSM



299 frs

Alfred Chicken	**219 F**
Alien Breed 2	**179 F**
Arabian Night	**149 F**
Beavers	**249 F**
Body Blows	**199 F**
Castle 2	**249 F**
Dangerous Street	**239 F**
Denis la malice	**229 F**
Fly Harder	**149 F**
Labyrinth of Time	**219 F**
Morph	**189 F**
Nick Faldo's Golf	**279 F**
Nigel Mansell	**219 F**
Pinball Illusions	**249 F**
Pirates Gold	**219 F**
Rise of the robots	**299 F**
Seek & Destroy	**199 F**
Sensible Soccer	**219 F**
Sleep Walker	**219 F**
Super methane bros	**249 F**
Trolls	**219 F**
Zool	**219 F**

AMIGA CD^{32}

+ Diggers & Oscar
+ 1 manette de jeu
+ Arabian Night GRATUIT ! . . . **2490 frs**

Virtual Dreams distribue aussi
des produits PC, CD-rom et 3D0
(Catalogue gratuit sur simple demande)

Liste non exhaustive, les prix sont sujets à modification sans préavis. Sauf erreur typographique et prix promotionnels indicatifs.

Bon de commande à recopier et à envoyer à VIRTUAL DREAMS - 66 Av. Des Champs-Elysées - 75008 PARIS

Nom : .....

Adresse : .....

.....Tél : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Réglement : Chèque bancaire ❑ CCP ❑

Mandat-lettre ❑ Contre remboursement (+35 F) ❑

TITRES	PRIX
Frais de port (pour le matériel téléphoner)	**+ 30 F**
Total à payer =	**F**

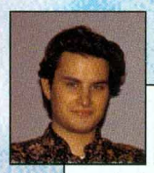
JEUX VIDEO SANS FRONTIERE

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
Secrétaire de rédaction
Isabelle Hug
Télématique
Yann Samama, Jérémy Bonamour (39 15 73 92)
Illustrations et BD
Fabien Bonnargent
Conception
François Perret, Imré Antal
Photographe Mannequin
Christian Rivière
Rédacteur en chef
Imré Antal (39 15 72 88)
Rédaction
Raphael Barbate, Alexandre Bel, Fabien Bonnargent, Séverine Ducly, David Brismontier, Cyril De Graeve, Michael Menu, Nam, Jérôme Quétard, Franck Rousseau, Pierre Velot

Flashage
JANJAC
Amiga Concept est imprimé par Rotofrance à 44000 exemplaires
N° ISSN : 1251-7828
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : en cours
Tous droits de reproduction réservés.
Copyright 1994.
DISTRIBUE par **NMPP**
Service de vente et réassort
Sud Presse Communication
169 Av des Etats Unis
31200 Toulouse
Tel : 61 57 28 79
Fax : 61 57 32 52

EDITORIAL



Merci, merci pour votre soutien, chers lecteurs. vous avez été très nombreux à nous écrire et à nous encourager. Comme vous allez pouvoir le constater, quatre changements conditionnent le deuxième numéro d'Amiga Concept. Le premier qui va grandement arranger votre porte-monnaie, le magazine passe de 32 à 25 francs, ce qui nous permet de nous positionner comme le moins cher des magazines informatiques ludiques. Le second changement, Amiga Concept vous propose dès ce numéro, une disquette gratuite à recevoir, par coupon-réponse. Les deux dernières nouveautés concernent le magazine à proprement dit. Tout d'abord, Amiga Concept augmente de huit pages et ensuite, quasiment toutes les rubriques ont été remodelées au niveau de la mise en page. Alors heureux ! Après cela, on ne pourra pas nous accuser de ne pas être à l'écoute de nos chers lecteurs. Apparemment notre ton pertinent et objectif n'a pas plu à tout le monde et quand je dis au monde, cela sous-entend le milieu professionnel, bien sûr. Mais ne vous inquiétez pas, notre concept continue, et puis comme le dit si bien Thierry Ardisson : "Toutes les vérités sont bonnes à dire." Dans ce numéro, vous pourrez trouver un dossier spécial sur deux numéros, de la logithèque idéale, sur Amiga. Toute la rédaction s'est mobilisée pour déterminer ce classement, et croyez-moi, la bataille a été rude pour celui-ci. Pour les tests, le jeu du mois est sans aucun doute, Skidmarks qui a absolument surpris tout le monde ; un grand bravo pour cette toute jeune société néo-zélandaise. Je tenais aussi à vous préciser que le jeu gratuit, pour tous ceux qui s'abonnent, ce n'est pas du pipo. Vous avez été nombreux à ne pas croire à ce tarif exceptionnel, et bien je vous le redis, le jeu gratuit avec l'abonnement, c'est VRAI ! Avant de vous laisser, j'aimerais vous raconter une petite anecdote qui s'est déroulée, entre Amiga News et Amiga Concept : suite à un accord, avec nos confrères, d'A-News, nous avons décidé de faire un échange de pub, se résumant en un échange réciproque de couvertures. Mais malheureusement, pour nous, notre photograveur a eu des problèmes avec son service flashage et du coup, a dû la faire faire par un autre service, moins habitué. Etant très en retard, nous avons envoyé un coursier pour aller chercher les films de notre couverture, pour les envoyer immédiatement par Chronopost, chez Amiga News. Le lendemain matin, coup de fil interloqué de la rédac' du Confrère, me demandant si c'était bien notre couverture. J'ai, bien entendu été affirmatif, mais, ensuite poursuivant, s'étonnant des titres de celle-ci, du style: " Gaga de la vie, viens-nous rejoindre dans la rue...". Au début, nous avons cru à un gag de leur part mais après avoir reçu un fax de notre soi-disant couverture, nous nous aperçûmes bien vite, que cela n'en était pas un et pour cause, notre photograveur s'était trompé de paquet, et nous avions envoyé à Amiga News, sans le savoir, les films du prospectus du Département des Hauts de Seine, pour la prévention de la toxicomanie et du sida ! Enfin, le mal a été réparé, juste à temps. Allez bonne lecture, et rendez-vous, le mois prochain, on vous fait confiance.

Directeur de publication
Jérôme QUETARD

Les deux citations du mois :
"Toutes les vérités sont bonnes à dire"
"La critique est facile, l'art est difficile"

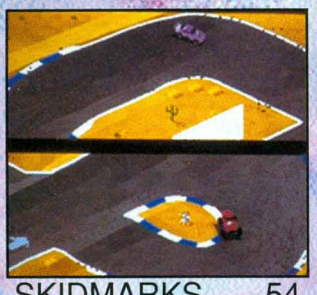


Elle vous attend sur notre disquette... (entre autres).

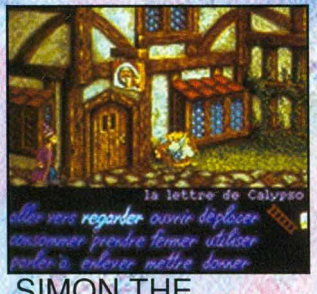
SOMMAIRE



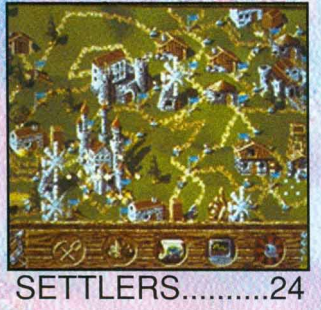
HEIMDALL 22



SKIDMARKS.....54



SIMON THE SORCERER.....26



SETTLERS.....24



BUBBA'N'STIX....40



PUGSSY 44

LES PREVIEWS

BENEFACTOR	19
DARKMERE	18
HEIMDALL 2	22
UNIVERSE	18

LES TESTS

ARMOUR GEDDON 2	49
ASSASSIN SPECIAL EDITION	52
BUBBA'N'STIX	40
BURNING RUBBER A1200	29
CARLOS	50
DANGEROUS STREET CD32	48
DENNIS CD32	25
FANTASTIC DIZZY	36
JURASSIC PARK A1200	32
LABYRINTH OF TIME CD32	46
NORD & SUD	30
PERIHELION	53
PIRATES GOLD CD32	28
PUGSSY	44
SECOND SAMOURAÏ A1200	42
SEEK & DESTROY CD32	33
SIMON THE SORCERER	26
SKIDMARKS	54
THE SETTLERS	24
WHALE'S VOYAGE CD32	51
WINTER OLYMPICS	34

LES RUBRIQUES

EN VRAC 6
REVUE DE PRESSE 12
DOSSIER :
La logithèque idéale 14
TOURNOI :
L'Open Great Courts 2 16
CHRONIQUE DE LA REDACTION 17
SYSTEME DE NOTATION 23
LA SURPRISE D'AMIGA CONCEPT 37
TRUCS & ASTUCES 56
LA BD :
Les Intrinsèques 58
DEMO-NIAC 60
FACE A FACE 64
DP-RAMA 66
LA DISQUETTE D'A-CONCEPT 68
SONDAGE 69
DU COQ A L'ANE 70
LE COURRIER DU COEUR 72
PA - AMIGA-MIC-MAC 74

LISTE DES ANNONCEURS

AMIE 43
AMIGA-NEWS 57
CUDA JOURNAL 11
DELPHINE SOFTWARE 33
F.B.I 63
F.I 20 & 21
F.D.S 9
I.F.A 61
MICROÏDS 4ème de couv
REMIER MAIL ORDER 19
VIRTUAL DREAMS 2ème de couv

UN JEU POUR TOUS LES ABONNES

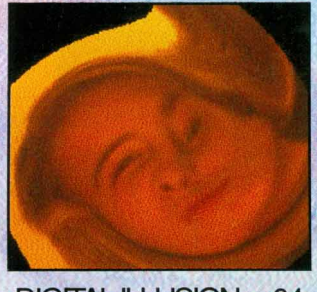
ABONNEMENT.... 59



LOGITHEQUE.... 14



TOURNOI..... 16



DIGITAL ILLUSION.... 64



PROTRACKER...66



GRATUIT !!.....68

en vRaC

L'AMIGA A LA RADIO

L'AMIGA A LA RADIO. Depuis le 26 janvier, la station locale "Radio Bocage" ancrée à Moulins (Dept 03) sur le 96.5 Mhz émet une nouvelle émission "Tracker 4". Toutes les musiques et les jingles diffusés sortent tout droit d'un Amiga 1200 et en plus le son part tel quel, brut, du micro et je peux vous dire, pour avoir écouté une cassette, que c'est superbe. L'animateur m'explique qu'en ne lésinant pas sur la fréquence d'échantillonnage on arrive à avoir un son qui ne grésille pas et en plus par Protracker, il bénéficie de vraies 4 voies. En tous les cas bravo, cette idée est absolument géniale.A noter que si des musiciens veulent envoyer leurs oeuvres, car cette radio en recherche, ils le peuvent à l'adresse suivante : Radio BOCADE émission "Tracker 4" 7 Avenue Victor Hugo 03000 MOULINS. Tél : 70.78.45.21



ZOOL AU CINEMA

Gremlins est actuellement en pourparlers aux Etats-Unis pour que leur héros Zool soit adapté en dessin animé. Après la Jurassic-mania, on sent arriver de loin la Zool mania (à ne pas confondre avec la Zulu-mania).

CD32 EN PACK

Avec les bonnes ventes de la CD 32, Commodore propose cette console avec un nouveau pack de quatre jeux pour 2 790 Frs au lieu de 2 490 Frs avec deux jeux. On retrouve Oscar, Diggers, et en plus Wing Commander et Dangerous Street. A noter que le dernier est une daube sans nom.

EN HAUSSE

Le Cuba Journal augmente sa gamme de produits début Avril (Cartes Accélératrices, extension mémoire, des switchers de rom pour 1200)... D'avantage de précisions dans le prochain numéro, promis !

SUPERGAMES'93

Voici les premières statistiques du salon Supergames qui se déroula du mercredi 24 au dimanche 28 novembre 1993. 78 000 personnes ont visité le salon dont 3 000 professionnels. Les répartitions par âge sont les suivantes :

- Moins de 15 ans	20 %
- de 15 à 17 ans	21 %
- de 18 à 20 ans	17 %
- de 21 à 25 ans	21 %
- de 25 à 40 ans	15 %
- Plus de 40 ans	6%

leur équipement en micro-ordinateur :

- PC	37.75 %
- ATARI	12.23 %
- AMIGA	11.60 %
- MAC	09.00 %
- AUTRES	09.60 %
- NON EQUIPE	33.00 %

Comme vous pouvez le constater, il y a eu d'avantage d'Ataristes présents que d'Amigaphiles... Mais, ça existe encore ces p'tites bêtes là ?

AGENDA

Le Salon Amiga Expo '94 aura lieu un vendredi, samedi et un dimanche en novembre 94. Cette manifestation sera consacrée à tout l'environnement Amiga. Une vingtaine d'exposants sur 2000 m2 proposeront différentes solutions allant du jeu à l'image de synthèse. Les responsables attendent 5 000 visiteurs pendant ces trois jours.
La Saturne Party II,elle, se déroulera le 23 et 24 Avril à Chelles.
Pour tous renseignements appelez le (16.1) 60.04.05.52 après 21h00.

INFO ou INTOX ?

D'après des rumeurs, Atari envisage la sortie d'un micro-ordinateur basé sur la technologie de la Jaguar, vous savez bien leur nouvelle console...Décidément si ces bruits ce concrétisent, Atari n'a pas froid aux yeux car après le bide du Falcon, il faut oser !

N'hésitez-pas à nous contacter si vous détenez une information dont nous n'aurions pas eu connaissance...

ENFIN

Le kit Developpeur 3.1 de Commodore est disponible chez Someware. Il comprend 5 disquettes :
- Docs, Instructions, Contents, Autodocs, Tutorials ;
- Includes, Libs ;
- Examples 1, Librairies, Compatibilité, PCMCIA
- Examples 2, IFF, Datatypes, Amigaguide
- Software Toolkit

Tous les programmeurs vont pouvoir maintenant s'en donner à coeur joie avec ce kit Developpeur 3.1, d'autant plus que ces 5 disquettes sont vendues à un prix de 150 Frs. A noter que la mise à jour du kit 3.0 ne vous coûtera que 90 Frs. Bravo Commodore et n'hésitez pas à vous renseigner chez Someware.

HYDRA C'EST CHEZ SOMEWARE

A peine devenu distributeur de HYDRA SYSTEM en france, SOMEWARE est déjà en mesure de vous fournir la carte Ethernet zorro 2 compatible avec la vieille carte A2065 de chez Commodore. Prix public : 2290f HT. Someware est aussi à même de vous fournir comme de vous installer : Envoy, AS225, Dec-net (pour tous ceux qui comme moi n'y comprennent rien, il paraît que c'est de la mise en réseaux). Toutes ces cartes sont disponibles dès maintenant pour ceux que cela intéresse.

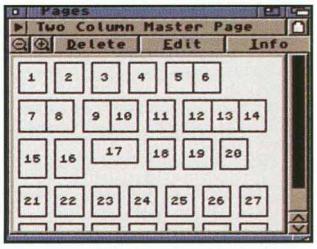
FMV

La carte F. M. V. pour la CD 32 (voir photo) est disponible et en vente. Le plus intéressant c'est que de nombreux magazines s'accordent à dire que la console Commodore offre actuellement le meilleur rapport qualité/prix. C'est une bonne chose et espérons que cela puisse inciter les potentiels acquéreurs.



PAGESTREAM 3.0 QUAND TU VEUX !

Voici en exclusivité quelques images du, paraît-il, sublimissime Pagestream 3.0. Soft-Logik Publishing Corporation n'hésite pas à clamer haut et fort qu'il ne sera pas seulement le meilleur utilitaire de mise en page sur Amiga, mais le meilleur, toutes machines confondues. Parmi les nouveaux formats reconnus, on nous promet entre autres, FinalCopy et WordPerfect PC. Avec ce monstre, sera proposé PageLiner 2.0 (éditeur de texte), BME 2.0 (éditeur graphique), HotLinks 2.0, plus de 50 fontes et cliparts et un manuel béton (une traduction française est prévue). Le système requis est l'amigados 2.04 ou plus, 2 Mo de mémoire et bien évidemment, un disque dur. Selon l'éditeur, on devrait (attention, c'est du conditionnel) le trouver dans nos boutiques en Mars. Au plus tard en Avril. On l'espère tous, n'est-ce pas ?





LE SAVIEZ-VOUS ?

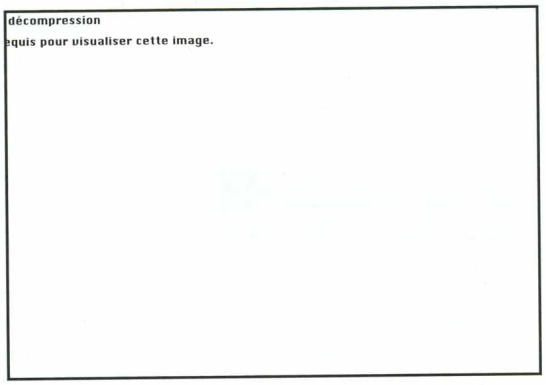
Le micro-ordinateur vient de fêter ses 20 ans. Cette invention provient d'un inventeur de génie Français qui a su créer les micro-processeurs. Malheureusement pour lui, il n'a pas breveté son oeuvre et du coup tous les constructeurs ont pu en profiter sans lui verser un seul centime de royalties. Dommage pour lui, car vu le nombre de micro-ordinateurs vendus dans le monde, il aurait été plus que milliardaire.

Aujourd'hui c'est pas encore demain

- Psygnosis nous prépare le jeu de la décennie, Scavenger sur CD-32, initialement élaboré sur FM Towns, il devrait bouleverser l'univers des jeux vidéo et surpasser même celui des bornes d'arcade, mais il faudra attendre, un certain temps, alors à suivre..
- Un émulateur (hard) 3DO sur CD-32 est en cours d'élaboration et bénéficiera de la pleine puissance. On espère que le prix n'excédera pas les 3000 frs. Cette carte d'extension pourrait voir le jour avant la fin de l'année.
- Pour tous les mordus de Flashback sachez que le deuxième épisode devrait apparaître dès la rentrée prochaine. Alors, impatients ?

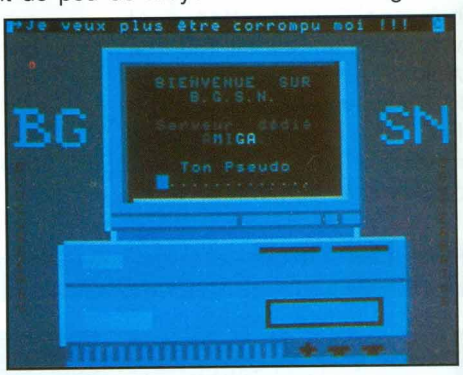
TEAM 17 COMPILE

L'excellente société Team 17 reconnue pour sa qualité de jeu souvent irréprochable compile leurs hits pour la CD 32.La première propose Project X et F17 Challenge et la seconde Alien Breed 'special edition' et Qwak. Team 17 annonce aussi que 99 % de leurs jeux vont être spécialement programmés pour la CD 32. Les premiers jeu exploitant au mieux le support de la console vont être Ultimate Body Blows et Alien Breed II et tous les deux m'ont l'air vraiment superbes.



QU'EST-CE QU'UN R.T.C ?

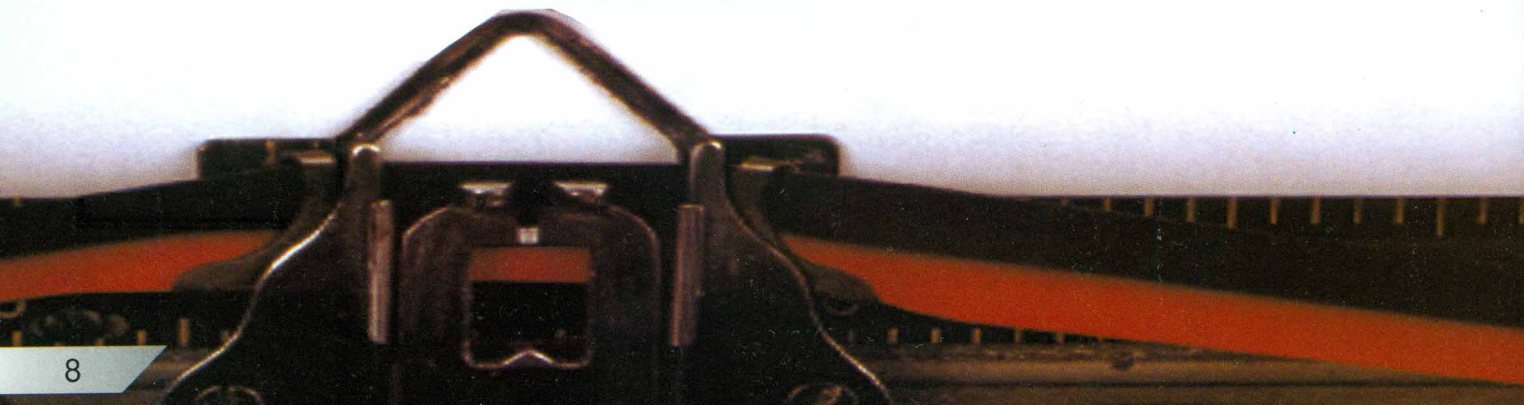
Qu'est-ce qu'un RTC ? Pour commencer ce sigle signifi : réseau téléphonique commuté. Un RTC est un serveur minitel similaire à un serveur transpac (3615 ect...) mais accessible par un numéro à 8 chiffres. Le cout d'une communication sur un RTC est donc le même qu'un simple appel téléphonique ; ce qui donne à ces serveurs une vocation locale. Ils sont en général crées par des passionnés de la communication disposant de peu de moyen. Bien sûr l'Amiga ne pouvait échapper à son réseau de RTC. Les logiciels de RTC sur Amiga se sont succédés depuis quelques années. Commençons par deux vétérans : H20 et KHEOPS ; sont venus ensuite Achille et Mozart puis le dernier : MAD-le-RTC. Des numéros, des numéros ! Pour vous faire une idée, vous pouvez appeler les RTC Amiga suivants : BgSn au (16.1) 40 94 09 70 et MC II au (16.1) 34 19 98 49. Une liste complète des RTC fonctionnant sur Amiga, vous sera communiqué dans le prochain numéro.



VERSION 2.5 d'A.D.PRO

Bientôt disponible chez CIS, la nouvelle version d'ADPro avec la version 2.5 ; vous allez me dire mais qu'est ce qui change ? L'interface, en effet pour le prix d'une, vous en avez deux. Une pour une utilisation courante, munie d'un bouton ; et une autre plus simplifiée avec des commandes du style shell. Pour vous aider dans vos manipulations fastidieuses, il vous sera fourni plus de 100 programmes ARexx afin d'automatiser et d'intégrer vos propres fonctions dans l'interface. Le programme lui aussi a subi quelques améliorations ce qui était tout de même la moindre des choses. ADPro 2.5 vous permet maintenant d'exploiter au mieux les cartes graphiques disponibles tel que la EGS de chez GVP, la PICASSO et bien d'autres encore. Un conseil, si cela vous intéresse et vu la complexité du soft, contactez directement CIS.

RETROUVEZ LE NUMERO 3 D'AMIGA CONCEPT
...
MARDI 29 MARS 94 EN KIOSQUE



NE RESTEZ PAS EMPLANT !

INFOLOGS devrait être le distributeur français des produits de "Utilities Unlimited" avec notamment la carte émulatrice Macintosh Emplant. Voici les quelques tarifs :

- Emplant Basic 3200F
- Emplant A (Serie + Apple Talk) 3700F
- Emplant B (Interface SCSI) 3700F
- Emplant Deluxe (A + B) 4200F

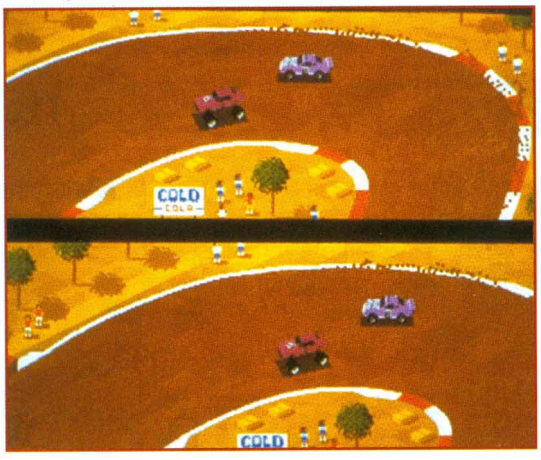
Une francisation de la documentation est prévue ainsi que le support technique de l'émulateur. Bien évidemment ces tarifs ne comprennent pas les roms nécessaires au fonctionnement de la carte.

COMMODORE, HAUT & BAS...

Apparemment les pertes de Commodore pour 92 et 93 s'élèvent à la modique somme de 350 millions de dollars. Par contre la CD 32 marche vraiment bien. Cette console est déjà la plus vendue d'Europe en ce moment ! Les ventes en Angleterre n'arrêtent pas de grimper, il s'en vend 30 % de plus chaque semaine. Alors l'Amiga fini ? et bien non !

BLITZ BASIC : pas encore...

Un accord définitif avec Acid Software n'ayant pu être obtenu, Someware n'est toujours pas distributeur de Blitz Basic en France donc il est totalement inutile de passer chez eux ou leur demander d'un air bête "monsieur, vous auriez pas Blitz Basic", parce que pour l'instant ils ne l'ont pas. Alors WAIT AND SEE. A signaler tout de même qu'il a de quoi se faire attendre car lorsque l'on voit la qualité du logiciel Skidmark, réalisé à 95 % en Blitz basic, on est à même de penser que c'est un excellent produit.



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** et descriptions...

UTILITAIRES DIVERS...

C809A PowerCache v37.64 : Permet d'installer un cache pour décupler la vitesse des accès aux disques (2.x/3.x).
C813A DiskEditor v1.1 : Editeur de disks conçu pour éditer, réparer ou modifier des informations sur les disks.
C813B DiskSalv v11.20 : Récupère les fichiers endommagés ou effacés. En français sur 2.1/3.x. (2.x/3.x).
C823A DMS v1.52 : Permet de compresser une disquette Amiga (même non dos) en un seul fichier... et inversement.
C832 Magic-WB v1.2p : Nvelle version. Pour avoir de superbes icônes et patterns sur votre Workbench. (2.x/3.x)
UGA14 RunLame v1.28 : Un utilitaire qui "dégrade" le système pour essayer de faire tourner d'anciens logiciels.
UGA16 VirusZII v1.02 : Nvelle version d'un puissant détecteur et exterminateur de virus. Très simple d'emploi. (2.x/3.).
FF872 ToolManager V2.1 : Un gestionnaire d'applications pour Workbench 2.x ou 3.x. Ce logiciel ne mérite que des
FF873 ToolManager V2.1 : éloges... Disque dur indispensable. Doc en français. (Distribué en deux disquettes).
FF903 SuperDuper v3.0 : Copieur formateur de disquettes très rapide. Jusqu'à 4 copies en 36 sec depuis la RAM...
FF906 PowerDate v38.200 : Permet à tous les programmes de lire/écrire des fichiers compactés avec PowerPacker.
FF934 ABackup v4.03 : Permet de faire une sauvegarde du disque dur.. Un outil indispensable. Version française !
FF935 VirusChecker v6.33 : Dernière version de ce puissant détecteur & chasseur de virus très populaire... (2.x/3.x).
SH2187 SoundWB Editor v1.2 : Remplace le bip d'erreur du Workbench par des échantillons sonores choisis aléatoirement dans une liste. Des échantillons amusants sont déjà livrés !!! Disque dur requis (3.x).
SH2188 ZED V1.3 : Nvelle version d'un éditeur de textes ASCII multifenêtres en français. Disque dur conseillé (2.x/3.x).
DPAT46 AmiTEL v0.98a&0.99a : Emulateur Minitel 1b avec toutes les fonctions capture, impression, etc. V.F.
C823A Terminus v2.0d : Logiciel de communication & émulateur de terminaux. Requiert un modem.
Fds2260 Astrologie V4.0Démo : Un ensemble de six logiciels (Ascendant, Karma, Biorythmes, Numérologie, Chine, Thème Astral) pour établir votre thème complet. Tout est en français et simple d'emploi. Version démo. (2.x/3.).

UTILITAIRES GRAPHIQUES, IMAGES...

C708A Render24 v1.05 : Convertit les formats GIF, JPEG... vers l'IFF ILBM 24 bits. Détecte l'AGA si présent.
C826B S-Anim5 v1.3 : Transforme les animations Anim-5 en fichiers compressés auto-affichables...
C837 MainActor v1.21 : Nvelle version d'un package qui permet de créer, modifier, jouer des animations. (2.x/3.x).
C822A ViewTek v2.0 : Le meilleur afficheur d'images GIF, JPEG, HAM8, IFF-ILBM, SHAM.. et d'animations... (2x/3.x)
C822B EDTView v0.5 : Afficheur d'images IFF, GIF, PCX, BMP, JPEG et outil de conversion. (3.x).
UGA13 IFF2Icon V1.0 : Permet de convertir les images IFF de n'importe quelle taille en icônes. (2.x/3.x)
FF920 BigAnim v3.3 : Joue des animations IFF ANIM 5 & 7 trop larges pour être chargées en mémoire. (2.x/3.)
SH471 Screen Painter v2.5 : Excellent logiciel de dessin... en français. Livré avec des outils d'affichage..
SH2000 AMorph v1.3 : Nvelle version d'un superbe logiciel de morphing entièrement en français !!!

MUSIQUE...

C818B SoundMachine v1.0 : Permet de lire et sauver les formats sons : RAW, IFF, VOC et WAV.
FF840 OctaMed V2.0 : Editeur musical avec 8 canaux et compatible Midi. Dernière version DP.
FF910 DSound v1.30 : Lit et joue les sons au format 8SVX trop larges pour être chargés directement en mémoire.
Fds1970 ProTracker V3.01 : Excellent éditeur musical. Le plus utilisé par les musiciens sur Amiga.
Fds2117a Eagle Player : L'un des meilleurs joueurs de modules... reconnaît tous les formats et reste très simple
Fds2117b Eagle Player : d'emploi. (distribué en deux disquettes).

BUREAUTIQUE, GESTION, BASE DE DONNEES...

FF919 QuickFile v1.33 : Une base de données souple, rapide et simple d'utilisation. Supporte jusqu'à 255 champs par enregistrement, l'import/export ASCII, les tris, etc..
C818A CassLabel v1.2 : Permet de créer et imprimer des jaquettes de cassettes.
SH641 DiskLabel v1.1 : Permet d'imprimer rapidement des étiquettes pour disquettes. Version française.
SH1176 Budget v3.5F : Excellent utilitaire en français pour gérer vos comptes bancaires, faire des prévisions, etc..
SH1506 Conjugue v1.3 : Permet de conjuguer les verbes français à tous les temps. Simple d'emploi.
SH2278 Association 1901 : Un logiciel en français d'aide à la gestion d'une association. Gestion des adhérents, des cotisations, recherches multicritères. + des infos sur les associations.

JEUX...

SH2269 Le Pendu : Ce n'est ni plus ni moins qu'un remake du pendu. Très attrayant tant au niveau graphique que sonore. Dictionnaire de 10443 mots français livré..
SH2271 Piège : Jeu d'aventure graphique & en français. Vous êtes dans une maison piégée. A vous de fouiller toute la maison pour retrouver le code de la bombe qui la déprogrammera..

ASSASSINS GAMES 1 à 148...

Une collection de 148 disquettes avec les meilleurs jeux du domaine public, du freeware et du shareware pour votre Amiga !!! Soit un total de plus de 500 pour tous les goûts, dans tous les domaines... A voir !!!!!

OFFRE SPECIALE ASSASSINS GAMES : Vous commandez 15 disquettes de cette collection et nous vous en offrons 3 en plus de votre choix !!!

THE PARTY'93...

FDS2281 à FDS2290 The Party'93 - Modules 1 à 10 :
Dix disquettes avec tous les modules musicaux de la Party'93. A écouter avec Eagle Player par exemple... Les disquettes peuvent être acquises séparément.

FDS2291 à FDS2297 The Party'93 - Gfx 1 à 7 :
Sept disquettes avec toutes les créations graphiques 'GFX' de la Party'93. Les deux premières sont consacrées aux images au format HAM8. Les disquettes peuvent être acquises séparément.

FDS2298 The Party'93 - 40 ko Intros : Les intros 40 Ko de la Party'93.

FDS2305a&b Complex - Origin : Une superbe démo AGA en deux disquettes classée n°1 à la Party'93.

FDS2306 Virtual Dreams/Fairlight - Full Moon : Démo AGA classée n°2 à la Party'93.

FDS2307 Sanity - Arte : Démo pour tous les Amiga, n°3 de la Party'93.

FDS2308a&b SpaceBalls - 9 Fingers : Démo en 2 disquettes qui aurait pu s'appeler State Of The Art 2. Encore plus fort que State Of The Art.. Mais une 4ème place seulement ??? Fonctionne sur tous les Amiga avec de la mémoire Fast.

FDS2310 Infect - Harmadegon : Jolie démo AGA - 5ème de la Party'93...

3615 FDS & 36.14 FDS

Des milliers de logiciels à télécharger avec des nouveautés tous les jours !!! Des jeux, utilitaires, démos, modules, images X, etc.. 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 (0.13 F la minute à partir de 22h30). Recevez gratuitement la disquette du protocole de téléchargement Amiga ou PC en faisant la demande directement sur le 36.15 FDS.

COLLECTIONS DISPONIBLES...

FDS & Shareware Compensé 1 à 2323 , CAM 1 à 841 et + , Fred FISH 1 à 970 et + , UGA 1 à 32 et + sous licence pour la France , TSIWF 1 à 26 , TBAG 1 à 46, CLIP 1 à 20 , Amicus 1 à 26 , Assassins Games 1 à 148 et +, Assassins Utils , AMOS DP 1 à 359 , DPAT , DPAF , ainsi qu'une collection musicale exclusive : +450 modules, 8000 échantillons et des Midifiles.

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 (3 disks) : 15 Frs avec une commande, (20 F sans) = ... Frs
ou ( ) Catalogue des news du mois (1 disk) : 5 Frs avec une commande = ... Frs
KIT DE TELECHARGEMENT (Câble + Logiciel MoonAm-FDS) : 75 F = ... Frs
MONTANT TOTAL A REGLER 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) 24h24. Les commandes passées avant 13 h sont traitées le jour même.

NOM : _____ Prénom : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : !__!__!__!__!__! VILLE : _____

Date et Signature.

Amiga Concept 03.94 - Les marques citées sont déposées.

MINDSCAPE

Cette société Anglaise qui croit énormément en l'Amiga et notamment à la CD 32, annonce la sortie prochaine de l'adaptation 3DO de Megarace sur CD 32 ; une course de voitures futuriste à l'animation et aux graphismes époustouflants. Autres titres annoncés : Fury of the furries sur CD 32 en mars et Evasion Action, un simulateur de vol génial, toujours sur le même format. En tous les cas nous attendons cela avec impatience.



TRAVAUX PAS CHERS !

Maximages est un nouvel atelier numérique qui comporte deux départements, un de digits et un autre de transfert. Toutes les manipulations sont bien-sûr effectuées sur Amiga. Les travaux faits par cette société ne vous coûteront pas cher et cet atelier s'adresse donc à vos bourses bien vides (ou porte-monnaie si vous préférez, cela peut prêter effectivement à confusion).
Pour tous renseignements :

MAXiMAGES
10 Route Nationale
69480 ANSE

CREEZ VOS PROPRES JEUX

Pierre Philippe Launay, dans deux séries didacticielles, Annabella GFA et Jennifer Amos, nous propose des sources abondamment commentées qui vous entraî-neront du niveau débutant au stade professionnel. Ces deux didacticiels vous permettront de créer vos propres logiciels. Contacter ADFI pour tout renseignement.

IT FORUM 94

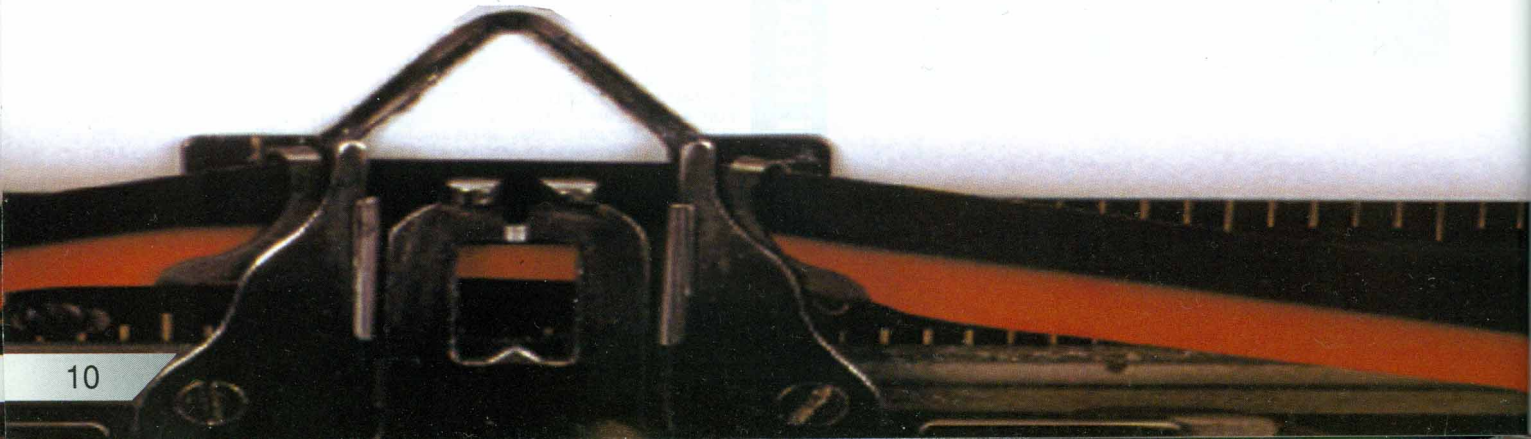


Comme vous le savez tous, du 8 au 11 février dernier, s'est tenu le salon IT Forum à la porte de Versailles. Ayant le souci de vous informer toujours davantage, vos serviteurs se sont rendus sur place pour prendre la température. Hélas, comme prévu, seul CIS représentait notre bécane préférée. Mais encore hélas, toujours hélas !... Nous avons appris que cette société leader dans le monde Amiga s'implante de plus en plus sur le marché PC. Nous espérons que CIS ne délaissera pas pour autant l'Amiga qui a fait sa réputation. A suivre donc...



MEGA GESTION & MEGA FACTURATION

La société Mega Informatique est sur le point d'achever son programme 'gestion des stocks et facturation'. Ce logiciel est destiné aux petites et moyennes entreprises. A l'avenir, ils comptent sortir une gestion comptable qui travaillera avec les données du précédent programme.





CUDA Informatique

9, Rue Saulnier, 75009 Paris

Tel 1-42.46.47.60
Fax 1-42.46.47.01
VPC Uniquement

Les Prix, Le Service, La Valeur, La Qualité, Ouvert de 10-13h et de 14-19h du Lundi au Vendredi

Super Promo !!! Valable 1 mois

Supra Turbo 28	Accélérateur pour A500 et A2000, Tournez quatre fois plus vite à 28MHz.	~~1490.-- TTC~~	**1290.-- TTC**
PowerScan V3.0	Scanner à main, 64 niveaux de gris, 400 DPI, Interface avec Thruport, Version 3.0 du soft.	~~1290.-- TTC~~	**990.-- TTC**
VideoBackup	"Un outil de sauvegarde très intéressant" (A-Dream No.3), 175 Mo sur une K7 video	~~599.-- TTC~~	**549.-- TTC**
PC880B *New*	Lecteur Externe avec Hardcopieur Blitz, Version électronique et compatible Cyclone. entièrement contrôler par souris. Boîtier métalique	~~790.-- TTC~~	**725.-- TTC**

Mémoires

512K + Horloge pour A500
249.-- TTC

1 Mo + Horloge pour A600
449.-- TTC

News ! News ! News ! News ! **Amiga 1200** **News ! News ! News ! News !**

		DKB1202	PC1208
Extension mémoire pour A1200 avec Horloge Support FPU et Deux Supports Mémoire Extensible jusqu'à 8 Mo	2 Mo	1990.-- TTC	1690.-- TTC
	4 Mo	2590.-- TTC	1990.-- TTC
	8 Mo	3890.-- TTC	NC
RomShare 1.3 et 3.0	Enfin disponible, Rendez votre A1200 compatible avec tous les jeux, Kickstart 1.3 ou 3.0, livrer avec ROM 1.3		NC

Controlleur SCSI pour A1200	599.-- TTC	Co-Processeur	68882 20 MHz 590.-- TTC
Disque Dur Interne 60 Mo	1290.-- TTC		68882 33 MHz. 790.-- TTC
Scanner A4 GT6500, 600 DPI	7790.-- TTC		68882 40 MHz 990.-- TTC
Inclus Driver pour ASDG		**Overdrive** : 170 Mo 2490.-- TTC / 250 Mo 2990 .--	

PC 176
Lecteur Externe
Haute Densité

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

1190.-- TTC

Accessoires

RomShare	Sélecteur Kickstart A500/A2000	A500 280.-- TTC A600 329.-- TTC
PowerScan Version 4.0, 256 niveaux de gris, 400 DPI		1290.-- TTC
AlfaDrive	Disque dur pour A500 + Ext. de mémoire	1130.-- TTC

Lecteurs

PC880E	Externe	550.-- TTC
PC881	Interne A500	499.-- TTC
PC882	Interne A2000	599.-- TTC
PC883	Interne A1200 / A600	599.-- TTC
XL	HD Interne	990.-- TTC

DISK EXPANDER

Doubler la Capacité de votre disque dur ou disquettes

349.-- TTC

Distributeur Agréé des Produits Adept Development

Home Music Kit ***en Anglais*** Digitaliseur Stéréo + Softs ***249.-- TTC***
Fun Color ***PROMO*** **16 Mio de Couleurs sur tout Amiga** ***349.-- TTC***

Revendeurs Contactez-Nous !

ADEPT DEVELOPMENT



Super Offre Spéciale
Personal Paint + Painter 3D
590.-- TTC

Service Réparation Amiga
Contactez-nous !

Nouveaux Catalogue complet sur demande

Bon de Commande à renvoyer à Cuda Informatique, 9 Rue Saulnier, 75009 Paris

Nom : _____ Désignation Qte Montant
Adresse : _____ _____ ____ _____
CP : _____ Ville _____ _____ ____ _____
Tel : _____ Date : _____ Frais _____
Signature : _____ ☐ Chèque ☐ Remboursement Total _____

Frais de transport Colissimo recommandé 60 F (Contre remboursement 100F)

REVUE DE PRESSE

Par Jérôme QUETARD

INTRODUCTION

Pour changer un peu des classiques "revue de presse", j'ai décidé ce mois-ci de vous parler de quelques fanzines. Pour ce qui ne savent pas encore ce que c'est, voici en deux mots de quoi il s'agit : un fanzine est un magazine amateur qui n'est pas distribué par voie de presse classique, ils sont généralement faits et écrits par des passionnés prêts à tout pour leur machine. Le bonheur sur Amiga c'est qu'il y en a plein beaucoup et de bonne qualité. Il est donc intéressant de voir de plus près de quoi cela parle. Nous espérons que chaque mois vous allez continuer à nous envoyer vos productions comme vous l'avez fait ce mois-ci. A bientôt, et surtout ne vous découragez pas.

SPECIAL FANZINES

AMIGA STORM



Amiga Storm est un nouveau fanzine dédié à l'amiga. Ce numéro un est composé d'une cinquantaine de pages au format A5. Le contenu est très divers tout en étant très technique. En effet, peu de temps avant un test de jeu, il nous explique l'art mathématique des images avec les ensembles de Mandelbrot et de Julia. Mais rassurez-vous même si ces articles sont complexes, ils n'en sont pas moins intéressants. A noter que la maquette de ce fanz' est excellente.

AMIGA STORM
chemin beauchet
78490 GALLVIS

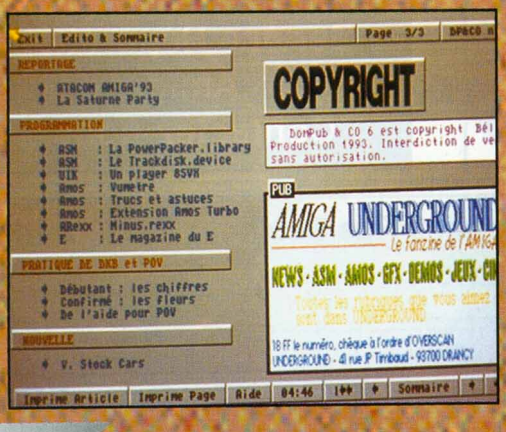
FANATIK AMIGA

Autre nouveau venu sur la scène amiga, le fanzine Amiga Fanatik. La présentation est soignée et les articles sont dans l'ensemble intéressants. Dommage qu'il n'y ait pas un peu plus de pages mais bon, ils sont vite pardonnés d'autant plus que Fanatik Amiga n'est fait que grâce à la bonne volonté de deux passionnés. Pour tous renseignements contacter :

FANATIK - FTKMAG
24/37 rue de budapest 62400 Béthune.

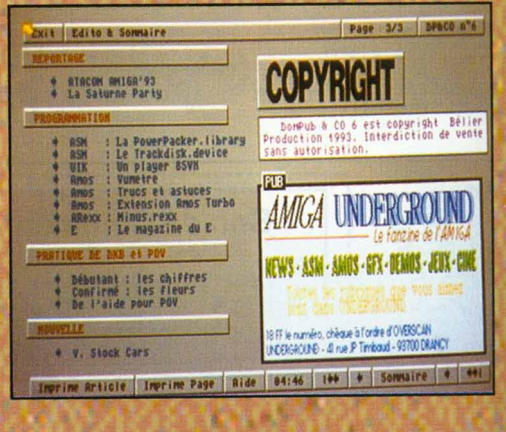


DOMPUB & CO



Le très connu Dompub & co édité par l'association 1901 Bélier production a sorti depuis déjà un petit bout de temps le numéro 6 de leur fanzine. Mais attention, Dompub & co n'est pas un fanz' comme les autres. En effet, celui-ci est sur disquette, ce qui du même coup assure une bonne qualité de présentation. Les articles sont variés et très pertinents. On peut dire que Dompub & Co est une valeur sure parmi les fanzines français.

BELIER Production
18 rue fénélon 24200 SARLAT

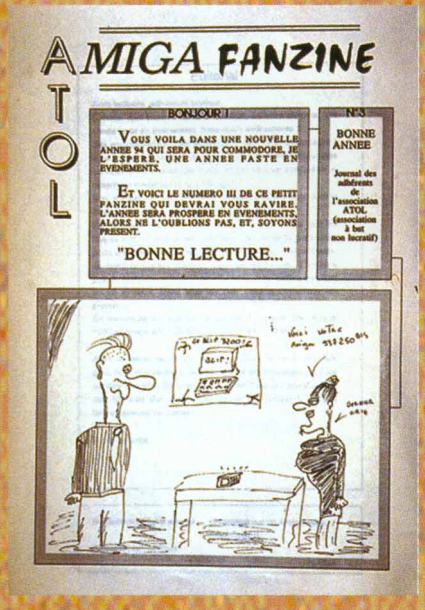


CLIC-MAG

Juste un petit mot sur ce fanzine dédié aux consoles et à leurs jeux vidéo. Vous allez me dire que parler d'un fanzine sur les consoles, cela n'a pas de sens mais quand j'ai appris que ce petit fanz' était fait par des jeunes de 13 ans, mon avis a changé. Nous ne pouvons qu'encourager cette jeune équipe pour leur volonté et nous leur souhaitons de réussir.
Pascal Kammener
19 rue heimsbrunn
68700 hochstatt.

AMIGA FANZINE

Amiga fanzine est comme son nom l'indique ... Un fanzine édité par l'association loi 1901 "ATOL". Présenté sous un format A4 et mise en page sous final copy 2 (comme quoi on peut faire autre chose que du traitement de texte avec ce logiciel), ce petit journal est bourré de petites astuces pour votre amiga.
ATOL Association
8, rue du parterre
72000 le mans.



CE N'EST QU'UN AU REVOIR

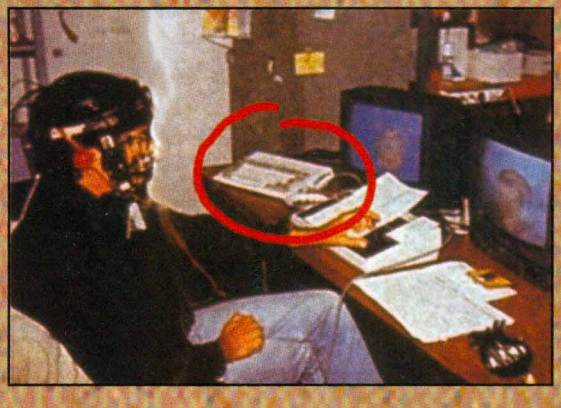
Les vieux "loups" de la micro dont je fais partie doivent se sentir un peu seuls depuis la disparition de Tilt. En effet, ce magazine sorti fin 1982 a été le précurseur en matière de magazine sur les jeux video. A l'époque on y parlait ZX 81, atari 800 XL, Commodore Vic 20 ou 64 et j'en passe et des meilleurs. Nombreux sont ceux qui ont du apprendre cette disparition avec tristesse. En tous les cas, une page de la presse jeux video est tournée et quelle page. Mais comme nous avons pu le lire dans leur dernier numéro : "ce n'est qu'un au revoir".



REMERCIEMENTS

Un grand merci à Amiga News qui a été le seul magazine à annoncer la sortie d'Amiga Concept. Encore bravo pour leur fair play et longue vie à eux.

HUGO NOUS FAIT UN DELIRE

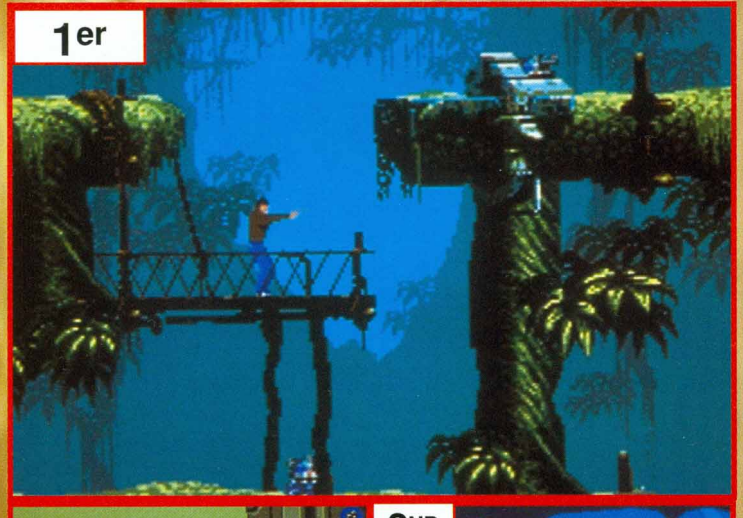


Dans mon cher magazine télé répondant au doux nom de Télé Loisirs, on pouvait voir dans le numéro du début février, un article concernant l'émission Hugo Délire. On nous y expliquait l'envers du décor avec notamment le matériel informatique utilisé pour faire la partie vidéo de cette émission. Or, sur la photo illustrant cet article, on y voyait un Amiga 600 qui servait de console pour le jeu vidéo intéractif, Hugo Délire. Mais encore une fois le mot Amiga ne fut pas prononcé, on y parlait simplement de "clavier". Décidemment après le Super Games Show où sur le stand France 3, ils exhibaient un Macintosh faisant tourner le jeu et qu'après discussion, ils ne voulaient pas nous dire si ce logiciel était oui ou non fait et piloté sur Amiga et non sur Macintosh alors que l'on sait tous qu'Hugo Délire est fait sur Amiga mais apparemment l'avouer est une autre paire de manche. Travailler sur Amiga à un moindre coût, la honte ? Je pense que oui malheureusement.

DOSSIER LOGITHEQUE IDEALE

La logithèque idéale qu'il faut avoir sur Amiga, c'est tout un poème et cause de nombreux dilemmes. En effet, le nombre de jeu sur Amiga est tellement considérable qu'il n'en est que plus difficile de sélectionner les meilleurs. Nous allons tenter, je dis bien tenter, de répondre à cette question dans ce numéro et le prochain. Ce mois-ci, la première partie est consacrée aux jeux de plates-formes, action, arcade, sport et shoot/beat'em up avec pour chacune de ces catégories, notre avis personnel et notre classement.

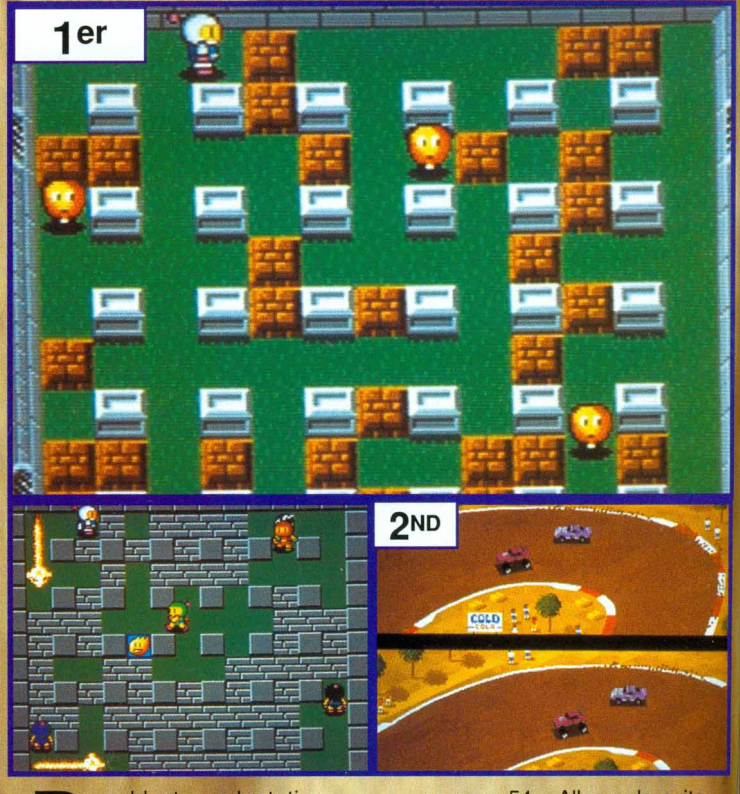
ACTION



C'est haut la main que Flash Back remporte la première place de la catégorie et je suis certain que personne ne me contredira. Et pour cause, il réunit tous les atouts, des graphismes à faire pâlir, une animation surprenante de réalisme, une musique de qualité, une jouabilité irréprochable et pour finir une durée de vie quasiment illimitée. Alors que demander de plus ? Puis vient Another World pourtant le premier volet de la série; qui tout comme Flash Back avait fait couler beaucoup d'encre au moment de sa sortie. Alien Breed 2 la suite logique de l'un des nombreux hits de la société Team 17 s'accapare la troisième place parce que d'une si bonne qualité graphique. Et le petit dernier mais non le moindre, Cannon Fodder qui par son originalité et par son humour présent tout au long du soft, a surpris tout le monde et moi le premier.

1 - FLASHBACK
2 - ANOTHER WORLD
3 - ALIEN BREED 2
4 - CANNON FODDER

ARCADE



Dynablaster, adaptation du célèbre Bomber Man sur consoles, est sans aucun doute le grand gagnant de la catégorie arcade car élu à l'unanimité par la rédaction toute entière; et pour cause, il ne se passe pas une journée sans que nous nous retrouvions pour faire une super partie à cinq. Puis vient en seconde position Skidmarks, le tout nouveau jeu de voitures, du même style que Super Off Road mais en dix fois mieux (c'est pour dire !). Pour les septiques, sachez qu'il est testé dans ce même numéro, en page 54... Allez-y de suite, vous ne le regretterez-pas. Lotus 2 se case à la troisième place, une position bien méritée car il fait sans aucun doute partie des incontournables du genre. Mais nous ne pouvions pas clore cette catégorie sans vous parler de Pinball Fantaisie : le célèbre jeu regroupant quatre flippers et qui est sans nul doute le meilleur à ce jour.

1 - DYNA BLASTER
2 - SKIDMARKS
3 - LOTUS 2
4 - PINBALL FANTAISIE

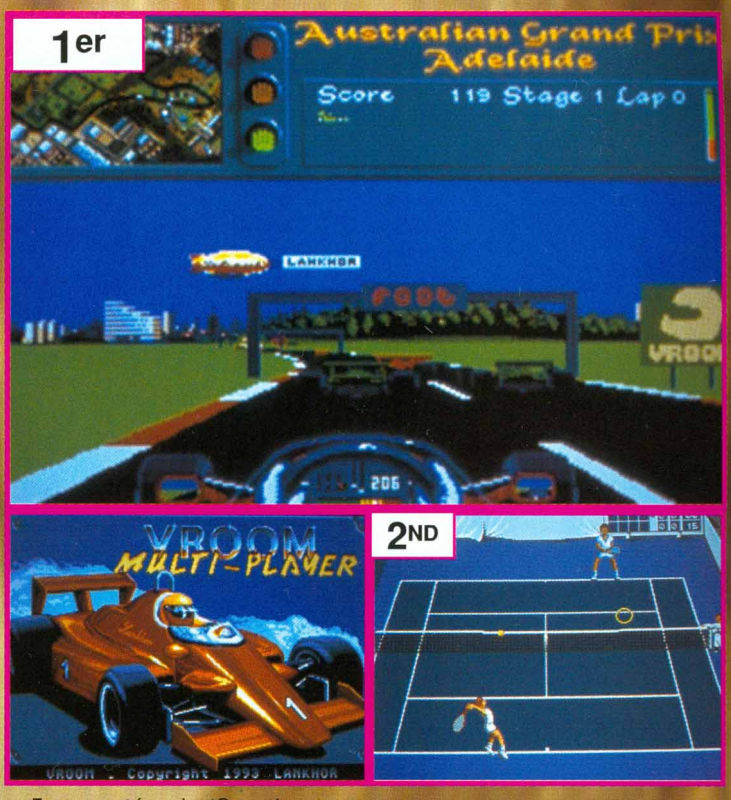
PLATES-FORMES



A l'unanimité, la Rédac' a voté pour Wiz'n Liz (testé dans notre premier numéro). Non pas parce qu'il est récent, mais parce qu'il est réellement très prenant. A deux, ça bouge dans tous les sens. Juré, on se fend la poire ! Vous vous attendiez certainement à voir Superfrog en tête, n'est-ce pas ? Et bien non, la grenouille ne prend que la deuxième place. De qualité irréprochable, ce jeu est, mais ai-je besoin de le rappeler, un must pour tous les fans du genre. Robocod (James Pond II) est encore aujourd'hui à la hauteur et mérite bien sa place de troisième. On termine avec Trolls, le jeu qui vous met des couleurs plein la tronche. Il a de la chance de figurer dans notre classement, parce qu'on s'est presque battu. Les avis étaient très partagés. Au final, vous avez devant les yeux un classement logique, sympathique, intelligent, merveilleux, sensationnel... bref un classement à notre image ! Comment ça j'ai les chevilles qui gonflent ?!

1 - WIZ'N LIZ
2 - SUPERFROG
3 - ROBOCOD
4 - TROLLS

SPORT



La catégorie 'Sport' est très intéressante puisqu'elle fait partie de celles qui défoulent le plus. La bataille a été rude pour départager les deux premiers de ce classement mais finalement c'est Vroom avec son animation à sensations fortes qui l'a remporté. Arrive donc à une courte longueur derrière, Great Courts 2, la meilleure simulation de tennis sur micro (et consoles !) ; et pourtant ce jeu date de près de 3 ans, mais rien ni personne n'est encore en mesure de le rivaliser, sauf peut-être un Great Courts 3, qui sait ? Là, on peut même jouer à quatre et je vous assure que c'est vraiment fandard. Les fans de foot ne vont pas être déçus car Sensible Soccer se case à une honorable troisième place ; là aussi, c'est une référence en la matière même si certains en préfèreront d'autres. Concernant Speedball 2, c'est un jeu qui date aussi un peu mais il méritait bien de figurer dans ce palmarès... Qui n'a jamais eu l'occasion de s'y défouler, hein ?!

1 - VROOM
2 - GREAT COURTS 2
3 - SENSIBLE SOCCER
4 - SPEEDBALL 2

SHOOT/BEAT'EM UP

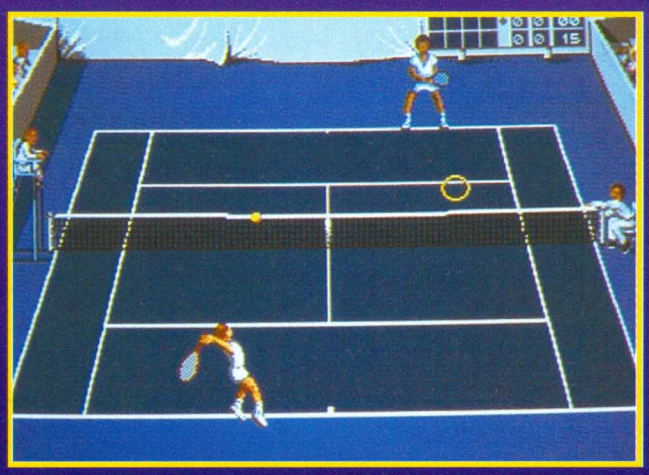


Le moins que l'on puisse dire, c'est que notre bécane dans cette catégorie, explose tous ses concurrents. Nous retrouvons logiquement en tête de cette catégorie le superbe Project X de Team 17. Sa réalisation et sa jouabilité auront eu raison de ses adversaires. Le tout nouveau Shoot'em up de Silmaris, Stardust, s'intercale dans notre classement à une bonne deuxième place. Bien que son principe de jeu date du début des jeux vidéo - un jeu sur console Vectrex, dont j'ai oublié le nom, proposait ce même principe ! - Battle Squadron, la suite Hybris, obtient malgré son âge une excellente troisième place ; ce bon vieux Shoot'em up a la particularité de proposer l'option deux joueurs simultanés et croyez-moi, c'est un réel plaisir d'y jouer dans ces conditions.

1 - PROJECT X
2 - STRADUST
3 - BATTLE SQUADRON
4 - CHAOS ENGINE

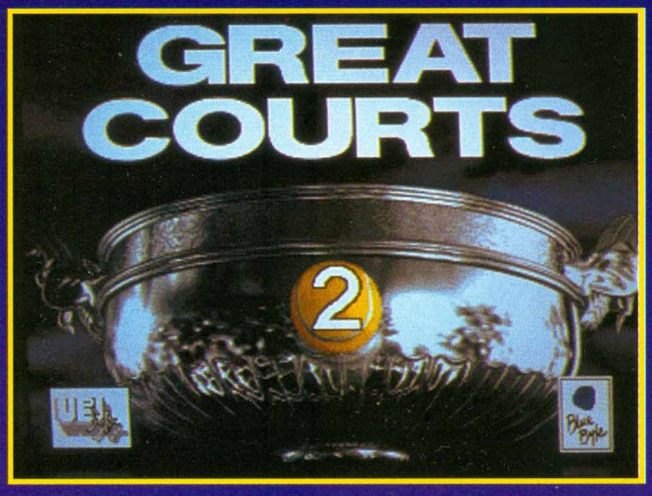
AMIGA CONCEPT
ORGANISE POUR VOUS
L'OPEN GREAT COURTS'94

Enfin un grand tournoi vidéo réunissant les passionnés de l'Amiga. De cette idée est née le tournoi Great Courts II.L'Open Great Courts II se fera donc sur le logiciel Great Courts qui disons-le, est le meilleur jeu de tennis sur Micro, et sera composé de 256 personnes qui rencontreront tour après tour (comme dans Roland Garros) et ce jusqu'à la finale. Les huit premiers de cet Open recevront de très jolis lots (dont des logiciels, des chèques, des lousons américains, des tea-shirts, des abonnements...).



REGLEMENT

I - Le tournoi se déroulera dans une grande salle parisienne pendant un week-end du mois d'avril (la date n'est pas encore retenue mais nous vous la communiquerons au plus vite). Il y aura 7 tours avant la finale. Les trois premiers tours s'effectueront le samedi et les quatre derniers, plus la finale, le dimanche. Chaque joueur devra impérativement venir avec son joystick. Les rencontres se feront bien-sûr sur Amiga en mode Average, sur ciment (terrain bleu) et au meilleur des cinq sets. Il est conseillé de bien s'entrainer avant le tournoi car certains joueurs risquent d'avoir un niveau très élevé.



II - L'organistion du week-end : les participants devront arriver le samedi à 9 h 30. Il y aura tout au long de la journée des animations (démos, stands...) ainsi que des boissons et des sandwiches pour vous restaurer.

III - Comment participer à l'Open Great Courts II : c'est simple, il vous suffit de nous renvoyer dans les plus bref délais le coupon réponse à l'adresse du magazine et en nous joignant un chèque de 25 Frs pour les droits d'inscription (**entrée gratuite pour les abonnés**). Cette inscription comprend l'accès au tournoi le samedi et le dimanche, et ce, même si vous êtes éliminé.Venez nombreux car même si le jeu ne vous plaît pas énormément, ce week-end est un bon moyen pour vous permettre de faire des connaissances et de nouvelles relations, parmi le rassemblement de passionnés pendant ce tournoi. Et puis comme on dit, l'essentiel est de participer, alors viendez, viendez avec des amis !!

Si vous êtes abonnés,
inscrivez-vous gratuitement, sur simple appel au :
36 68 74 08 *

Oui, je veux participer au tournoi Great Courts II et je joins ce coupon-réponse, avec mon droit d'inscription de 25 Frs (sauf si je suis abonné, et là j'ai rien à payer).
NOM : . . . . . PRENOM : . . . . . AGE : . . . ans
ADRESSE : . . . . . .
CODE POSTAL : . . . . . VILLE : . . . . . TEL : . . . . . .
Mon niveau de jeu est évalué à : . . ./ 10

* 2,19 FRS PAR MINUTE

CHRONIQUE DE LA REDACTION



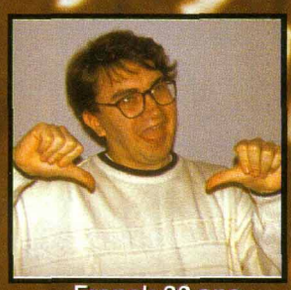
Jérôme, 20 ans
jeux du mois :
Skidmarks



Imré, 23 ans
jeux du mois :
Skidmarks, Simon the...



Michaël, 20 ans
jeuxdu mois :
Bubba'N'Stix, Skidmarks



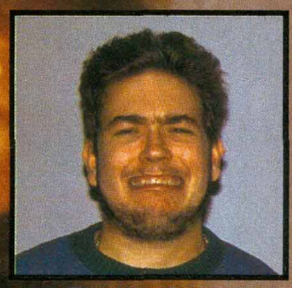
Franck 22 ans
jeux du mois :
Bubba'N' Stix, Skidmarks

Ca y est ! la nouvelle secrétaire de Jérôme va bientôt arriver, et notre cher Directeur de publication se réjouit à l'idée d'avoir une petite blondinette à ses services, désolé pour Michaël mais il ne fait pas le poids. Espérons que cette bande de joyeux loufoques ne vont pas attribuer à cette charmante demoiselle des petits surnoms comme ils savent si bien faire, tels que pine d'huître ou encore pignol. Ca fait franchement mauvais genre surtout que ces petits fragments de mots qui ne veulent absolument rien dire ne font rire personne, à part eux bien sûr. Et non, ce n'est pas encore fini, car ces messieurs ont décidé de s'approprier des petits noms, certes, qui sortent du commun mais qui ne sont absolument pas drôles, Gérard qui surnomme Jérôme de tétard ou encore Jérônimo le pacha. Pour ce qui est de François ils ont tous opté pour Farid Chopel (Le fameux comique...). Michaël Menu : le maigre (oh que c'est drôle). Et Gérard : Terbar le Barbare ou encore l'arménien (comique très comique). Je rappelle tout de même qu'ils ont, pour la majeure partie d'entre eux vingt ans, et qu'à priori, ils ne sont pas encore entrés dans la phase post-adolescent. Allez, passons aux jeux préférés de ces messieurs. Vroom fait, maintenant une large concurrence à Stardust. Et une fois de plus, ils ont décidé d'entreprendre un tournoi, qui, ma foi risque d'être très compromettant. Jérôme, Imré, Gérard, et François sont bien sûr dans la partie. Le plaisir avant le travail, telle est leur devise ! Bref, avec tous ces ordinateurs et ces jeux à leur disposition, ces joyeux larrons avec Cyril et Michaël, ont pris la décision d'aller au bar du coin pour jouer au baby-foot, et chaque midi ils font l'animation, se provoquent en duel, et par la même occasion draguent les poulettes. Inutile de vous dire qu'ils sont ridicules. En ce qui concerne Fabien, il est toujours dans ses deux seins euh...dans ses dessins, ce mois-ci rien ne l'intéresse. Et David est toujours passionné par les jeux de réflexion bien prenants, au hasard Goblins 3. Bref, j'espère que la secrétaire saura faire des siennes, et qu'elle ne se laissera pas charmer et attendrir par le beau Jérônimo ! Et surtout pas de jupes trop courtes, il ne faut pas les affamer, déjà qu'ils flashent sur un mannequin habillée et prise en photo, alors je n'ose pas imaginer leur réaction devant une fille vraie de vraie ! Bon allez, j'arrête d'être méchante, j'avouerais tout de même que c'est une équipe oh combien sympathique !

SEVERINE (17 ans)
jeux du mois :
Bubba'N' Stix, Puggsy



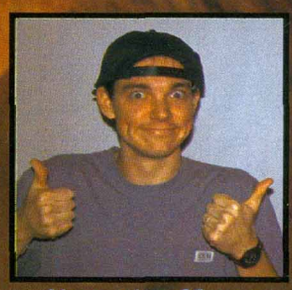
Cyril, 21 ans
jeux du mois :
Skidmarks, Simon the...



David, 19 ans
jeux du mois :
Settlers



Fabien, 19 ans
jeux du mois :
Skidmarks, Bubba'N' Stix



Alexandre, 20 ans
jeux du mois :
Skidmarks, Assassin

PREVIEW

DARKMERE







Depuis plusieurs années, dans le petit village appelé Darkmere, un impitoyable dragon fait régner la terreur. Votre père Gildorn, très agacè par la non-réaction de ses amis elfes, qui avaient décidé de laisser les pauvres villageois de Darkmere à une destinée trop peu certaine, décide de quitter le pays des elfes avec pour seules armes une épée et un cristal magique. Peu de temps après être parti, il rencontra son mentor qui lui fit don de pouvoirs capables de détruire le terrible dragon. Après une terrible bataille, gildorn vainqueur mais banni par les siens, retourna au village en compagnie de son mentor pour y finir ses jours. Mais quelques années plus tard, la forêt redevenue un attrait pour le mal, la colère des dragons fut de nouveau lancée sur le village et ce sera à vous Ebryn, fils de Gildorm (devenu trop vieux pour combattre), qu'incombera la tâche de débarrasser le village de ce nouveau dragon, mais cette fois-ci, d'une façon définitive.

Editeur : CORE DESIGN

Date de sortie : **MARS 1994**

PREMIER MAIL ORDER

	AM
3D Construction Kit 2	349
Addiction	219
A320 Airbus (USA)	249
Airbus A320 (Europe)	249
Alfred Chicken	A1200/CD32...199
Alien 3	229
Alien Breed 2	A500/A1200...229
Amberstar	199
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	149
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
Breach II	**249**
Brutal Sports Football	159
Bubba 'n' Stix	199
Caesar/Cohort 2	CD32...249
Caesar Deluxe	249
Campaign 2"	249
Cannon Fodder	**229**
Captive 2 Liberation	A500/CD32...229
Castles 2	A500/CD32...219
Championship Manager 93	199
Championship Manager '94 Season Disk	89
Chaos Engine	CD32...199
Chaos Engine	A500/CD32...149
Civilisation (1 Meg)	A500/A1200...249
Cohort 2	219
Combat Classics	**229**
Combat Classics 2	179
Combat Air Patrol	199
Cool Spot	229
Cruise For A Corpse	149
Cyberspace	249
Cybercon III	129
Dangerous Streets	CD32 ...219
Darkmere	229
Deep Core	CD32...199
Degeneration	CD32...219

	AM
Deluxe Music Construction Kit 2.0	619
Dennis	A500/A1200/CD32...199
Desert Strike	179
Detroit	249
Diggers	A1200...229
Disposable Hero	199
Dogfight	**229**
Dreamlands	229
Dune 2	199
Dynablaster	199
Elfmania	199
Elite 2 (Frontier)	**A500/CD32...249**
European Champions	199
Excellent Games	**249**
Eye of the Beholder 2 (1 Meg)	229
F1	199
F17 Challenge	129
F17 Challenge/Project X	CD32...219
F117A Nighthawk Stealthfighter	229
Falcon 3	249
Fantastic Worlds	229
FA Premier League Football	199
Fat Man	199
Fields of Glory	249
Fire Force	CD32...269
First Samurai & Mega Lo-Mania	199
Flashback	229
Flight of the Intruder	89
Flight Simulator 2	**299**
Fly Harder	CD32...149
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
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)	189
Harrier Jump Jet	249
Harpoon & Battleset 2	249
Harpoon & Battleset 3 OU 4	99
Harpoon Scenario Editor	149
Herocquest 2- Legacy of Sorasil (CD32 AUSSI)	199
Hill Street Blues	129
Hired Guns	**229**

	AM
History Line (1914-1918)	199
Hunt For Red October	CD32...219
Indy Jones - Atlantis Adv (1 Meg)	199
Innocent Until Caught	249
International Open Golf Championship	179
International Rugby Challenge	189
Ishar 2	A500/A1200...229
Jack Nicklaus Golf	99
Jack The Ripper	299
Jaguar XJ220 (1 Meg)	179
James Pond 2	...(VOIR Excellent Games)
James Pond 3	A1200/CD32...219
John Barnes European Football	109
John Madden	129
Jurassic Park	A1200/CD32...199
K240 -Utopia 2	219
Kingmaker	249
Kings Quest V1	A500/A1200...289
Knights of the Sky	129
Labyrinth of Time	CD32...229
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	A500/CD32...249
Magic Boy	199
Manchester United Europe	199
Manchester United Premier League Champs.	**219**
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	A500/CD32...229
Nicky 2	199
Nigel Mansell World Champ	179
Nigel Mansell World Champ	CD32...219
No Second Prize	179
Operation Stealth	199
Overkill (A1200)	199
Overkill/Luna C	CD32...219
Pang	89
Perfect General	...(VOIR Lords Of Power)
Perihelion	219
PGA Golf Courses	119
PGA Tour Golf+	199

	AM
Pinball Dreams & Fantasies	**249**
Pinball Fantasies	A1200...199
Pinball Fantasies	CD32...269
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
Psycho Killer	CD32...249
Quest For Glory 1	149
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)
Rome AD92	189
Rules of Engagement 2	249
Ryder Cup	A500/CD32...199
Sabre Team (Enhanced)	A1200/CD32...129
Second Samurai	A500/A1200...219
Secret of Monkey Island (1 Meg)	**129**
Secret of Monkey Island 2	249
Seek N Destroy	A500/CD32...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	**A500/A1200...179**
Space Hulk	249
Space Legends	229
StarTrek	A1200...219
Streetfighter 2	149
Striker	89
Superfrog	199
Super Methane Brothers	199
Super Methane Brothers	CD32...249
Super League Manager	199

	AM
Syndicate	249
Syndicate Data Disk	159
TFX	A1200/CD32...249
The Blue And The Gray	**249**
The Greatest	199
The Patrician	249
Tornado	249
Town With No Name	CD32...249
Tracon 2	413
Traps + Treasures	CD32...149
Trolls	A500/CD32...199
Turning Points	249
Turrican 3	A500/CD32...199
UFO	249
UMS Compilation	299
Uridium 2	A500/CD32...199
Walker	199
Whale's Voyage	199
Whale's Voyage	CD32...219
Winter Olympics	219
Wiz N Liz	219
World Class Rugby	129
Worlds of Legend	199
Xmas Lemmings	149
Yo Joe	199
Zool	**CD32....189**
Zool	A500/A1200....149
Zool 2	A500/A1200....199

JOYSTICKS

GRAVIS ADVANCED SWITCH	249
GRAVIS GAMEPAD	179
QUICKJOY TOPSTAR SV127	199
QUICKJOY JETFIGHTER SV126	129
WICO 'Q' STICK	89
SUNCOM SLIK STICK	79
SUNCOM TAC 2	99

DISQUETTES 3.5"

	TDE/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 .....

ADRESSE .....

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. AMCON2, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE,
CRANES FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE

TITRES

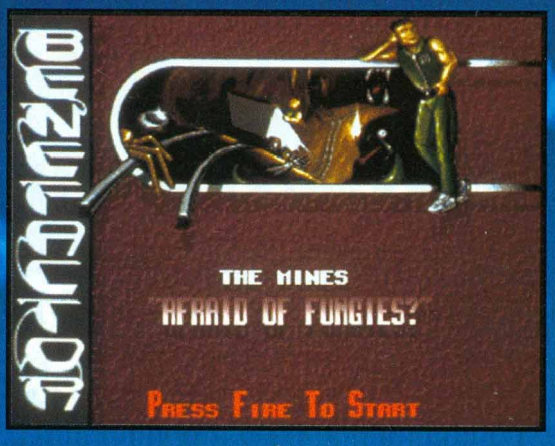
PRIX-FFrs

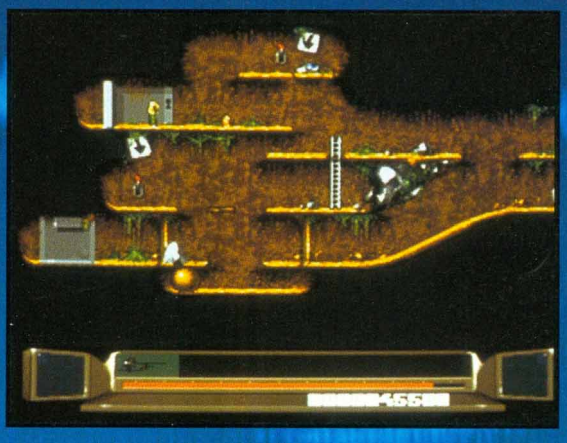
TOTAL

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. ..... A L'ORDRE DE: 'PREMIER MAIL ORDE

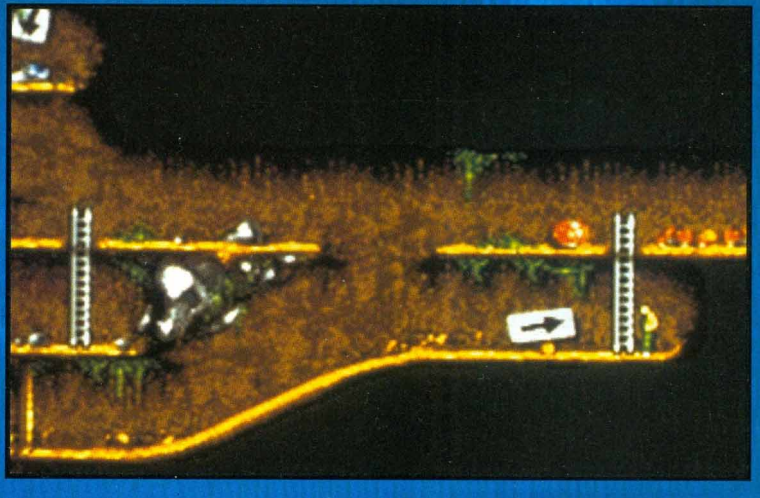
PREVIEW

BENEFACTOR





Benefactor s'annonce comme un bon jeu de plates-formes-réflexion. Chaque niveau comporte deux missions ; la première consiste à délivrer un loustic, la seconde à sortir en vous aidant de ce dernier. Le jeu ne manque pas d'intérêt même si la réalisation n'est pas la meilleure que l'on ait jamais vue sur un Amiga. En effet la taille du joueur à l'écran est ridicule et de ce fait la jouabilité en est atténuée ; vous aurez du mal à sauter de plate-forme en plate-forme dans le second niveau sans vous avoir au préalable suffisamment entraîné. L'animation du personnage fait penser à Flashback de Delphine Sofware. La difficulté a l'air assez bien dosée et les rares animations à l'écran sont amusantes. La musique d'ambiance est relativement agréable, et les cris que pousse votre personnage vous feront sans doute penser à Ken dans Street Fighter 2. Dans l'ensemble ce jeu est agréable lorsque l'on commence à le maîtriser et lorsqu'on s'est sorti de la tête qu'un jeu pauvre en graphisme est ininté-ressant. Mais bon, avant tout, attendons la version finale pour mieux juger.



Editeur : PSYGNOSIS

Date de Sortie : **AVRIL 1994**

PREVIEW

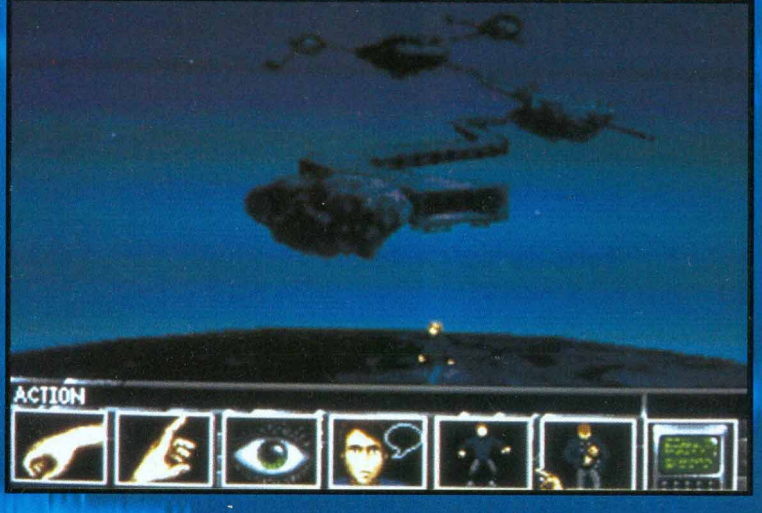
UNIVERSE



Une fois de plus nous replongeons dans le petit monde du jeu d'aventure avec la sortie prochaine d'Universe qui vous emmènera, comme son nom l'indique, dans un univers qui est toujours le notre mais à une époque complètement différente. En effet, vous évoluerez dans un monde on ne peut plus futuriste où vous aurez une mission à accomplir le plus rapidement possible. L'enjeu de cette partie sera de stopper un bandit et ses hommes qui veulent se procurer illico presto quatre éléments éparpillés sur quatre planètes différentes. Ils leur serviront à fabriquer une arme absolue conçue pour détruire tout notre bel univers. Vous débuterez la partie sans aucun élément en poche, donc vous aurez tout à découvrir pendant votre voyage. Ce sera à vous aussi de trouver le moyen de quitter la planète où vous vous trouvez en début de partie. Enfin, voici un logiciel qui s'annonce plutôt prometteur. A vous d'en profiter!

Editeur : CORE DESIGN

Date de sortie : **AVRIL 1994**



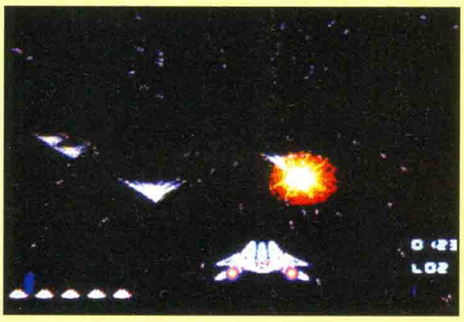
Les Compil'des meilleurs jeux pour AMIGA

10 jeux pour 100 balles

Compil' ACTION - AMIGA

BUCK ROGERS

Ce jeu de tir futuriste génialissime bénéficie d'une réalisation impeccable. Vous voilà parti au fin fond de l'espace, là où personne ne vous entendra hurler.



CYBERNETIX

Un shoot'em-up qui pourrait rivaliser avec la plupart des jeux qui coûtent dix fois plus cher. Tout y est, scrollings fluides et rapides, design soigné, bruitages géniaux, graphismes trés réussis...

HIGHT OCTANE

Une course de voitures façon MadMax, avec des bolides armés. Le jeu à deux est possible sur un même écran, vue aérienne, action trépidante.

INTRUDER ALERT

Vous êtes entré dans une forteresse ennemie très bien gardée qui est un véritable labyrinthe.

HELLZONE 1 et 2

Ce jeu d'arcade en scroll horizontal vous emmène dans un périple au cœur d'un complexe Hi-Tech.

THE LAST REFUGE

Ce jeu vous place dans la peau d'un chevalier du moyen âge qui doit défendre un château pour mériter la main de la jolie princesse et l'estime du roi.

POD

L'action à l'état pur, un canon hyper rapide, des bêtes bizarres qui viennent de partout et qui vous tirent dessus, tout ça fait de ce jeu un délire total.

TRANSPLANT

Un shoot'em up dément, c'est tout le décor qui pivote autour de votre vaisseau, donnant un effet de profondeur saisissant.

FIGHTING WARRIORS

Un jeu de baston dans la lignée des Street Fighter. Sprites énormes, animations, jeu à deux, coups spéciaux... Tout y est.



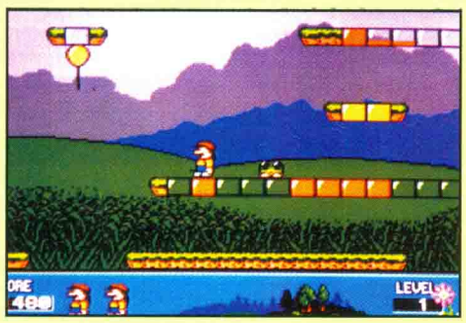
BOOMERANG

A deux joueurs, le but de ce jeu est de fritter votre adversaire le premier avec votre boomerang. Il existe de nombreux tableaux de jeu et on peut guider son boomerang.

Compil' ARCADE - AMIGA

WONDERLAND

Un superbe jeu de plateau, vous devez passer sur toutes les plates-formes de chaque tableau pour passer au suivant.



DRIPGAME

Vous guidez une goutte de jus de fruit dans un dédale de tuyaux et vous devez passer partout en évitant de vous faire diluer par les gouttes d'eaux.

TRAILBLAZER

Adaptation d'un Hit galactiquement connu, vous pilotez une balle sur un tapis roulant semé d'embûches.

SEVEN TILES

Un superbe jeu de football futuriste, tous les coups sont permis pour s'emparer du ballon. On peut jouer contre l'ordinateur ou à deux.

YELP

Un jeu de réflexion, vous devez parcourir un labyrinthe en évitant les monstres et en récupérant tous les bonus.

KARATE WORM

Un jeu d'aventure, arcade, plates-formes qui vous mettra dans la peau d'un boudin plastifié karatéka poursuivi par des Smurfs fous.

RABOULDIX

Un clone de BoulderDash très original, vous devrez utiliser de nombreuses astuces pour finir chaque niveau.

PARTICLE MAN

Vous devrez ramasser toutes les bombes que laissent traîner les bêtes bizarres qui se baladent dans les labyrinthes.

GIDDY

Vous guidez un petit personnage qui ressemble à un œuf avec des énormes mains. Vous devez ramasser tous les objets que vous trouverez car chacun d'eux vous permettra de passer une épreuve.



CRAZY SUE

Jeu de plate formes, horizontal, digne des meilleurs jeux du commerce, graphismes et animations superbes.

Tous les logiciels de ces Compil' Amiga ont été testés et fonctionnent sur Amiga 500 avec 1 Mo de mémoire RAM, sur Amiga 500+, sur Amiga 600 et sur Amiga 1200.

(Les jeux des Compil' ne sont pas vendus séparément)

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

Téléphone 83 90 28 00

Les Compil' géniales

Les plus funs, les plus beaux, les plus éclatants.

De l'action, du délire, de la patience, du bonheur.

Compil' ACTION - AMIGA

PICK A BRICK
Un jeu qui ressemble au Mah-Jong, il faut reconstituer des paires de symboles.



QUADRIX
Jeu de réflexion, il faut déplacer les pièces déjà en place pour que celle qui arrive se place à coté d'une autre qui a le même dessin.

DR MARIO
Un clone de Tétris, vous devrez éliminer les germes malfaisants grâce à des gélules bicolores selon le principe de coloris.

WELLTRIX
Un Tétris, mais en 3D. Au début, on se dit que c'est un jeu de fou, mais une fois qu'on a essayé, on n'en décroche plus.

CARD SHARP
Pas moins de 5 variantes de jeu de patience. (Réussite de carte)

KLAKTRIX
Une variante de Tétris où il faut regrouper des couleurs. Un jeu dans le style de Coloris.

DILEMMA
Un véritable casse-tête qui vous est proposé ici, il faut emboîter des pièces aux formes tordues pour reconstituer un carré.

SUPER BLOCK OUT
Un Tétris, on ne s'en lasse pas. Surtout lorsqu'ils sont de la qualité de celui-ci. Les graphismes sont chouettes et il propose parfois des pièces aux formes inhabituelles.

YAMS
Un jeu de Yams vous savez, ce jeu de dé où il faut faire des combinaisons. Il est génial.

DRAGON TILES
C'est tout bêtement le meilleur jeu de Mah-Jong. Alors si vous aimez les jeux de réflexion et de patience, n'hésitezpas.



Compil' X - AMIGA



Cette compilation contient une bonne cinquantaine d'images érotiques et pornographiques dévoilant les talents de nombreuses stars du cinéma X. Cette Compil' contient également les programmes qui vous permettront de les voir. On ne vous en dit pas plus, mais on vous montre deux des photos les plus softs.

Réservé aux adultes.



Bon de commande à renvoyer à

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue de Maréchal Juin 54000 NANCY

ou commandez par téléphone au 83 90 28 00

Toutes les commandes sont expédiées dans les 24 heures en colis DISTINGO.

NOM _____ PRENOM _____

N° _____ RUE _____

Code postal _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY.

○ Chèque ○ Carte de crédit Nom : _____

○ Mandat Numéro de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _

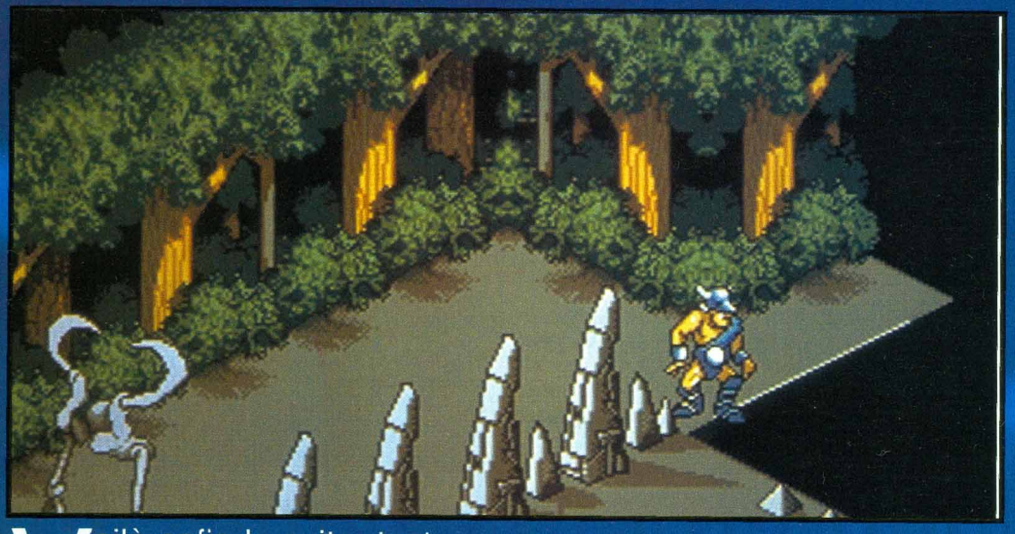
Date d'expiration : _ _ - _ _

COMPIL' COMMANDÉES : _____

_____

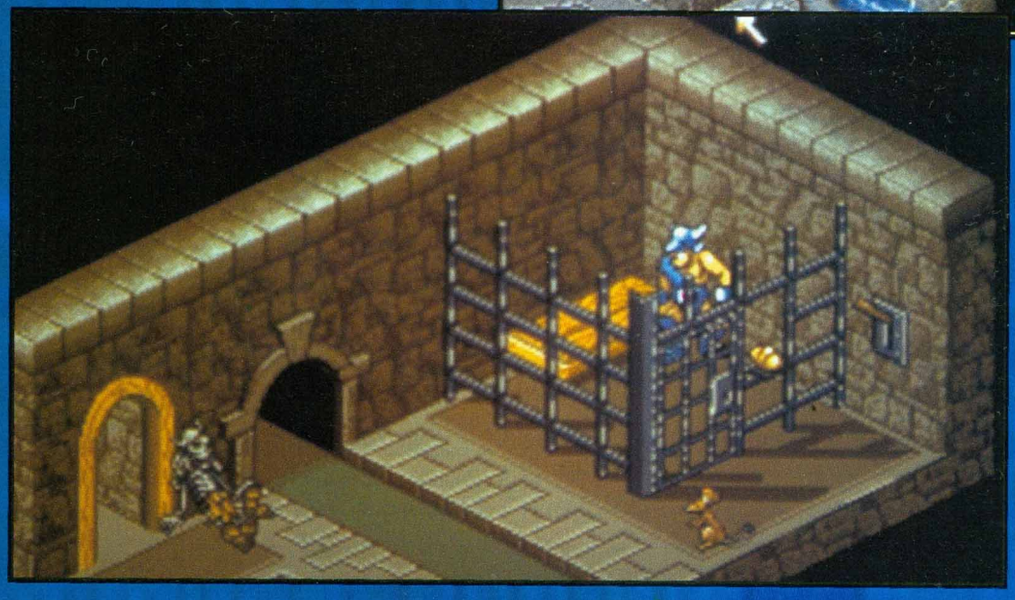
○ Je commande 1 Compil' pour 100 Francs ○ Je commande 2 Compil' pour 180 Francs ○ Je commande 3 Compil' pour 250 Francs ○ Je commande 4 Compil' pour 300 Francs	Frs
Frais de port	20 Frs
Total	Frs

HEIMDALL 2



Voilà enfin la suite, tant attendue, d'HEIMDALL qui pointe le bout de son nez. Vous devrez cette fois-ci trouver Loki, le diabolique, et lui latter la tronche parce qu'il ne faut pas abuser et surtout ne pas se foutre de vous. Vous, vous êtes Heimdall, et faut surtout pas que l'on vous cherche des noises. Ah ça non ! Core Design nous signale qu'au départ, le but du jeu peut paraître banal, mais qu'au fil de vos découvertes, le scénario se complique et vous promet bien des surprises. Pas moins de 6 mondes sont à explorer. Cet épisode comprend des tableaux remplis d'objets et de personnages en tout genre. Bref, on ne va pas s'ennuyer. Le jeu est toujours présenté en 3D isométrique. Les tableaux ont l'air plus fouillés et surtout beaucoup plus colorés. De nombreuses phases de jeu se déroulent à l'extérieur (ouf ! On va pouvoir respirer !). En ce qui concerne l'interface, tout ça paraît bien plus





ergonomique et donc plus jouable. Les personnages bougent avec une facilité exemplaire et les amoureux de la castagne seront ravis parce que, chose certaine, y'a du monde à détruire. Et puis je vous ai prévenu, Heimdall est un dur à cuire !

Editeur : CORE DESIGN

Date de sortie : **AVRIL 1994**

SYSTEME DE NOTATION

EDITEUR

Ici sont répertoriées toutes les données techniques du logiciel

Constitué de 7 paramètres principaux ainsi que 3 paramètres variables choisis pour coller encore plus au programme.
(si vous trouvez de nouveaux critères de paramètres n'hésitez surtout pas à nous en faire part, on pourrait bien les adopter..)

Là, on vous indique l'intérêt du jeu lorsque vous l'utilisez sur 1200, et le temps moyen de chargement détaillé ainsi :
A : EXCELLENT **B** : BON **C** : MOYEN **D** : LENT **E** : NUL A CH...

LE VERDICT

LA, CLASSIQUE VOUS CONNAISSEZ, CE SONT TOUS LES POINTS FORTS DU JEU SANS OUBLIER LES MAUVAIS.

La compatibilité du jeu avec les différentes machines.

CE QU'ILS EN PENSENT

MOYENNE DU MOIS DE LA COTE

TEST

EDITEUR



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



GRAPHISME
ANIMATION
MUSIQUE
BRUITAGE
PRISE EN MAIN
DIFFICULTE
DUREE DE VIE

AMBIANCE
CONVIVIALITE
ERGONOMIE

Intérêt sur 1200 ---
Temps de chargement B

00%

G&OD
B&F

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

Cote de popularité

CYRIL
IMRE
JEROME
MICHAEL

MOY = 5,96

TEST

THE SETTLERS

BLUE BYTE

TYPE :	STRATEGIE
DISQUETTES :	4
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE	2,6Mo
CONTRÔLE :	SOURIS
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	80
ANIMATION	90
MUSIQUE	90
BRUITAGE	95
PRISE EN MAIN	82
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	85

ORIGINALITE	70
CONVIVIALITE	86
INTRO	82

Intérêt sur 1200	93
Temps de chargement	C

92%

GOOD & BAD

- ▲ -On pourrait rester des heures à mater les colons qui vaquent à leurs occupations.
- ▲ -Les bruitages sont géniaux. J'adore la musique.
- ▲ -Populous, Powermonger, et les autres n'existent plus.
- ▼ -Le temps n'est pas fantastique aujourd'hui.

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

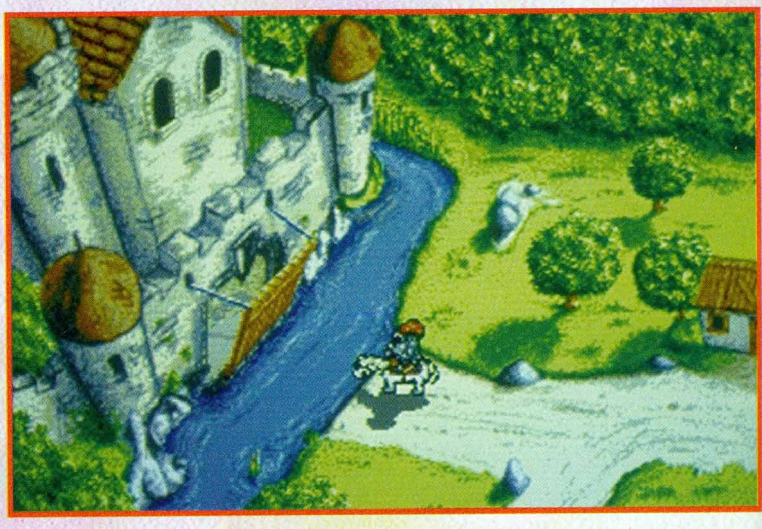
Cote de popularité

DAVID	9
IMRE	8
FRANCOIS	9
MICHAEL	6
FABIEN	8

MOY = 8



Bon, c'est vrai, THE SETTLERS est déjà sorti. Peut-être même que lorsque vous lirez ces lignes, certains d'entre vous auront déjà passé une bonne douzaine d'heures devant leur écran, à construire des villes toutes plus belles et plus complètes les unes que les autres. Et alors ? Malgré tout, nous le testons. Même avec du retard. De toutes façons, nous ne pouvions nous permettre de passer à coté d'un tel chef d'oeuvre. Alors voilà, vous devez construire une ville et lui permettre d'occuper toute la surface mise à votre disposition. Oui, parce que vous n'êtes pas seul. Vous allez me dire que l'idée n'est pas neuve. Certes, mais là où Blue Byte fait très fort, c'est dans la logique du truc. Une construction permet une construction, qui elle-même autorise une nouvelle construction qui... oh ! Stop ! C'est bon, vous avez compris là ! Bref, ce jeu utilise un système de chaînes bien plus subtil et



intelligent que ce qui a été fait dans le genre. Les graphismes sont fort sympathiques et vous verrez vos colons exécuter leurs travaux devant vous. C'est mimi comme tout de voir tous ces bonshommes s'activer. Mais ce n'est pas tout, puisque vous les entendrez également. A ce propos, sachez que les bruitages sont excellents. Le tout est accompagné d'une musique fantastique et envoutante. Pour couronner le tout, vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément : s'entraider ou bien s'affronter. THE SETTLERS est un must et je vous ordonne à tous de lui faire une place de choix dans votre logithèque. Vous avez bien lu, c'est un ordre !

Cyril

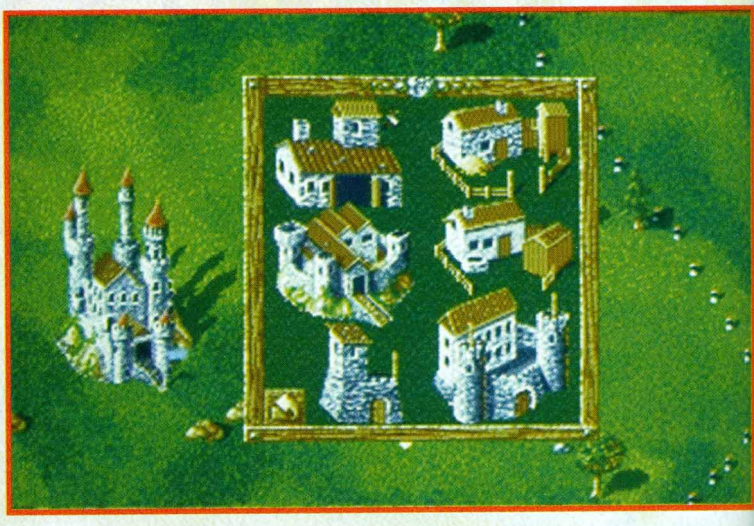
Un truc qui vous chiffonne dans le magazine ?
36 68 74 08



AVIS

Oh, que c'est mignon. Ces petits graphismes sont de toute beauté mais ne pensez pas que l'intérêt du jeu s'arrête à ça. Pour en résumer le concept, prenez un bon morceau de Populous, ajoutez-y deux grosses cuillères à soupe de Genesia, une pincée de Warlords et un soupçon prononcé de Sim City... vous obtenez un hit digne de figurer dans votre logithèque. Reproche : il vous faudra souvent des dizaines d'heures pour franchir un seul niveau.

IMRE







AVIS

Digne de Powermonger, Génésia, Settlers est un superbe jeu. Il vous faudra pas mal de nuits blanches pour arriver au bout de ce défi. Malgré quelques petits défauts, ce jeu vous amenera à gérer une ville entière, et des centaines de personnages, (qui sont animés par de petites séquences à la Lemmings), ainsi que de combattre jusqu'à trois adversaires. Sans aucun doute un hit.

FRANCOIS

DENNIS CD 32





Ce sont les possesseurs de la CD32 qui vont être contents ; en effet, ils vont enfin pouvoir goûter à ce sympathique jeu de plates-formes. Dennis la malice, vous connaissez ? Mais si, vous savez, ce petit diable blond au visage d'ange et au sourire malicieux. Et bien, à cause d'un voyage d'affaires, notre pauvre Dennis se retrouve abandonné chez les Wilson par ses parents indignes. Le soir même, les déboires des pauvres voisins commencent ; en plus des multiples bétises de Dennis viennent s'ajouter un cambriolage. Notre chère tête blonde, témoin de la scène, décide de se mettre à la recherche du cambrioleur. Pour ce faire, il devra se sortir au mieux de cette aventure, en retrouvant en plus de son pistolet à eau, sa fronde et sa sarbacane, puis récolter quelques-unes des pièces abandonnées par le voleur et éparpillées dans toute la maison. Tout cela sans se faire surprendre par Mr Wilson qui lui ferait recommencer le jeu depuis le début. Lorsqu'il sera parvenu à sortir de la maison, il devra traverser le parc, trouver son chien (qui tirera son chariot), et combattre la vilaine Betty Sue (et ce ne sera pas une mince affaire). Dans le troisième niveau, et après avoir récolté les grosses pièces, il faudra qu'il se sorte des griffes de l'entraîneur Beeferman. Le niveau suivant l'emmènera dans les égouts où il aura besoin d'assommer l'affreux poisson afin d'avoir le passage libre. Reste le dernier niveau mais non le moindre dans lequel il sera face à face à l'affreux bandit, qu'il faudra tenter de vaincre tout en évitant les pommes qu'il lui lancera. Malgré la possibilité de se donner 9 vies au début du jeu grâce aux options, la tâche sera loin d'être facile et il n'y aura d'autres solutions que celle de faire tout le jeu d'une traite. Dennis s'avère être à la longue une vraie "prise de tête", mais si vous êtes du style persévérant, pourquoi pas ? A vous d'en juger.

MICHAEL



AVIS

Un jeu médiocre qui s'adresse à un public particulièrement jeune. Denis la malice est un logiciel sans grand intérêt malgré ses graphismes quelque peu amusants. Il reste totalement inintéressant, même pour les grands amateurs de jeux de plates-formes.

SEVERINE

A FORCE, LE JEU N'EST PLUS DU TOUT CAPTIVANT





AVIS

Encore un banal jeu de plates-formes ! Ah vive les Wiz'n liz et autres Superfrog. Dennis, bien qu'étant plutôt mignon comme personnage, est un jeu qui retiendra que très peu de temps votre attention. Ceci dit, les plus jeunes d'entre nous, pourront peut-être y trouver leur compte, quoique !

JEROME



TEST

OCEAN

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

GRAPHISME	70
ANIMATION	72
MUSIQUE	60
BRUITAGE	80
PRISE EN MAIN	80
DIFFICULTE	85
DUREE DE VIE	60

AMBIANCE	80
CONVIVIALITE	82
MANIABILITE	85

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	A

75%

G&OD B&F

▲ -Idées sympa.
▲ -Armes amusantes.

▼ -Musique sympa mais répétitive.
▼ -Le jeu est lassant

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

Cote de popularité

CYRIL	4
IMRE	4
JEROME	4
FABIEN	4
DAVID	3

MOY = 3,8

TEST

ADVENTURE SOFTWARE

SIMON THE SORCERER

TYPE :	AVENTURE
DISQUETTES :	9
CONFIGURATION :	1Mo
ÌNSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	6,5Mo
CONTRÔLE :	SOURIS
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	89
ANIMATION	69/500:77/1200
MUSIQUE	87
BRUITAGE	---
PRISE EN MAIN	81
DIFFICULTE	84
DUREE DE VIE	88

AMBIANCE	89
ORIGINALITE	73
ERGONOMIE	88

Intérêt sur 1200	90%
Temps de chargement	C

85%

G&B OD F

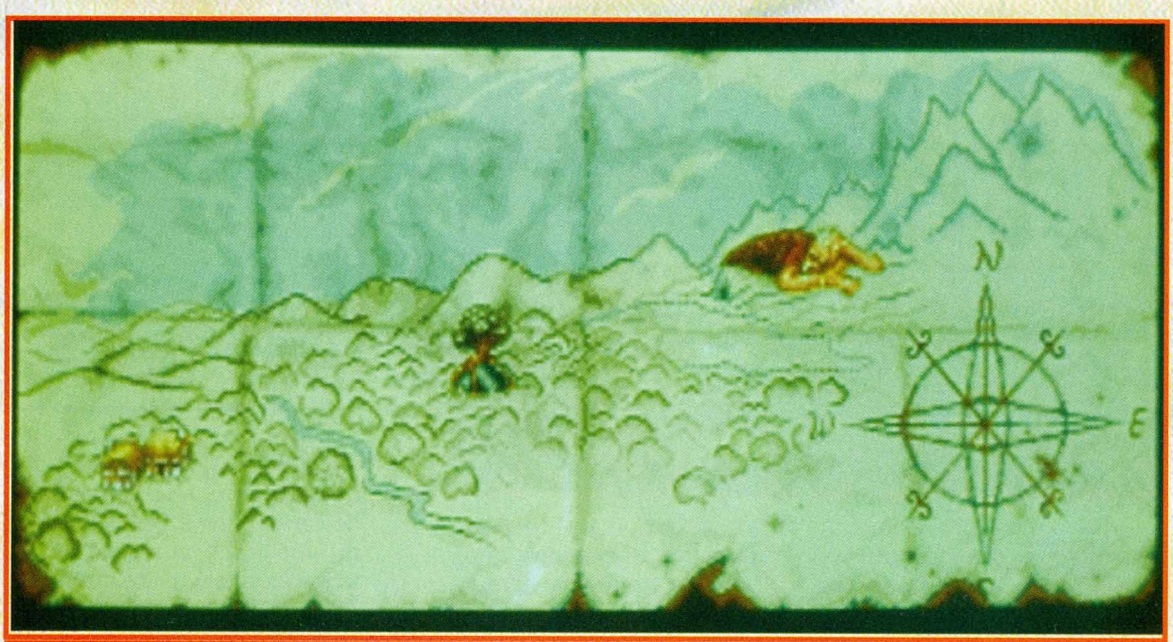
- ▲ - L'humour omniprésent: Mort de rire.
- ▲ - La doc est bien traduite et ne manque pas d'humour non plus.
- ▼ - C'est vraiment lent sur 500
- ▼ - J'ai toujours pas réussi à le finir. Ca me travaille !

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

Cote de popularité

FABIEN	7
IMRE	9
JEROME	8
MICHAEL	8
DAVID	7

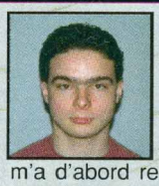
MOY = 7,8



GRACE A LA CARTE VOUS RETOURNEREZ FACILEMENT A L'ENDROIT VOULU



Pour ses 12 ans, Simon aurait aimé voir ses deux voeux se réaliser : avoir une Gameboy et ne plus jamais revoir son sale frangin. Au lieu de ça, c'est un chiot tout fripé enveloppé dans du papier brillant qui l'attendait à la porte. Mais ce n'est pas tout puisque l'animal tenait dans sa gueule un vieux grimoire. Curieux comme pas deux, Simon feuillette le bouquin et se retrouve soudainement téléporté dans une autre dimension. Un monde où deux terribles sorciers, Calypso (le bon) et Sordid (le pas bon, en fait le mauvais ou plutôt, le diabolique), se disputent le commandement. Usant du grimoire, vous vous apercevez qu'il vous faudra libérer Calypso (le gentil), liquider Sordid (le vilain) et retourner chez vous. Vous voulez que je vous dise ? Depuis bien longtemps déjà, il est une oeuvre que l'on exploite à tout va et dans de nombreux domaines. En particulier dans le domaine des jeux. Il s'agit du monde de J.R.R. TOLKIEN, les terres du milieu. Vous savez bien, le gars qui a pondu "Le Seigneur des Anneaux", "Le Silmarillion", "Bilbo le Hobbit" et autres "Contes et Légendes



AVIS

Moi qui ai tout simplement horreur de ce genre de jeu, je dois reconnaitre que j'ai été très agréablement surpris par Simon notre sorcier de service. Ce qui m'a d'abord rebuté, ce sont les 9 disks, heureusement le tout était installable sur disque-dur (OUF !!!). Puis je me suis forcé à jouer et là, le déclic ; un jeu de rôle plein de couleurs, bourré d'humour et de graphiques attrayants. Que je me sois intéressé à un jeu de ce style, démontre déjà la qualité de ce soft et tous ceux qui comme moi s'y attarderont, seront loin d'être déçus.

MICHAEL





Inachevées". Que Sauron le maléfique vous arrache les tripes si vous ne connaissez pas ! Si je vous parle de ça chers lecteurs, c'est parce que justement, Simon The Sorcerer (Simon le sorcier en français - c'est fou ce que ça sonne moins bien !-) regorge de nains, de trolls, de bardes... et vous l'aurez compris, de sorciers. Les auteurs vont même jusqu'à faire un clin d'oeil au chef d'oeuvre : vous retrouverez Gollum le schizophrène qui a perdu un anneau de puissance. S'arrêter ici aurait été dommage et surtout, banal. Pour se démarquer et sortir du lot, il est une arme radicale et toujours bienvenue. C'est l'humour. Simon The Sorcerer est bourré de gags, d'anachronismes et de répliques à mourir de rire. Tenez, par exemple, un vendeur louche vous propose d'acheter la solution du jeu. Lorsque vous ne faites plus rien, pour passer le temps, Simon écoute son walkman. Un bûcheron vous confie un détecteur de métal. Il vous est possible pendant les conversations de balancer des grosses vannes qui font bien mal à vos interlocuteurs. Parlons peu mais parlons bien : l'interface utilisée ne vous est certainement pas familière puisque les programmeurs ont littéralement pompé LucasArt.



regarder, ouvrir, déplacer, consommer, prendre, fermer, utiliser, parler à, enlever, mettre et donner. A droite, vous trouvez l'inventaire des objets en votre possession. C'est pratique comme tout et pour ceux qui ne connaissent pas, très rapide à piger. Les graphismes sont beaux et les différents tableaux fourmillent de petits détails (oiseaux qui passent, feuilles qui tombent...). Evidemment tout ne pouvait pas être parfait. Preuves en sont l'animation, loin d'être formidable et la lenteur des actions, bien des fois à la limite du supportable. Lors de ses déplacements (c'est à dire pratiquement tout le temps !) Simon traîne sérieusement et lors des conversations, les phrases affichées prennent un temps fou à défiler. Ca s'arrange nettement sur 1200 ou mieux encore sur 4000. Côté musique, c'est pas mal du tout. Elles varient suivant les tableaux et sont plutôt belles. Dommage qu'il n'y ait pas de bruitages. Simon The Sorcerer est un très bon jeu d'aventure, dont la durée de vie est importante. Le monde à explorer est gigantesque et promet de longues heures de jeu nocturne. Ah, si seulement il n'y avait pas cette foutu lenteur d'animation...aïe aïe aïe, Simon aurait certainement fait un malheur sur 500 !

CYRIL







AVIS

Simon, que ce soit du point de vue graphique ou même sonore, m'a énormément plu. C'est le premier jeu d'aventure qui exploite le mode AGA de l'amiga 1200, et il y réussit haut la main. De plus, grâce à un nombre impressionnant d'énigmes, toutes aussi délirantes les unes que les autres, il assure une durée de vie tout à fait raisonnable, même pour un joueur "haut niveau". Je ne conseillerai qu'une seule chose à tous les aventuriers passionnés : achetez ce jeu !

PIERRE

Remarquez, la méthode a fait ses adeptes (moi le premier), alors pourquoi se priver ! Un menu vous propose plusieurs actions. A vous d'utiliser la bonne en combinaison avec les objets trouvés et les personnages rencontrés. Allez, je suis bon prince, je vous les liste : allez vers (la plus utilisée bien sûr),



TEST

MICROPROSE

PIRATES GOLD CD32

TYPE :	AVENTURE/ACT.
DISQUETTES :	1 CD
CONFIGURATION :	---
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYPAD
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	60
ANIMATION	48
MUSIQUE	90
BRUITAGE	69
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	72
DUREE DE VIE	73

AMBIANCE	68
CONVIVIALITE	77
INTRO	89

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	A

71%

G&B OD F

▲ - L'intro est belle même si elle est trop courte. (1 mn 15)
▲ - Le jeu est d'un concept amusant
▼ - Le principe du jeu n'est pas neuf du tout
▼ - Les graphs et les animations ne sont pas extras.
▼ - L'action est trop répétitive.

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

Cote de popularité

CYRIL	7
DAVID	5
FABIEN	7
MICHAEL	6
ALEXANDRE	6

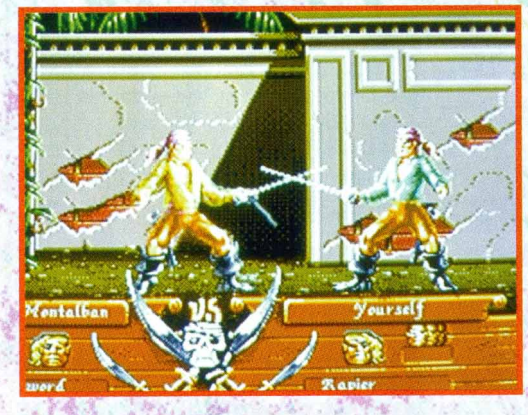
MOY = 6,2



Alors, bandes de pirates ! Voilà un soft qui devrait vous faire plaisir ; grâce à ce jeu, vous allez découvrir (ou redécouvrir) les joies de la piraterie : vous sillonnez les océans à la recherche de quelques bateaux à attaquer dans le but, de les dépouiller de leur marchandise et éventuellement, au gré de votre humeur, de les couler. Vous pourrez aussi réserver ce même sort aux villes que vous aurez l'occasion de "visiter" car certaines d'entre elles ne vous laisseront pas le temps de souffler (et oui, vous êtes indésirable). Si vous n'êtes pas rodés pour ce genre d'exercice, vous avez la possibilité de vous entraîner en début de jeu, aux duels qui vous seront déterminants lorsque vous accostez un adversaire. A ce sujet, les séquences de combat à l'épée ne sont pas très jouasses tant au niveau du graphisme que de l'animation, mais bon c'est quand même jouable. Par contre, au niveau des combats entre navires ou contre les villes, le système stratégique est assez bien réussi même si là encore les graphiques sont trop sommaires (c'est le moins que l'on puisse dire) ; il faut bien manoeuvrer son bateau en fonction de sa voilure et du vent pour pouvoir tirer parallèlement à son adversaire (ben oui, les canons sont placés sur les côtés du navire). Donc, tout ceci vous situe l'action du jeu mais vous avez aussi une certaine gestion à prendre en main ; vos stocks de nourriture doivent être maintenus à un bon niveau (sinon tout l'équipage risque de crever de faim, avant quoi il vous aura fait la peau), et pour cela vous pourrez, soit piller vos adversaires, soit racheter du miam-miam dans les villes qui auront bien voulu vous accueillir (vous pouvez aussi spéculer sur les marchandises que vous récupèrerez en les revendant). Enfin, il faut savoir que ce jeu part d'un bon sentiment, le concept est intéressant mais il a vécu un peu car n'oubliez pas que Pirates est sorti sur votre bon vieux 500 il y a bien de ça quelques années, alors bon vent !

IMRE





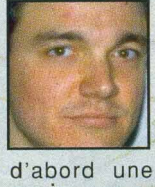


AVIS

C'est plutôt sympa d'avoir adapté ce jeux sur CD32. Résultat : ce jeu qui m'ennuyait à mourir sur micro, devient intéressant et plaisant sur ce support. Il bénéficie en plus d'une intro splendide et de bruitages et musiques de qualité. Peut-être que les graphismes auraient pu être retravaillés davantage, mais bon. Pirates Gold est désormais un bon jeu de stratégie. Mais oui ! Puisque je vous le dis.

CYRIL

Hey ! Le jeu gratuit de l'abonnement, ça te dis toujours pas ?



AVIS

Deux qualités sont indispensables pour jouer à Pirates. Tout d'abord une patience de marins car certaines phases de jeu sont très longues. Puis beaucoup d'indulgence car le scénario n'est pas très original et les graphismes sont décevants. A noter cependant, que l'intro de Pirates est de toute beauté.

ALEXANDRE



BURNING RUBBER A1200

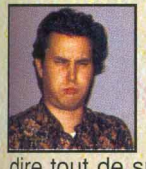


AVANT DE COMMENCER, IL FAUT DEFINIR SON TRAJET



AVIS

OUAW ! Ca c'est de l'arcade ; la route défile à toute allure et vous n'arrivez même pas à profiter du splendide paysage qui s'offre à vous. De beaux graphismes en 16 millions de couleurs, de l'animation à 50 images par seconde et un écran plein pot en 16/9ème. Pensez que vous êtes au volant d'une superbe GTi dont le moteur ronronne à perdre son régime... OURGH ! OUAF ! BURK ! ...mais non, c'est pour rire ; pour ne rien vous cacher, le jeu est absolument nul... Papa, laisse moi conduire ta grosse tutute... ARRRE, ARRRE... BELU, BBLLUU ! **IMRE**



Dans la lignée de Lotus, Burning Rubber arrive sur A1200. Autant vous le dire tout de suite, cette version n'apporte rien de plus par rapport à l'ancienne, si ce n'est qu'un choix d'effets sonores et un écran de contrôle de la position de vos concurrents. Le scénario du jeu reprend la bonne vielle recette de Crazy Cars III ; vous faites partie d'un gang de joyeux lurons avides de sensations fortes. Votre trip est d'organiser des courses poursuites au nez et à la barbe des policiers, qui bien sur ne l'entendent pas de cette oreille là, en misant d'importantes sommes d'argent. Avant chaque course grâce à l'argent que vous aurez récolté, vous pourrez acheter dans un magasin de voiture tout plein de trucs, histoire de faire speeder un peu plus votre voiture. Vos courses se dérouleront dans 12 lieux et endroits différents. Chaque circuit a sa propre particularité, tant au niveau de la difficulté que des décors. Mais venons en à l'intérêt de Burning Rubber à proprement dit : eh bien, c'est absolument lamentable, comment se fait il qu'un tel jeu puisse encore exister sur Amiga. Les graphismes sont moches, l'animation est saccadée et les bruitages sont horripilants et j'en passe et des meilleurs. Je suis très déçu car le packaging du jeu était plutôt alléchant et je m'attendais vraiment à autre chose... Burning Rubber est une pale copie de Lotus et de Crazy Cars III et le plus fort c'est que, tenez-vous bien, ce jeu est sur quatre disquettes, on croit rêver !

JEROME





AVIS

Alors ça, c'est de l'intro ! à peine pompée sur la fameuse Spaceballs mais enfin, on va faire comme si on ne l'avait pas vu. D'ailleurs, je ne vois pas le rapport avec le jeu. Et quand je dis jeu, je suis encore gentil car c'est d'une médiocrité ; 500 ou 1200, rien n'y fait et je modère mes mots.

MICHAEL

DES NEWS
DES ASTUCES
DES ANNONCES
36 68 74 08



TEST

OCEAN

TYPE : COURSE VOITURE
DISQUETTES : 4
CONFIGURATION : A1200
INSTALL DD : NON
PLACE REQUISE : ---
CONTRÔLE : JOYSTICK
JOUEURS MAXI : 1

GRAPHISME	61
ANIMATION	47
MUSIQUE	59
BRUITAGE	54
PRISE EN MAIN	58
DIFFICULTE	77
DUREE DE VIE	15

REALISME	37
ORIGINALITE	25
INTRO	88

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

33%

G&B OD F

▲ - L'intro est pas mal.
▲ - Rien d'autre.
▼ - Tout est nul.
▼ - 4 Disquettes pour ce jeu c'est n'importe quoi !

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

Cote de popularité

CYRIL	1
IMRE	0
DAVID	3
MICHAEL	3
FABIEN	3

MOY = 2

TEST

IMPRESSIONS

TYPE :	WARGAME
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	1 Mo
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	1,3 Mo
CONTRÔLE :	Souris+Clavier
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	42
ANIMATION	---
MUSIQUE	50
BRUITAGE	32
PRISE EN MAIN	72
DIFFICULTE	70
DUREE DE VIE	79

AMBIANCE	38
REALISME	41
CONVIVIALITE	64

Intérêt sur 1200	54%
Temps de chargement	B

52%

G&D B&F

▲ - La possibilité de jouer des batailles historiques.
▲ - Les combats sont en temps réels.
▼ - Les graphismes des combats sont immondes.
▼ - Le déplacement de la carte par l'ascenseur.

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

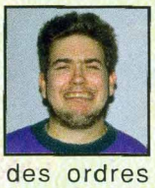
Cote de popularité

CYRIL	4
IMRE	5
JEROME	4
MICHAEL	4
FABIEN	2

MOY = 3,8

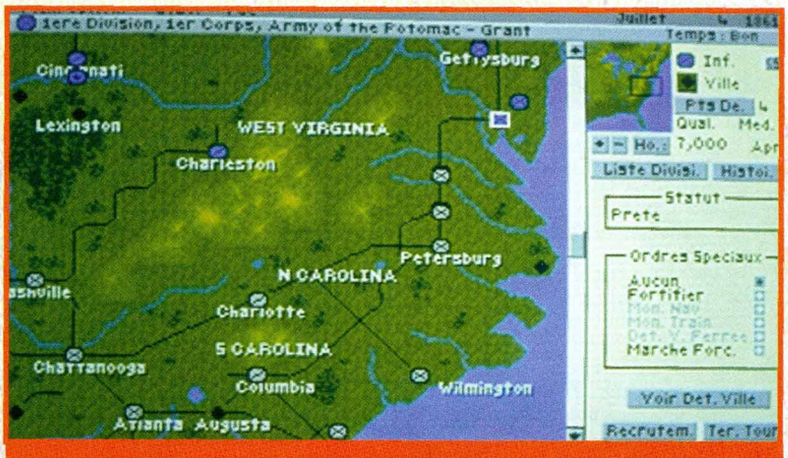
NORD & SUD





Qui n'a pas rêvé de conquêtes, de diriger de puissantes armées, de donner des ordres à ces pauvres larbins que sont les soldats et d'entrer dans l'histoire? Il se trouve que ce jeu va vous permettre de réaliser tout ceci, point par point. L'action se déroule lors de la célèbre et non moins meurtrière guerre des frères, la guerre de sécession. Vous pourrez choisir d'incarner soit le Général Grant au service des nordistes soit le Général Mac Arthur, commandant des forces sudistes. Ayant un tel titre, vous dirigerez la totalité des forces fédérées ou confédérées. Le but est, comme vous vous en doutez, de prendre le reste des Etats-Unis par la force et donc de raser l'armée ennemie, tout en subissant le moins de pertes possibles, bien sûr. Les armées sont divisées en deux grandes parties : les soldats composés de cavaliers, de fantassins et d'artilleurs et les transports qui ne sont autres que les chemins ferroviaires et la marine. Ces derniers vous permettent de transporter vos troupes en gagnant un temps précieux pour la vie de vos hommes. Chaque début de mois se présenteront, à vos bureaux de recrutement, de jeunes fous voulant, au prix de leur vie, défendre leur patrie (qui est d'ailleurs la même dans les deux camps). Vous pourrez, grâce à eux, soit créer de nouvelles armées, soit réparer les pertes subies par vos autres divisions pendant cette année de durs combats acharnés soit les entraîner pour en faire des Rambo. A chaque tour, vous pourrez fortifier vos armées, les faire "voyager" en transport, leur faire détruire une voie ferrée ou encore leur donner une cadence de marche forcée. Les déplacements des unités sont gérés par un nombre de points de mouvement dont la dépense se fera suivant la nature du terrain. Chaque





VUE D'ENSEMBLE SUR LA CARTE STRATEGIQUE



AVIS

Nord et Sud ou l'histoire d'un gros bug qui va se faire détruire dans quelques instants. Moi je connaissais North and South qui lui était une splendeur à l'époque où je n'avais pas encore la chance d'avoir un Amiga ; alors que maintenant j'en ai un, je me retrouve avec une daube de plus. Y pouvais pas se la garder sur PC celle-là. Ils feraient mieux de nous sortir Comanche plutôt que Nord et sud.

FABIEN



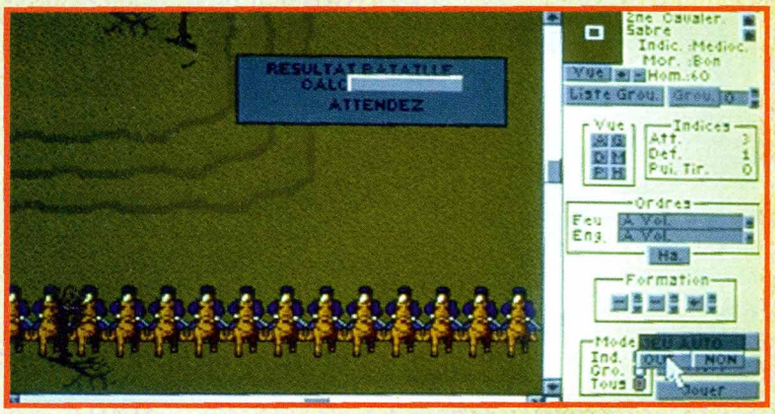
AVIS

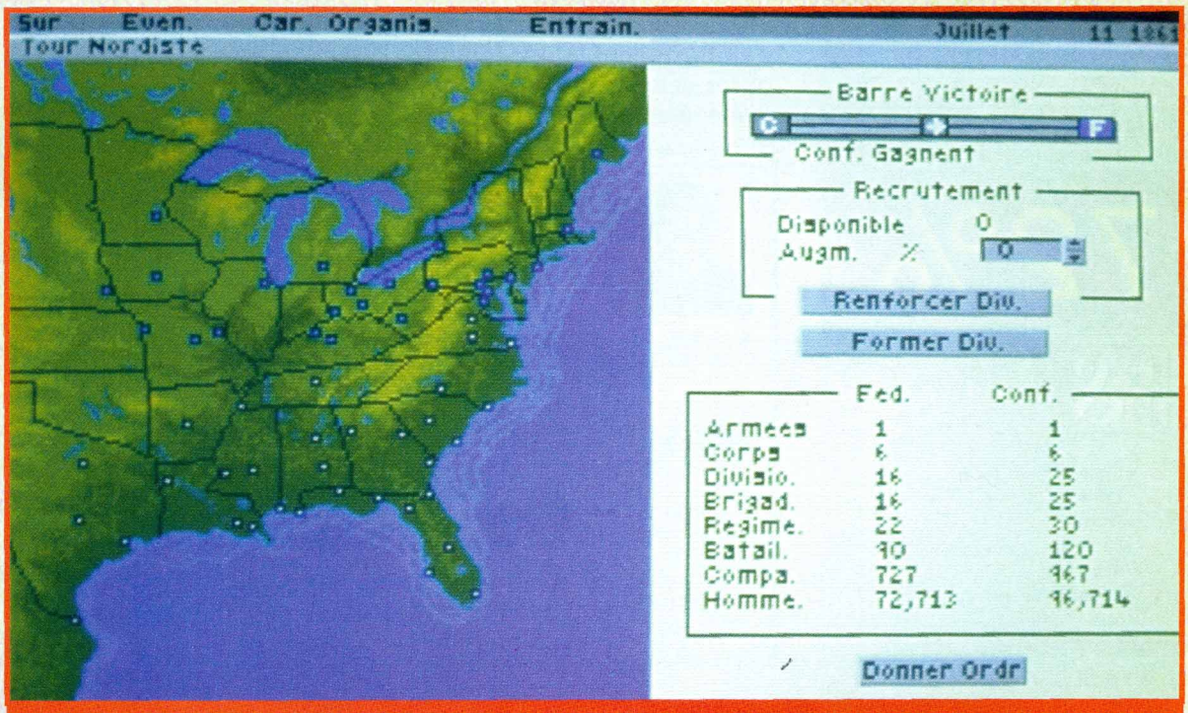
Je me suis dit, chouette, enfin un wargame qui a l'air plus qu'intéressant sur Amiga ! C'est vrai, le principe du jeu a de quoi séduire, mais aucun soin n'a été porté à l'interface graphique. Le déplacement de la carte est d'un commode à se tirer les cheveux (conversion PC oblige !) et je ne vous parle même pas du scrolling lorsque vous êtes en mode de combat ; cela ne me donne même pas envie de préparer ma tactique d'offensive, je passe systématiquement en mode automatique. Moi qui m'attendais à prendre mon pied...

IMRE



armée est définie par le nombre de soldats, leur qualification et tout un tas d'autres indices qui, en augmentant, ne pourront qu'améliorer la combativité de vos hommes. Vous pourrez choisir de jouer la campagne entière ou une bataille historique où les armées seront déjà toutes prêtes et ne demanderont qu'à charger leur pires ennemis et pourtant frères. Ceci vous permet de faire des parties de "courte durée". Pour faire défiler la carte, vous utilisez un système d'ascenseur. On a l'impression de se retrouver dans WINDOWS sur PC, l'équivalent du WORKBENCH. Ce jeu est d'ailleurs l'adaptation sur Amiga de la version PC. Tout le maniement du jeu se fait à la souris avec heureusement des raccourcis clavier qui sont très utiles une fois qu'on les connaît bien. Le graphisme est assez bien travaillé, ce qui n'est pas le cas des armées qui sont représentées par de petits ovales avec un signe différent pour chaque type d'armée. Au sujet de celles-ci, il est dommage que l'on ne peut distinguer les armées actives de celles qui ne le sont pas. Le maniement est assez aisé car tous les ordres disponibles se trouvent sur le tableau de bord, mais demande tout de même quelques heures de jeu pour commencer à bien connaître chaque type d'armée et élaborer des stratégies d'attaque potable car l'ennemi ne vous laissera pas une minute de repos. Ce même tableau de bord est à mon goût un peu trop chargé d'indices d'armée etc... mais cette mauvaise impression passe très vite une fois qu'on manie bien le jeu et qu'on a bien lu la doc (Ouf ! Elle est en français !). Dans tout wargame, il y a des combats où le joueur





VOICI LE MENU QUI VOUS INDIQUE, ENTRE AUTRE, VOTRE COTE DE VICTOIRE



AUTANT EN EMPORTE LE VENT...

dirige ses armées et s'amuse comme un petit fou à tabasser tout ce qui bouge sur le champ de bataille. En effet, il y a bien des combats dans NORD et SUD mais ils sont si mal faits que j'ai bien failli ne pas vous en parler. Effectivement, les sprites des soldats sont énormes, ce qui n'apporte pas de plus au jeu, et en plus ils sont mal faits. J'irai même jusqu'à dire qu'ils sont ternes. Un bon point pour ce jeu qui ne laissait pas en envisager : les combats se font en temps réel, ce qui évite le "je te tape dessus et après c'est à toi" (et comme ça, tu a perdu la moitié de tes forces). En fin de compte, la plupart d'entre vous trouveront ce jeu totalement inintéressant, à part peut-être les accros du genre, et encore ! La version 1200 est un peu plus travaillée, mais alors un tout petit peu. Heureusement, IMPRESSIONS a pensé aux pauvres petits possesseurs d'un disque dur puisqu'il est installable. Enfin, moi j'accroche pas.

DAVID

TEST

OCEAN

TYPE :	ACTION
DISQUETTES :	4
CONFIGURATION :	1200
ÌNSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	Joy / Clavier
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	72
ANIMATION	68
MUSIQUE	51
BRUITAGE	51
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	70
DUREE DE VIE	70

REALISME	73
ORIGINALITE	60
INTRO	80

Intérêt sur 1200	72%
Temps de chargement	C

72%

G&OD B&F

- ▲ - L'intro est assez fluide.
- ▲ - L'idée d'adaptation du film sur Amiga.
- ▼ - La musique est lassante au bout d'un moment.
- ▼ - Originalité: Ce type de jeu existe déjà.

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

Cote de popularité

CYRIL	6
IMRE	8
JEROME	6
MICHAEL	7
ALEXANDRE	6

MOY = 6,6

JURASSIC PARK

A1200



Et toc ! vous voilà devenu docteur mondialement connu, puisque vous avez le privilège d'incarner l'un des héros du film de Steven Spielberg sorti l'année dernière sur les écrans. Après que le Mac Do' (pour ne pas dire le nom) se soit servi de Jurassic Park pour lancer un nouveau menu à trente balles, et après que tous les magasins se soient remplis les poches avec des dinosaures en plastique ou en peluche, il fallait bien que messieurs les programmeurs conçoivent le logiciel du même nom. Vous avez aimé le film, le repas, ou les jouets, alors vous adorerez sûrement le jeu. Du même genre que Alien Breed, Jurassic Park découvre ses habitants qui n'apprécient guère votre présence en vous le montrant par leur agressivité évidente. Et c'est justement pour ne pas les déranger que vous devrez vous échapper le plus vite possible du parc. Voilà donc ce qu'il en est pour le but de la partie. Pour y parvenir il vous faudra affronter une multitude d'animaux nerveux qu'il vous faudra calmer avec les quelques armes que les gardes ont laissé pendant leur fuite. Des ordinateurs reliés au central du parc pourront vous guider pendant vos déplacements : pour ce faire vous n'aurez qu'à vous connecter à ceux-ci. Vous pourrez alors ouvrir des portes normalement fermées afin de les franchir et d'évoluer à travers les tableaux. Une seule remarque que je ne m'explique pas : Pourquoi les commandes du personnage et des options ne marchent-elles pas alors qu'elles sont mentionnées dans le manuel ? J'espère cependant que vous prendrez plaisir autant que moi avec ce jeu. Alors bonjour chez vous.

MICHAEL



AVIS

Vous vous rappelez de la trilogie des Rambo ? Et bien, vous remplacez les "viets" par des dinosaures et vous avez Jurassic Park. Voilà un soft qui a eu un grand succès sur console et ce, grâce à la notoriété du film et à l'incroyable matraquage marketing qui en a découlé. Je pense que les Amigaphiles, en général plus exigeants, ne se feront pas berner. **ALEXANDRE**

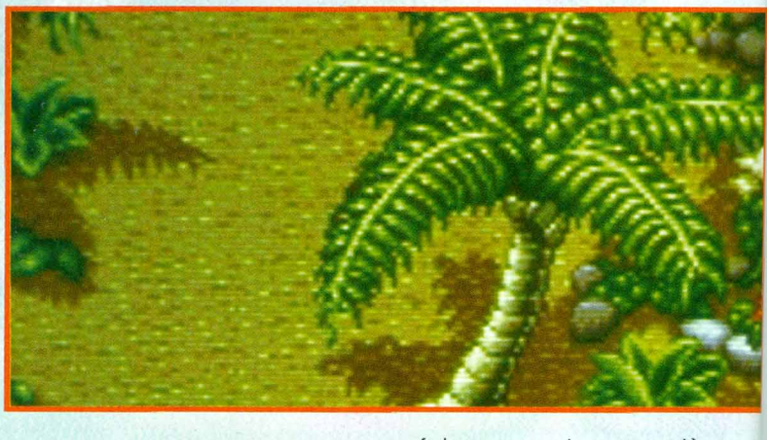




AVIS

La question qui vous brûle les lèvres (je parle aux mecs bien sûr) : est ce que le jeu est à la hauteur du film... Il faut penser que oui ! Ocean nous a comblé avec cette version qui propose une réalisation exemplaire et, en plus, une adaptation 1200 bien optimisée offrant de beaux graphismes. Pour tous les nostalgiques d'Ikari Warrior et de Rambo (et même les autres), Jurassic est à conseiller même si l'action se laisse parfois trop attendre.

IMRE



A COTE !!



SEEK & DESTROY CD32

TEST

82%

G&B OD&F

▲ - Musique améliorée.
▲ - (Je ne vois pas)

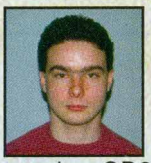
▼ - Pas de changement.
▼ - Prise en main du pad pas évidente.

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

Cote de popularité

CYRIL	6
IMRE	6
JEROME	6
DAVID	7
FABIEN	7

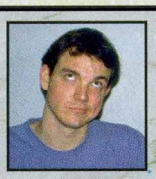
MOY = 6,4



Après le test de SEEK AND DESTROY dans notre numéro précédent, nous avons enfin pu tester la version CD32 de ce soft non sans impatience ; en effet, après avoir pu apprécier la qualité de la version micro, nous nous réjouissions à l'avance de pouvoir jouer à cette nouvelle version. Hélas, elle n'a pas été à la hauteur de nos espérances. Un effort a tout de même été réalisé sur la qualité musicale de l'intro ainsi qu'au niveau des bruitages tout au long du jeu. Mais c'est la différence de rapidité du chargement qui reste le principal avantage de ce soft. Mis à part ces 2 petits détails, et à notre grand regret, aucune amélioration n'a été apportée (et c'est bien dommage). Afin de vous aidez, je vais vous donnez une petite astuce. Lorsque vous êtes face à un alignement de tanks, éloignez-vous, sélectionnez les bombes au napalm, puis dirigez-vous en ligne droite vers les véhicules et lâchez les bombes, ceci vous permettra de vous débarrasser des tanks au plus vite. J'espère par cette petite astuce vous avoir aidé, alors bonne destruction.

MICHAEL





AVIS

Une fois encore décevant. Eh oui ! Encore une adaptation qui n'apporte rien de plus au jeu et qui n'utilise pas les capacités de la console. Alors messieurs les éditeurs, faites un petit effort.

ALEXANDRE

VISION

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

GRAPHISME	86
ANIMATION	89
MUSIQUE	88
BRUITAGE	88
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	91
DUREE DE VIE	82

AMBIANCE	86
MANIABILITE	80
REALISME	80

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	A

Adeline Software

Adeline Software, filiale du groupe Delphine, recherche programmeurs pour développements de jeux sur Consoles. Connaissance de l'assembleur 80x86 et 68000 approfondie.

Poste basé à Lyon. Cadre de vie, ambiance de travail et salaire motivants.

Envoyer CV + lettre à Adeline Software, 27 rue de la Villette 69003 Lyon.
Tel : 78 53 75 93.

TEST

US GOLD

TYPE :	SPORT
DISQUETTES :	3
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	Joy / Clavier
JOUEURS MAXI :	4

GRAPHISME	80
ANIMATION	85
MUSIQUE	81
BRUITAGE	70
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	79
DUREE DE VIE	84

MANIABILITE	79
ORIGINALITE	80
SENSATION	76

Intérêt sur 1200	81%
Temps de chargement	B

78%

G&OD B&F

- ▲ - La diversité des épreuves.
- ▲ - Le Manuel Souvenir des jeux olympiques.
- ▼ - Une seule discipline jouable à deux simultanément.
- ▼ - Les graphismes manquent un peu de punch.
- ▼ - Pas d'installation disque dur... Dur Dur !

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

Cote de popularité

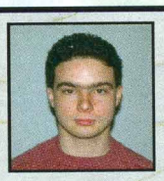
CYRIL	6
FABIEN	5
JEROME	6
MICHAEL	7
DAVID	5

MOY = 5,8

WINTER OLYMPICS



On s'en serait douté, avec les J.O d'hiver qui se déroulent en Norvège, un jeu du type Winter Games ou Winter Olympiad montre, sans complexes, le bout de son nez (gelé bien sûr !) ; il s'engage bien dans la lignée et propose d'emblée un choix de 13 épreuves réparties en 4 catégories (épreuve de ski, saut, 'glissade' et patinage de vitesse). Pour le détail des épreuves, vous bousculez pas ça arrive : descente homme, super G, slalom géant, slalom spécial, bobsleigh (à 2 ou 4 passagers), Luge (à 1 ou 2 passagers), Biathlon, saut au tremplin (90 ou 120 mètres) et patinage de vitesse (3000 mètres élimination, 2000 m contre la montre et 1000 m poursuite) ouf !. Vous avez le choix entre 3 niveaux de difficulté (club, national ou olympique) et 3 modes de jeu (J.O complets, J.O partiels et entraînement). La différence entre J.O complets et partiels ?



AVIS

Chouette, des épreuves de sport à l'occasion des jeux olympiques d'hiver. Et pour une fois ce n'est pas un de ces jeux baclés afin de sortir dans les temps. Je dirais même que c'est d'une très bonne qualité et en plus ça faisait longtemps que l'on en avait pas eu. Alors si tout comme moi, vous aimez le sport, vous ne serez pas déçu.

MICHAEL



UN MENU DE SELECTION (ANIME) MIGNON COMME TOUT



A L'ATTENTE DES RESULTATS DE VOS ADVERSAIRES AU BIATHLON

dans des cibles avec bien sûr un nombre limité de cartouches. Alors, si vous voulez vraiment vous faire une idée du jeu et de la qualité des épreuves, bougez pas on va regarder les quatre catégories auxquelles on a droit...

Les épreuves de Ski :

A ce niveau du jeu, on ne peut pas dire que ce soit une réussite ; la maniabilité du skieur est à revoir et la difficulté du parcours n'est pas toujours bien dosée... Les descentes sont bien longues (même trop !) mais bon, c'est vrai, à la rigueur à deux (ou plus) on peut se donner de petits challenges intéressants.

Les sauts au tremplin :

Voilà sans doute la plus réussie des épreuves. Ici, vous vous élancez d'un tremplin qui mettra à rude épreuve vos compétences techniques dans cette discipline. En effet, durant la longue glissade qui précède le saut, le but du jeu est de ben, je vous le donne Emile : dans le partiel vous choisissez 4 épreuves parmi toutes celles qui vous sont proposées et vous les faites telles quelles, un point c'est tout ; alors qu'en mode J.O complets vous vous farcissez les cérémonies en plus et entre chaque épreuve, vous avez un biathlon qui fait la jonction : très bien réalisé, ce dernier vous offre une petite séquence de ski de fond après quoi arrive le moment de tirer



maintenir ses skis bien droits et parallèles à la piste pour gagner un maximum de vitesse. Le plus dur étant d'atterrir dans de bonnes conditions. Je ne vous cacherais pas qu'il s'agit, en plus de sauter le plus loin possible, d'avoir un bon style pour maximiser ses points... dur, dur !

La glissade :

Sur cette épreuve l'effet est relativement bien réalisé comparé à ce qui s'est fait jusqu'à présent en la matière. Dans ces disciplines que sont la luge et le bobsleigh, vous speedez dans un premier temps avec votre manette puis, au plus vite, vous faites monter votre (ou vos) passager(s) dans l'engin. L'animation de la descente aux enfers est bien fluide mais un peu de mapping aux graphismes n'aurait pas fait de mal étant donné que ça manque malheureusement de profondeur.

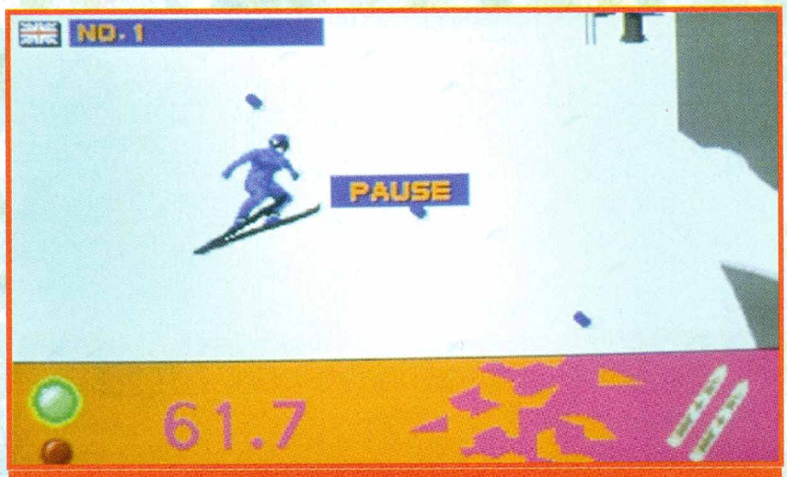
Le patinage de vitesse :

Le principe est intéressant : la vue est de dessus et vous vous acharnez, une fois de plus comme un dingue, sur votre joystick pour tenter d'arriver bien placé avec ce fameux système à la 'Daley Thomson Decathlon' : gauche, droite, gauche, droite... (encore ouf !) Préparez-vous à casser quelques manettes et éventuellement le poignet. La prise en main est très délicate mais vous vous y ferez pour bousculer vos adversaires (involontairement d'ailleurs car ça va trop vite pour que vous puissiez contrôler exactement vos mouvements).

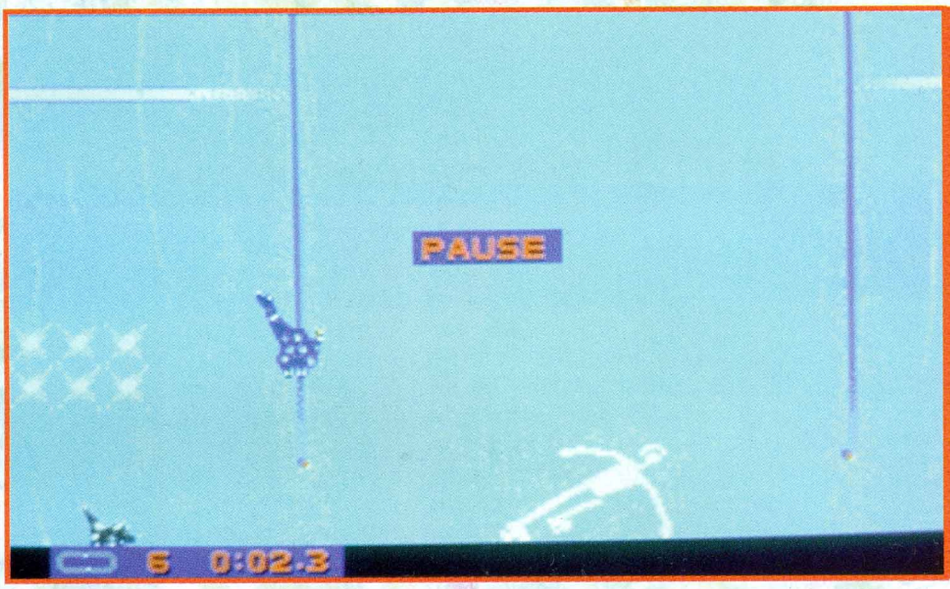
Le verdict :

Dans l'ensemble on peut dire que sans être exceptionnel l'intérêt du jeu se situe entre "pas mal" et "assez bon" (on ne vous ment pas comme avec Carl Lewis Challenge où certains vous promettaient une révolution !). Les épreuves sont diversifiées mais au niveau des graphiques c'est pas encore le top, ils sont trop pauvres en détails et en précision. Question jouabilité, seules les épreuves de patinage de vitesse permettent à deux joueurs de s'affronter simultanément, dommage ! Par contre, le plus intéressant c'est que plus votre machine est gonflée (en mémoire ou en rapidité...) et plus le logiciel en tire parti. On peut regretter par contre que cela n'ait pas été poussé à l'extrême en proposant directement une version AGA 1200 !!! De plus, pourquoi n'y a t-il pas d'installation possible sur disque dur, alors qu'elle est présente sur la version PC ?!? Mystère... En tous les cas c'est un jeu qui tombe à pic car avec Lillehammer'94 on se sent vraiment frustré de ne pas pouvoir skier (à par quelques veinards qui sont partis au ski... enfoirés !) et ce logiciel comble un peu déjà ce manque. Faites confiance à tonton Mimi, c'est un logiciel qui vaut la peine d'être conseillé... si, si, vous pouvez !

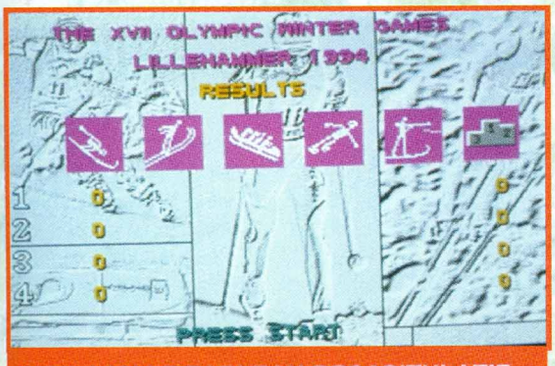
IMRE



L'EPREUVE DE SAUT AU TREMPLIN NECESSITE AGILITE ET FINESSE : NE PRENEZ PAS EXEMPLE SUR LA POSITION DE CE SKIEUR, POUR BIEN FAIRE, IL AURAIT DU SE MAINTENIR DROIT



OUH LA LA ! QUE C'EST DOULOUREUX ! DANS CETTE COURSE DE PATINAGE, PREPAREZ-VOUS A SOUFFRIR QUE CE SOIT AU NIVEAU DE LA PRISE EN MAIN OU DE L'EFFORT PHYSIQUE. MON POIGNET, LUI, A MIS PLUSIEURS JOURS A S'EN REMETTRE



VOILA ICI LE TABLEAU RECAPITULATIF DE VOS DEFAITES



AVIS

Vous avez rêvé de devenir champion olympique aux jeux d'hiver mais vous n'en avez pas les possibilités? Alors ce jeu vous les donnera, pour un temps seulement mais c'est déjà pas mal !, sur des pistes de neige blanche et poudreuse à souhait. La variété des épreuves et la possibilité de jouer à plusieurs (chose de plus en plus rare sur nos amiga) rendent ce jeu des plus intéressants. Il lui manque seulement un peu de vitesse ce qui se ressent surtout pendant l'épreuve du bobsleigh dont la piste aurait pu ltre peaufinée.C'est un assez bon jeu mais il n'y a pas de quoi se défouler avec.

DAVID



AU SKI, LE MANIEMENT DU PERSONNAGE N'EST PAS TOUJOURS TRES EVIDENT

TEST

FANTASTIC DIZZY

CODEMASTER

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

GRAPHISME	65
ANIMATION	75
MUSIQUE	70
BRUITAGE	70
PRISE EN MAIN	65
DIFFICULTE	60
DUREE DE VIE	80

MANIABILITE	70
CONVIVIALITE	75
ORIGINALITE	80

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

75%

G&B OD F

- ▲ - Originalité du jeu.
- ▲ - Les graphismes ne sont pas mauvais.
- ▼ - Ce jeu prend vite la tête.
- ▼ - On a quelque fois du mal à manier le personnage.

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

Cote de popularité

CYRIL	4
IMRE	6
JEROME	7
MICHAEL	7
FABIEN	7

MOY = 6,2





AVIS

A l'époque où Furax Fanzine faisait parler de lui (hum! hum!) nous avions déjà testé la version précédente de ce jeu. Apparemment il n'a pas changé puisque même avec une réadaptation il est toujours aussi mignon et agréable à jouer. Un tout petit reproche, la musique de fond aurait pu un peu mieux être travaillée. Bref, un jeu qui convient uniquement au type de personnes comme Séverine. "ouh le macho !" dira-t-elle.

FABIEN



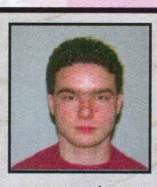
Le pays de Yolkforlk a toujours été caractérisé par sa tranquilité et sa plénitude. Chaque habitant de cette forêt passait sa journée à exploiter les mines de diamants afin de faire du commerce avec les Trolls du village voisin appelé Keldor. Tout se déroulait pour le mieux, jusqu'au jour où cette petite ville fut conquise par le terrible sorcier Zacks. Il leur jeta un sort maléfique et depuis ce jour les habitants vivent dans une constante terreur. Sa bien-aimée Daisy fut, elle aussi livrée aux griffes du sorcier. Il fallait donc quelqu'un pour délivrer tous les habitants du village et la princesse Daisy. Un seul fut choisi parmi ces volontaires : le Grand Dizzy. Il devra alors accomplir une mission périlleuse et peuplée d'embuscades. C'est là, que vous intervenez et que vous prenez en main ce fameux Dizzy. Tout d'abord vous disposerez de trois vies, pour obtenir des vies supplémentaires il suffira de prendre des parchemins. Il faudra bien sûr les reconstituer. Sur votre chemin vous rencontrerez des objets tels que des clefs qui serviront à ouvrir les portes, des bouts de bois ou encore des sacs d'or qui permettront à Dizzy d'avoir la vie sauve. Tout au long de son parcours, Dizzy devra affronter de terribles créatures sans doute venues de l'enfer de Zacks, et traverser des forêts, des égouts, des souterrains...Pour ce qui est de la musique, elle vous mettra tout de suite dans l'atmosphère du jeu, car elle s'accorde avec toutes les séries d'épreuves et les graphismes. Malgré ces qualités il reste un petit défaut, tout de même génant c'est qu'il vous prendra très vite la tête. En bref, c'est un jeu plaisant et sympathique, mais qui ne marquera pas l'histoire des grands jeux vidéo.



SEVERINE



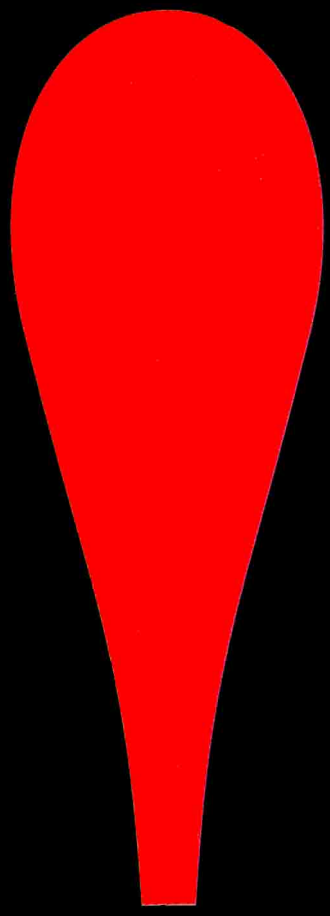
VOUS AVEZ VU LA TETE D'OEUF ON DIRAIT GERARD (NDLR : RESPONSABLE PUB)



AVIS

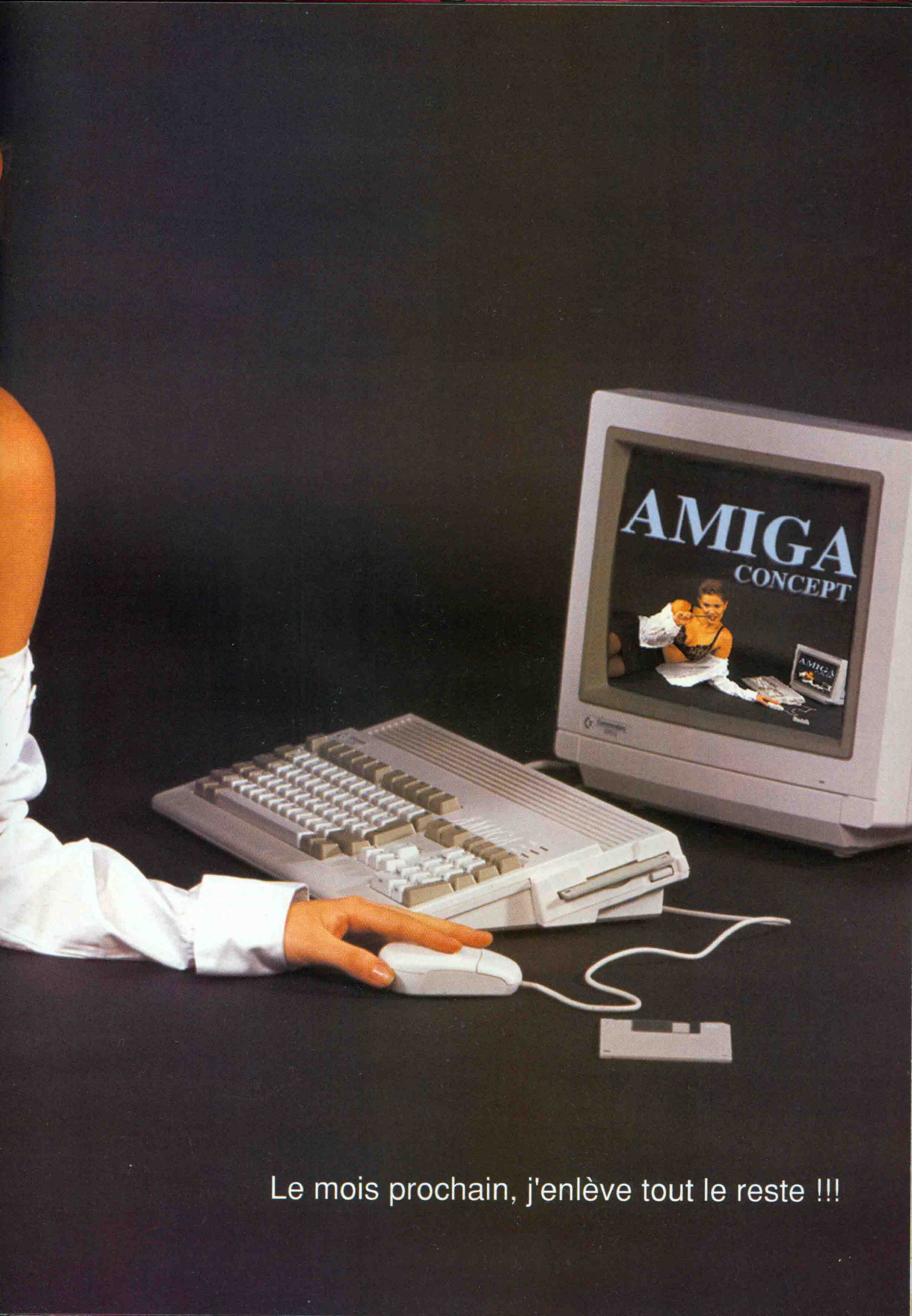
Si vous préférez les petits jeux aux grosses productions, aucun doute à avoir, vous resterez sous le charme de Fantastic Dizzy. En effet même si le manque de maniabilité reste le gros problème de ce soft, ce handicap est très vite comblé par la qualité des graphismes à découvrir tout au long du jeu.

MICHAEL



Alors, sceptique ?
Et bien, tournez-vite la page et vous vous apercevrez que cela n'était pas du bluff.





Le mois prochain, j'enlève tout le reste !!!

TEST

BUBBA 'N' STIX

CORE DESIGN

TYPE :	Plates Formes
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	1 Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	1

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

MANIABILITE	77
ORIGINALITE	90
HUMOUR	85

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

87%

G&OD B&F

▲ - Regorge de gags.
▲ - Très bonne animation.

▼ - Décors pas assez fins.
▼ - Maniabilité trop lourde sous l'eau.

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

Cote de popularité

CYRIL	7
IMRE	8
JEROME	7
MICHAEL	9
FABIEN	8

MOY = 7,8



Attention ! Chef d'oeuvre. Ce jeu pourrait se résumer en deux lettres, D.A. comme délire assuré ou comme détente assurée ou dessin animé. En effet ce jeu regorge d'humour et de trouvailles insolites. Vous incarnez un camionneur qui est spécialisé dans le transport d'animaux, qu'il doit conduire au zoo de la ville. A des millions de kilomètres de notre chère planète bleue, un extra-terrestre bosse pour un étrange zoo. En effet ce zoo qui se veut être le plus grand de l'univers doit comprendre au moins un couple de chaque espèce. Le pire est que l'homme doit faire partie de ce zoo. Glik (l'extra terrestre), est en voyage vers la terre pour coloniser quelques hommes. Après quelques escales sur d'autres planètes, il arrive avec d'étranges créatures qu'il a capturées au moment où Bubba est tranquillement en train de conduire son camion . Tout à coup, un rayon venant



du ciel, vient frapper le véhicule de Bubba, et la force attractive de ce dernier, l'envoie direct dans la soute à bagages du vaisseau spatial. Dans la soute, Bubba est surpris et commence sa visite du vais-seau, lorsqu'il se trouve en face d'un alien, il prend peur. La panique est telle que le vaisseau est destabilisé, et finit par se rétamer sur la planète que survolait Glik. Après un atterrissage forcé sur une planète inconnue, les cages cédèrent sous l'effet du choc, et la soute à bagages fut éventrée. Les aliens non contents de retrouver leur liberté, se font la malle, tandis que Bubba complètement sonné, n'attend plus que votre talent pour retourner sur terre et continuer son petit train-train quotidien. A bord du vaisseau se trouvait un alien en forme d'un morceau de bois creux. Son nom Stix. Apres s'être rencontrés par hasard, Bubba et Stix ne se quittent plus, et décident d'unir leurs forces afin de s'échapper de cette planète inhospitalière. Mais les choses se compliquent. Pour retourner sur terre Bubba, doit traverser 5 mondes différents. Le bâton de Bubba est polyvalent et peut aussi bien, lui servir pour sauter plus haut, ou de levier pour déplacer des rochers, comme arme pour tuer ses ennemis, comme queue pour



CREPES A LA VIANDE

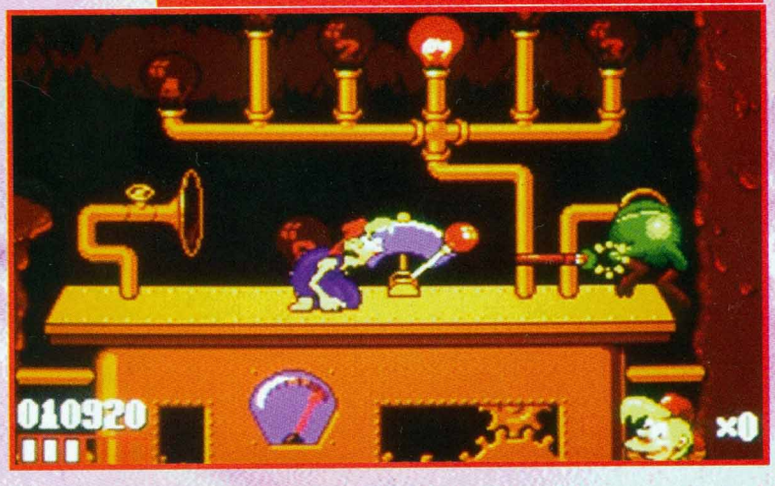


AVIS

Core Design a encore frappé très fort et ce n'est certainement pas pour nous déplaire. Avec un scénario un peu fou , des couleurs très accrochantes, des animations des plus surprenantes, et comme vous l'aviez déjà deviné par le tapage qui a été fait autour de ce jeu, que Bubba 'n stix n'est rien d'autre qu'un super soft à posséder absolument, surtout si vous êtes accros du style. Ce jeu est donc super de par sa conception et sa philosophie; en effet il nous prouve l'intéret, dans la vie, d'avoir un gros stix.

MICHAEL

A FOND LES MANETTES



le billard, ou comme tuba pour respirer sous l'eau et j'en passe et des meilleurs. Bubba 'n' Stix est très bien réalisé, ses dessins et ses animations font de ce dernier un top. Imaginez un dessin animé dont vous êtes le héros encore plus amusant que les Tex Avery. D'un scénario complètement farfelu, d'une jouabilité exemplaire, mélangez le tout, et vous obtenez Bubba 'n' Stix. En plus d'un simple jeu de plates-formes à l'allure délirante vous devrez résoudre des énigmes à la Mac Gyver. A travers tous les niveaux que vous aurez à parcourir la forêt est votre premier obstacle. Des buissons vous attaquent, des arbres vous prennent en filature, une bestiole bleue vous barre le passage et un robot se prend pour Terminator. Dans le second niveau ce sont des tonneaux, des tentacules, et des bestioles montées sur patin à roulettes à réacteurs. Le troisième niveau est plus chaud, puisqu'il se passe dans les entrailles de la terre, avec en prime des chauves-souris. Le quatrième niveau va vous rafraîchir car vous aurez l'occasion de prendre un bon bain. L'effet d'eau est bien réussi, mais la jouabilité est plus ardue du fait que vous nagez. En ce qui concerne le cinquième et dernier niveau vous êtes dans



nombre. Le jeu est bien coloré et les bruitages sont exceptionnels. Si vous désirez vous éclater, vous amuser avec un bon jeu de plates-formes plutôt délirant, je vous conseille d'acheter ce jeu, vous ne le regretterez pas.

FRANCK

BUBBA SAIT MAINTENANT QU'IL FAUT EVITER LES PLAQUES ELECTRIQUES A HAUTE TENSION...





une sorte d'aéroport futuriste où vous attendent des lasers, des aéroglisseurs et même des champs électriques, où vous aurez la joie de vous faire électrocuter et même de faire électrocuter votre Stix qui restera inerte pendant quelques secondes. Dans l'ensemble l'ambiance est agréable et la jouabilité est bonne, l'animation des sprites est impressionnante vu leur



AVIS

Un jeu de plates-formes qui sort de la lignée banale des autres logiciels, je ne citerais personne. Il se valorise avant tout par sa grande originalité, non pas par ses graphismes, mais par sa mise en scène et par les moyens que Bubba et Stix possèdent pour se défendre. Il se caractérise aussi par son humour débordant et un peu fataliste. En bref, ce jeu a été très bien conçu et mérite largement de figurer dans votre logithèque.

SEVERINE

BUBBA :

"JE SUIS ZÉPUIZÉ OUF ! JE VAIS ALLER FAIRE UN TOUR AU PETIT COIN AVEC MON DEBOUCHE CHIOTTES"



TEST

SECOND SAMOURAÏ A1200

PSYGNOSIS

TYPE :	Combat / Action
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	2Mo
ÌNSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	63
ANIMATION	86
MUSIQUE	71
BRUITAGE	73
PRISE EN MAIN	86
DIFFICULTE	71
DUREE DE VIE	63

MANIABILITE	86
REALISME	63
INTRO	31

Intérêt sur 1200	65%
Temps de chargement	B

85%

G&B OD F

▲ - Une prise en main rapide.
▲ - Le chargement heureuseument n'est pas long.
▼ - Aucun changement avec la version 500.
▼ - Les graphimes pour un 1200 sont décevants.

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

Cote de popularité

FRANCK	7
IMRE	5
JEROME	7
MICHAEL	8
DAVID	6

MOY = 6,6



OH QU'IL A L'AIR MECHANT !



Oh la la ! Que vois-je ? Une version 1200. Et en plus c'est la version de SECOND SAMOURAI 2. Voilà à peu près ce que je me disais avant de charger ce jeu de plateaux. Qu'elle ne fût pas ma déception lorsque je vis apparaître sur mon écran un graphisme déjà familier que je reconnus comme celui du même jeu version 500. Affreux, affreux, affreux. Que diable allez acheter cette version qui à part un dégradé de fond un peu mieux travaillé ne change en rien de la version précédente. Un peu de logique quoi ! Que voulez vous que je vous dise du jeu. C'est exactement le même qui a été testé le mois dernier, alors je vais être obligé de répéter ce qui a déjà été dit. Le but du jeu est donc de venger votre maître qui s'est fait zigouiller par le roi Démon qui a désormais mis en oeuvre tout plein de moyens maléfiques nuisibles à votre souhait.



LE PAUV' GARS S'EN EST PRIS UNE GROSSE DANS LA TRONCHE

Sous l'apparence d'un samourai, vous évoluerez dans des niveaux différents ou plutôt des temps différents : Passé, présent et futur, qui seront chacun divisés en plusieurs niveaux. De toute façon, si vous voulez plus de détails vous pourrez toujours vous référer au numéro précédent d'Amiga Concept. Au niveau de la version 1200, il est décevant une fois de plus que nos programmeurs n'exploitent pas la totalité de la puissance du 1200. Dommage ! Depuis le temps que cette machine est sortie sur le marché, il serait grand temps que les éditeurs se mettent au parfum et nous sortent des jeux en 256 couleurs et même si ça doit tenir en 15 disquettes on ne regrettera pas de posséder cette dernière. Pour finir restez donc avec votre ancienne version, la différence avec la nouvelle ne vaut pas le prix que vous aurez à payer. Affreux.

FABIEN

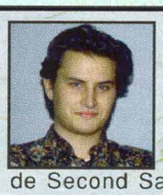




AVIS

Que ce soit Second Samouraï 1 ou 2, version 500 ou 1200, décidément rien n'y fait, c'est toujours pas ma tasse de thé... D'autant plus que cette 'nouvelle' version n'offre ni plus ni moins qu'un petit gain de rapidité au niveau de l'animation ; c'est léger comme avantage ! On aurait pu s'attendre à beaucoup mieux... un peu plus de couleurs au moins, non ?

IMRE



AVIS

Les changements de la version A1200 de Second Samouraï ne sont pas transcendants. Seul les dégradés de fond en 256 couleurs sont la partie la plus visible de ce changement, dommage. Second Samouraï reste malgré tout un très bon jeu de plateaux.

JEROME

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
«Métro» : République

AMIE LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
ouverture : 10h - 12h30.13h30 - 19h00

BRADERIE MONSTRE A PRIX FOUS DU 26 FEVRIER AU 26 MARS

REMISE DE 20 A 80 % SUR MICROS, MONITEURS, IMPRIMANTES, ACCESSOIRES, LOGICIELS

PERIPHERIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500

512 Ko sans horloge	PROMO	220
512 Ko avec horloge		280
1 Mo s'accouple avec 512 K		499

AMIGA 500 +

1 Mo sans horloge		400
1 Mo avec horloge		480

AMIGA 600

1 Mo avec horloge	PROMO	480
2 Mo PCMCIA		990
4 Mo PCMCIA		1590

AMIGA 2000

2 Mo extensible à 8 Mo	1490
4 Mo extensible à 8 Mo	1990
8 Mo extensible à 8 Mo	3390

AMIGA 1200

PC 1208	voir ci-dessous

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +
Boîtier avec interface IDE + extension
Mémoire de 0 à 8 Mo

Boîtier seul	1190
40 Mo + 0 ko Ram	1790
130 Mo + 0 ko Ram	2490
210 Mo + 0 Ko Ram PROMO	2890
2 Mo de Ram	NC

AMIGA 2000
Carte contrôleur SCSI + extension
Mémoire de 0 à 8 Mo

Carte seule	990
80 Mo + 0 ko Ram	2790
120 Mo + 0 Ko Ram	3290
170 Mo + 0 Ko Ram	3790
2 Mo de Ram	NC

AMIGA 1200

Disque dur 2"1/2	voir ci-dessous
OVERDRIVE	voir ci-dessous

EXTENSIONS

A1208 Extension 32 bits pour AMIGA 1200
1 Mo extensible à 2 Mo + horloge + support coprocesseur 68881 ou 68882

1 Mo	2 Mo	4 Mo
1290 F	1690 F	1990 F

DISQUE DUR INTERNE

Disque dur 2" 1/2 pour AMIGA 600 et 1200
Livré avec vis, câble, notice, disquette d'installation + 10 Mo DP

60 Mo	80 Mo	120 Mo
1290 F	1590 F	2190 F

DISQUE DUR EXTERNE

Overdrive disque dur externe 3" 1/2
connecté sur port PCMCIA.

40 Mo	170 Mo	245 Mo
1590 F	2290 F	2890 F

DIVERS

Souris mécanique 300 dpi	110
Souris mécanique 400 dpi	160
Souris optique	350
Trackball	390
Crayon-Souris	310
Multistart 500 +	280
Multistart 600	350
Commutateur Souris/Joy	200
Alimentation A 500 PROMO	390

CABLES

Câble Péritel	100
Câble Midi	80
Câble Nul Modem	100
Câble Minitel	100
Câble disque dur	100
Câble imprimante	100
Boîte de rangement 75 disquettes	100
Boîte de rangement 100 disquettes	150

LECTEURS

Externe A 500/600/1200 PROMO	490
Externe + Blitz + Antivirus	690
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	1190
Interne A 500	490
Interne A 2000	590
Interne A 4000	NC
CD ROM A1200	1990
CD ROM A4000	2490

SON

Digital Sound Studio Plus	990
Home Music Kit PROMO	340
Interface Midi	390
Megamix Master	350
Simple Link	790
Virtual Synth	1290

MONITEURS

1085S	1290
1084S	1590
1942	3290
SVGA 14"	1890

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	990
Scanner 256 T Gris PROMO	1590
Scanner Couleur	NC
Tablette graphique 6T906	2990

VIDEO

GENLOCK	
G Lock PROMO	3390
GST 40 a	2290
GST Gold ASF	3690
GST Gold Pro	6690
DIGITALISATEURS	
V LAB-1200	3490
VIDI AMGA 12	1190
DCTV PROMO	1990
VIDI 12 R	1890

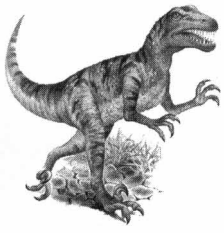
IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle

STAR LC 100 C	1490
STAR LC 24-100	1990
STAR LC 24-200 C	3290
STAR SJ 144	4390
CANON BJ 10 SX PROMO	1790
CANON BJ 200	2290
CANON BJ 600	4690
H.P Deskjet 510	2190
H.P Deskjet 550 C	4290
H.P Laser JET 4L	4950

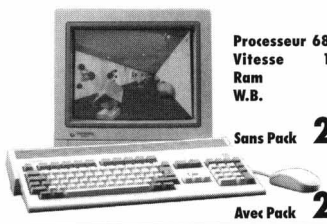
DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

PACK DINOSAURE



DE LUXE PAINT	
Référence de la création graphique	790 F
DIGITA WORDWORTH	
Traitement de texte	590 F
DIGITA PRINT	
Gestionnaire d'impression	490 F
OSCAR Jeu d'arcade	250 F
DENNIS Jeu d'arcade	250 F
Manette de jeu	120 F
Tapis souris	30 F
10 disquettes vierges	36 F
Valeur totale	2556 F

AMIGA 1200

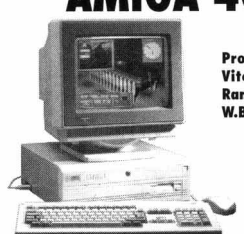


Processeur 68EC 020
Vitesse 14 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

Sans Pack 2490 F
Avec Pack 2990 F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
60 Mo	3690 F	4190 F
80 Mo	3990 F	4390 F
120 Mo	4390 F	4790 F

AMIGA 4030

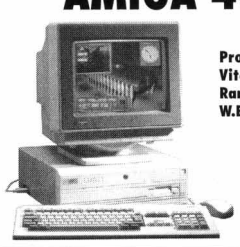


Processeur 68030
Vitesse 25 MHz
Ram 4 Mo
W.B. 3.0

8990 F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
120 Mo	8990 F	9390 F
210 Mo	9290 F	9690 F
340 Mo	9890 F	10290 F

AMIGA 4040



Processeur 68040
Vitesse 25 MHz
Ram 6 Mo
W.B. 3.0

14690 F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
120 Mo	14690 F	14990 F
210 Mo	14990 F	15290 F
340 Mo	15590 F	15890 F

NOUVEAU LA CONSOLE DE L'ANNEE !!!

AMIGA CD 32

+ 4 jeux + 1 manette = **2790 F**

JEUX DISPONIBLES					
PINBALL FANTASIES	320 F	CASTLES II	299 F	MICROCOSM	399 F
LABYRINTH OF TIME	229 F	PIRATES GOLD	299 F	**NOUVEAUTES ANNONCEES**	
TROLLS	299 F	JAMES BOND 2	299 F	LOTUS TURBO TRILOGY	299 F
WHALE'S VOYAGE	299 F	MORPH	299 F	AMIGA CD AMERICAN FOOT	299 F
NIGEL MANSELL	299 F	ALFRED CHIKEN	299 F	SEEK & DESTROY	259 F
ZOOL	299 F	CAPTIVE 2 / LIBERATON	349 F	DANGEROUS STREETS	239 F
DEEP CORE	299 F	D. GENERATION	269 F	SUMMER OLYMPICS	299 F
ARABIAN NIGHTS	149 F	OVERKILL & LUNARC	299 F	SURF NINJAS	299 F
		SENSIBLE SOCCER 92/93	249 F	JURASSIC PARK	249 F

CARTE FULL MOTION VIDEO ..... 1690 F CONTROLE PAD ..... 190 F

PROMOTIONS

PAINTER 3D + PERSONNAL PAINT	~~880 F~~	500 F
HOME MUSIC KIT : digitaliseur sonore	~~550 F~~	340 F
HOME OFFICE KIT : intégré traitement de texte fichier tableur	~~990 F~~	590 F
PAGE SETTER II : traitement de texte mise en page	~~590 F~~	240 F
LECTEUR EXTERNE 5"1.4 : pour sauvegarde à faible prix	~~790 F~~	390 F

LOGICIELS

GRAPHIQUES

Brillance	1600
De luxe Paint IV AGA	790
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
MORPH PLUS	1590
TRUE PAINT	890
FUN COLOR	790

PAO

Professional PAO 2.30	1590
PAGE SETTER	690
MUSIQUE	
BARS et PIRES JUNIORS	990
BARS et PIRES PRO	2490
De luxe Music Const.	1090

VIDEO

N°1 TITLER	570
VIDEO DIRECTOR	1590
SCALA VIDEO STUDIO	1990
BROADCAST TITLER SHR	1490
CINEMORPH	790

BUREAUTIQUE

EXELLENCE	590
FINAL COPY	990
PRO WRITE 3.3	490
TURBO PRINT	590
MAXIPLAN 4	450

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	3,60 F	3,30 F	3,00 F	2,80 F
3"1/2 DF HD	5,90 F	5,40 F	5,00 F	4,60 F

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

LES PLUS D'AMIE

- **GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre**
- **CREDIT gratuit 3 mois ***
- **REPRISE de votre ancien matériel ****
- **REMISE pour tous achats groupés**

* après acceptation du dossier
** pour tout achat supérieur à 4000 F

COMMANDEZ

- Par téléphone au **43 57 48 20**
- Par Fax au **43 57 10 01**
- Par courrier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
TEL : .....
MON ORDINATEUR : .....

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
Participation aux FRAIS D'ENVOI *			

*FRAIS D'ENVOI : Poste 50 F / Transporteur 150 F par colis / C.R 70 F en sus.

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue [| | | |] Date d'expiration [| | | |]
❑ Carte club AMIE

AC 2 Date : Signature

TEST

PSYGNOSIS

PUGGSY

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

GRAPHISME	80
ANIMATION	85
MUSIQUE	76
BRUITAGE	82
PRISE EN MAIN	91
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	80

AMBIANCE	81
MANIABILITE	88
CONVIVIALITE	85

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	C

87%

G&OD B&F

▲ - Animation de bonne qualité.
▲ - Difficulté bien dosée.

▼ - Vous pouvez répétez la question ???

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

Cote de popularité

SEVERINE	7
IMRE	6
JEROME	7
FRANCK	8
FABIEN	8

MOY = 7,2



Puggsy, c'est lui, le pauvre petit alien ; et quand je dis pauvre, c'est qu'il est à plaindre, en effet, il est tout orange, il est aussi large que haut, il a deux antennes, en deux mots, c'est une horreur. Cependant, s'il y a bien une chose qui rattrape le tout, c'est qu'il est très sympathique. Bref notre petit Puggsy, venu faire ses courses à travers tout l'univers, se retrouve bloqué sur une planète à cause de sa soucoupe volante tombée en panne ; et comble de tout, il se la fait voler avant même d'avoir eu le temps de la réparer. Et c'est ainsi que bloqué sur une drôle de planète, Puggsy se met en quête de sa soucoupe volante espérant enfin pouvoir rentrer chez lui. Mais il lui faudra passer par de multiples épreuves pour arriver à ses fins. Derrière un scénario un peu farfelu, se cache un jeu très prenant, mélangeant habilement l'arcade à la réflexion. En effet, à travers des tableaux de plus en plus complexes, vous serez amenés à trouver des bonus qui seront sous de très nombreuses formes telles que des coquillages, des coffres, des pièces d'or etc.. Mais c'est seulement à la fin de la partie que vous découvrirez le nombre de points que l'objet récolté vous aura fait gagner; alors à vous de vous souvenir de ceux qui s'avèrent être les plus lucratifs. Grâce à l'adresse que vous aurez acquis tout au long des tableaux, il vous sera possible de prendre plusieurs objets d'un coup en les lançant en l'air et en les rattrapant de façon à les entasser, mais ce ne sera pas chose facile. Dans certains niveaux, il vous sera possible de vous défendre contre les différentes sortes d'animaux grâce à plusieurs types de pistolets, mais les munitions ne seront pas à volonté. Le point fort de ce soft reste les énigmes qui vous attendront tout au long de ce super jeu, et elles ne seront pas toutes simples à résoudre, certaines même s'avèreront être de véritables casses-têtes. Il vous faudra donc réfléchir à de très nombreuses reprises pour découvrir la petite astuce qui vous permettra de passer tout comme dans le cinquième





LE TOUR DU PROPRIETAIRE



AVIS

Cette petite mascotte mignonne et sans forme nous fait découvrir un monde sympathique avec de peu de créatures. Contrairement à Michael, je dirais que ce logiciel ne m'a rien apporté et ne doit sûrement pas figurer dans les annales. Certes Puggsy est agréable, gentillet, éclatant, mais il est lent très lent bzzzzzz! Et la maniabilité n'est pas excellente. En bref c'est un logiciel sympathique, mais qui ne figure pas dans les tops.

SEVERINE

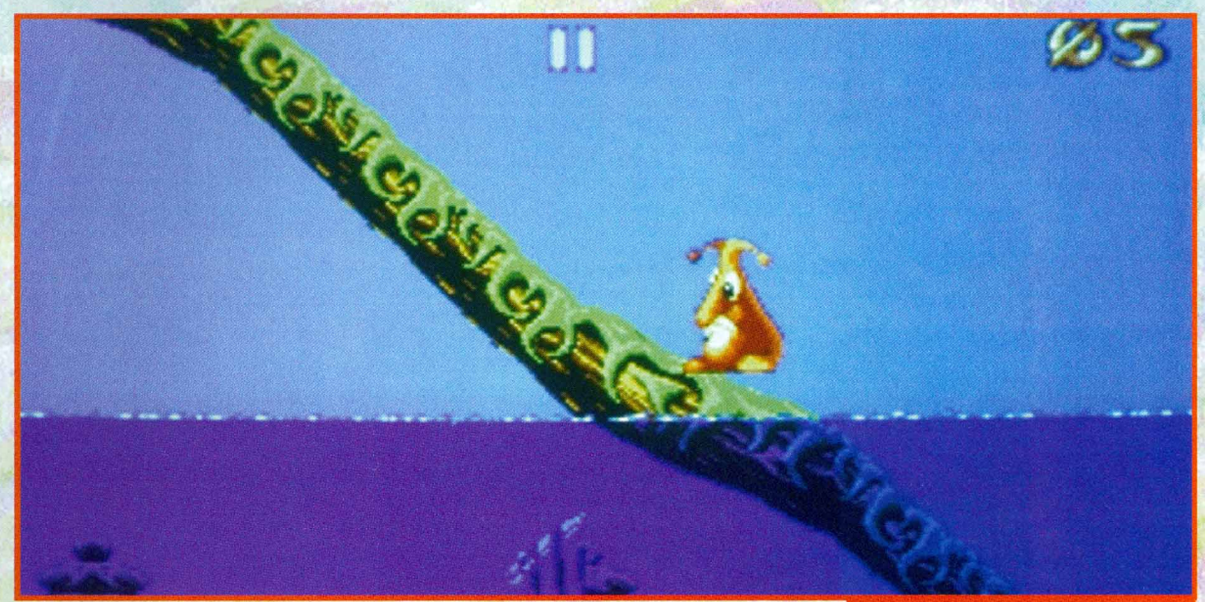


tableau où pour pouvoir faire disparaître le mur qui se trouve devant la sortie, vous aurez besoin d'aller chercher le bec d'un aigle à l'autre bout du tableau puis de le remettre à sa place sur une statuette qui se trouve devant le mur ou tout comme dans le deuxième niveau où il vous faudra avant de pouvoir avancer, aller tout à fait sur votre gauche, ramasser un pistolet à eau, le remplir grâce à une pompe, puis d'aller éteindre les flammes qui vous empêchaient de passer juste avant. Mais je ne m'éterniserai pas d'avantage sur ce style d'astuces qui font tout le charme de Puggsy. Ce jeu est composé de cinq niveaux, et se terminent à chaque fois par un monstre (de fin de niveau) qu'il faudra absolument tuer afin de pouvoir poursuivre le niveau suivant ; ou vous serez alors contraint de refaire le tableau précédent. Un menu en début de jeu vous donnera la possibilité de passer de cinq à sept vies, de rentrer des mots de passe afin de reprendre le jeu là où vous le désirez et de participer pour les moins expérimentés, à un circuit junior qui vous donnera droit à un bon nombre de bonus supplémentaires. En ce qui concerne les graphismes, ils n'ont rien d'extraordinaires mais sont tout simplement "efficaces" et comme vous pourrez le constater une fois sorti, Puggsy n'est rien d'autre qu'un super jeu de tableaux digne de ce nom. Les adeptes ainsi que tous les autres y trouveront leur compte.

MICHAEL



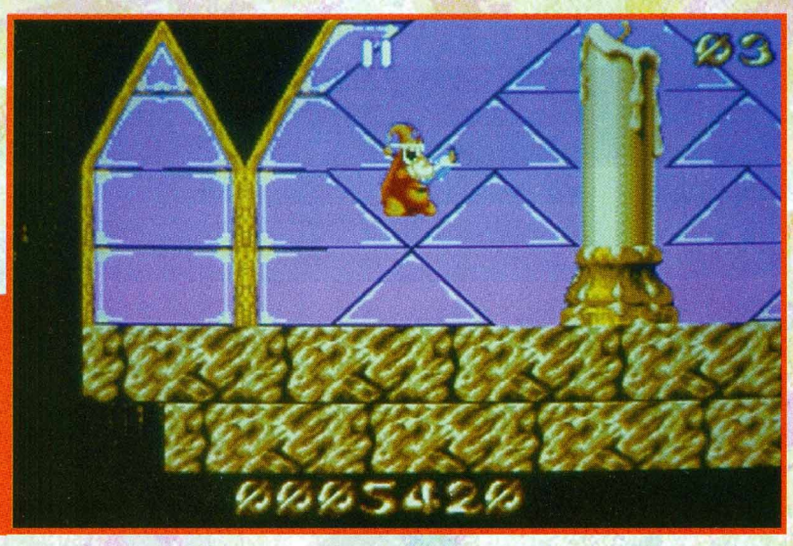
ET HOP ! UNE BALLE DANS LA TRONCHE DU CRABE ! MAIS POURQUOI TANT DE HAINE, DE VIOLENCE, ET D'ACTES IRREPARABLES DANS UN JEU POURTANT DESTINE AUX ENFANTS, HEIN, JE VOUS LE DEMANDE? POURQUOI?



ET HOP ! A LA DOUCHE !



POUR SORTIR ON DOIT ALLUMER LA BOUGIE. CETTE ACTION EST D'UNE IMPLACABLE LOGIQUE, N'EST-IL PAS VRAI?





AVIS

Voilà un petit jeu sympathique qui amusera sans doute les plus jeunes d'entre vous. Ce petit personnage orange, qui se dandine à la Charlie Chaplin, est d'un craquant à faire rougir Séverine (vous l'aurez compris, c'est notre spécialiste des jeux intelligents). Le jeu en lui-même est mignon tant au niveau des graphismes (tout de même un peu ternes à mon goût), que des petits personnages. Malheureusement, l'accroche du jeu n'est pas à la hauteur de ce que l'on aurait pu espérer pour un tel soft, enfin c'est peut-être parce que j'ai plus dix ans... et "si tu m'crois pas...gare'ta gueule à la récrée !".

IMRE

VOUS AVEZ DES PROBLEMES D'HEMORROIDES?

DES MAUX DE TETE?

VOTRE FEMME VOUS A MORDU?

VOTRE CHIEN VOUS A QUITTE?

DANS TOUS LES CAS APPELLEZ-NOUS AU 36-68-74-08

VOTRE VIE SERA CHANGEE

TEST

ELECTRONIS ARTS

THE LABYRINTH OF TIME CD32

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

GRAPHISME	90
ANIMATION	80
MUSIQUE	85
BRUITAGE	82
PRISE EN MAIN	81
DIFFICULTE	93
DUREE DE VIE	89

AMBIANCE	92
ORIGINALITE	87
INTRO	62

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

74%

G&OD B&F

- ▲ - C'est beau, ça c'est sûr !
- ▲ - Le monde est gigantesque. Sûr qu'il y a de quoi faire !
- ▼ - Zzzzzz... pardon ! J'me suis endormi.
- ▼ - Il nous est pas possible d'actionner grand chose et ....zzzzzzzz

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

Cote de popularité

FRANCK	8
IMRE	6
JEROME	5
MICHAEL	6
FABIEN	6

MOY = 6,2



Zzzzzzzz... euh... Quelle histoire ! Vous trainez peinard dans le métro, lorsque un gars arrête le temps pour vous raconter ses galères. Daedalus, c'est son nom, doit construire à la demande du roi Minos un labyrinthe. Pour que ce dernier ne parvienne pas à détenir les clefs de l'apocalypse et mettre le monde en péril, le pauvre Daedalus vous supplie de détruire son oeuvre. Hors du temps, vous allez parcourir une floppée de dimensions différentes et essayer d'y voir plus clair dans cette histoire pour le moins loufoque. Partant de la rame de métro vous traverserez un hotel luxueux, un paysage montagneux, un train, une ville déserte, une mine, un théatre, toutes sortes de pièces curieuses et un énorme labyrinthe à miroirs. Tout ceci, sans aucune suite logique, et le plus simplement du monde. L'intro, devenue indispensable sur CD32, est loin d'égaler la beauté du jeu. On nous balance tout simplement des images en noir et blanc statiques avec un énoncé de l'histoire. C'est long, lourd et rébarbatif. Franchement, je suis déçu. Mais parlons du jeu. Ce qui est certain, c'est qu'il utilise pleinement les capacités graphiques de la CD32. Enfin, les choses commencent à bouger sur la console. Ouf ! Les images sont en HAM et ça, c'est bien ! Non vraiment c'est bien. Voyez par vous même les photos d'écran, zzzzzzzz... pardon ! Je disais donc que les graphismes sont de toute beauté et les programmeurs n'ont pas lésiné sur les images de synthèse. Au niveau des anims, sachez qu'elles sont également de toute beauté, malgré qu'elles soient plutôt rares : dans les mines, j'ai bien dû pousser quinze fois de suite le chariot pour le voir s'étaler dans le mur, zzzzzzzz... excusez-moi ! Le chariot... ah oui, le chariot... La musique est belle et colle plutôt bien avec le reste. Tous ceci vous plonge dans une ambiance surréaliste et envoûtante, zzzzzzzz... euh... soporifique aussi !

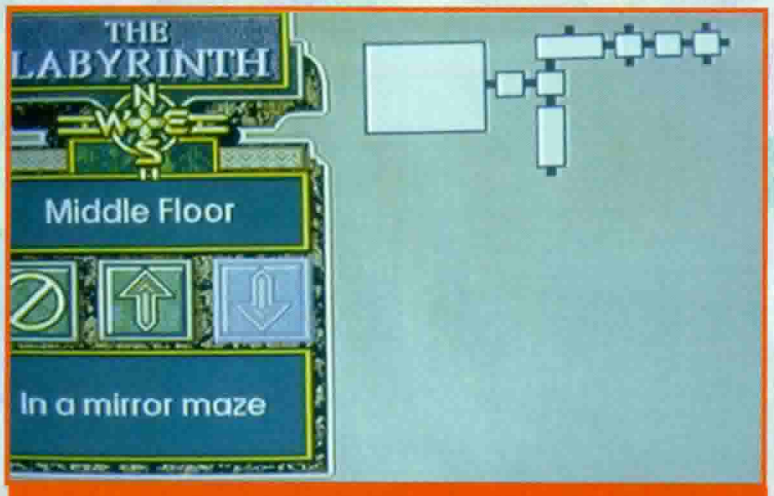


AVIS

La seule originalité de ce jeu, c'est qu'il peut aussi bien tourner sur CD32 que sur CDTV (vous savez c'est l'Amiga 500 transformé en lecteur CD...). Par contre pour ce qui est du jeu en lui-même, il reste dans le classicisme extrême, il en est du coup très austère. La réalisation, bien que n'étant pas du AGA, exploite correctement les possibilités de l'Amiga. Le point fort de Labyrinth Of Time est la bande sonore qui colle parfaitement au jeu. Malgré tout, je crains que ce soft ait pour vous un effet plus soporifique qu'euphorisant.

JEROME





LA CARTE EVOLUE EN FONCTION DE VOS DECOUVERTES



AVIS



Alors là, chapeau. Ce jeu est sublime. La quasi-totalité des graphismes de ce jeu a été réalisée en ray trace. La qualité de ces images est surprenante quand on sait que ce jeu fonctionne sur la première console de Commodore, j'ai nommé le CDTV. Mais il fonctionne également sur tous les Amiga ayant un lecteur de CD ROM et au moins un méga de mémoire. La musique en direct to disk colle tout à fait avec le jeu. On croirait une musique de film. Vous pouvez même utiliser le jeu juste pour écouter la musique, elle vaut le détour. Le seul reproche que je puisse faire, c'est la difficulté du jeu. Les jeux sur CDTV se font rares, alors quand vous avez un si bon jeu, n'hésitez pas, achetez-le.

FRANCK

Remarquez, pour les insomniaques, LABYRINTH OF TIME devrait très certainement être un excellent remède. Alors oui bien sûr, le jeu est intéressant, original, beau... tout ce que vous voulez, mais le problème, c'est qu'il ne se passe pas grand chose et l'exploration ne suffit pas pour qu'un jeu soit prenant. On se ballade de tableaux en tableaux et jamais personne ne pointe le bout de son nez, jamais une action ne se déclenche. Au début, passe encore, mais pendant tout le jeu une désagréable impression de solitude et d'inefficacité nous transperce. La difficulté du jeu n'arrange pas le problème. Il vous faudra explorer tous les tableaux et croyez-moi, vous n'êtes pas au bout de vos peines puisque, très souvent, vous devrez retourner sur vos pas pour avancer dans le jeu, zzzzzzzz... le jeu... ah oui, le jeu ! Vu l'immensité de celui-ci, vous vous perdrez bien des fois. Heureusement, vous avez la possibilité d'utiliser une carte qui s'actualise au fur et à mesure de vos découvertes. Surtout, n'oubliez pas d'absolument tout regarder, tout fouiller, tout toucher, tout actionner. L'interface est, zzzzzzzz... ah oui, euh... elle est bien pensée et s'avère être plutôt facile d'emploi après quelques minutes de jeu. Mais le joypad n'est pas, mais alors pas du tout adapté à celle-ci. A ce propos, il faudrait peut-être trouver un autre système pour ce genre de jeu, parce que, je m'excuse, mais le joypad est très loin d'égaler ici l'ergonomie de la souris. Enfin, moi j'dis ça, mais... zzzzzzzz... oh là ! C'est dingue c'que j'peux être fatigué. Sachez que cette version est également prévue pour le CDTV et toute la gamme Amiga, équipée d'un CD-ROM. N'est-ce pas merveilleux ? Puisqu'il faut conclure, je dirai que LABYRINTH OF TIME est davantage un jeu d'exploration passive qu'un jeu d'aventure. A réserver donc aux joueurs patients et, zzzzzzzz... et... et aux insomniaques ! Oui parce que, quand même j'ai plus d'une fois failli m'endormir pendant le jeu. Pendant le test aussi ! Résultat : je suis complètement dans les vaps. Je lutte pour garder les yeux ouverts, et... je... je vais... je vais aller me cou... zzzzzzzz... zzzzzzzz... zzzzzzzz...

CYRIL



ZZZZZ..... LE PAYSAGE N'EST-IL PAS MAGIQUE !



VOILA LE CHARIOT QUE J'AI POUSSE 15 FOIS DE SUITE



TIENS, UNE CORDE ! SI L'ENVIE DE VOUS PENDRE VOUS VIENT... C'QUE J'PEUX DIRE COMME CONNERIES MOI !

PASSEZ VOS PETITES ANNONCES EN MOINS DE 2 MINUTES AU 36-68-74-08

TEST

FLAIR

TYPE :	Arcade / Combat
DISQUETTES :	1 CD
CONFIGURATION :	CD32
ÌNSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	64
ANIMATION	54
MUSIQUE	75
BRUITAGE	32
PRISE EN MAIN	52
DIFFICULTE	76
DUREE DE VIE	23

AMBIANCE	43
MANIABILITE	41
ORIGINALITE	38

Intérêt sur 1200	---
Temps de chargement	B

37%

G&B OD F

- ▲ - Les décors de fond.
- ▲ - Le port joystick.
- ▼ - La réalisation en général.
- ▼ - Les bruitages.

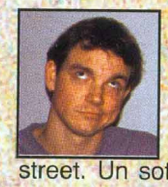
A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

CYRIL	1
IMRE	3
JEROME	2
MICHAEL	3
FABIEN	2

MOY = 2,2

DANGEROUS CD32 STREET



Le premier jeu de combat est enfin sorti sur CD32. J'ai nommé Dangerous street. Un soft vraiment super, super, nul! Pourtant la présentation du CD au dos de la boite était plus qu'alléchante avec ses très belles photos, et ses phrases élogieuses du genre : "des graphismes époustouflants et des animations hyper fluides". (Bienvenue à Pipo-bingo). J'était donc en droit d'attendre un bon remake de Street fighter II version CD32. Or, j'étais loin de la vérité. L'intro, qui n'est qu' une image fixe aux graphismes plus que moyens ne m'a pas mis en confiance. Par contre le menu m'a surpris car vous pouvez brancher un joystick sur le port deux; voilà une option intéressante quand on sait que les manettes CD32 ne sont toujours pas en vente. Vous pouvez donc jouer l'un contre l'autre ou bien sur, contre l'ordinateur. Ne comptez pas sur la notice pour vous présenter les prises disponibles. Cette dernière se contente de donner le poids et la taille des huits combattants, avec leurs photos accompagnées de palabres inutiles, qui, plus est, en anglais. De ce fait, la prise en main est difficile. Passons maintenant aux séquences de jeu. Les graphismes des personnages ne sont pas terribles, de plus leurs coups sont saccadés. Evitez les combats rapprochés, ils sont brouillons : on ne sait pas très bien qui fait quoi. La musique n'est pas trop mal, dommage que les bruitages soient nuls. Seuls les décors de fond sont soignés, ce qui explique les belles photos d'écrans. En bref, un jeu mal réalisé ; la CD32 ne méritait pas cela.

ALEXANDRE





LES APPARENCES SONT SOUVENT TROMPEUSES



AVIS

Alors là, on atteint vraiment des sommets mais pas dans le bon sens. Dangerous Street est un jeu de baston absolument lamentable.La réalisation est indigne de la console CD32 et pour cause : les graphismes et l'animation sortent tout droit apparemment d'un Amstrad et seul les bruitages et la musique s'en sortent à peu près correctement. Alors un conseil, allez voir du côté de Mortal Kombat.

JEROME



AVIS

Décidément, je vois venir les fadas des consoles Sega, Nintendo et compagnie, qui vont se payer la tête de la CD32 : "mais c'est une 8 bits cette console ?!?". Eh oui, ils n'auront pas tort de penser ça au regard de ce jeu qui n'est digne que d'une 8 bits ! Mis à part les graphs de fond ce n'est même plus du jeu, c'est une démonstration d'incompétence... à moins que ce ne soit du marketing ? Va savoir, Charles...

IMRE



ARMOUR GEDDON II



VOICI LE MENU DE SELECTION DE VOTRE AVION



Amis lecteurs, bonjour ! Pour vous, oui pour vous, j'ai testé ARMOUR GEDDON, le retour. Le premier épisode, rappelez vous, était coton. Celui-ci... argh... c'est de la folie ! Le pire de tout, c'est que Psygnosis ne nous a pas filé de doc (elle n'était pas encore prête). Résultat : je me suis gravement pris la tête. Bah, de toute façon, c'est mon boulot.

Alors voilà, le but du jeu est clair : anéantir l'ennemi. La campagne est divisée en de nombreuses missions, allant de la plus simple à la plus compliquée bien sûr. Ne vous inquiétez pas, vous avez le choix entre quatre niveaux de difficulté. Au départ vos stock sont minimes et certains engins, certaines armes ne sont pas disponibles. Pour cause, puisque vos chercheurs ne les ont même pas inventés. Pour construire, il va falloir relier vos ressources avec les usines de fabrication que vous capturerez à l'ennemi. Alors justement, comment faire pour capturer l'ennemi et, au passage, lui bousiller la tronche ? Une fois vos constructions terminées, vous allez les utiliser. L'avantage ici, c'est qu'on a le choix : tanks, bombers, fighters, hélicos, hovercrafts... et j'en passe. Evidemment, il vaut mieux armer tout ça : lasers, missiles, rockets, bombes à retardement... Enfin, d'autres accessoires vous seront utiles, voire indispensables : vue de nuit, réserve de fuel, radar et même téléporteur. Là, com-mence la phase de simulation. Incroyable, chaque engin est d'une grande facilité de pilotage. Les mêmes touches sont utilisées pour chaque engin. ARMOUR GEDDON 2 est une multitude de simulateurs en un programme. Rien que ça, c'est génial ! Bref, vous l'avez compris, ce jeu propose une partie stratégie et une partie simulation. Le tout est astucieusement regroupé et fait de ce soft, un très bon jeu. Oui oui, un très bon jeu. La 3D est impeccable et l'animation est satisfaisante - au fait, à quand le mapping sur les surfaces 3D comme sur pécé. Faudrait se le faire un jour ça, hein messieurs les programmeurs ? Allez quoi, je suis certain que c'est possible ! - Coté son, c'est pas mal, sans plus. Voilà donc un jeu intéressant. Par sa complexité, il est tout de mÍme réservé aux mordus. Mais une fois le truc pigé, promis, c'est l'extase !



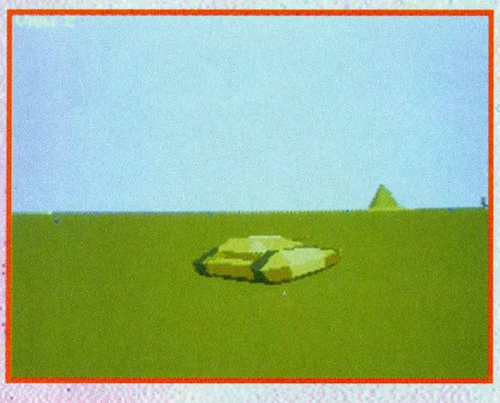
il se mijote quelque chose...



AVIS

Dans le genre compliqué, je pense que l'on fait difficilement pire mais je dois reconnaître qu'après un très long apprentissage, le plaisir est tout de même au rendez-vous. Un bon mélange de stratégie et de simulation mais il est vrai que la prise en main peut faire très très peur. Pour les adeptes uniquement.

MICHAEL



CYRIL



AVIS

Voici un joli petit simulateur où vous dirigerez des véhicules aussi bien terrestres, aériens que maritimes. L'avantage de ce jeu sur ces congénaires est que vous y dirigez tout: de la recherche au pilotage en passant par la construction des engins. Les missions assez variées permettent de ne pas se lasser trop vite. Il est dommage que l'on se fasse agresser dès le début de la première mission car cela ne nous laisse pas de temps pour s'entraîner. Un jeu à réserver à des joueurs avertis.

DAVID

TEST

PSYGNOSIS

TYPE :	Stratégie / Simulation
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	1 Mo
ÌNSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	-
CONTRÔLE :	Joy / Sou / Cla
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	78
ANIMATION	80: 500/87:1200
MUSIQUE	--
BRUITAGE	79
PRISE EN MAIN	69
DIFFICULTE	62
DUREE DE VIE	87

MANIABILITE	84
REALISME	78
ERGONOMIE	77

Intérêt sur 1200	86%
Temps de chargement	B

83%

G&B

- La possibilité de piloter un tas d'engin
- La doc peut-être, j'sais pas, j'l'ai pas vu.

OD F

- Au début, c'est dur. Il n'est pas rare de perdre rapidement. Un superbe fighter préparé avec soin et minutie. Juré, ça ecoeure !

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

Cote de popularité

SEVERINE	3
IMRE	8
JEROME	6
MICHAEL	7
FABIEN	7

MOY = 6,2

Pages 50-74 manquantes